

















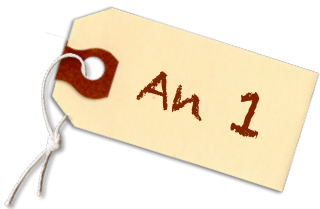


# Mission possible en TIC!

Agents secrets, à vos écrans!

## 2<sup>e</sup> année an 1

	Mission 1 Octobre	Mission 2 Novembre	Mission 3 Décembre	Mission 4 Janvier	Mission 5 Février	Mission 6 Mars	Mission 7 Avril	Mission 8 Mai
2 <sup>e</sup> année	<p><b>Le reconnaissez-vous?</b></p> <p><b>Photofiltre</b>  ou <b>ImageWell</b> </p> <p>+ <b>Paint</b>  ou <b>ArtRage</b>  </p> <p>Redimensionner, recadrer et effectuer une rotation de la photo d'un ami avec <i>Photo-filtre</i> ou <i>ImageWell</i>. Ensuite, réaliser un maquillage sur sa photo à l'aide de <i>Paint</i> ou <i>ArtRage</i>. Tenter de le rendre méconnaissable.</p>	<p><b>Des mots tout en couleurs</b></p> <p><b>Pages</b>  ou <b>Word</b>  </p> <p>En dyade, se dicter les mots de vocabulaire. Utiliser le traitement de texte pour les écrire, en laissant l'élève choisir la mise en forme du texte (grosseurs de caractères, couleur, etc.). Suggestion : l'élève peut mettre en évidence les difficultés orthographiques en choisissant une couleur spécifique.</p>	<p><b>Des jouets farfelus</b></p> <p><b>Paint</b>  ou <b>Paintbrush</b> </p> <p>Illustrer un jouet farfelu fictif et inventer le nom du jouet.</p>	<p><b>En hiver, je sors!</b></p> <p><b>Publisher</b>  ou <b>PowerPoint</b>   ou <b>ActivInspire</b>   ou <b>Notebook</b>   ou <b>Open Sankoré</b>  </p> <p>Insérer une image de la bibliothèque (ou ressources) en lien avec une activité hivernale. Écrire 3 phrases décrivant cette activité.</p>	<p><b>Mon ami et moi</b></p> <p><b>LopArt</b>  </p> <p>Illustrer un geste de partage. Faire le fond en arrière-plan et les personnages au premier plan. Suggestion : présenter à la classe.</p>	<p><b>Cuistot au boulot!</b></p> <p><b>www.babygo.fr</b></p> <p>Utiliser <i>BabyGo</i> pour rechercher une recette facile à cuisiner avec son aliment santé préféré. Imprimer la recette afin de la faire à la maison.</p>	<p><b>Je nage plus vite que toi!</b></p> <p><b>Flip Boom</b>  </p> <p>Faire nager deux poissons en un minimum de 4 diapositives.</p>	<p><b>Maman, tu es...</b></p> <p><b>Audacity</b>  </p> <p>Enregistrer un petit mot pour maman, débutant par « Maman, tu es... » et l'exporter en <i>MP3</i>. Suggestion : le publier sur le site Web de l'école.</p>



# Mission possible en TIC



Nom : \_\_\_\_\_

2<sup>e</sup> année

1 • octobre

Le reconnaissez-vous?

Mission accomplie!



5 • février

Mon ami et moi

Mission accomplie!



2 • novembre

Des mots tout en couleurs

Mission accomplie!



6 • mars

Cuistot au boulot!

Mission accomplie!



3 • décembre

Des jouets farfelus

Mission accomplie!



7 • avril

Je nage plus vite que toi!

Mission accomplie!



4 • janvier

En hiver, je sors!

Mission accomplie!



8 • mai

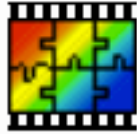
Maman, tu es...

Mission accomplie!

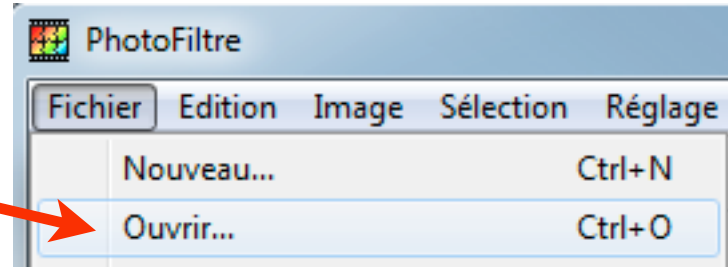


## Effectuer une rotation avec Photofiltre

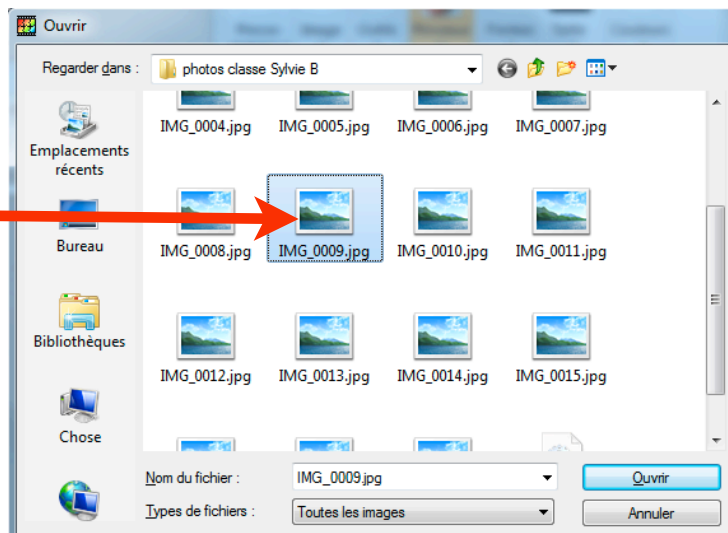
1. Ouvrez Photofiltre.



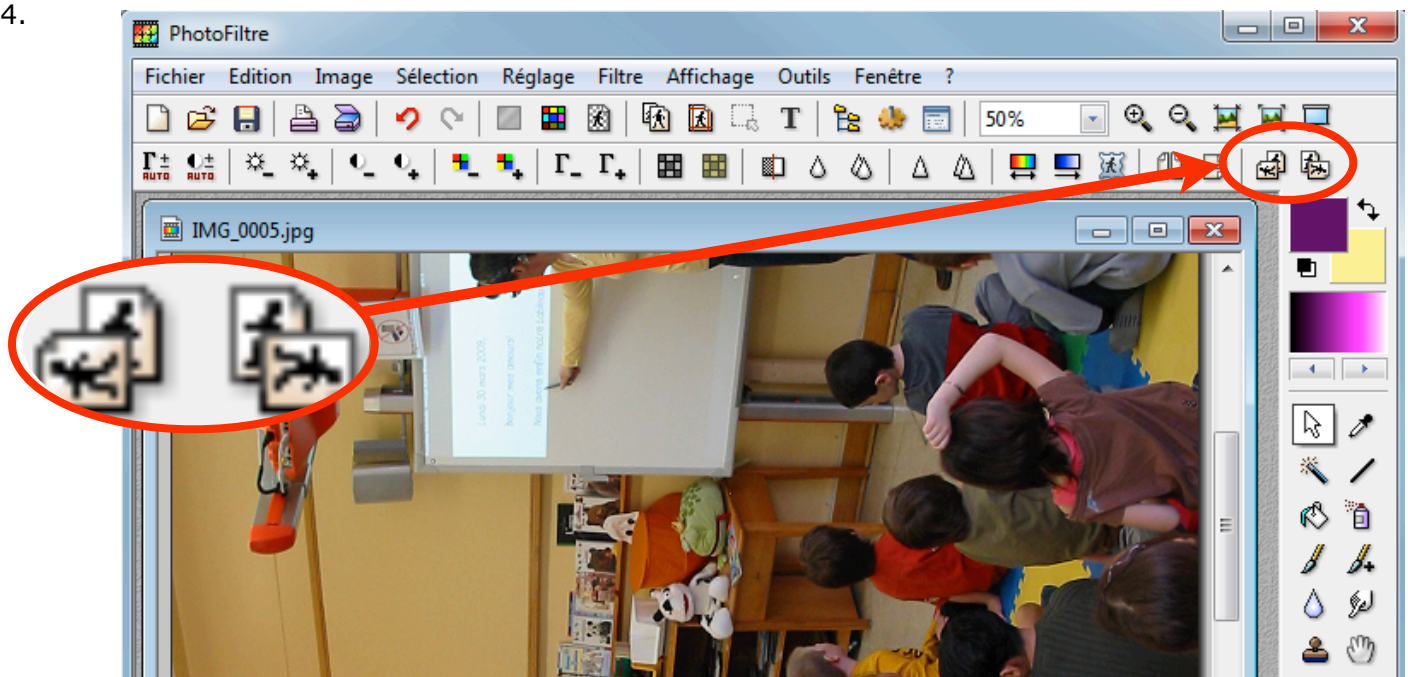
2. Faites *Fichier* puis *Ouvrir* (ou Ctrl O)



3. Double-cliquez (clic clic) sur la photo à ouvrir.

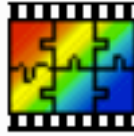


4.

