

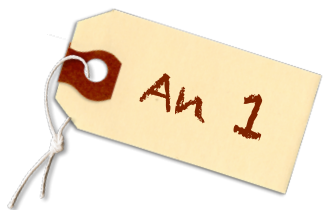


Mission possible en TIC!

Agents secrets, à vos écrans!

6^e 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
6 ^e année	De la grande visite! Pages ou Word Utiliser le traitement de texte pour écrire un mot de bienvenue à ses parents à l'occasion de leur visite à l'école. Rédiger le brouillon directement au clavier et s'initier au correcteur. Imprimer le message et le placer sur le pupitre de l'élève au moment de la rencontre. Note : cette activité peut se vivre en septembre.	Mets le robot au défi! RobotProg S'initier à la robotique par programmation simple. Débuter les exercices du cahier de l'élève. Les laisser aller à leur rythme. Note : S'effectue sans matériel de robotique.	Un commerce, à Noël Google SketchUp Représenter en 3D un commerce de jouets ou de décorations de Noël. Faire trouver l'aire, le périmètre et le volume de trois éléments de leur modèle par un ami. Inscrire les questions sur la feuille <i>SketchUp</i> .	Qui suis-je? Pixia ou ArtRage LopArt Réaliser une oeuvre décrivant une scène d'hiver en exploitant les différentes textures et un matériau de son choix (gouache, fusain, etc.). Décrire, par écrit, les techniques et procédés utilisés. Suggestion : dans la classe, exposer les images (imprimées ou sur un TBI). À tour de rôle, les élèves lisent leur description afin de la faire associer à leur production.	Encore plus de défis pour le robot! RobotProg Exploiter la robotique par programmation simple. Poursuivre les exercices du cahier de l'élève. Les laisser aller à leur rythme. Note : S'effectue sans matériel de robotique.	Quel temps fait-il? meteomedia.com Excell À l'aide du site de <i>Météomédia</i> , réaliser un diagramme de la température moyenne de la ville la plus proche. Situation d'apprentissage ici : recitmst.qc.ca/Donnees-meteo-quoi-en-faire	Un album souvenir PowerPoint ou Keynote Présenter un souvenir ou une anecdote survenue au primaire. L'illustrer et insérer un ou des sons. Assembler les fichiers des élèves en un seul document afin de constituer un album souvenir de classe. Note : prévoir deux heures pour cette activité.	Photoroman souvenir Comic Life Réaliser un photoroman qui présente une rétrospective de l'année. Suggestion : l'ajouter au journal des finissants.



Mission possible en TIC



Nom : _____

6^e année

1 • octobre

De la grande visite!

Mission
accomplie!



2 • novembre

Mets le robot au défi!

Mission
accomplie!



3 • décembre

Un commerce, à Noël

Mission
accomplie!



4 • janvier

Qui suis-je?

Mission
accomplie!



5 • février

Encore plus de défis pour
le robot!

Mission
accomplie!



6 • mars

Quel temps fait-il?

Mission
accomplie!



7 • avril

Un album souvenir

Mission
accomplie!



8 • mai

Photoroman souvenir

Mission
accomplie!

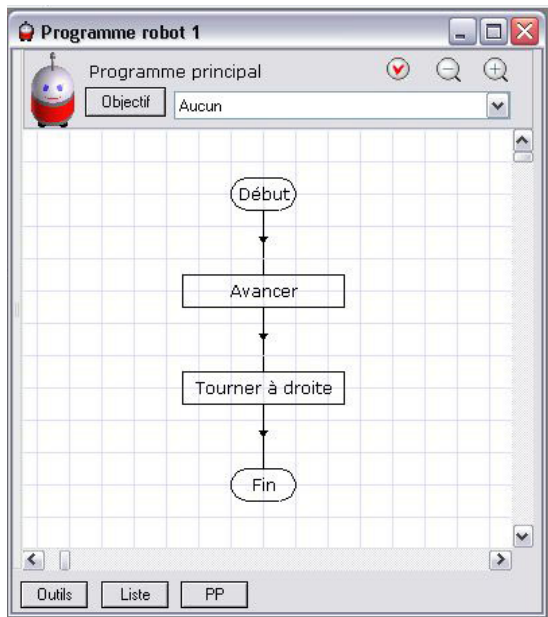




ROBOTPROG

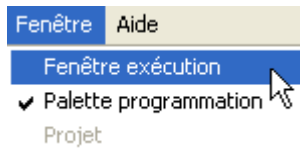
Exercice 1

Reproduis le schéma suivant. Exécute le programme. Enregistre ton programme.



Pour exécuter le programme...

Dans le menu Fenêtre => Fenêtre exécution.



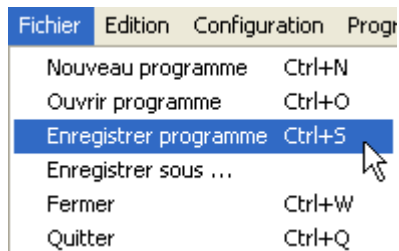
Si le code contient une erreur, tu ne pourras pas lancer le programme.

Clique sur



Pour enregistrer le programme...

Dans le menu Fichier => Enregistrer programme



Relie chaque bloc d'instruction à sa signification:



Début



Fin



Tourner à gauche



Avancer



Tourner à droite

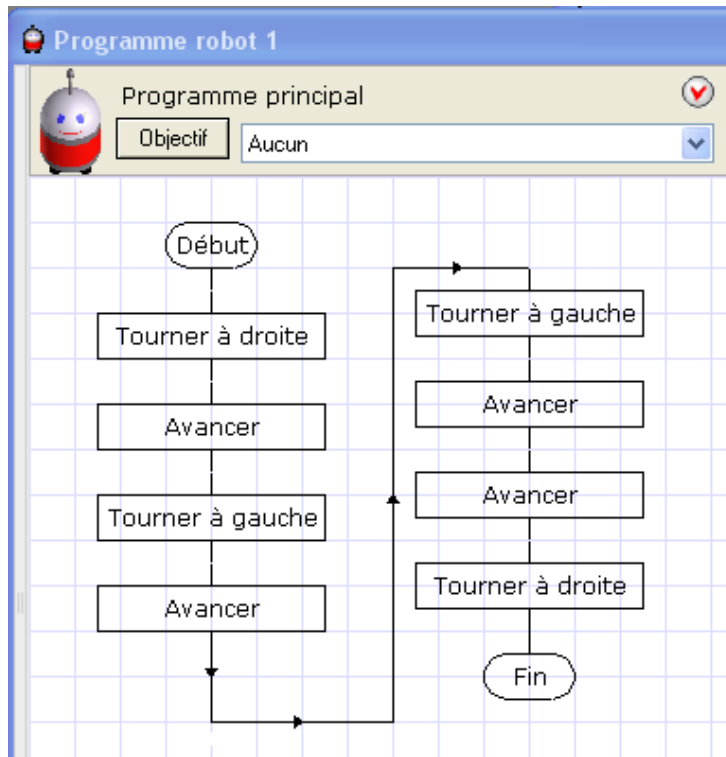
Pour effacer une instruction...

Dans les outils, sélectionne l'efface



Exercice 2

Reproduis le schéma suivant. Exécute ce programme. Enregistre le programme.



Que se passe-t-il?

Que dois-tu changer dans ton programme pour que ton robot réussisse à sortir de sa maison?

Pour commencer un nouveau programme...

