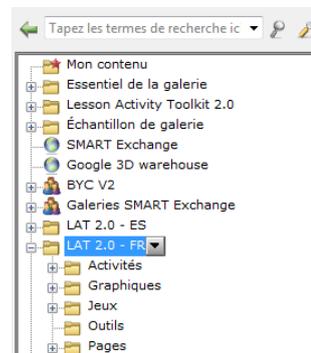


Lesson Activity Toolkit 2.0 en français

Le **Lesson Activity Toolkit** est un ensemble d'utilitaires destinés à vous permettre de créer très facilement des exercices, des activités interactives ou des jeux sans aucune programmation, de façon intuitive. Vous pouvez le trouver sur la page de téléchargement de SMART Notebook dans différentes langues (dont le français) sur le site de SMART : <http://smarttech.fr> et plus précisément ici :

http://downloads.smarttech.com/software/lessonactivitytoolkit20/lat2_0_1fr2.zip

Notez que si vous avez une version égale ou supérieure à 10.8 de SMART Notebook, le LAT s'est installé automatiquement dans toutes les langues que vous avez sélectionnées (par exemple français, Allemand, Espagnol...) en plus de l'anglais.



Installer le LAT 2.0

Si vous avez une version antérieure à la 10.8 de SMART Notebook, voici la procédure :

1. Télécharger le fichier
2. Décompresser le fichier ZIP à un endroit qui vous convient (vous pourrez ensuite effacer ces fichiers)
3. Double-cliquer sur le fichier nommé LAT 2.0 – FR (ce nom peut changer en fonction des versions), mais c'est toujours un fichier de type : *Gallery Collection Configuration (.gallerycollection)*.
4. Une fenêtre de l'utilitaire de mise à jour de galerie va s'ouvrir. Cocher la case correspondante si elle ne l'est pas déjà et lancer la mise à jour.¹
5. Lorsque l'opération sera terminée, vous aurez dans votre liste de galerie, une galerie nommée *LAT 2.0 – FR* (nom pouvant changer suivant les versions). Elle comporte les mêmes éléments que le *Lesson Activity Toolkit*, mais en français.

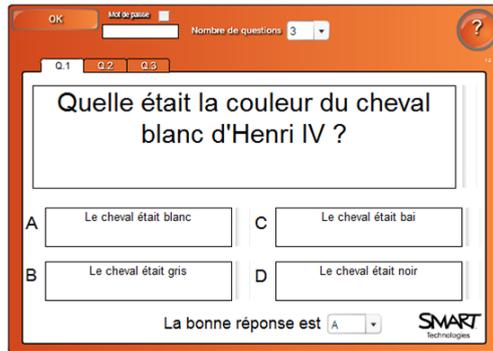
Principe de fonctionnement du LAT 2.0

Le LAT est destiné à vous permettre de créer des activités interactives sans aucune programmation ou activités compliquées.

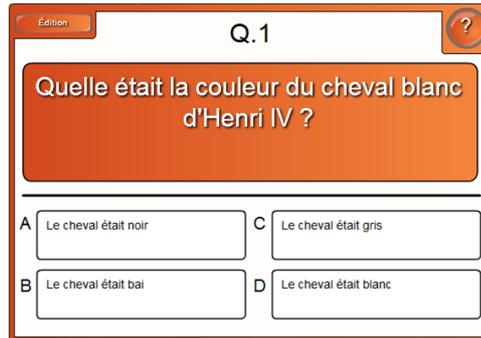
Voici deux exemples pour vous montrer le principe de fonctionnement :

- Insérer un élément du LAT dans une page Notebook (comme pour tout élément de galerie, soit par glisser-déplacer, soit par double-clic, soit par le menu contextuel de l'élément et en choisissant « Insérer dans Notebook »)
- Cliquer sur le bouton « Édition »
- Remplissez les différents champs avec vos éléments. Par exemple, ici, un questionnaire à choix multiple

¹ Attention, il a existé une version défectueuse du LAT Fr (où recommencer était écrit avec un seul m). Pour supprimer cette version, lancer l'installation mais décochez toutes les cases. Cela enlèvera l'ancienne galerie. Relancez ensuite l'installation, cette fois en cochant la case, cela installera la bonne version du LAT 2 FR.