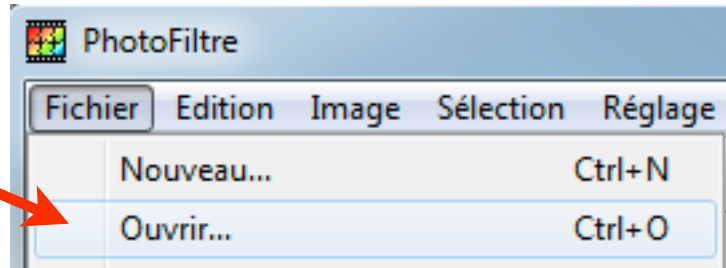


## Redimensionner une photo avec Photofiltre

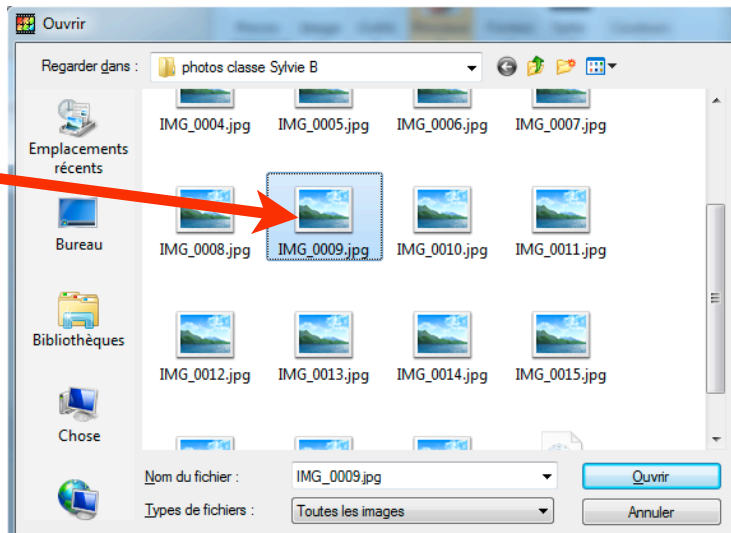
1. Ouvrez Photofiltre.



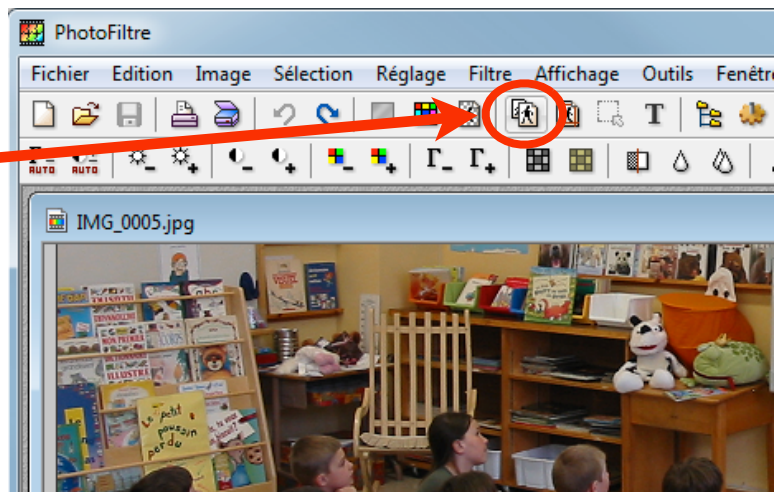
2. Faites *Fichier* puis *Ouvrir* (ou Ctrl O)



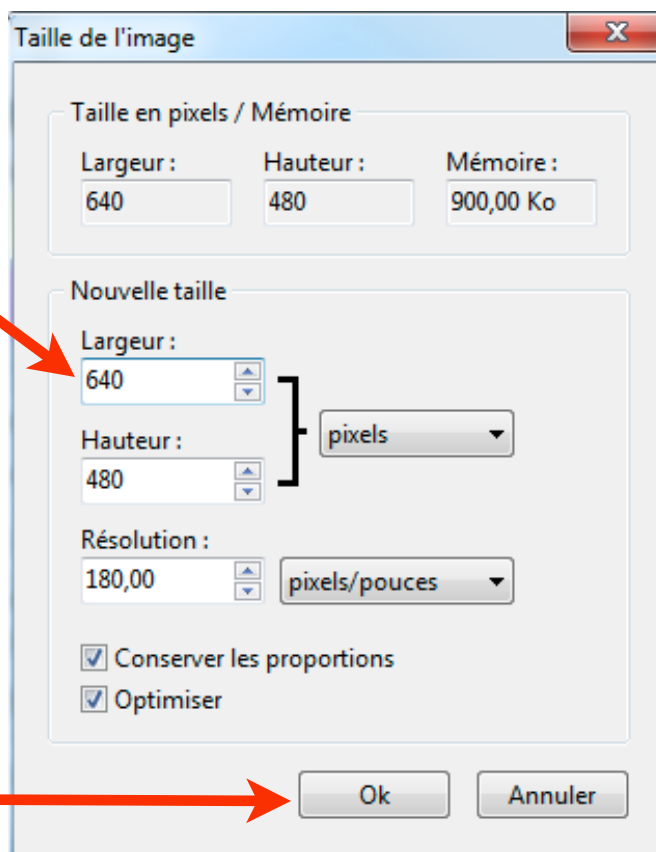
3. Double-cliquez (clic clic) sur la photo à ouvrir.



4.



5. Réglez à 640.

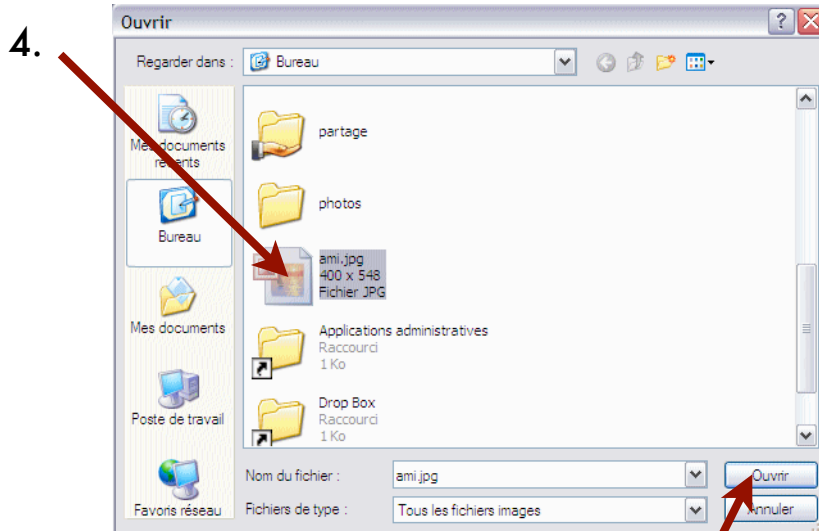
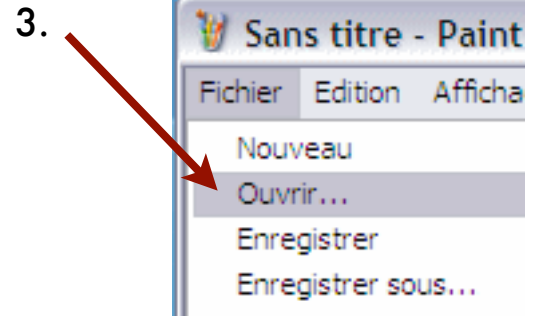
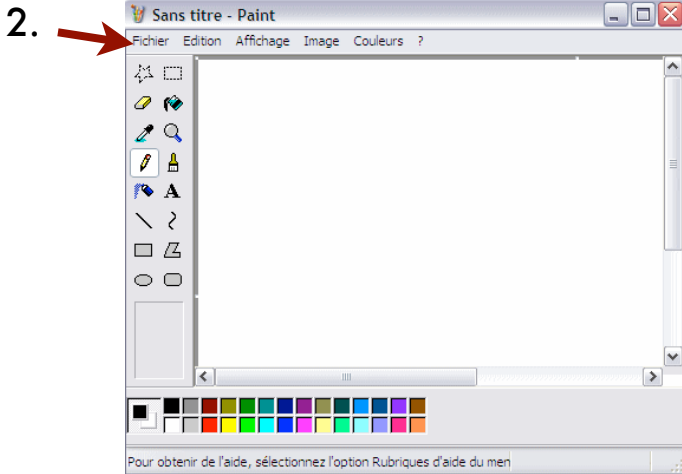


