



Mission possible en TIC!

Agents secrets, à vos écrans!

4^e année an 2

	Mission 1 Octobre	Mission 2 Novembre	Mission 3 Décembre	Mission 4 Janvier	Mission 5 Février	Mission 6 Mars	Mission 7 Avril	Mission 8 Mai
4e année	<p>Pour mieux vivre à l'école! En équipes, à l'aide d'un logiciel de présentation de son choix (laisser les élèves choisir), présenter quelques règlements de l'école, accompagnés de justifications. En faire la présentation aux autres classes. Note : cette activité peut se vivre en septembre</p>	<p>Un courriel pour mon enseignante Rédiger un message pour son enseignante (thème déterminé par l'enseignante).</p>	<p>Noël en conte LopArt + Didapages ou Publisher ou Pages ou PowerPoint ou Keynote Réaliser une page titre d'un conte de Noël. Faire le dessin dans LopArt, l'exporter et l'insérer dans un logiciel de mise en page.</p>	<p>J'aime lire et je l'affiche! PowerPoint ou Publisher À l'aide d'un logiciel de mise en page, réaliser une affiche publicitaire d'appréciation littéraire d'un livre lu. Utiliser les fonctions texte, lettrage et insertion d'image.</p>	<p>Un valentin sonore Audacity Envoyer par courriel un valentin sonore à son meilleur ami, réalisé à l'aide d'Audacity et exporté en MP3.</p>	<p>Bien manger, c'est pas sorcier! Comic Life Réaliser une bande dessinée faisant la promotion de l'importance de bien manger. Par exemple, faire parler une boîte à goûter, des fruits ou des légumes...</p>	<p>Rallye en folie! Google earth Donner aux élèves 5 adresses mystère. À l'aide de Google Earth, ils doivent trouver à quoi correspondent ces adresses. (Ex. : l'épicerie, le restaurant, un lieu du culte, une bibliothèque, le poste de police, le bureau de poste...).</p>	<p>Le lutin qui danse! Scratch En équipes, faire danser le lutin. Comme défi, les élèves suivent le procédurier pas à pas.</p>



Mission possible en TIC



Nom : _____

4^e année

1 • octobre

Pour mieux vivre à l'école!

Mission
accomplie!



2 • novembre

Un courriel pour mon
enseignante

Mission
accomplie!



3 • décembre

Noël en conte

Mission
accomplie!



4 • janvier

J'aime lire et je l'affiche!

Mission
accomplie!



5 • février

Un valentin sonore

Mission
accomplie!



6 • mars

Bien manger, c'est pas
sorcier!

Mission
accomplie!



7 • avril

Rallye en folie!

Mission
accomplie!



8 • mai

Le lutin qui danse!

Mission
accomplie!