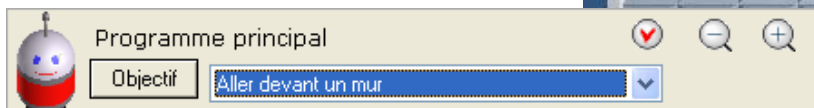
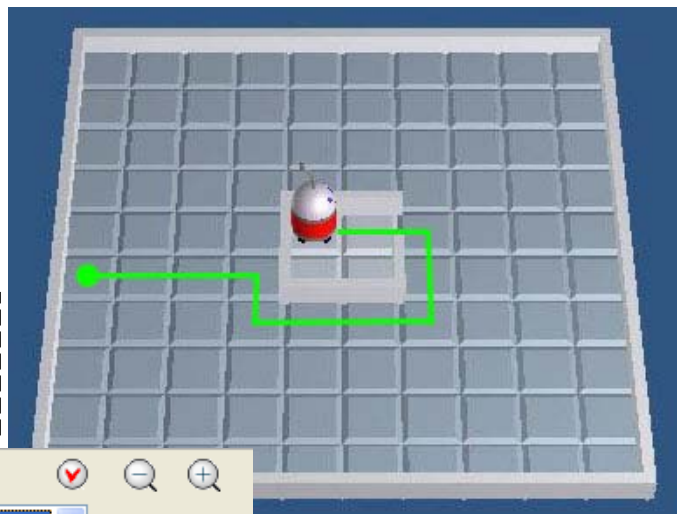
Dans le menu Fichier => Nouveau programme.

Exercice 3

Construis un programme qui permet au robot d'effectuer le trajet vert et d'atteindre le mur. Vérifie que ton objectif est bien atteint. Enregistre

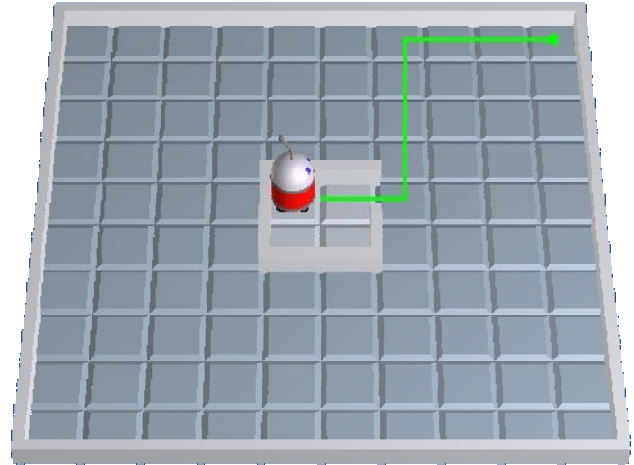
Pour vérifier un objectif...

Dans la liste **Objectif** choisis l'objectif désiré.

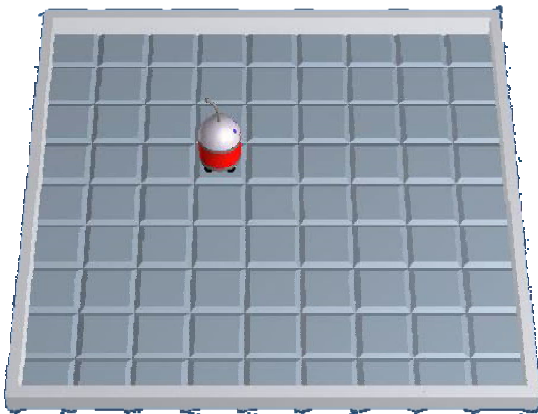


Exercice 4

Construis un programme qui permet au robot d'effectuer le trajet vert et d'atteindre le coin. Vérifie que ton objectif est bien atteint. Enregistre.

**Exercice 5**

Crée un nouveau terrain d'une largeur de 9 cases et d'une hauteur de 9 cases. Place ton robot au même endroit que sur le schéma ci-dessous. Enregistre ton terrain. Construis un programme où ton robot fait demi-tour. Vérifie que ton objectif est atteint. Enregistre ton programme.



Pour créer un nouveau terrain...

Dans le menu **Terrain** => **Mo-**

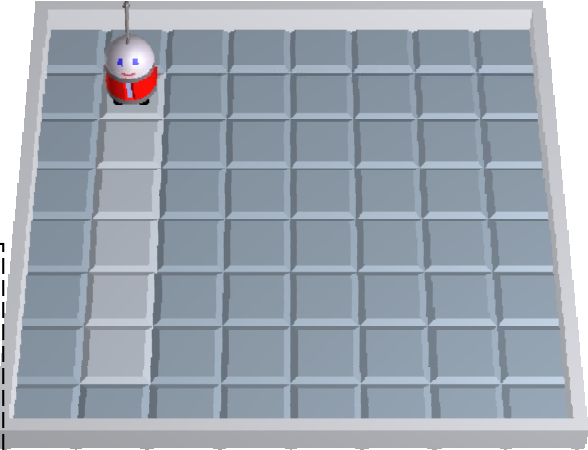
Pour enregistrer un terrain...

Dans le menu **Terrain** => **Enregistrer sous...**



Exercice 6

Modifie ton terrain pour qu'il soit identique à celui ci-contre. Modifie ton niveau d'outils pour 2. Construis un sous-programme « ligne » qui permet au robot d'avancer sur le chemin de cases pâles. Enregistre



Pour changer de niveau...

Dans le menu **Configuration** => **Niveau**.

Choisir le niveau 2.

Clique sur **OK**.



Pour créer et utiliser un sous-programme...

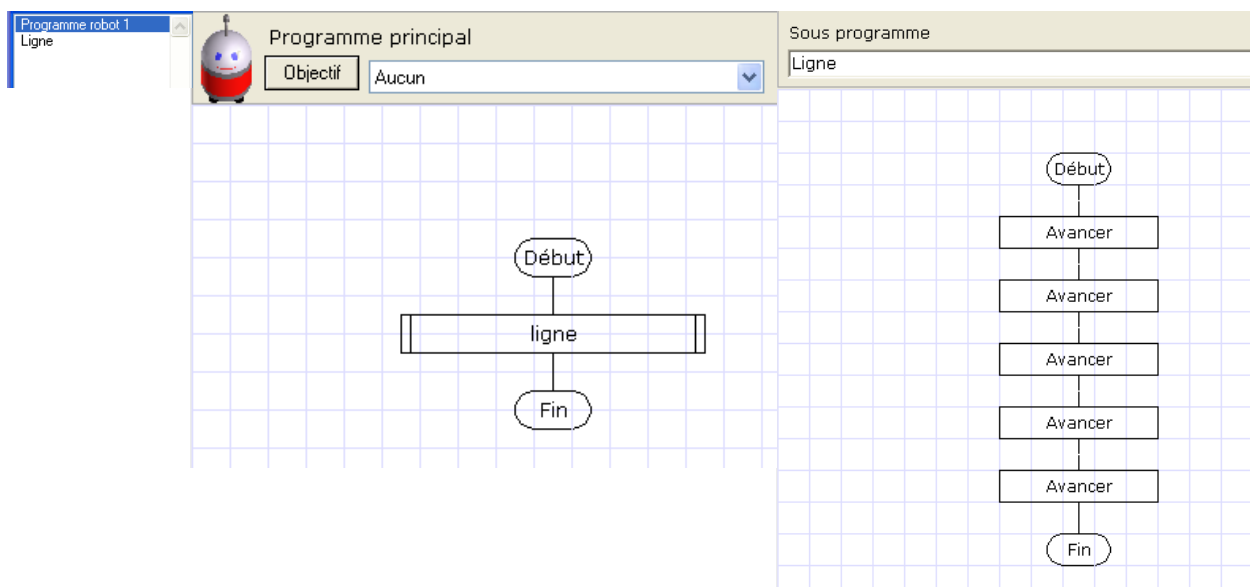
Dans le menu **programmation** => **Nouveau sous-programme**.

Nomme ce sous-programme ligne.

Place les blocs d'instructions pour faire avancer ton robot.

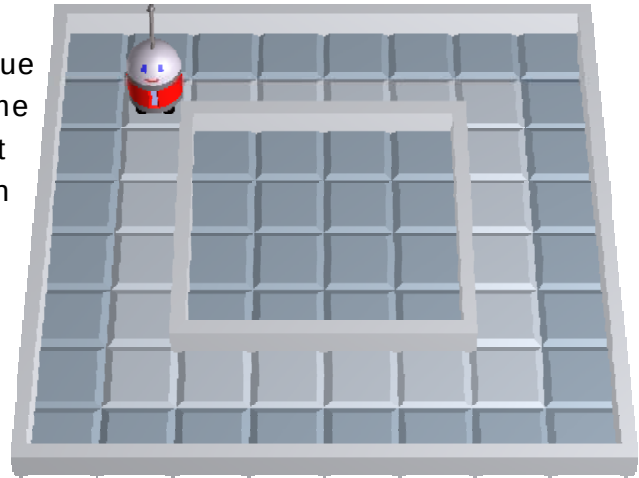


Clique sur liste et choisis ton programme principal.