6. Cliquez sur *OK*.



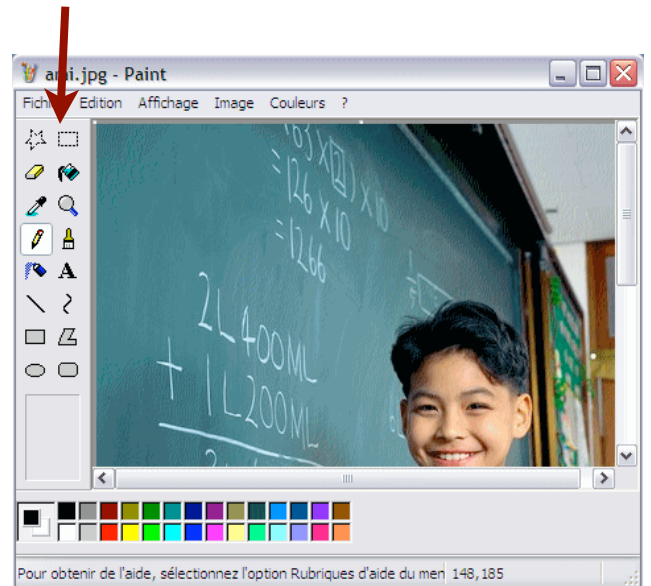
# Insérer une photo dans Paint (Windows XP)

1. Ouvrez Paint.



5.

6. Utilisez les outils.





# Paint





 Clique sur **Démarrer**, **Tous les programmes**, **Accessoires**, **Paint**.


 Clique sur **Fichier** puis sur **Ouvrir**.

 Cherche ta photo dans le dossier de la classe.


 Clique sur **Ouvrir**.

 Pour te déguiser, voici les accessoires dont tu auras besoin :

 La palette de couleur	 Le pinceau pour tracer et colorier	 La loupe pour bien colorier
 La pipette pour retrouver une couleur que tu as déjà utilisée	 L'aérographe pour colorier différemment	 Le pinceau pour tracer et colorier


 Pour commencer clique sur une couleur.


 Choisis l'outil pinceau et la grosseur de mine que tu veux.


 Dessine ton déguisement.

 Si tu fais une erreur, clique sur **Édition** et **Annuler**.

 Pour colorier, clique sur la loupe et sur la partie que tu veux colorier.

 Utilise le pinceau et la plus grosse mine.

 Pour revenir à la grandeur normale, clique encore sur la loupe et sur ton dessin.

 **Important** : Tu dois enregistrer ton travail.

○ Clique sur **Fichier** et **Enregistrer sous**

○ Nomme ton dessin avec ton prénom + costume et ajoute .jpg

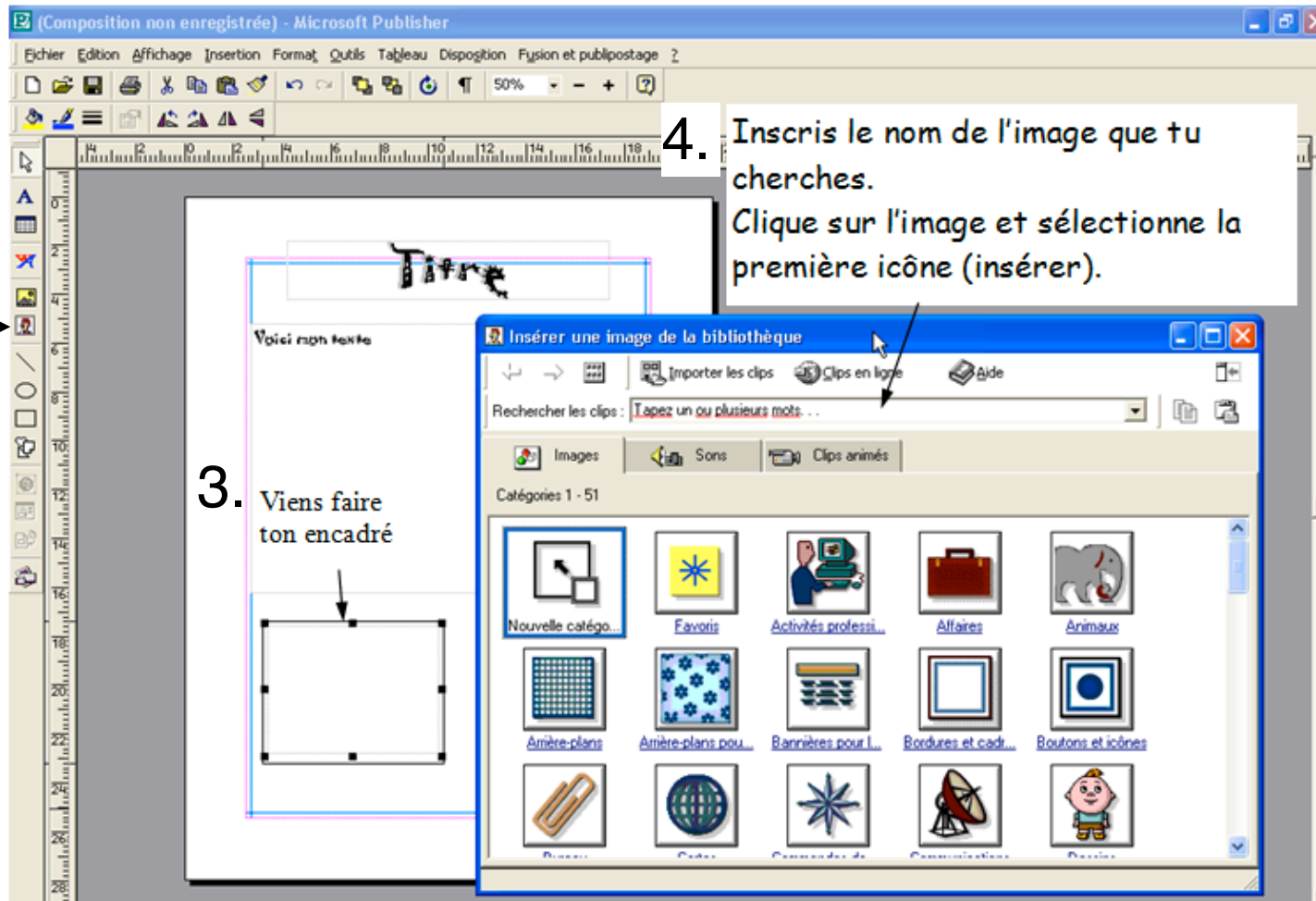
○ Clique sur **Enregistrer**





# Insérer une image *clipart* dans Publisher

1. Ouvre Publisher 



2. →

3. Viens faire ton encadré

4. Inscris le nom de l'image que tu cherches.  
Clique sur l'image et sélectionne la première icône (insérer).

The screenshot shows the Microsoft Publisher interface. The main window is titled '(Composition non enregistrée) - Microsoft Publisher'. The menu bar includes 'Fichier', 'Edition', 'Affichage', 'Insertion', 'Format', 'Outils', 'Tableau', 'Disposition', 'Fusion et publipostage', and '?'. The toolbar contains various icons for file operations, editing, and layout. The main workspace shows a text box containing the text 'Voici mon texte' and a rectangular frame below it. A dialog box titled 'Insérer une image de la bibliothèque' is open in the foreground. It has a search bar with the text 'Rechercher les clips : Tapez un ou plusieurs mots : ...'. Below the search bar are tabs for 'Images', 'Sons', and 'Clips animés'. The 'Images' tab is selected, showing a grid of clipart categories such as 'Nouvelle catégo...', 'Favotis', 'Activités profess...', 'Affaires', 'Animaux', 'Arrière-plans', 'Arrière-plans pou...', 'Bannières pour l...', 'Bordures et cadr...', 'Boutons et icônes', 'Bureau', 'Cartes', 'Commandes de', 'Communications', and 'Personnes'. An arrow points from the search bar to the 'Insérer' icon in the top-left corner of the dialog box.



