



Université Saint-Joseph de Beyrouth
Mission de pédagogie
universitaire



Manuel de pédagogie universitaire

usj.edu.lb/mpu/manuel

Chapitres supplémentaires 2019-2020

avec le soutien de



Maquette et mise en page : Murielle Chahine Toby, *Service des publications et de la communication (Spcom-USJ)*

Mise en page HTML Lina Koleilat Ghalayini

Imprimé à Beyrouth, 2014, Byblos

© *Tous droits réservés à la Mission de pédagogie universitaire - Université Saint-Joseph*

La reproduction ou la traduction du présent document, en tout ou en partie, est autorisée à la condition d'en mentionner la source et de ne pas l'utiliser à des fins commerciales.

Des chapitres supplémentaires ont été ajoutés en 2015, 2017 et 2020

B-15 - ENSEIGNER AVEC UN TABLEAU INTERACTIF

1- Qu'est-ce que « Le Tableau Numérique Interactif (TNI) » ?

C'est un écran tactile interactif permettant d'animer les séances de cours.

Des logiciels comme « **ActivInspire** » permettent d'optimiser l'usage de TNI via des activités riches et dynamiques. Le logiciel « **ActivInspire** » permet l'apprentissage de manière interactive, motivante et adaptée à chaque matière.

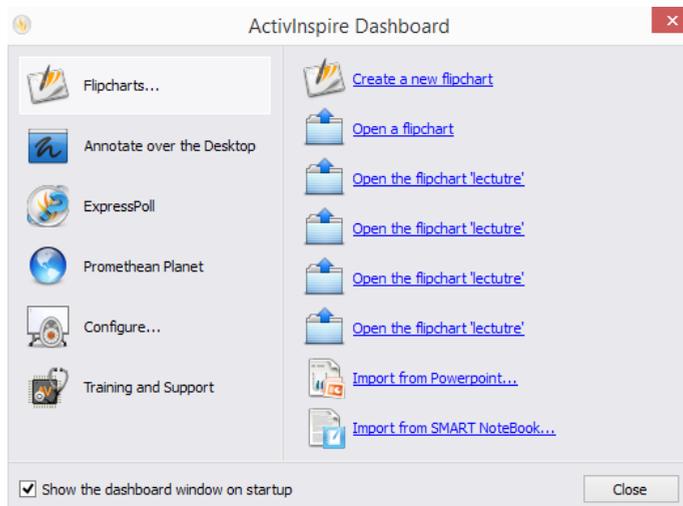
2- Pourquoi le TNI ?

Le TNI entretient l'intérêt des étudiants en adoptant des approches pédagogiques diversifiées, fait gagner du temps permettant à l'enseignant de se concentrer sur les lacunes décelées pour y remédier rapidement.

Il présente un potentiel important pour l'enseignement des différentes disciplines, ainsi qu'un impact positif sur l'intérêt des étudiants pour apprendre. Il permet une interaction entre des scénarios proposés par l'enseignant et les activités des étudiants¹ : utiliser des schémas interactifs, animés, interagir avec des cartes, comparer des textes, réaliser des questionnaires, etc.

3- Débuter avec « ActivInspire »

À l'ouverture du logiciel « **ActivInspire** » : le tableau de bord apparaît et le logiciel génère automatiquement une page blanche appelée « Flipchart » ou « Paperboard ».

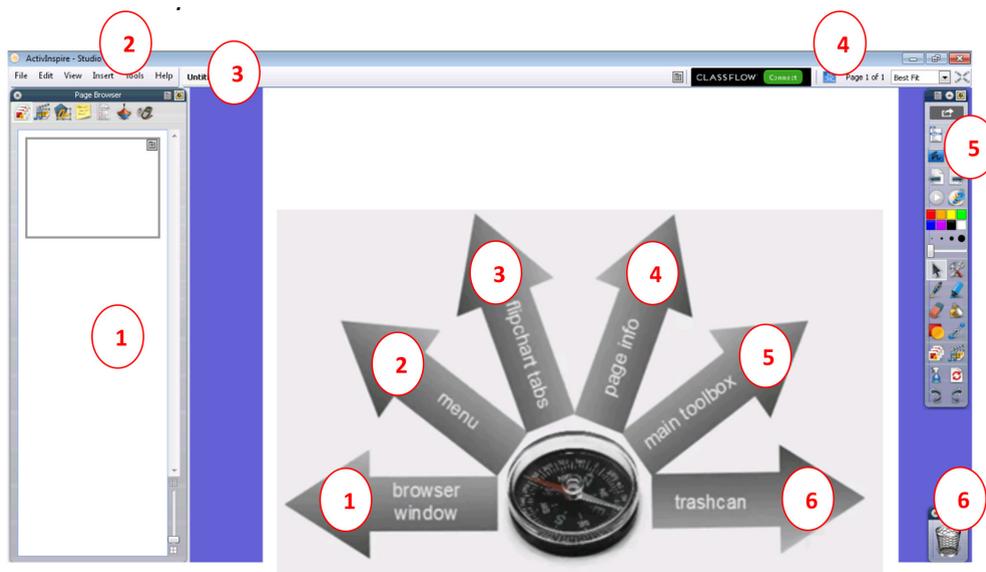


1- Cf. Tableau de synthèse du chapitre B-7, « Dispositifs d'apprentissage numériques », page 4.