Exercice 7

Modifie ton terrain pour qu'il soit identique à celui ci-contre. Construis un programme qui permet au robot d'effectuer un trajet carré de 6 cases de côtés. Enregistre ton programme et ton terrain.

**Exercice 8**

Réutilise le ton terrain de l'exercice 7 et ton programme. Modifie ton programme et/ou ton sous-programme pour que ton robot marque son

Pour marquer...

Change de niveau pour 4.

Sélectionne l'outil

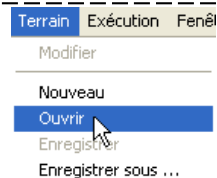
**Exercice 9**

Utilise le terrain de l'exercice 5. Écris un programme qui trace un B ou un C ou un P ou un R ou un T. Enregistre ton programme.

Pour utiliser un terrain enregistré...

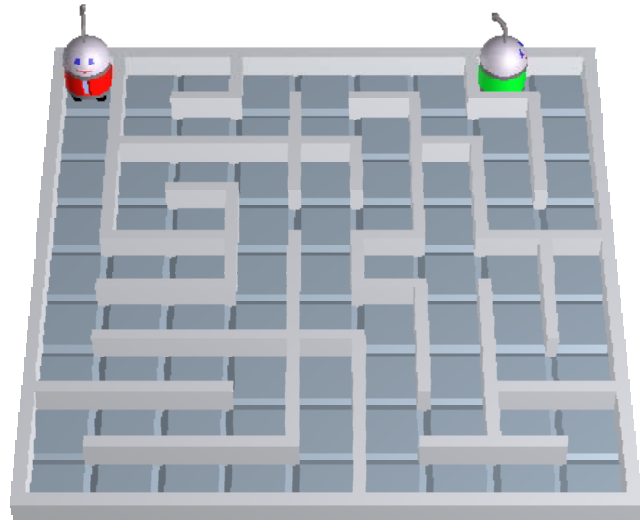
Dans le menu **Terrain** => **Modifier**.

Dans le menu **Terrain** => **Ouvrir**.



Exercice 10

Ouvre le terrain « ami1 ». Crée un programme qui permet au robot rouge de rejoindre son ami le robot vert.

**Exercice 11**

Réutilise le ton programme de l'exercice 10 et modifie-le pour que ton robot compte ses pas. À chaque fois qu'il avance, on ajoute 1 au nombre de pas.

Pour utiliser une variable...

Assurez-vous d'être dans le niveau 4.

Nous allons utiliser ce bloc .

`nbpas = nbpas+1`

Pour voir la valeur d'une variable...

Lorsque le programme s'exécute, cliquez sur .

Exercice 12

Choisis un terrain. Avant d'avancer, ton robot note sa position de départ. Il avance jusqu'au mur, fait demi-tour et revient à sa position de départ.

Ton programme fonctionne-t-il peu importe la position initiale de ton robot?

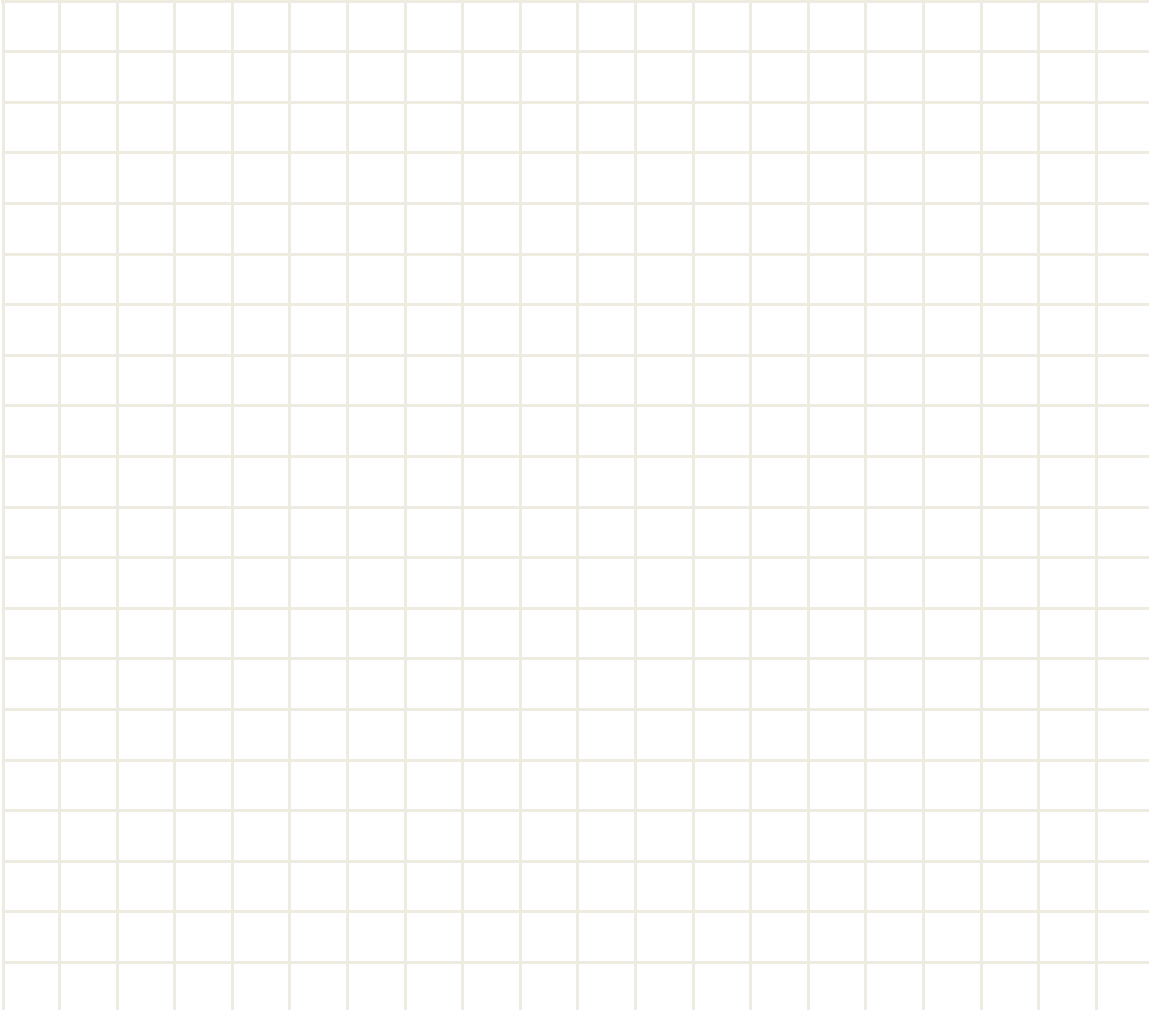
Pour enregistrer sa position...

Utiliser une variable pour la position horizontale et verticale.

`horizontale = xrobot`
`verticale = yrobot`

Projet

À ton tour de jouer ...