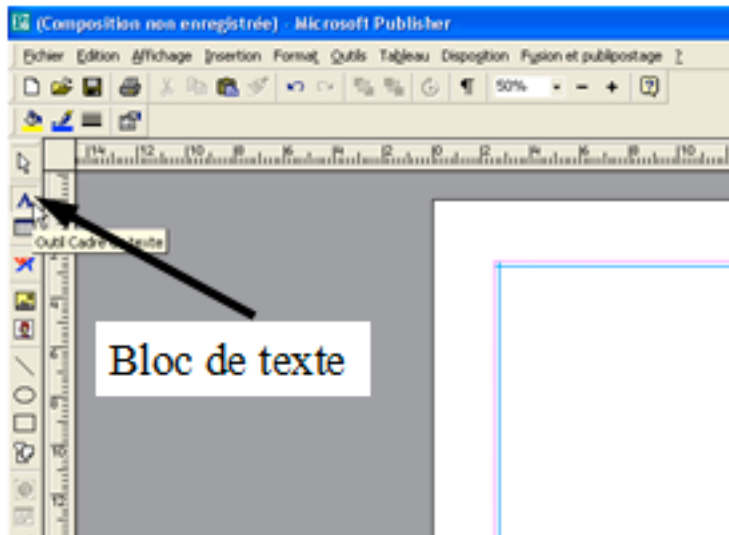


# Insérer du texte dans Publisher

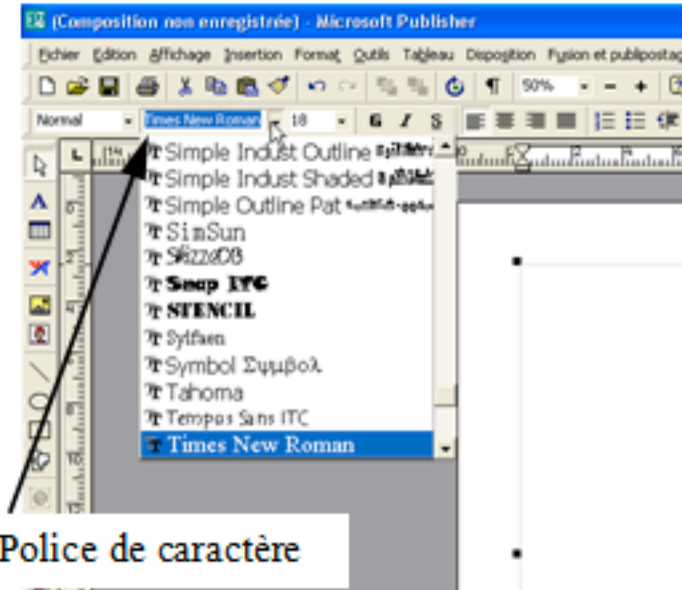
1 Ouvre Publisher



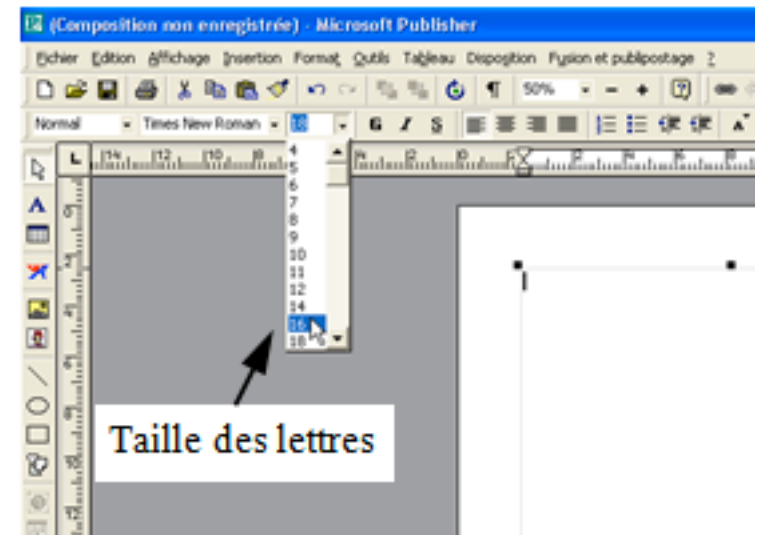
2



3



4





LopArt



Logiciel d'arts plastiques et  
de communautaire

---

Petit guide abrégé

## Les outils du portfolio



### Astuces



Pour transférer une image d'un portfolio LopArt à un autre, appuyez sur la touche *majuscule* avant d'appuyer sur l'icône d'exportation.

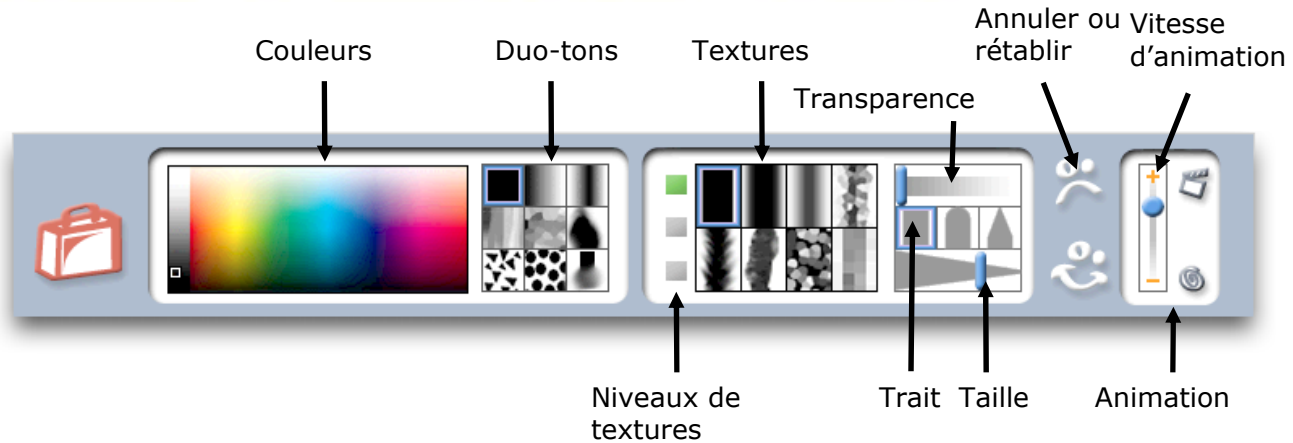


Pour récupérer son dessin en format .lop, cliquez sur la majuscule puis sur la page blanche.

