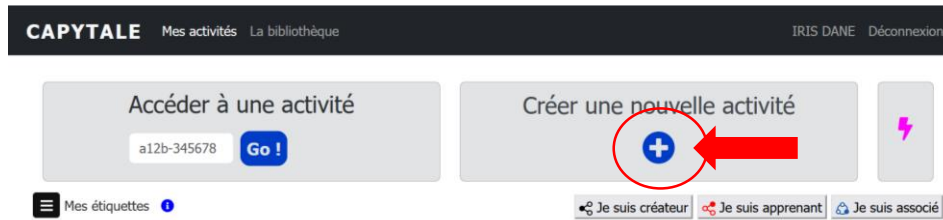
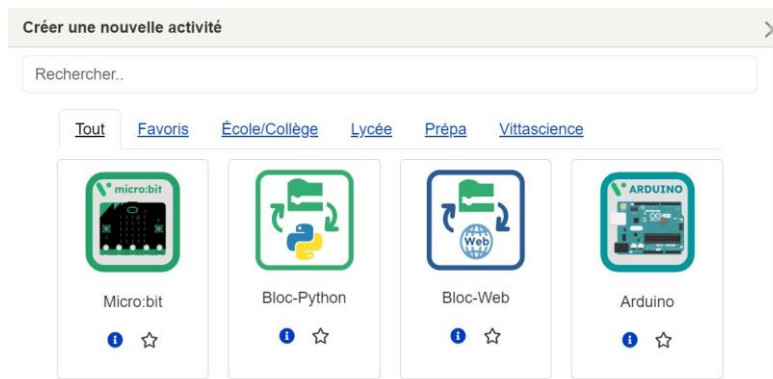


1ère Étape : Sur la page d'accueil, sélectionner le bouton “+” pour créer une nouvelle activité.



2ème Étape : Choisir l'application souhaitée parmi la liste proposée et classée.



3ème Étape : Paramétrer l'activité

- en attribuant **un titre et la classe** (si créée en amont des étiquettes)
- en paramétrant **les droits d'accès des élèves** (sans restriction, lecture uniquement hors période, verrouillage automatique hors période)
- en **sélectionnant les associés** à qui vous offrez le droit de modifier l'activité (enseignants possédant un compte Capytale)

Titre *

Étiquettes Corbeille

Partageable avec la classe (un code de partage vous sera fourni)
Les élèves pourront accéder à l'activité en créant une copie propre sur laquelle ils pourront travailler.

Accès à l'activité (mode) *

Sans restriction

Rendu automatique : hors de la période, les élèves peuvent voir leur copie mais pas la modifier ni en créer

Verrouillage automatique : hors de la période, les élèves ne peuvent plus voir leur copie ni les modifier ni en créer

Début Fin

Gérer les associés à qui vous offrez le droit de modifier cette activité

4ème Étape : Dans la page de création de l'activité, **saisir/modifier la consigne** avec l'éditeur Capytale qui permet l'ajout de lien web ou l'intégration d'images entre autres.

Une fois terminée, **sauvegarder l'activité**.

The screenshot displays the Capytale editor interface. At the top, there is a header bar with the Capytale logo, an 'Enregistrer' (Save) button, a user ID 'f9eb-3513725', and the title 'Modifier un programme, niveau sonore d'une classe'. Below the header is a rich text editor with a toolbar containing options for paragraph, font (Arial), size (A+), bold (B), italic (I), underline (U), link, text color (A), background color (Aa), insert, and alignment (À gauche). The main text area contains the following instructions: 'D'après la problématique suivante, complète le programme :' followed by a problem statement: 'Un système de mesure du niveau sonore est installé en classe de technologie. Le bandeau LED s'allume en rouge quand le niveau sonore est pénible (80dB) sinon le bandeau LED s'allume en vert. L'enseignant souhaite avoir une couleur supplémentaire quand le niveau sonore est entre fatigant (60dB) et pénible (80dB).' Below the text is a code editor with a 'Téléverser' (Upload) button and a toolbar with icons for undo, redo, and execution. The code editor shows a Scratch-style script with the following blocks: 'Au démarrage' (When green flag clicked), '[Neopixel] définir' (20 LED sur la broche P0), and a 'Répéter indéfiniment' (Repeat forever) loop. Inside the loop, there is an 'affecter à' (set) block for 'niveau sonore' (sound level) to the value of '[Micro] intensité du son' (microphone sound intensity). This is followed by an 'if' block: 'si' (if) 'niveau sonore' is greater than 80, 'alors' (then) '[Neopixel] contrôler toutes les LED à' (control all LEDs to) 'sur la broche P0' (on pin P0) with a red dot. The 'if' block has a 'sinon' (else) block with a minus sign. The editor also features a left sidebar with a search bar and categories: Affichage, Entrées/Sorties, Communication, Capteurs, Actionneurs, Robots, Drone, Caméras IA, and Logique.