

Animation Pédagogique

Utiliser un Tableau Numérique Interactif (TNI)

- Promethean -

Créer un paperboard d'accompagnement en sciences au CE2

1. Mode présentation ou mode Création ?

Selon les besoins, ActivInspire peut être en mode « **Présentation** » ou en mode « **Création** ».

Présentation



Création



- le mode « Présentation » : c'est le mode d'usage en classe avec les élèves. Toutes les règles définies lors de la création du paperboard s'appliquent :
 - objets verrouillés
 - taille figée
 - chemin défini
 - interaction (masquer, supprimer, lecture d'une vidéo, lien Internet,...)
 - ...
- Le mode « Création » met toutes les règles définies « entre parenthèses ». Ceci permet de modifier les paramètres d'un objet, ou d'intervenir sur un objet comportant une interaction sans qu'elle se lance de manière intempestive... C'est aussi le mode à privilégier pour analyser le comportement des objets d'un paperboard réalisé par une tierce personne (exemple d'un fichier récupéré sur Internet – Promethean Planet, par exemple).

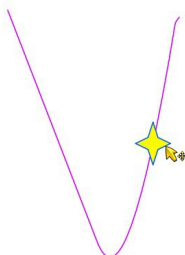
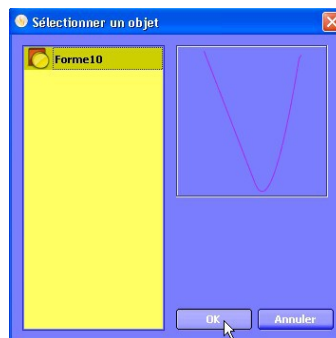
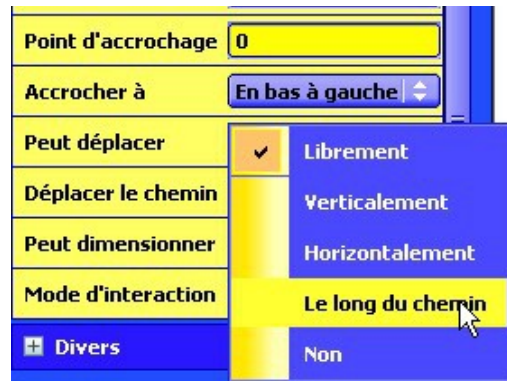
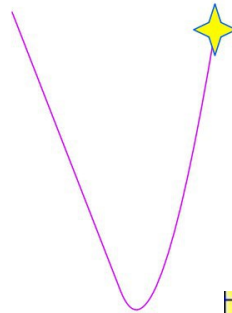
2. Définir un chemin conditionnel

Par défaut, les objets se déplacent librement dans l'espace de travail. Il est possible de leur assigner un comportement spécifique (un « Limiteur ») à l'aide du Navigateur de propriétés.

Accès :

Aperçu / Navigateurs / Navigateur de propriétés / Limiteurs (menu à développer en cliquant sur le +).

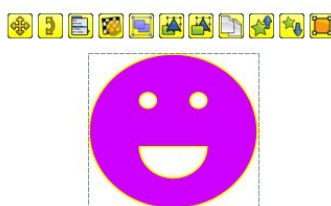
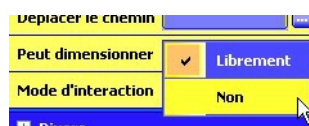
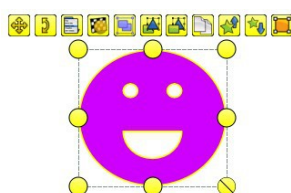
Exemple :



3. Verrouiller la taille d'un objet

Pour éviter qu'un objet subisse des transformations lors de sa manipulation par les élèves, on peut empêcher son redimensionnement (menu « Limiteurs/ Peut dimensionner » du Navigateur de propriétés). En ce cas, lorsque l'objet est sélectionné, les points jaunes qui l'entourent habituellement, ne sont plus visibles (mais on peut toujours modifier sa taille en repassant en mode « Création »).

Très important : toujours penser à sélectionner l'objet avant de modifier ses propriétés.



4. Créer des « masques » interactifs

L'une des forces du TNI est de permettre la création en amont d'activités impliquant des « masques », c'est à dire des objets qui se superposent à d'autres éléments dans le but de les masquer. Ces masques seront ensuite retirés au cours de l'activité.

La méthode la plus simple est encore de cliquer dessus pour les déplacer. On peut aussi les amener jusqu'à la Corbeille pour éviter l'encombrement au tableau. Mais il est aussi possible de générer une action automatique sur ces masques pour qu'ils disparaissent sitôt que l'on clique dessus. Pour cela, il faut utiliser le « Navigateur d'actions ».