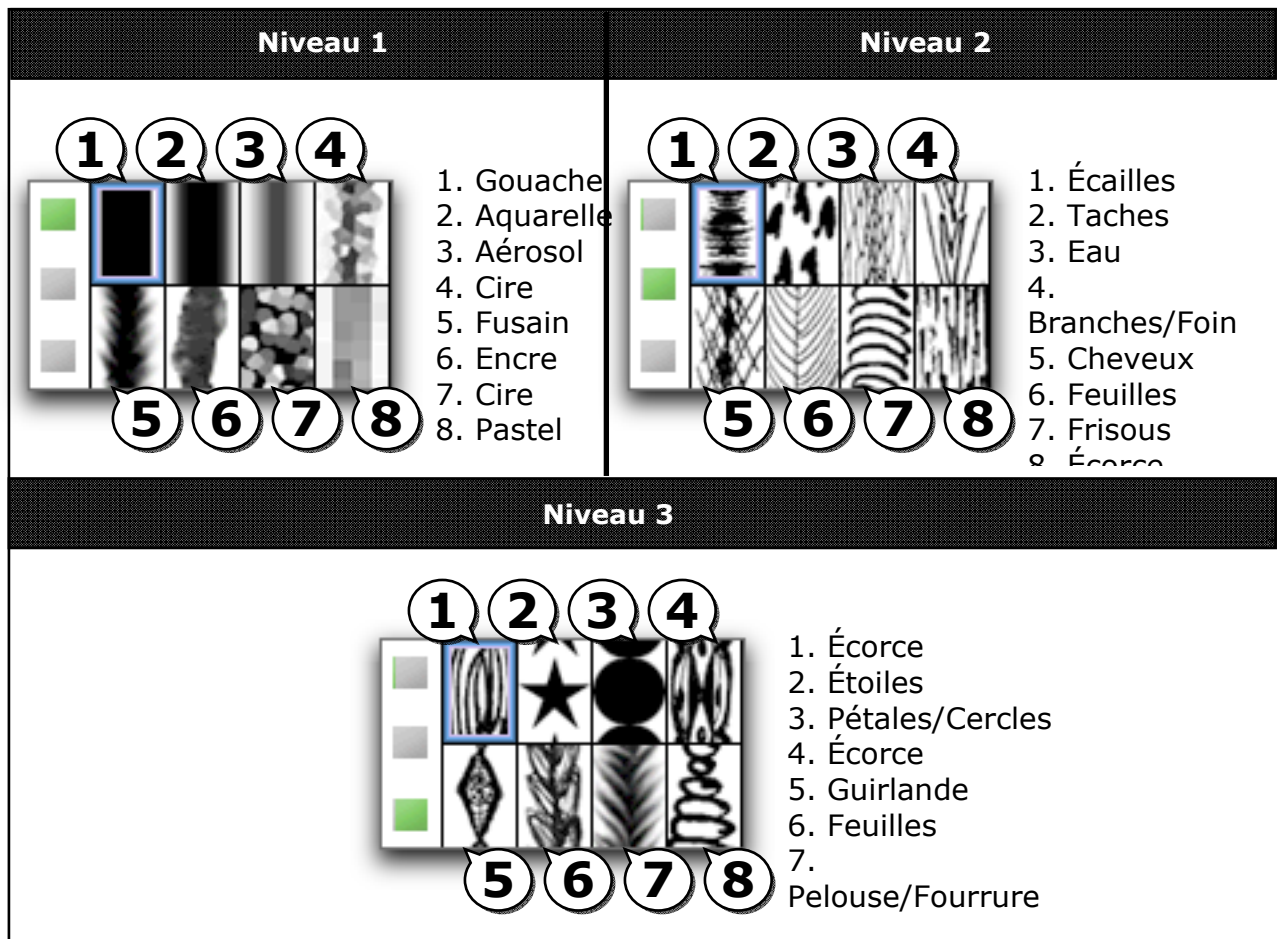


Pour démarquer un détail ou une forme, dessiner la ligne contour après le dessin, pour éviter de dépasser lors du remplissage.

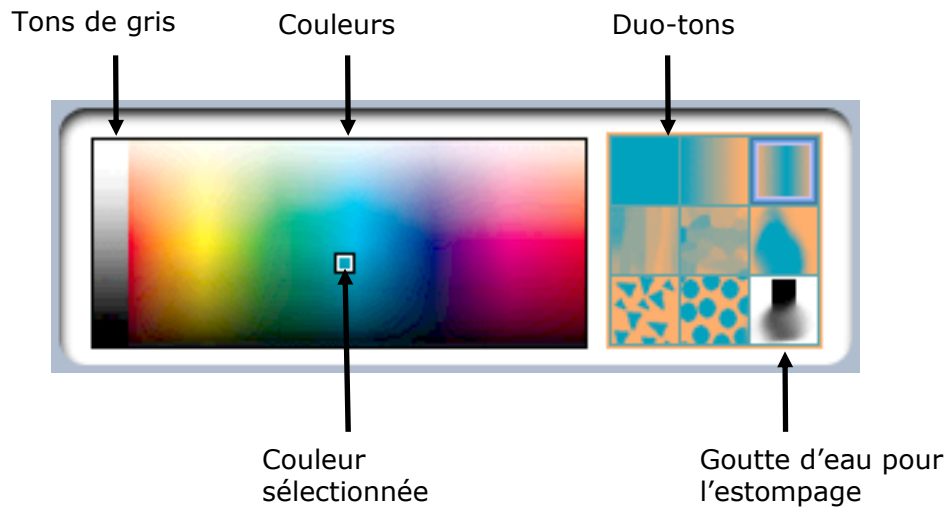
## Les outils de dessin du canevas




## Les textures



## Les couleurs et les duo-tons



 Astuce : Pour retrouver une couleur, cliquez sur celle-ci dans le canevas (sur le dessin) en enfonçant la touche majuscule. Ainsi, tous les paramètres précédemment établis se réaffichent.

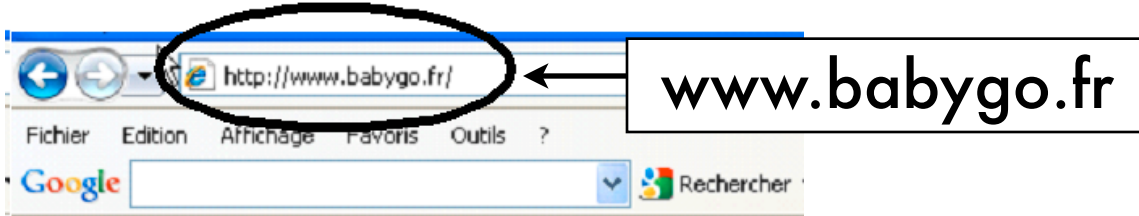


# BabyGo

1. Ouvre



2.



3.



4.

5. Choisis le site le plus approprié.





# L'interface de FlipBoom All Star

The image shows the FlipBoom All Star software interface with various components labeled in French. The interface includes a menu bar (Fichier, Edition, Affichage, Lecture, Outils, Bibliothèque, Aide), a toolbar with icons for file operations and editing, a central workspace, and a right-hand panel with drawing properties and a library.

Labels and their corresponding functions:

- Ouvrir un document existant**: Open an existing document.
- Enregistrer**: Save.
- Annuler**: Undo.
- Afficher le fantôme**: Show ghost.
- Propriétés des outils de dessin**: Drawing tool properties.
- Nouveau document**: New document.
- Outils de dessin**: Drawing tools.
- Couleur de remplissage des zones fermées**: Fill color for closed areas.
- Tracer des formes ou des lignes**: Draw shapes or lines.
- Écrire du texte**: Write text.
- Importer du son (MP3)**: Import sound (MP3).
- Importer une image ou une photo**: Import image or photo.
- Ajouter ou supprimer une page**: Add or remove a page.
- Copier la page sélectionnée**: Copy the selected page.
- Visionner l'animation**: View animation.
- Vitesse de l'animation**: Animation speed.
- Sélectionner une couleur dans l'espace de dessin**: Select a color in the drawing space.
- Choisir une couleur dans le cercle chromatique**: Choose a color in the color wheel.
- Bibliothèque d'images**: Image library.

The interface also features a timeline with tracks for 'Avant-plan' (foreground) and 'Arrière-plan' (background), and a 'Bibliothèque' (library) containing categories like Animals, Avatars, Backgrounds, Bubbles, Characters, Creatures, Genie, Props, Shapes, and Accessories. A 'Vitesse (FPS): 3' control is visible in the animation control area.