TERRAIN**DÉFI**

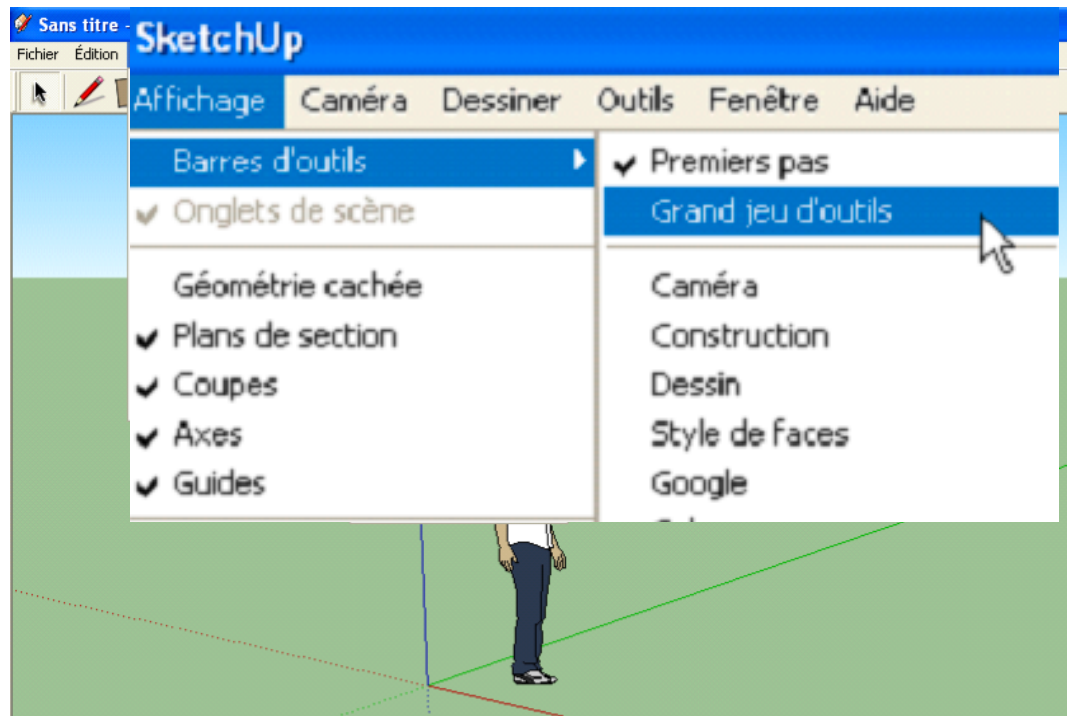


Google SketchUp

1. Ouvre SketchUp



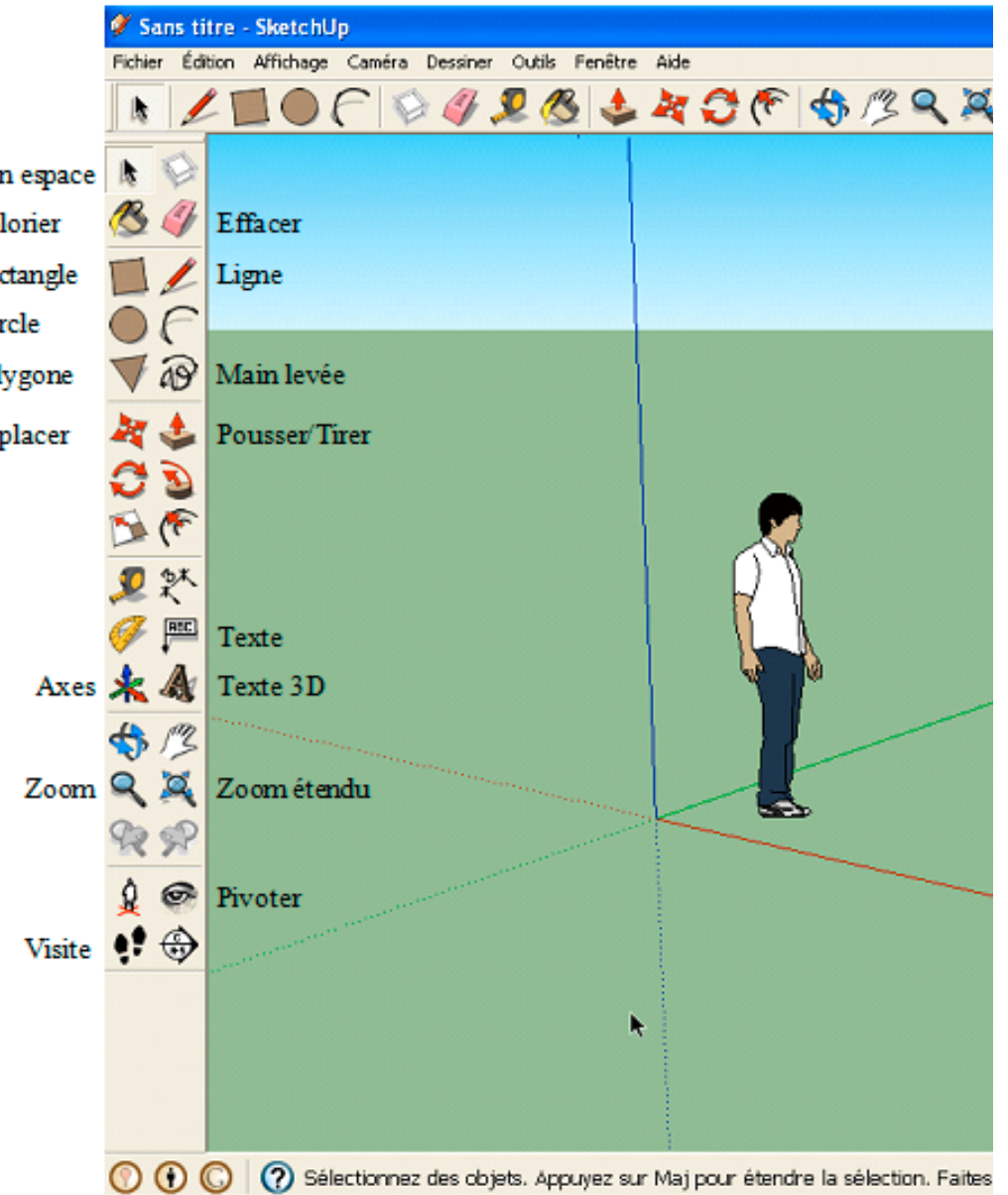
2. Choisis le *Grand jeu d'outils*.



Sélectionner un espace

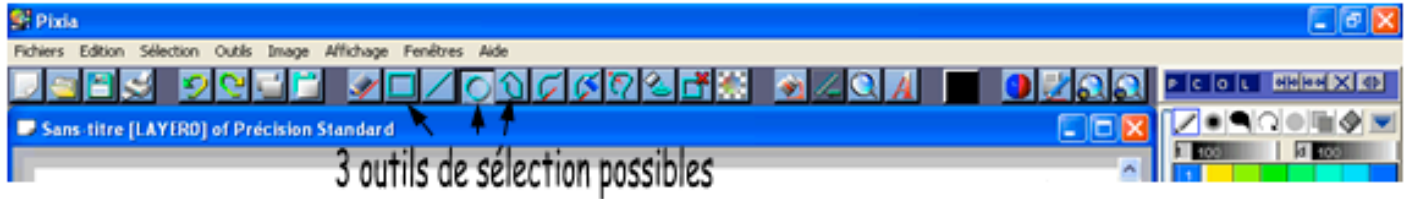
Colorier
Rectangle
Cercle
Polygone
Déplacer

À l'aide de cet outil, tu pourras choisir:
- le revêtement extérieur
- les sortes de vitres
- les recouvrements pour le toit
- les différentes textures
- et plus encore...