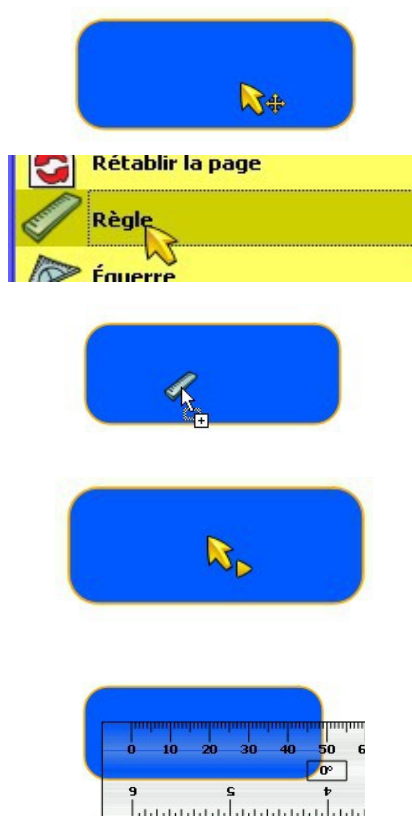


Ce navigateur comporte deux onglets :



- Glisser – déplacer : permet de « déposer » un objet contenant une action déjà programmée. Si l'on dépose cette action sur un objet existant, l'objet intégrera cette interaction.
Attention : en déposant une action par « Glisser - déplacer » sur un objet occupant toute la page (exemple : une image), c'est l'ensemble de la page qui portera l'interaction.

Exemple : activer automatiquement la règle en cliquant sur un objet.

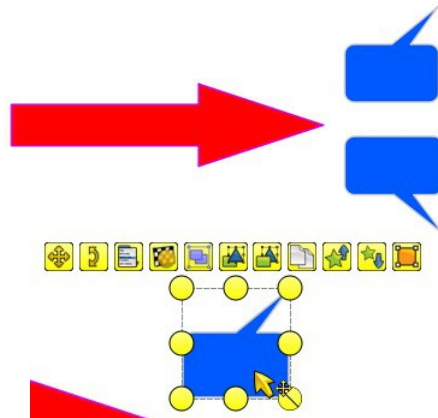


- Sélection actuelle : cet onglet permet d'attribuer une action bien précise à un objet. Tant qu'aucun objet n'est sélectionné, la liste des actions reste grisée. Le principe est le même que dans l'exemple précédent, mais il faut ici indiquer quelle action sera portée par l'objet et sur quel objet portera cet action (qui peut être le même ou un autre).

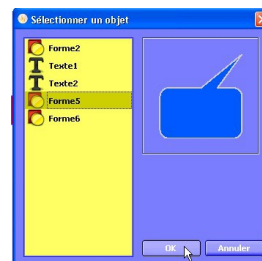
Deux exemples (interactivité portée par le même objet puis par deux objets) utilisant la fonction « Masquer ».

Exemple 1 :

Il s'agit de démasquer le texte situé sous les deux « bulles de conversation ».



L'objet est sa propre cible



Ne pas oublier !!!



L'objet est interactif

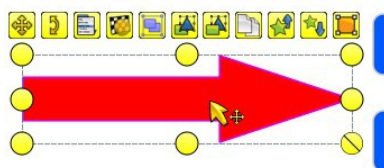
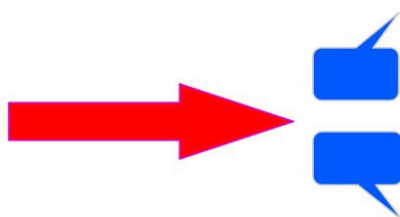
Vrai

La réponse est démasquée

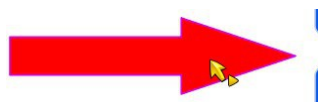
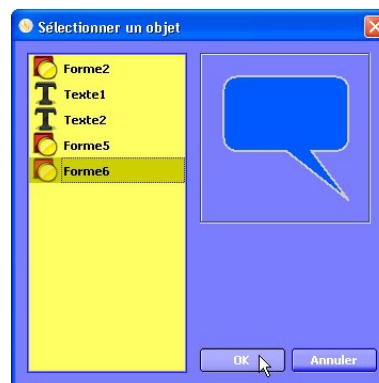
Vrai 

Contrairement à l'action « Supprimer », on peut re masquer le mot en cliquant dessus

Exemple 2 : ce sera la flèche qui portera l'interaction pour masquer ou démasquer la bonne réponse.



L'objet qui porte l'action et la cible sont distincts



Faux

4. Réinitialiser une page d'activité

Que la page contienne ou non de l'interactivité, cette page est modifiée dès lors qu'on l'utilise avec les élèves. Il peut être intéressant de pouvoir réinitialiser cette page à tout moment pour revenir à la situation de départ.

Important :

Pour que cette fonctionnalité réponde aux attentes du créateur du paperboard, il est essentiel que la page soit dans l'état où on la souhaite après ré initialisation. Ensuite, après avoir intégré l'interaction « Rétablir la page », il faut enregistrer le paperboard, faute de quoi la page sera ré initialisée sur son dernier enregistrement (faute d'enregistrement, elle reviendra à la page vierge).