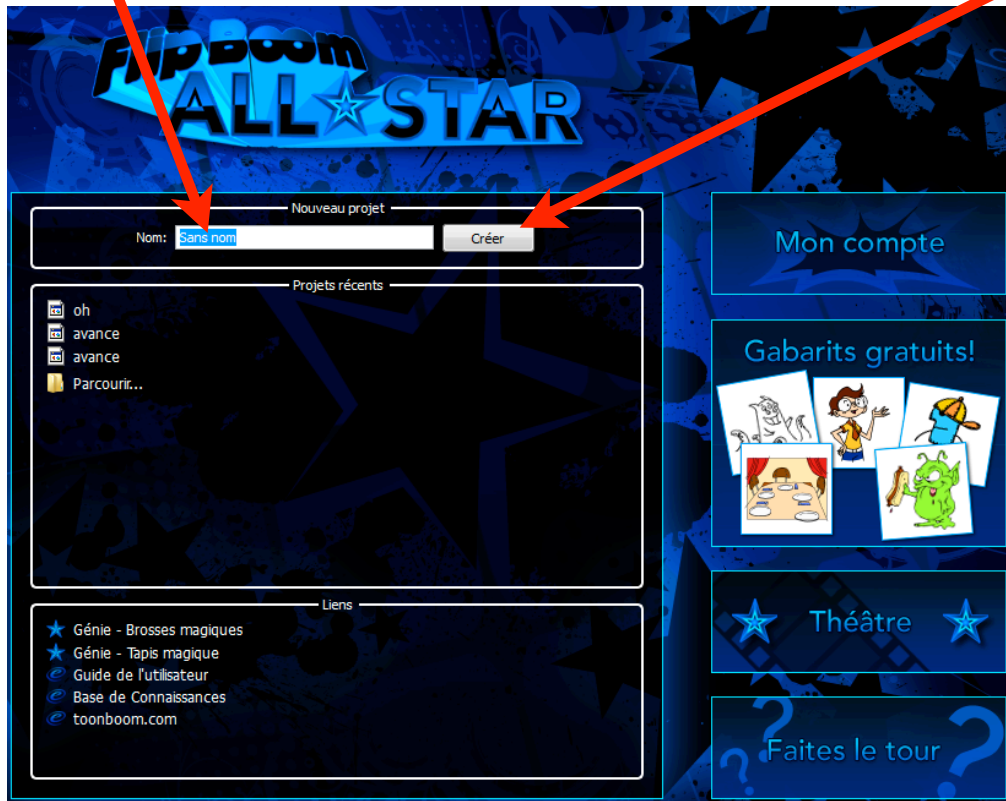
## Le poisson nage... avec FlipBoom All Star

Voici comment réaliser un dessin animé avec *FlipBoom All Star*. Dans cet exemple, nous ferons nager un poisson en quatre diapositives.

1. Ouvre *FlipBoom*.

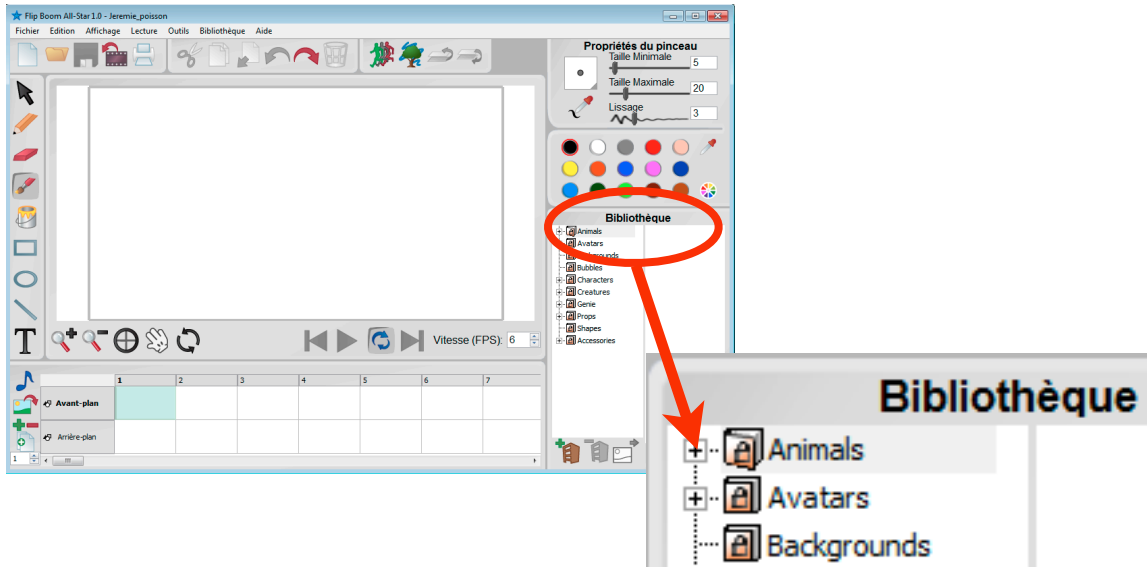


2. Donne un nom au projet (par exemple, *Jeremie\_poisson*) puis clique sur *Créer*.

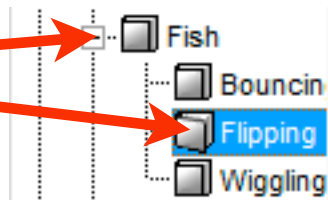




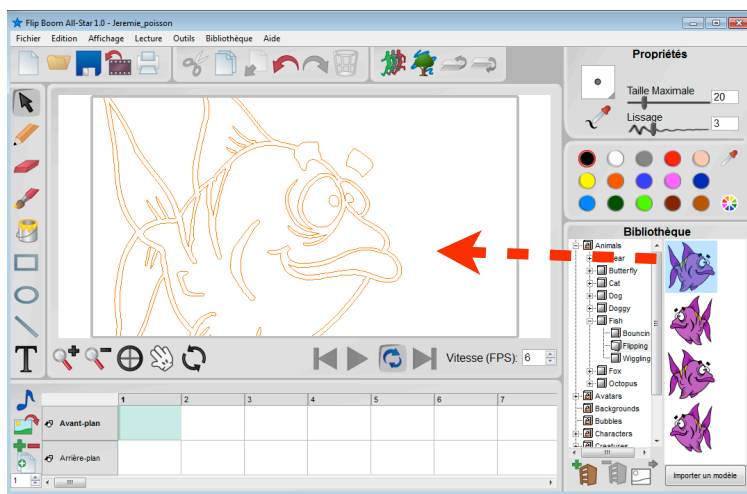
3. Dans *Bibliothèque*, clique sur le + de *Animals*.



4. Clique sur le + de *Fish* puis sur *Flipping*.



5. Choisis un poisson et glisse-le sur l'espace de dessin.

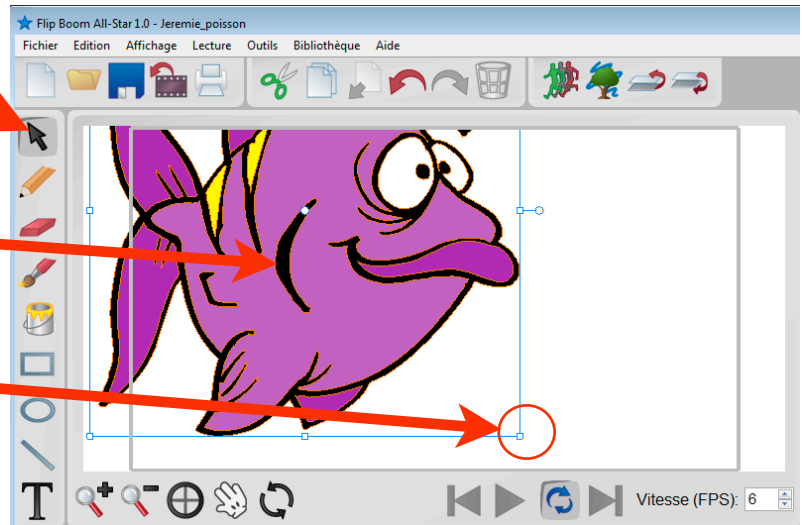


Le poisson est trop gros! On va le redimensionner.

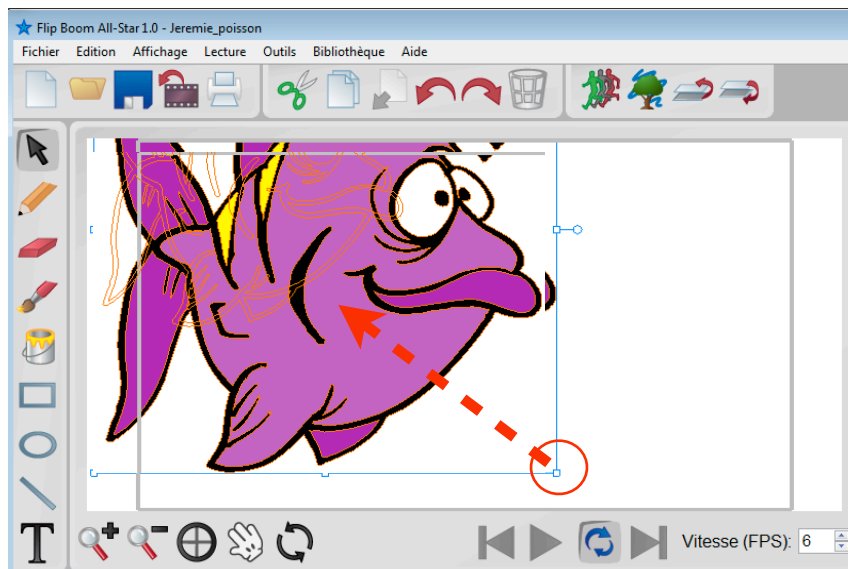
6. Assure-toi d'être sur la flèche.

