

# OPENBOARD - INTERACTIVITÉS

*Les interactivités d'OpenBoard sont de petites activités interactives personnalisables qui s'insèrent dans une page. Ce sont parfois des exercices auto-correctifs, parfois des situations favorisant les hypothèses et les échanges.*



Dans OpenBoard, les interactivités sont accessibles depuis la bibliothèque : cliquer sur l'icône Interactivités, puis faire glisser sur la page le module choisi.

Une interactivité s'utilise comme tout objet : on peut déplacer et redimensionner sa fenêtre, et on la ferme en cliquant sur la croix.

Chaque interactivité affiche ce menu : Modifier Recharger Aide

- [Modifier] permet de modifier l'activité. Cliquer sur [Afficher] une fois l'activité modifiée.
- [Recharger] initialise l'activité pour pouvoir la rejouer l'activité depuis le début.
- [Aide] explique comment utiliser l'activité. Cliquer de nouveau sur [Aide] pour la fermer.

Dans ce document, les interactivités sont présentées dans l'ordre d'affichage au sein de la bibliothèque.



## Associer des sons

**Faire correspondre une image à un son.**

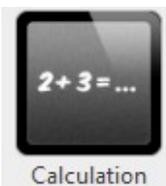
Pour créer l'activité, glisser-déposer les images et les sons depuis la bibliothèque.



## Associer des images

**Faire correspondre une image à la consigne indiquée.**

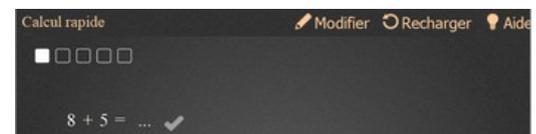
Pour créer l'activité, glisser-déposer les images depuis la bibliothèque.



## Calcul rapide

**Additionner, soustraire ou multiplier des nombres.**

On peut définir l'opérateur, l'ordre de grandeur, le nombre d'éléments de l'opération et le nombre d'opérations proposées.



## Catégoriser des images

**Classer des images en fonction de la dénomination de la catégorie.**

Pour créer l'activité, glisser-déposer les images dans la catégorie correspondante depuis la bibliothèque.





## Catégoriser des textes

Classer des étiquettes de mots en fonction de la dénomination de la catégorie.



## Choisir

Répondre à des questions à choix multiples (QCM).

Plusieurs réponses peuvent être acceptées pour une même question.



## Contraste

Déplacer une étiquette d'une zone colorée à l'autre pour dévoiler soit son recto (la question), soit son verso (la réponse).



## Cadran opératoire

Faire des opérations à partir d'un nombre donné.

Pour créer l'activité, saisir le nombre ciblé (*utiliser la touche Maj plutôt que le clavier numérique*).

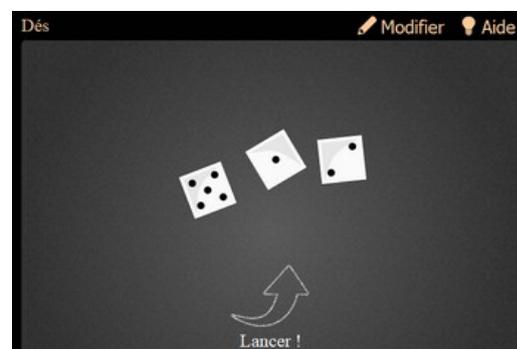
Pour jouer, cliquer sur un opérateur, sur un des nombres périphériques, puis sur le point d'interrogation pour afficher le résultat.



## Dés

Afficher aléatoirement des faces de dés.

1 à 6 dés peuvent être lancés.

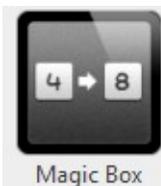


## Enveloppe

Glisser des trombones sous une enveloppe, puis cliquer sur l'enveloppe pour les faire réapparaître.

Le nombre de trombones disponibles peut être défini.