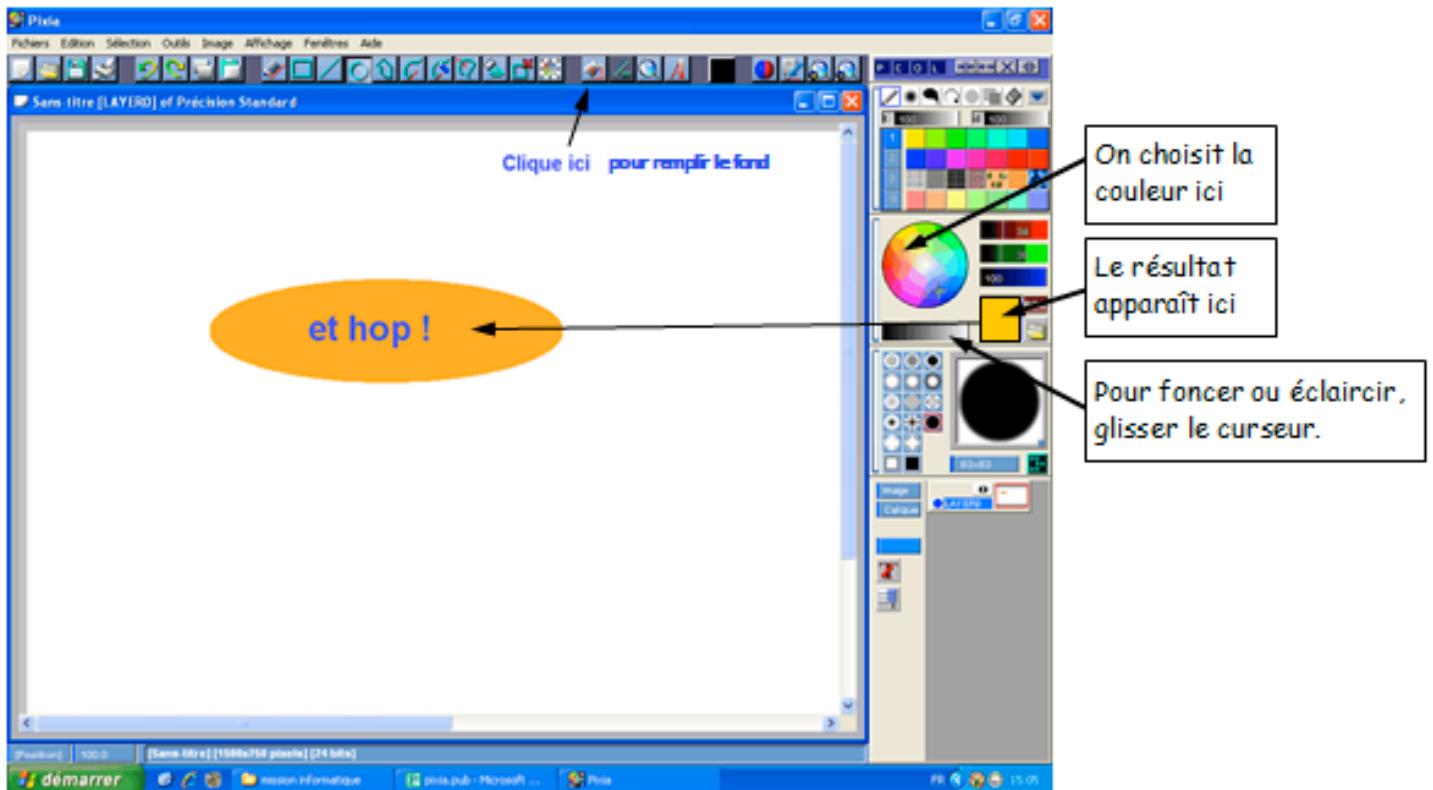




Les formes et les couleurs avec Pixia

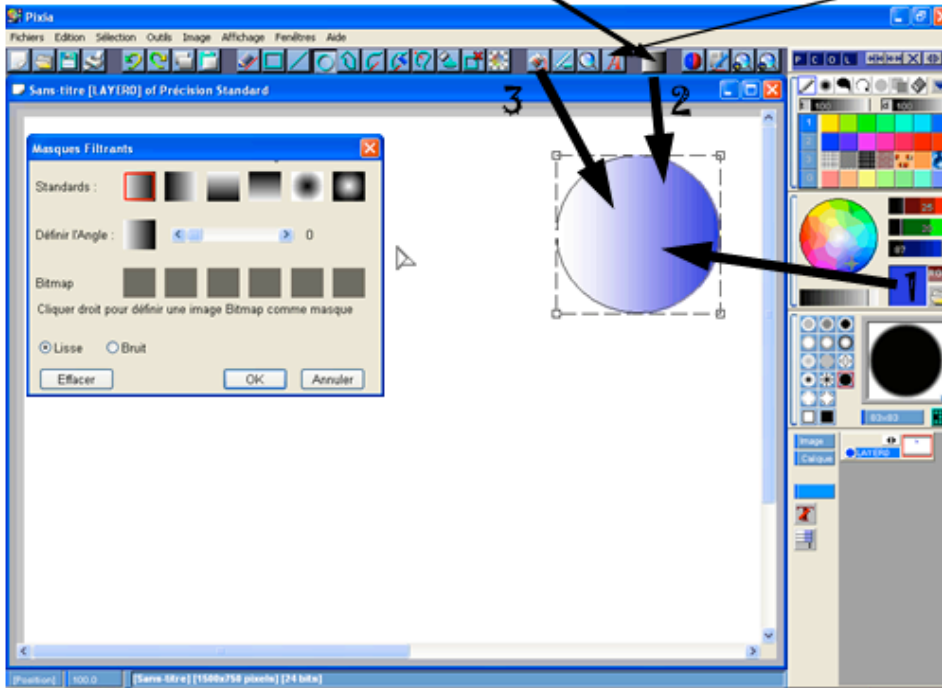


Pour le dernier outil qui permet de faire des polygones variés, les côtés se dessinent par un clic gauche et la fermeture finale par un clic droit.



Pour créer des effets dégradés, qu'on appelle *masque filtrant*, clique ici.

On peut ajouter du texte avec le bouton *texte* (A).



On peut modifier la taille, la police de caractère, modifier l'orientation et mettre un masque filtrant



Quel temps fait-il?

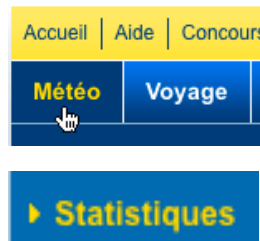
Créer un graphique de température avec Excell

1. Rends-toi sur le site de Météomédia :

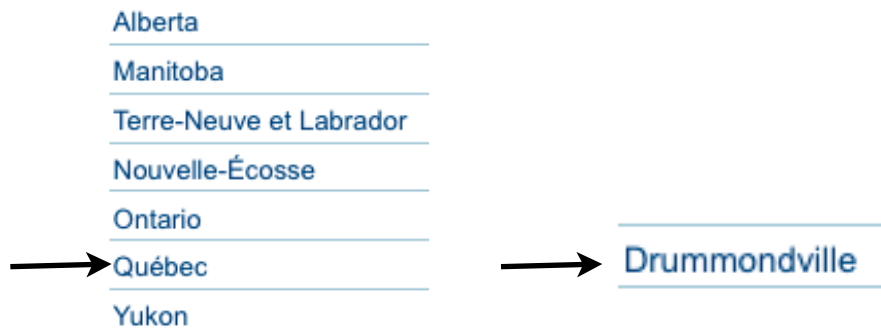
 <http://www.meteomedia.com/>



2. Choisis la section *Météo* > *Statistiques*



3. Trouve la ville la plus proche de ton école.



4. Dans la section *Température*, sélectionne les 4 premières rangées (clique et glisse) (mois, Maximum moyen, Minimum moyen et Moyenne de température).

Température (°C)

[Plus de statistiques sur les températures »](#)

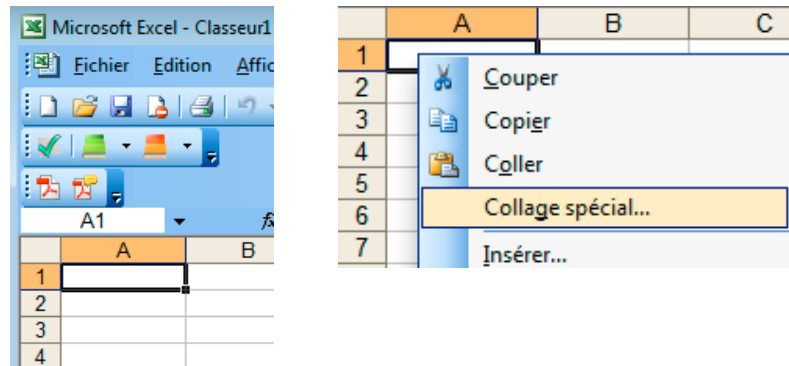
	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Maximum moyen	-5,8	-4,1	2	10,4	18,9	23,6	26	24,4	19	12,2	4,6	-2,6
Minimum moyen	-15,5	-13,7	-7,4	0,6	7,4	12,8	15,6	14,2	9,4	3,6	-2,6	-11
Moyenne de température	-10,7	-8,9	-2,7	5,5	13,2	18,2	20,8	19,3	14,2	7,9	1	-6,8