Grâce au tableau de bord, il est possible :

- D'ouvrir un flipchart existant
- D'ouvrir les flipcharts les plus récemment réalisés
- D'importer une présentation Powerpoint à insérer dans ActivInspire
- D'importer un document réalisé avec le logiciel Notebook

Les différentes parties de l'interface



I La boîte des navigateurs : ActivInspire compte sept navigateurs :

Navigateur de page

Il permet :

- D'afficher le flipchart complet sous forme de miniatures de page
- De naviguer dans les pages de flipchart
- De définir les fonds et les grilles pour les pages
- D'organiser les pages de flipchart

Navigateur de ressources

Il permet d'afficher, de parcourir et d'utiliser rapidement les ressources d'ActivInspire et d'enregistrer ses propres ressources pour enrichir les flipcharts.

Navigateur d'objet

Il présente les objets et le navigateur d'objet.

Navigateur de notes



Il permet d'ajouter des notes et des commentaires à un flipchart afin d'en faciliter le partage et la réutilisation.

Navigateur de propriétés



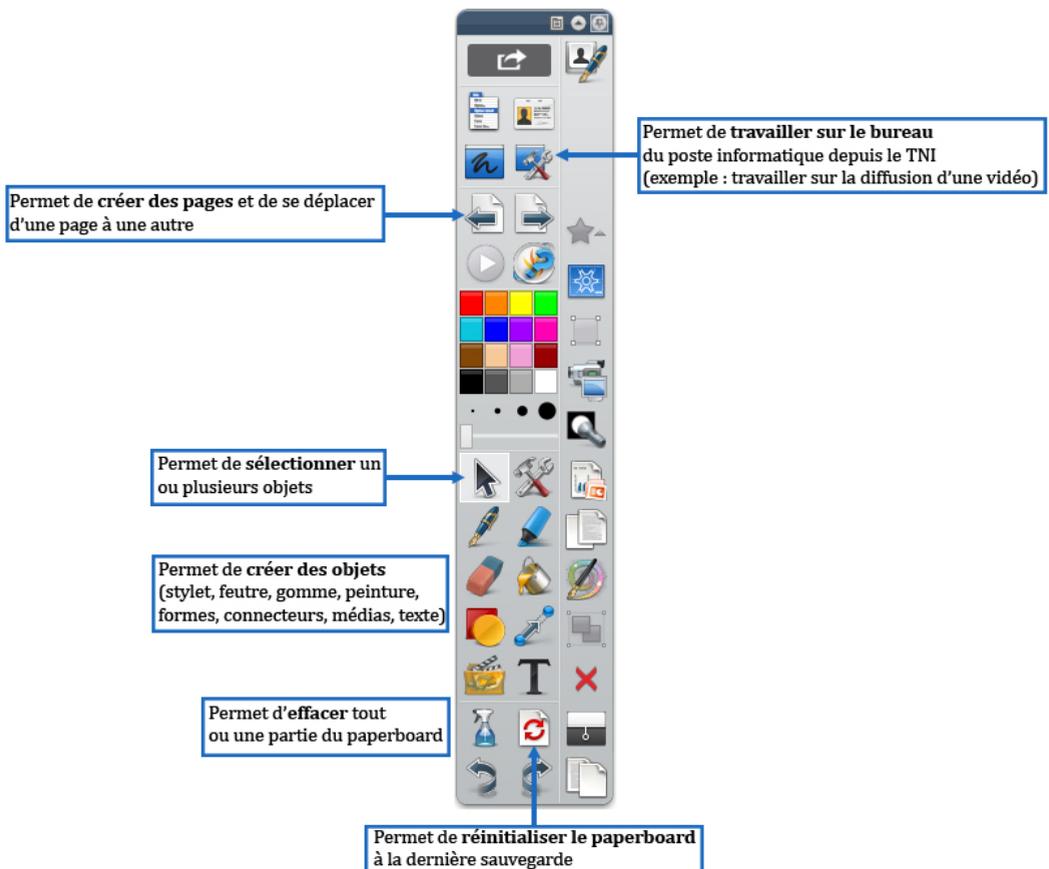
Il permet d'obtenir un aperçu de toutes les propriétés d'un objet.