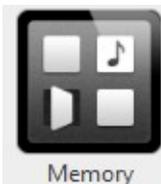
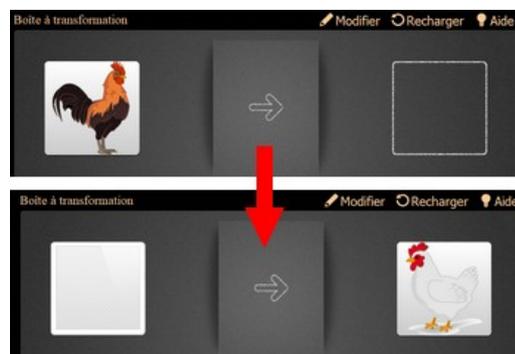




## Boîte à transformation

Mémoriser une image ou un texte, puis identifier les transformations subies dans sa seconde version affichée.

Pour créer l'activité, si la case "image" est cochée, glisser-déposer une image depuis la bibliothèque. Pour saisir un texte à la place de l'image, décocher la case "image".



## Memory

Mémoriser et associer des cartes (image ou texte) par paires.

Pour créer l'activité, si la case "image" est cochée, glisser-déposer une image depuis la bibliothèque. Pour saisir un texte à la place de l'image, décocher la case "image".



## Ordonner des lettres

Ordonner des lettres pour reconstituer un mot.

Un son peut être associé à la consigne. On peut utiliser des chiffres pour reconstituer un nombre.



## Ordonner des images

Ordonner des images en respectant la consigne.

Pour créer l'activité, glisser-déposer les images dans le bon ordre depuis la bibliothèque.



## Ordonner des phrases

Ordonner des segments de phrases pour reconstituer le texte.



## Ordonner des mots

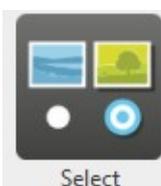
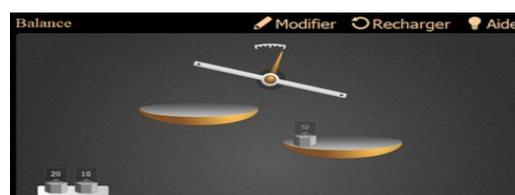
Ordonner des mots pour reconstituer une phrase.



## Balance

Équilibrer une balance à l'aide des poids fournis.

Pour créer l'activité, on définit les poids fournis et le poids à obtenir.



## Sélectionner

Sélectionner les étiquettes correspondant à la consigne.





## Etudier

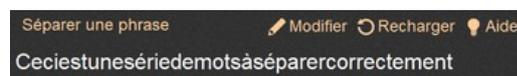
### Créer un diaporama.

Chaque diapo peut contenir du texte, des images, des sons et des vidéos glissés-déposés depuis la bibliothèque..



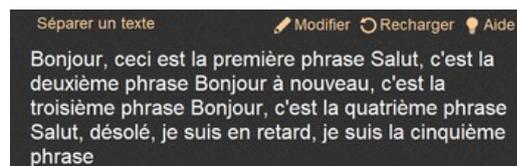
## Séparer une phrase

### Séparer les mots d'une phrase.



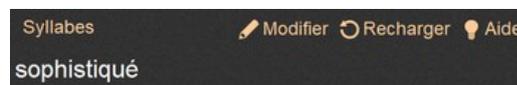
## Séparer un texte

### Séparer les phrases d'un texte.



## Syllabes

### Séparer les syllabes d'un mot.



## Tables

### Réviser les tables d'addition, de soustraction, de multiplication et de division.

Cliquer sur la cellule affiche le résultat.

Lorsque l'on crée l'activité, on choisit l'opérateur, le nombre de lignes (*jusqu'à 12*) et le nombre de colonnes (*jusqu'à 12*).



## Morpion (version calcul mental)

### Jouer au morpion à 2 joueurs, en devant saisir le résultat d'une opération pour valide sa coche.

Le programme peut identifier les écritures mathématiques : +, -, \*, / et les parenthèses.



## Train

### Ranger des nombres par ordre croissant ou décroissant.

Lorsque l'on crée l'activité, on définit le nombre d'étiquettes, l'ordre de grandeur et l'opérateur.