5. Copie-les (Édition > Copier ou Ctrl + C au clavier).

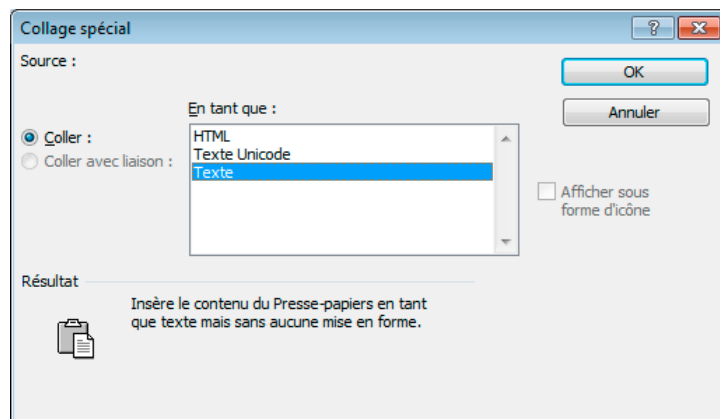
6. Ouvre Excell



7. Sélectionne la cellule A1
Avec le bouton de droite,
choisis *Collage spécial...*

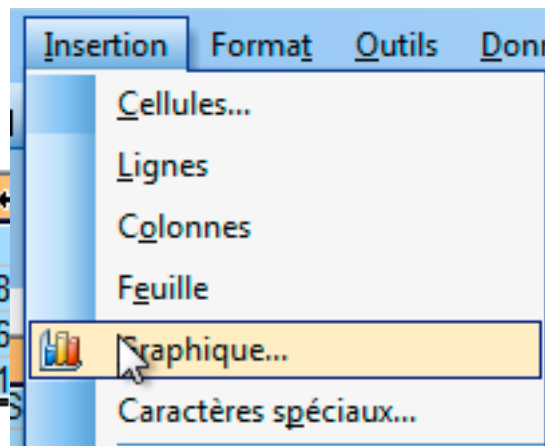


8. Clique sur *Texte* puis sur *OK*.

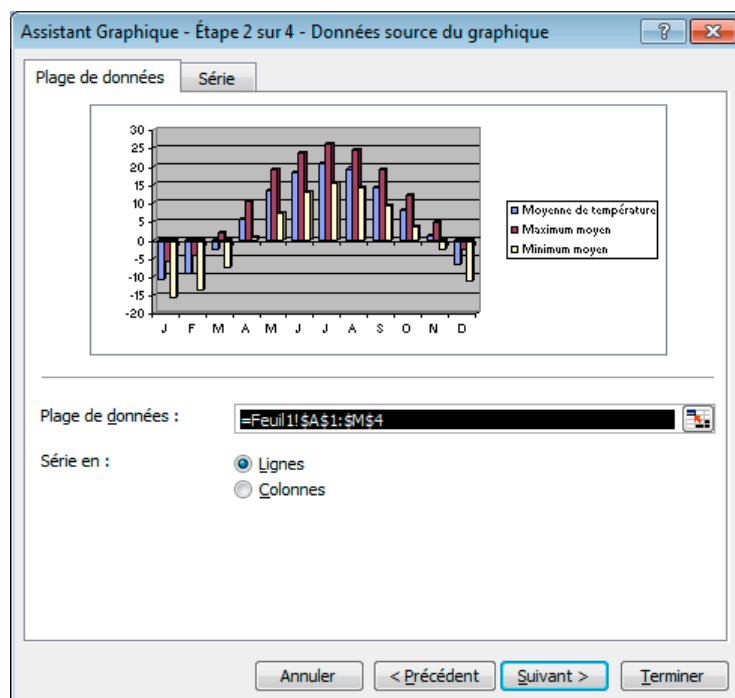
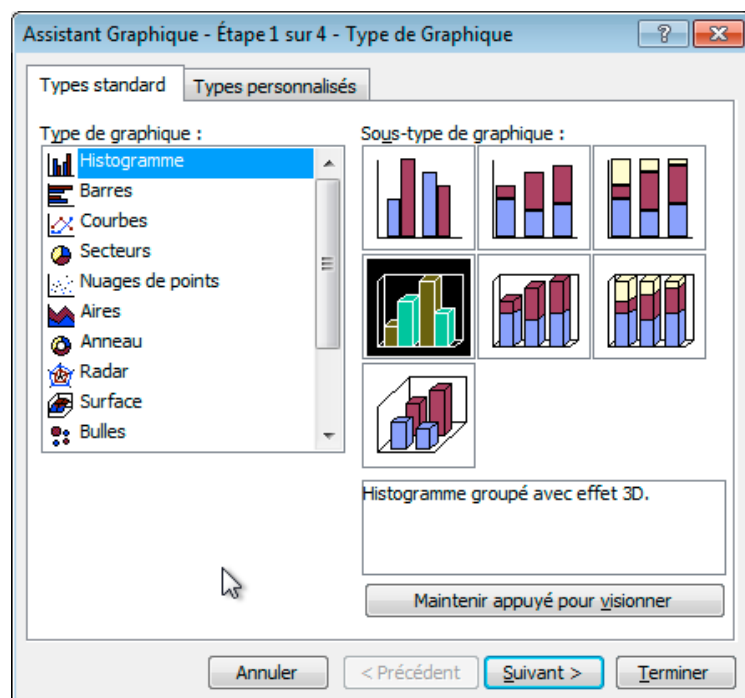