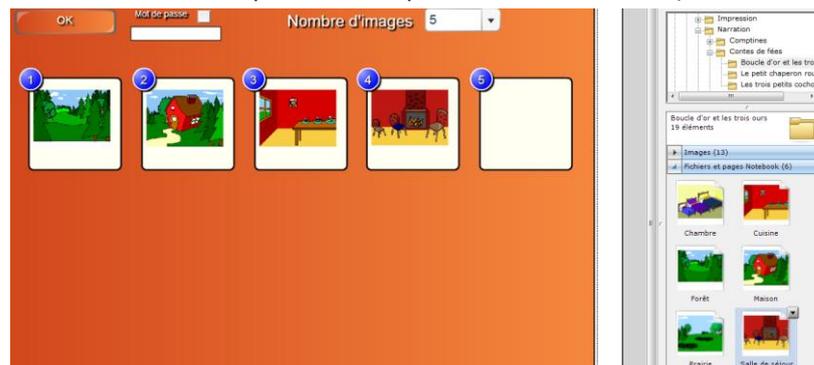
- Cliquez ensuite sur le bouton « OK ». Le questionnaire est prêt à être effectué.



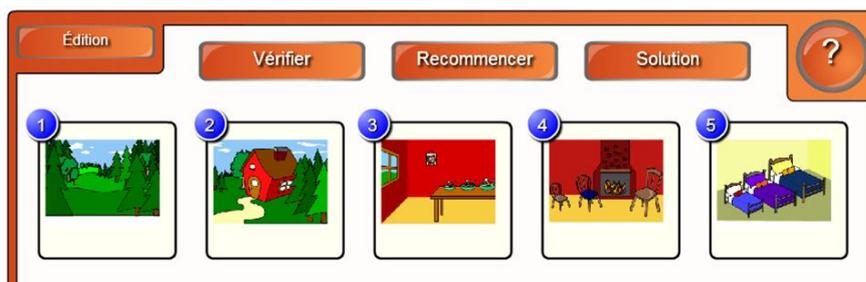
- En cliquant sur le bouton « recommencer », l'activité se réinitialise avec une organisation aléatoire (pour éviter que les élèves mémorisent la position des réponses).

Autre exemple, avec des images séquentielles (utilitaire « Organisation d'images ») :

- Placer-le sur une page et cliquez sur le bouton « Édition ».
- Choisissez le nombre d'images (entre 2 et 15)
- Placez ensuite les images par ordre chronologiques en les glissant dans chacune des cases. Les images peuvent être dans la galerie, sur une page Notebook (du même fichier ou d'un autre, ou glissées directement à partir du disque dur de l'ordinateur).



- Ne vous souciez pas de la taille des images, elles seront automatiquement ajustées. Placez-les juste au-dessus de la case qui change alors légèrement de couleur et relâchez-les.
- Lorsque vous aurez placé toutes les images, cliquez sur le bouton OK
- L'activité est prête.



- Il convient dans cet exemple de remettre les images dans l'ordre de l'histoire (ou dans la chronologie pour une expérience scientifique...).
- En cliquant sur le bouton « Vérifier », l'élève pourra voir s'il a bien répondu.
- En cliquant sur solution (bouton pouvant être désactivé dans certaines activités), la bonne réponse apparaîtra.
- En cliquant sur recommencer, une nouvelle activité sera affichée avec les images rangées de façon aléatoire.

Conseils

La plupart des activités existent de plusieurs couleurs. Cela pour vous permettre d'harmoniser avec la charte graphique de votre fichier Notebook, mais vous pouvez aussi l'utiliser comme un codage avec vos élèves. Par exemple, vert facile et orange difficile, ou une couleur par niveau dans une classe à niveaux multiples.

Ces activités sont très intéressantes car elles vous permettent de créer des activités personnalisées (avec les photos et les textes issus de la vie de la classe). Attention cependant de ne pas réaliser que des clickodromes (activités où le clic remplace la réflexion).

Par exemple, pour remettre les images séquentielles dans l'ordre, vous pouvez très bien le faire sur une page Notebook ordinaire en discutant avec les élèves, en leur demandant d'argumenter, pourquoi cet élément va avant tel autre, en prenant des notes, en établissant des comparaisons...

La même activité avec le Lesson Activity Toolkit permettra moins de développements, mais en revanche, elle sera précieuse pour l'autonomie des élèves qui pourront la réaliser seuls, à la maison, sur un ordinateur en fond de classe ou en salle informatique.

Bernard-Yves Cochain

Consultant Éducation

SMART France

<http://exchange.smarttech.com/>

<http://smarttech.fr>



Retrouvez d'autres tutoriels sur [SMART Exchange](#)