7. Clique au milieu du poisson pour le sélectionner.

8. Déplace le poisson pour voir le point de sélection du coin.

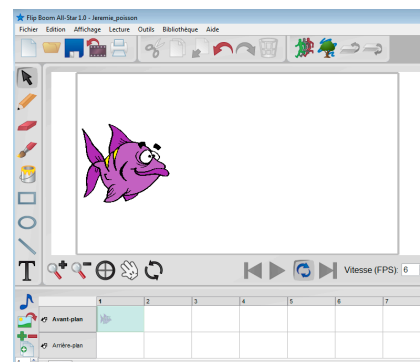


7. Clique **sur le point** et glisse pour réduire les dimensions du poisson.

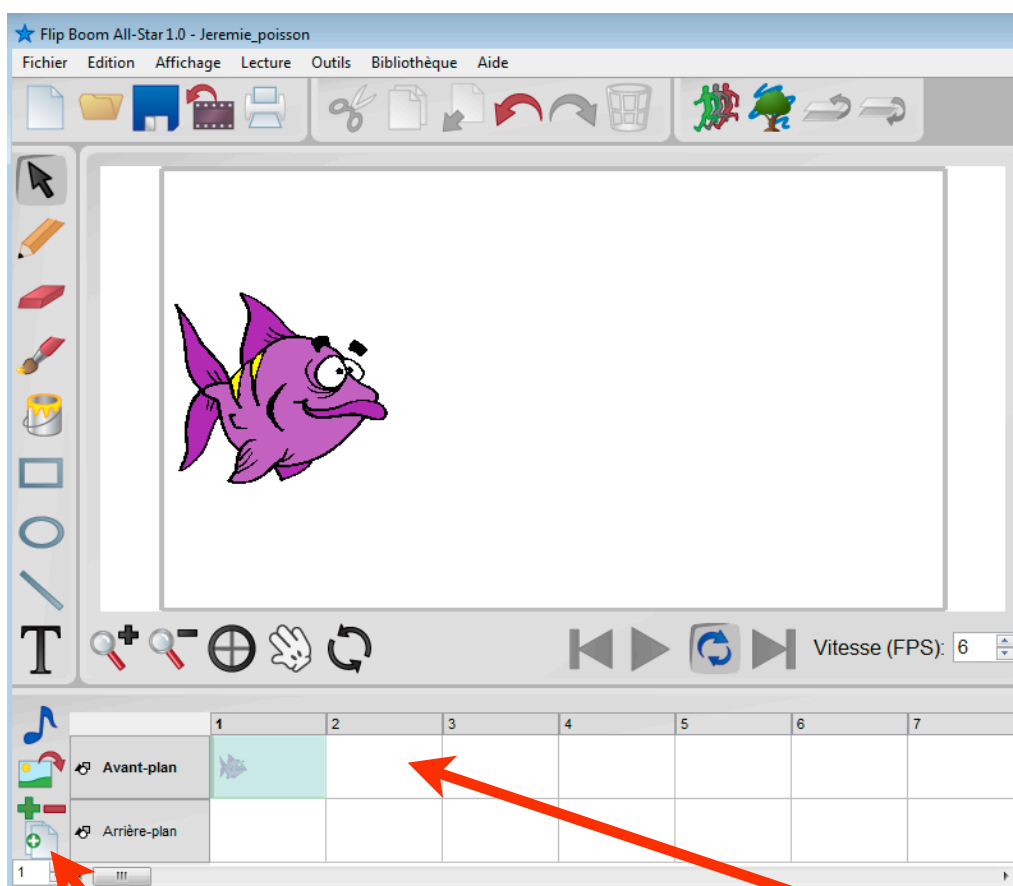


Petit truc : si tu enfonces la majuscule en même temps que tu réduis, tu conserveras les proportions.

8. Remplace ton poisson dans la zone encadrée.

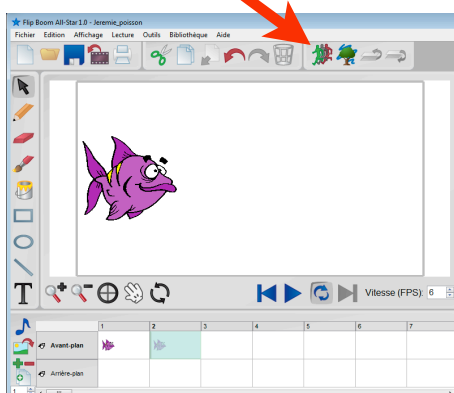


Ta première page est faite!



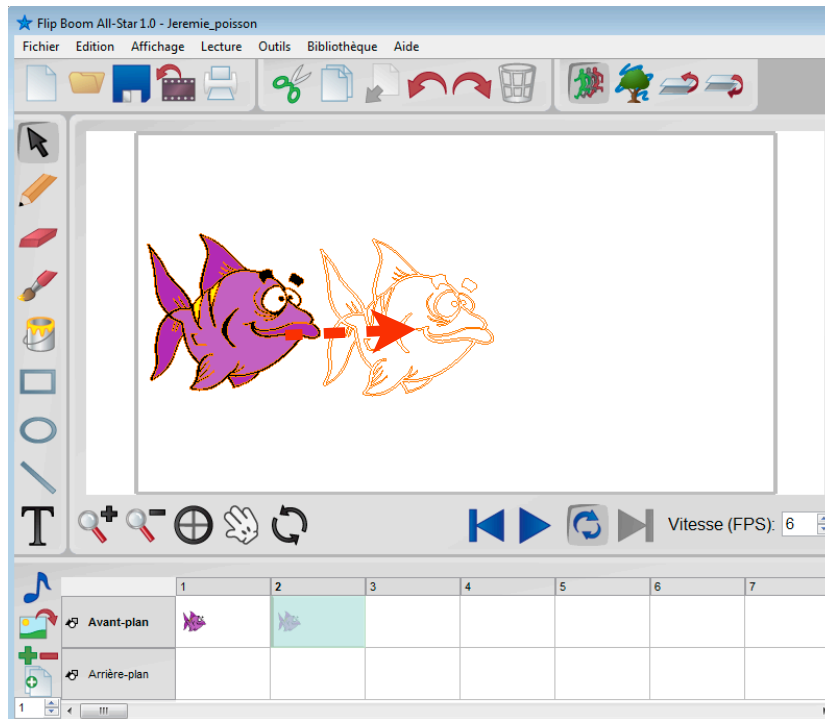
9. Clique sur ce bouton  pour la dupliquer. La diapositive se copiera à sa droite.

10. Active le fantôme  en cliquant dessus.

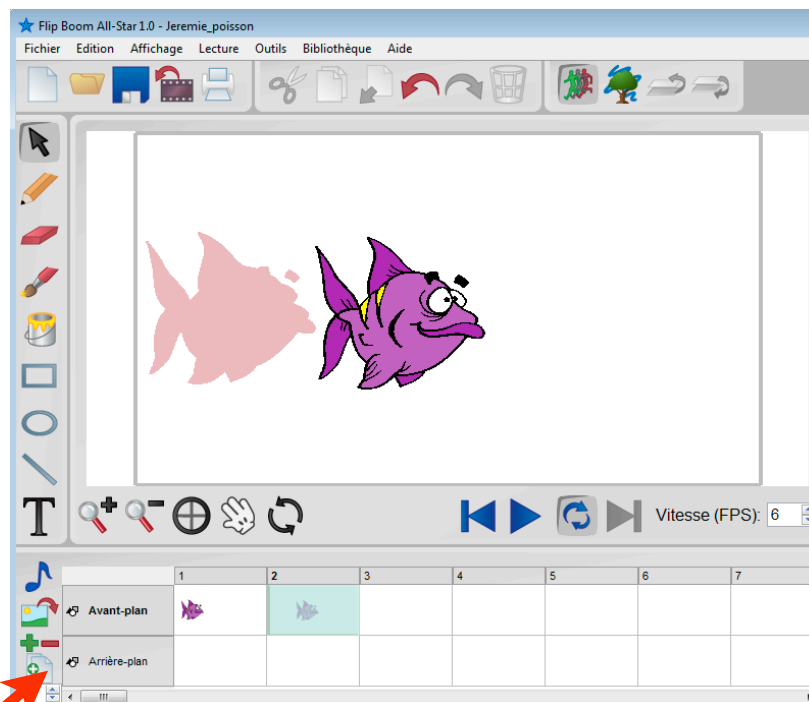


Ceci te permettra de voir la trace de la diapositive précédente.