9. Sélectionne les cellules avec du contenu.
Insertion > Graphique...

J	K	L	M
	O	N	D
14,2	7,9	1	-6,8
19	12,2	4,6	-2,6
9,4	3,6	-2,6	-11

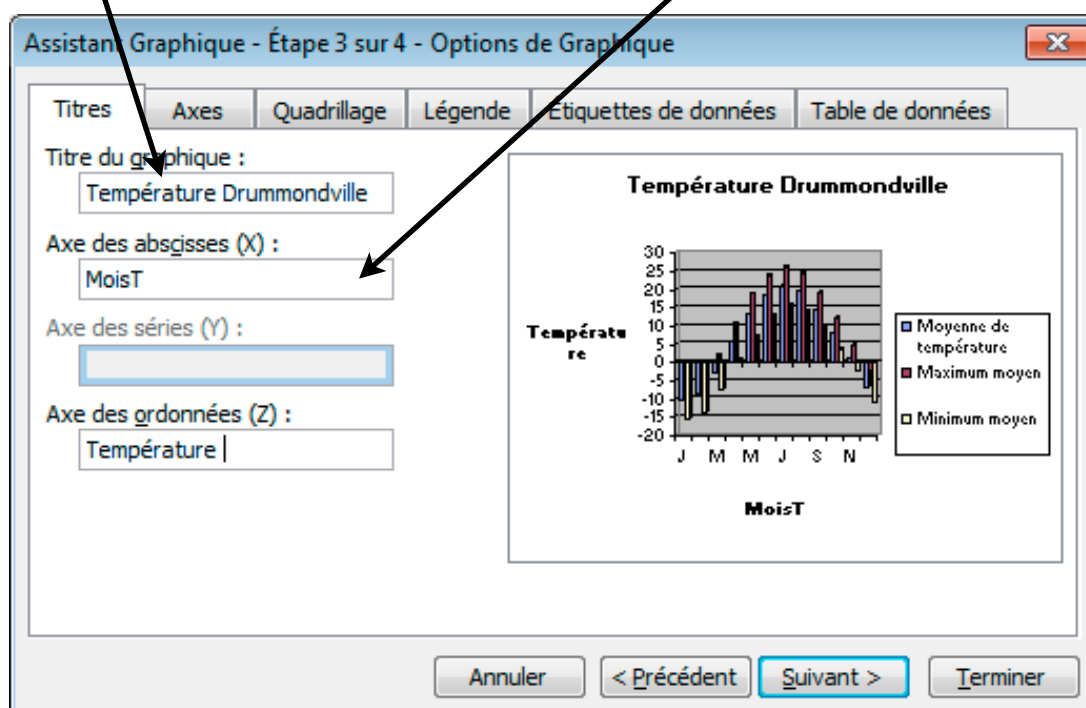


10. Choisis le type de graphique approprié puis clique sur *Suivant*.

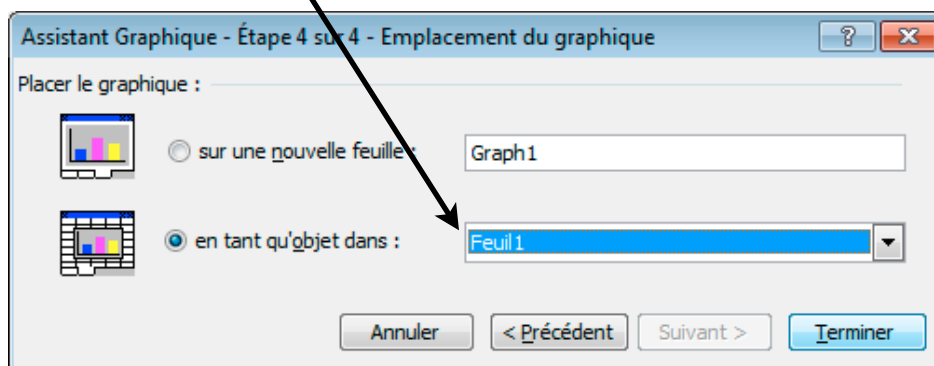


Rien à faire ici si tu as sélectionné les cellules, comme indiqué à l'étape 9. Clique sur *suivant*.

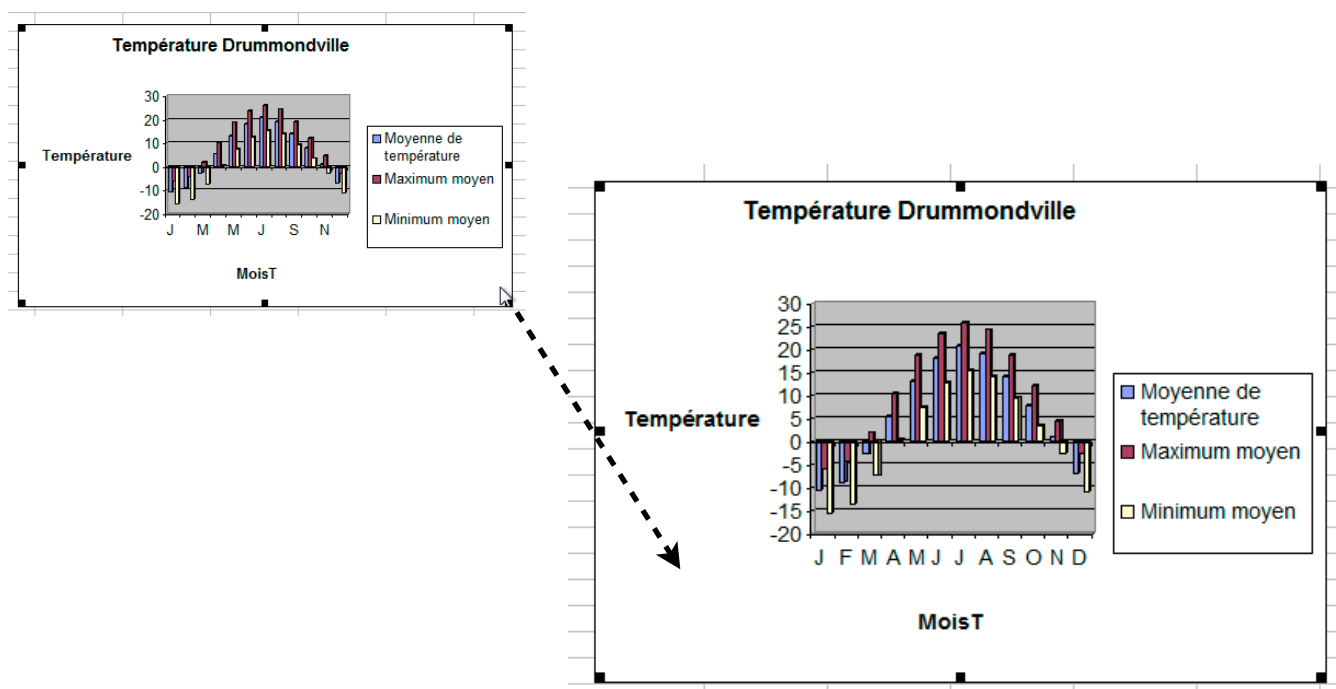
11. Donne un titre au graphique. Indique le nom des axes.



12. Place le graphique dans la feuille.



13. Le graphique est inséré comme un objet dans la page. Tu peux le redimensionner et le déplacer. «Étire-le» pour voir tous les mois.



14. N'oublie pas de sauvegarder. *Fichier > Enregistrer sous...* ou *Ctrl + S* au clavier.

💡 Peux-tu interpréter les données?

💡 Tu pourrais peut-être comparer avec une autre ville? (Deux feuilles dans le même fichier.)

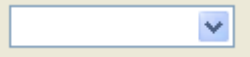
SCRAPBOOKING DIGITAL

Avec PowerPoint

1. Insérez le disque dans le lecteur et ouvrez une nouvelle présentation (vide) PowerPoint

2. Enregistrez

3. Insérez un arrière-plan

- *Format > Arrière-plan...*
- Cliquez sur la flèche  et sélectionnez *Motifs et textures...*
- Onglet *Image > Bouton Sélectionner une image...*
- Choisissez l'arrière-plan de votre choix
 - *Regarder dans :* (cliquez sur la flèche et choisissez le disque)
 - Choisissez votre thème
 - Choisissez un papier (double-cliquez)
 - *OK*
 - *Appliquer*

4. Insérez les éléments décoratifs

- *Insertion*
- *Image > À partir du fichier...*
- Choisissez l'image (double-cliquez)
- Jouez avec l'image (redimensionnement, rotation, etc.)
- Répétez ces étapes jusqu'à ce que la page soit à votre goût

5. Insérez des photos ou d'autres images

- Assurez-vous que la barre d'outils *image* soit accessible
- Clic droit sur l'image pour changer l'ordre
- Lorsque le montage est à votre goût, groupez les éléments (plus facile pour le déplacement, surtout lorsque l'on utilise des lettres).
On peut les dissocier au besoin.

6. Pour écrire du texte

- *Insertion > Zone de texte*
- Écrivez et mettez en forme le texte (police, couleur, grosseur, etc.)
- Placez la zone de texte à l'endroit voulu
- Jouez avec le bloc de texte (rotation, plans, etc.)

Petits extras

1. Pour changer le format des diapositives :

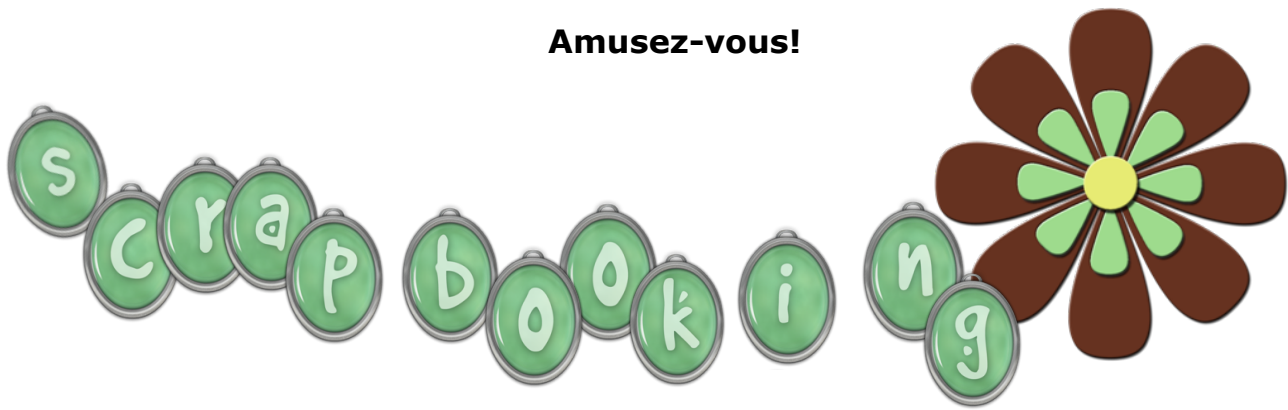
- *Fichier > Mise en page...*
- Cliquez sur la flèche  et sélectionnez *Personnalisé*
- Ex : 30 cm X 30 cm

2. Pour faire une image de votre diapositive :

- Sur la diapositive : *Fichier > Enregistrer sous...*
- *Enregistrer dans* : (D ou X)
- *Nom de fichier* :
- *Type de fichier* > *JPEG ou GIF*
- *Diapositive en cours uniquement*

***** N'oubliez pas d'enregistrer votre travail *****

Amusez-vous!



