

REJOINDRE UNE ACTIVITÉ DESMOS

Pour rejoindre une activité Desmos

Pour aller sur l'activité de ton enseignant(e), clique sur <https://www.student.desmos.com/>

Si l'enseignant(e) t'a envoyé un code, tu arriveras à la page représentée par l'image de gauche, si tu as reçu un lien, tu arriveras directement à l'image de droite.

Avec un code :

Entre le code et tu arriveras à l'image de droite.



Bienvenue !



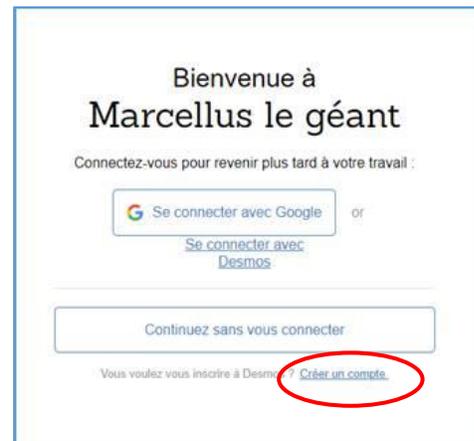
Entrez votre code de classe :

Connectez-vous pour revenir plus tard à votre travail :

ou

Tu n'as pas encore de compte ? Demande un code à ton enseignant et saisis-le ci-dessus.

Avec un lien :



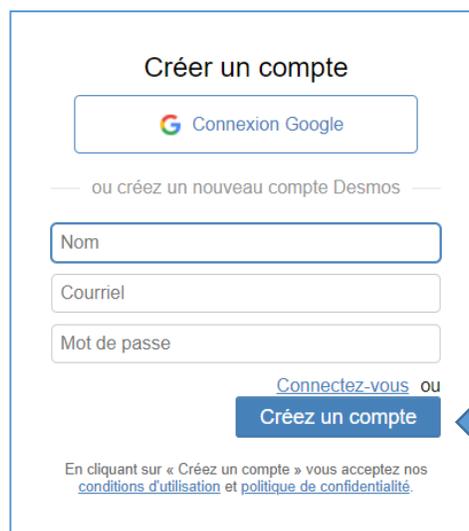
Bienvenue à
Marcellus le géant

Connectez-vous pour revenir plus tard à votre travail :

or

Vous voulez vous inscrire à Desmos ?

Lorsque c'est la 1^{re} fois, tu dois compléter les informations pour la création de ton compte. Demande à ton enseignant(e) si tu utilises un compte Google ou le courriel de ton centre de services scolaire.



Créer un compte

— ou créez un nouveau compte Desmos —

ou

En cliquant sur « Créez un compte » vous acceptez nos [conditions d'utilisation](#) et [politique de confidentialité](#).

Par la suite, assure-toi d'être toujours connecté (Connexion Google OU sur Connexion Desmos) pour avoir la possibilité d'enregistrer ton travail et y revenir plus tard. Sinon, tu n'auras plus accès au travail commencé.

Si tu as déjà commencé une activité, tu pourras poursuivre là où tu es rendu. Tu verras aussi toutes les activités que tu as déjà faites. Si ton enseignant(e) t'a envoyé des rétroactions, tu pourras aussi voir des notifications.

Il est possible que ton enseignant(e) t'envoie un seul code pour toute l'année. Ce sera ton code classe pour aller sur toutes les activités.

Tu peux aussi consulter la capsule suivante :

https://www.youtube.com/watch?v=s0K1nEuMLBo&feature=emb_title

Bonne activité!