Navigateur d'action

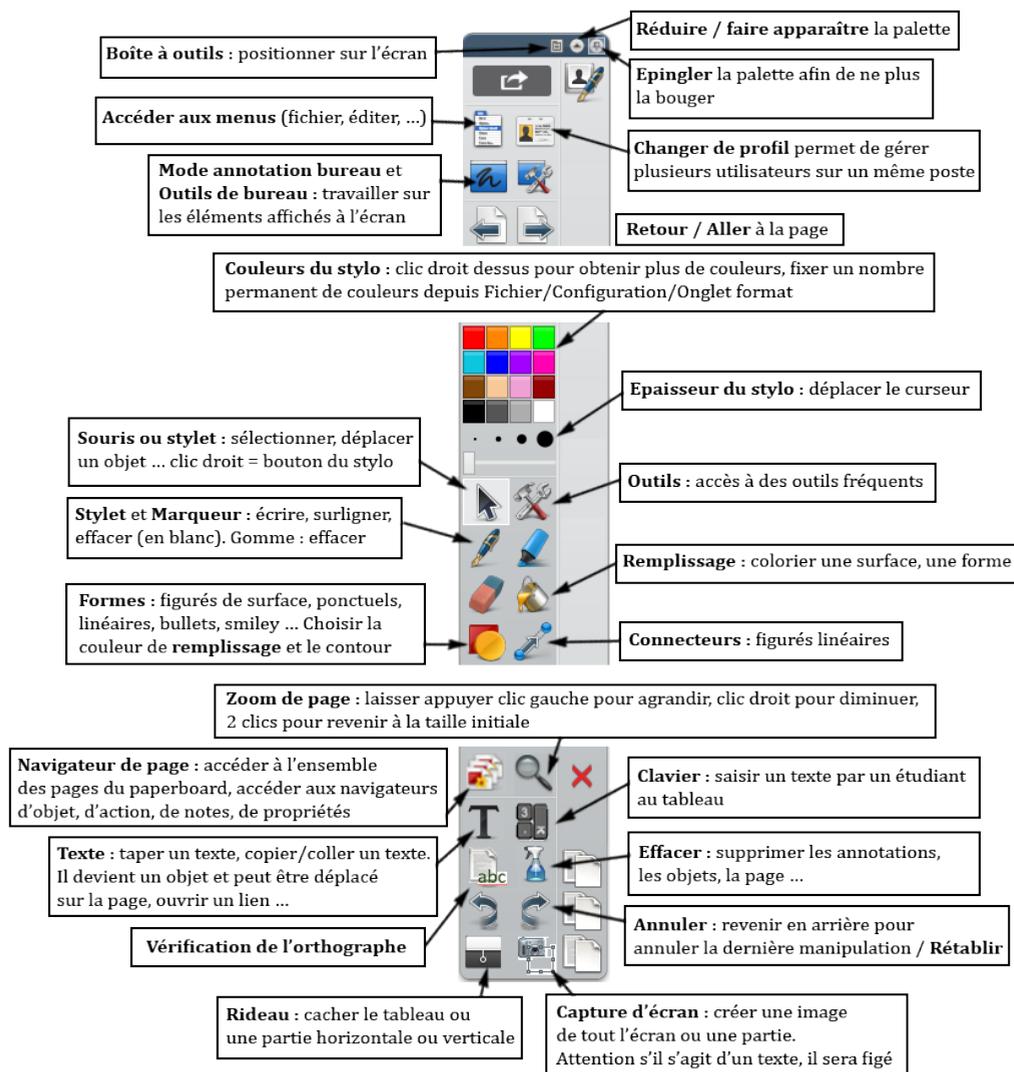


Il permet d'associer rapidement une action à un objet.

2 La boîte à outils



Les commandes principales sont développées dans le schéma suivant :



4. Exemples d'usages possibles du TNI

Prendre des notes lors d'une recherche sur Internet :

Ouvrir une page web puis activer le mode annotation bureau.

L'enseignant peut se servir de la palette d'outils principale pour entourer avec le stylo, surligner avec le marqueur et annoter la page. Il peut de même créer avec l'outil un rectangle de couleur pour mettre en relief un texte ou une image et aider l'étudiant à prendre notes. De même, l'enseignant peut ouvrir une nouvelle page et comparer les informations ou compléter les notes. Il est possible de conserver le travail en utilisant la capture d'écran qui permet de garder la dernière page web consultée avec l'ensemble des notes.

Analyser une vidéo :

L'enseignant peut prendre des aperçus d'images de vidéos afin d'en faire une étude plus approfondie.

Les annotations et les images peuvent être exportées sous le format PDF pour être diffusées et partagées par la suite.



Aller plus loin

D'autres fonctions sont disponibles pour permettre à l'enseignant de diversifier ses méthodes d'enseignement :

- 1- Le spot pour attirer l'attention des étudiants sur des détails. Le spot peut capturer l'image en cliquant sur l'icône
- 2- Le glisser-déposer pour déplacer des objets présents sur la surface de projection
- 3- La surbrillance pour appliquer une couleur transparente sur les objets
- 4- Le zoom pour visionner une zone particulière de la surface de projection
- 5- La reconnaissance d'écriture et de formes pour transformer le texte et les objets graphiques manuscrits en objets codés numériquement
- 6- La mémorisation pour enregistrer des objets présents sur la surface de projection
- 7- L'insertion d'un lien pour accéder à un site web

Marie-José HANNA
2017