Enregistrement à l'aide d'un microphone

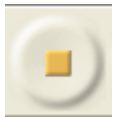
1 Réglez le volume d'enregistrement.



2 Faites un essai pour vérifier les niveaux.

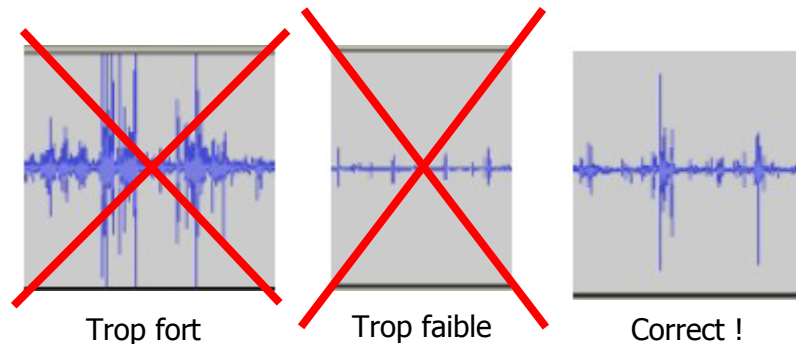


Cliquez sur le bouton **Enregistrer** et captez quelques secondes de son.



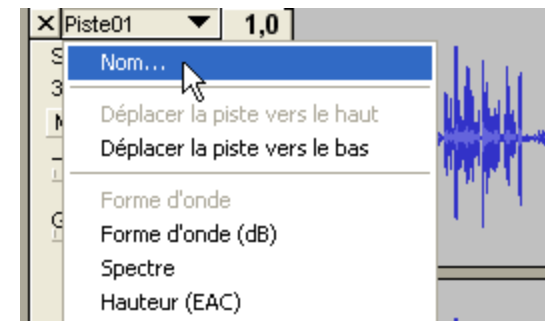
Cliquez sur le bouton **Arrêt** pour stopper l'enregistrement.

Supprimez la piste d'essai.



3 Enregistrez tout le texte d'un personnage, puis cliquez sur arrêt. Prendre soin de laisser un peu de silence **AVANT** et **APRÈS** chaque réplique.

Enregistrez autant de pistes qu'il y a de personnages. Nommez chaque piste pour vous aider à faire votre montage.



4 Enregistrez le résultat: **Fichier** => **Enregistrer sous**.

ATTENTION: Il y aura un dossier (_data) de créé ainsi que deux fichiers (.aup et .bak). Si vous voulez déplacer votre enregistrement, vous devez déplacer ensemble le dossier ainsi que les deux fichiers.

Exporter le montage en format *wav* ou en format *mp3*

1



Pour exploiter votre montage dans un autre logiciel, vous devez l'exporter dans un format universel.

Le format **wav** offre la meilleure qualité sonore mais occupe beaucoup de place sur le disque dur.

Le format **mp3** offre une qualité sonore acceptable et divise environ par 10 l'espace nécessaire sur le disque dur. Le **mp3** est le format standard d'Internet.

Le format **Ogg Vorbis** est un format libre. Il offre une qualité sonore légèrement supérieure au **mp3** tout en occupant un peu moins d'espace. Il faut un logiciel spécialisé pour lire ces fichiers, mais ce logiciel est gratuit.

Si vous désirez télécharger Audacity, vous pouvez aller à l'adresse suivante:
<http://audacity.sourceforge.net/>

Pour exporter en **mp3**, vous devez installer un utilitaire nommé **LAME MP3 ENCODER**. Il est possible de télécharger l'utilitaire au même endroit que le logiciel

2



Cliquez sur OK.

3

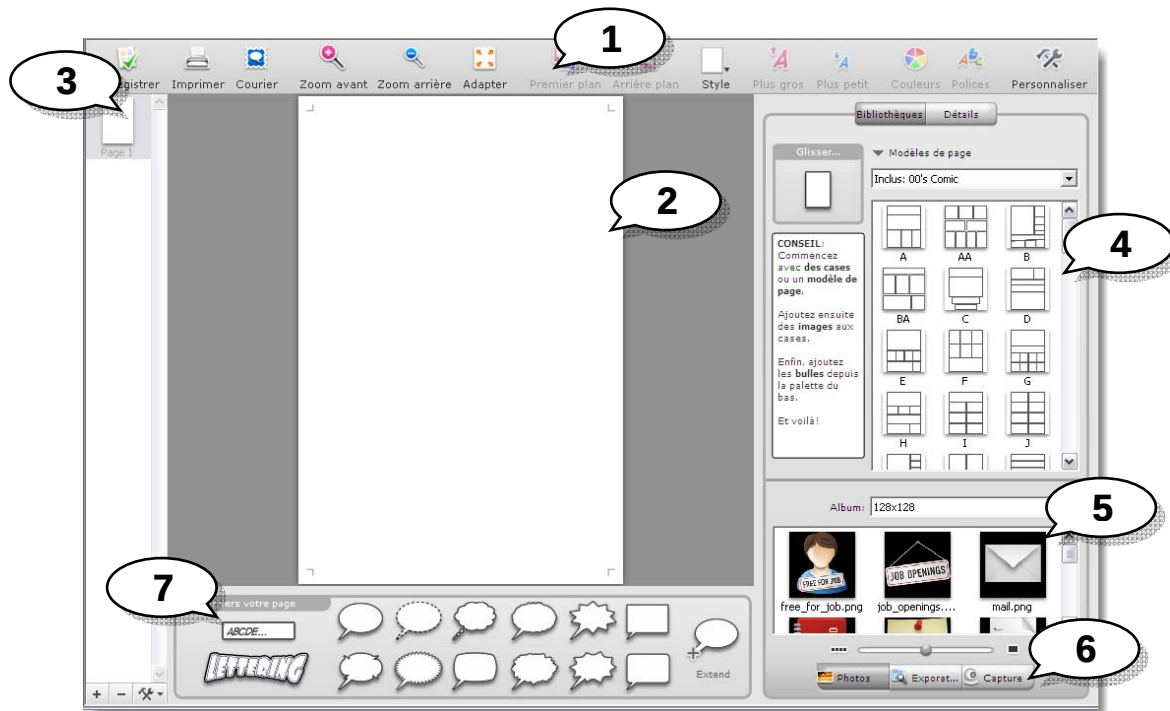
Choisir un emplacement pour le fichier, donner un nom au fichier et enregistrer.

Comic Life

Logiciel de création de bande dessinée

1. Tour d'horizon de Comic Life

Le mode *Bibliothèques*



1

Barre d'outils personnalisable (menu Personnaliser).

2

La page de travail. Glissez les modèles de pages, phylactères, textes et images.

3

Organisateur de pages. Permet de sélectionner et réorganiser l'ordre des pages.

4

Modèles de pages. Seize catégories disponibles dans le menu déroulant.

5

Zone des ressources d'images. Glissez l'image choisie dans la page de travail.

6

Sélecteur de source d'images.

- Photos : puise dans les albums locaux (sur l'appareil)
- Explorateur : affiche l'arborescence de votre disque dur. C'est à cet endroit qu'on peut voir le contenu d'un DOC (disque optique compact ou CD).
- Capture : à partir d'une caméra photo, d'une caméra Web ou d'une caméra intégrée.

7

Commentaires, effets de lettrage et phylactères. Glissez l'élément dans la page de travail.