11. Avance le poisson.

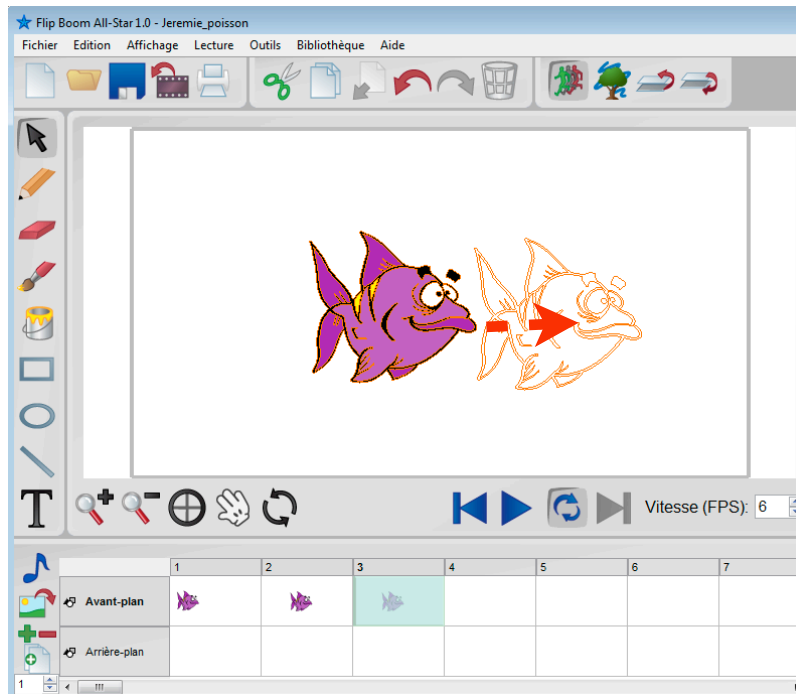


Ta deuxième diapositive est maintenant complétée!

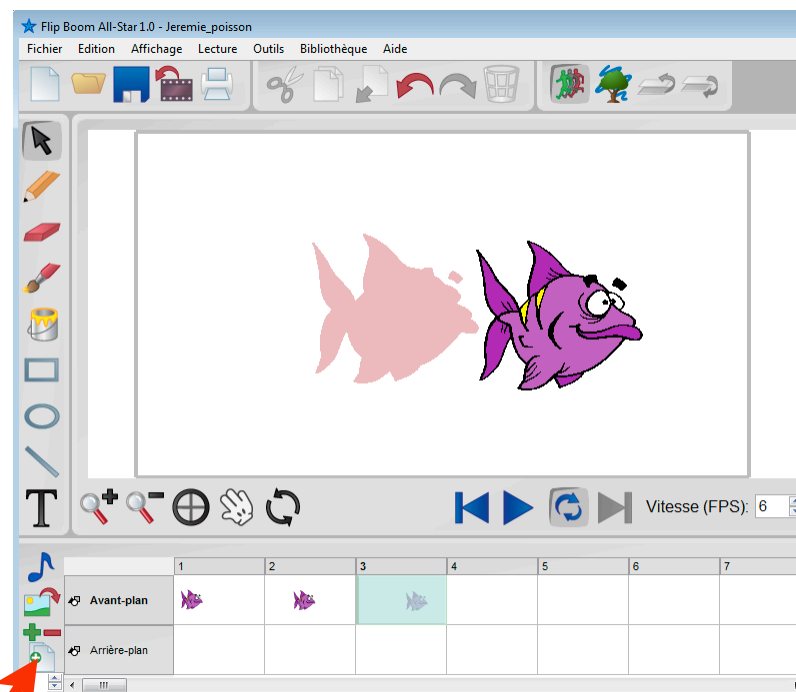


12. Duplique-la.

13. Avance le poisson.

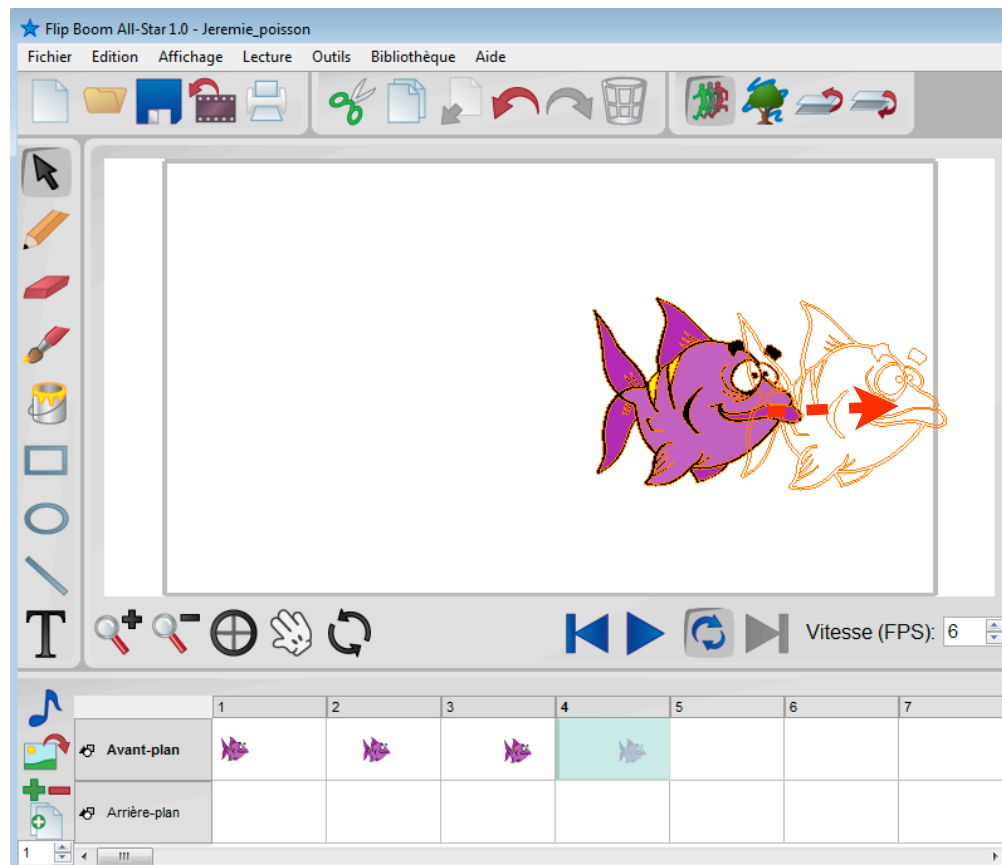


Ta troisième diapositive est complétée.



14. Duplique-la.

## 15. Avance le poisson.



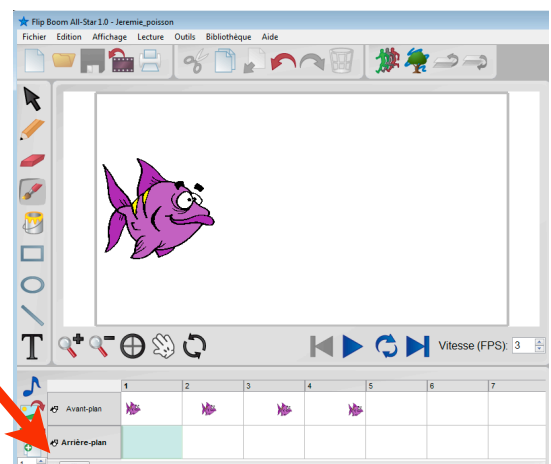
Tu as maintenant quatre diapositives. Ton animation est terminée, à moins que...



Pour un meilleur effet, tu peux faire plus de diapositives.



Tu peux aussi dessiner un cours d'eau, des algues et des bulles en arrière-plan.



16. Pour visionner ton animation :



17. Pour exporter ton animation...

