

Sankoré

L'interactivité



Associer des images

Faire correspondre une image à la consigne indiquée.

L'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'image dans la zone délimitée. Si le résultat est incorrect, la zone se colore en rouge. Si le résultat est correct, la zone se colore en vert.



Associer aux sons

Faire correspondre une image à un son.

L'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'image dans la zone délimitée. Si le résultat est incorrect, la zone se colore en rouge. Si le résultat est correct, la zone se colore en vert.

Sankoré



Balance

Equivalence de masses

Les différents poids se posent sur les deux plateaux afin de trouver l'équilibre de la balance. Une série de poids doivent être combinés dans le plateau de gauche pour retrouver la masse présente dans le plateau de droite.



Cadran opératoire

Calcul mental

L'interactivité permet de travailler un nombre particulier (nombre du jour) avec des additions, soustractions, multiplications et divisions. Le but est d'effectuer l'opération de calcul mental en cliquant sur l'opérateur et le nombre pour ensuite vérifier le résultat en cliquant sur le point d'interrogation. La division affiche le nombre entier et son reste.



Calcul rapide

Calcul mental, opérations simples

L'interactivité permet d'additionner, de soustraire ou de multiplier des nombres. Le but est d'effectuer l'opération en inscrivant le résultat. Une fois la réponse saisie, le bouton "v" permet de vérifier la réponse. L'interactivité vérifie la réponse en passant l'opération en vert ou en rouge. Une fois la série effectuée, l'interactivité affiche les calculs effectués.



Catégoriser des images

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

L'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'image dans la catégorie correspondante. Une fois que toutes les images sont classées dans la bonne catégorie, la zone se colore en vert.



Catégoriser des textes

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

L'activité s'effectue par un glisser-déposer de l'étiquette de mots dans la catégorie correspondante. Une fois que toutes les étiquettes de mots sont classées dans la bonne catégorie, la zone se colore en vert.

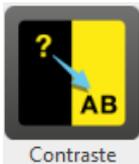


Choisir

Question à choix multiples (QCM).

Une question est posée avec plusieurs choix de réponses possibles. Le but est de choisir la bonne réponse.

Sankoré



Contraste *Jeu de couleurs.*

Cette activité permet de masquer et d'afficher du texte en jouant sur la couleur de fond (jaune ou noir). Le but est de pouvoir faire apparaître des données en passant d'une couleur à l'autre



Dés *Calcul oral ou jeux divers*

L'interactivité "Dés" vous permet d'afficher des faces de dés de manière aléatoire.



Enveloppe *Représentation du nombre.*

Glisser les trombones un à un dans l'enveloppe. Il suffit de cliquer sur l'enveloppe pour faire réapparaître les trombones sur la page. Ces derniers apparaissent dans une autre couleur.



Etudier *Livret de pages.*

L'interactivité Etudier permet d'ajouter un livret avec des pages. Ce livret peut être enrichi avec du texte, des images, du son et des vidéos.



Memory *Calcul mental, jeu d'association de cartes*

L'App Memory a pour but de faire des paires tout en mémorisant l'emplacement des différentes cartes.



Morpion *Version calcul mental*

Les deux joueurs choisissent, répondent et font valider tour à tour une opération dans une case.

Une fois la réponse saisie, la "coche" permet de vérifier la réponse. L'App corrige la réponse.

Si la réponse est correcte, la case est marquée d'une croix (X) ou d'un cercle (O) selon le joueur.

Si la réponse est fausse, l'autre joueur prend la main.

Le nom du joueur figure à gauche : JOUEUR 1 (X), JOUEUR 2 (O).

Le premier joueur qui parvient à aligner trois de ses symboles (X ou O) gagne la partie.

Sankoré



Ordre images

Ordonner des images

Classer des images dans l'ordre demandé.

La consigne indique dans quel ordre les images doivent être classées. Le classement des images s'effectue par un glisser-déposer. Une fois que toutes les images sont correctement classées, la zone se colore en vert.



Ordre lettres

Ordonner des lettres

Ordonner des lettres pour reconstituer un mot.

L'intégration d'un fichier son (facultatif) permet d'écouter le mot à reconstituer. Lorsque les lettres sont dans le bon ordre, l'interactivité se colore en vert. L'activité s'effectue par un glisser-déposer des étiquettes pour remettre les lettres en ordre. NB : vous pouvez également utiliser cette activité avec des chiffres.



Ordre mots

Ordonner des mots

Ordonner des mots pour reconstituer une phrase.

Des étiquettes avec des mots sont dans le désordre. Le but est de les remettre en ordre pour avoir un énoncé compréhensible et correct. Lorsque l'énoncé est en ordre, l'interactivité se colore en vert. L'activité s'effectue par un glisser-déposer des étiquettes pour remettre les mots en ordre.

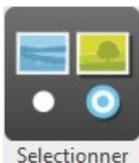


Ordre phrase

Ordonner des phrases

Ordonner des segments de phrases pour reconstituer le texte.

Des étiquettes avec des phrases sont dans le désordre. Le but est de les remettre en ordre pour avoir un texte compréhensible et correct. Lorsque le texte est en ordre, l'interactivité se colore en vert. L'activité s'effectue par un glisser-déposer des étiquettes pour remettre le texte en ordre.



Selectionner

Sélectionner

Trouver les éléments correspondants à la consigne.

Une consigne est écrite précisant le ou les éléments à chercher parmi tous les éléments proposés. Le but est de trouver les éléments correspondants à la consigne. L'activité s'effectue en cochant les cases sous les éléments correspondants. Une fois que tous les éléments corrects sont cochés, la zone se colore en vert.



Separe phrase

Séparer une phrase

Séparer les mots d'une phrase.

Une phrase est écrite sans que les mots ne soient séparés. Le but de cette activité est d'insérer les espaces aux bons endroits. Une fois que les

Sankoré

séparations sont placées correctement, la phrase se colore en vert.
Pour ajouter des séparations entre les mots, déplacez le curseur et cliquez entre deux lettres, une séparation s'ajoute alors.



Séparer un texte *Séparer les phrases d'un texte.*

Un texte est écrit sans que les points entre les phrases n'apparaissent. Le but de cette activité est d'insérer les points aux bons endroits. Une fois que les points sont placés correctement, la phrase se colore en vert.



Syllabes *Séparer les syllabes d'un mot.*

Un mot est écrit et le but est de découper le mot en syllabes. Une fois que le découpage est correct, le mot se colore en vert.
Pour ajouter une séparation entre deux syllabes, déplacez le curseur et cliquez entre deux lettres, une séparation s'ajoute.



Tables *Calcul mental, propriétés des opérations*

L'interactivité permet de réviser les tables d'addition, de soustraction, de multiplication et de division et de vérifier certaines propriétés.
La flèche sur le tableau indique le sens de lecture.



Train *Ranger par ordre croissant ou décroissant des nombres.*

L'interactivité permet de travailler l'ordre croissant ou décroissant des nombres. Le but est de replacer les nombres dans le bon ordre en glissant-déposant les étiquettes au bon endroit.
L'interactivité ne corrige pas le placement des nombres dans la série.



Boîte à transformation *Emettre des hypothèses*

Les cartes passent à travers une boîte et subissent une action. Le but est d'identifier l'opération effectuée par cette dernière en utilisant un minimum de cartes.
Pour faire passer une carte à travers la boîte, il suffit de cliquer sur celle-ci.