LopArt



Logiciel d'arts plastiques et
de communautaire

Petit guide abrégé

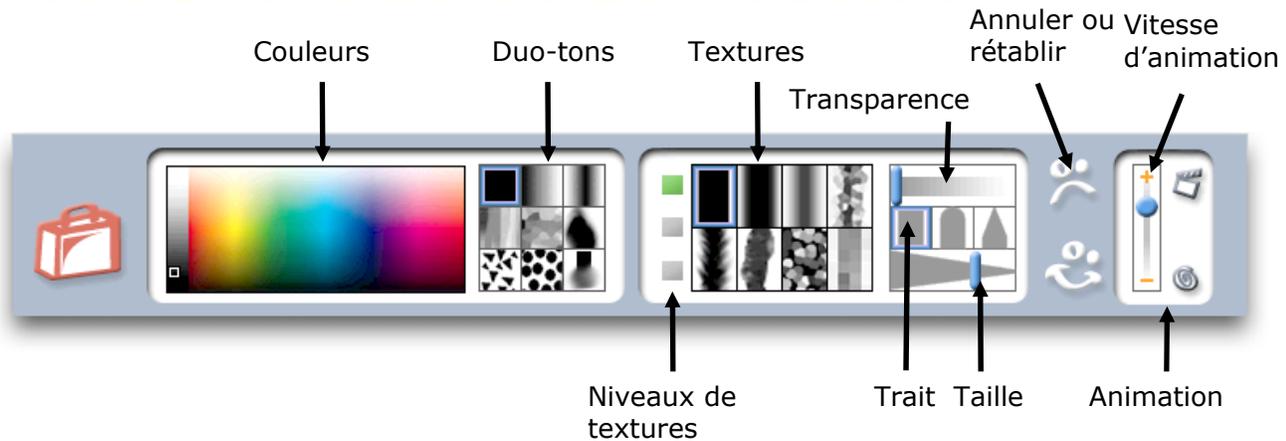
Les outils du portfolio



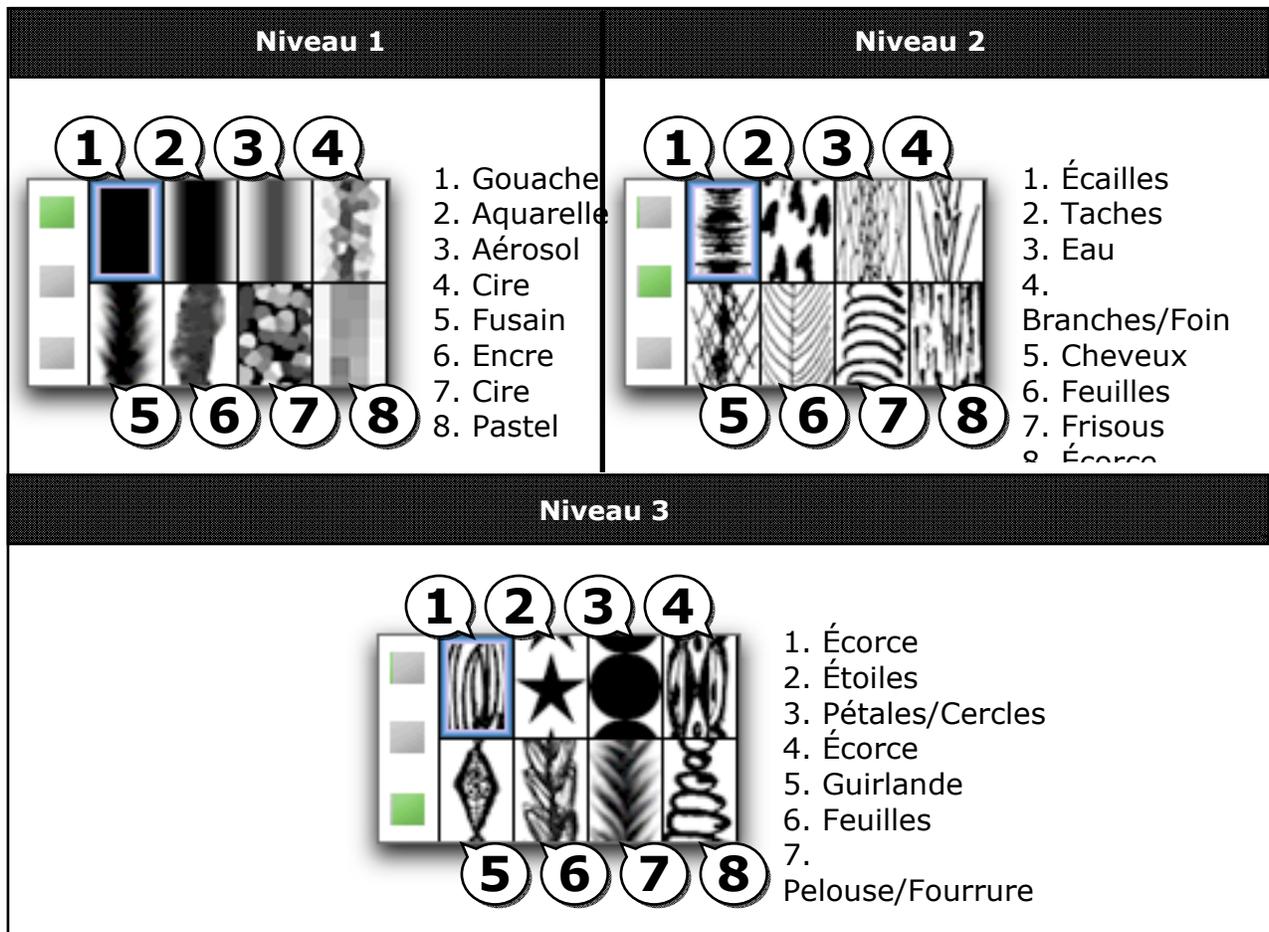
Astuces

-  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.

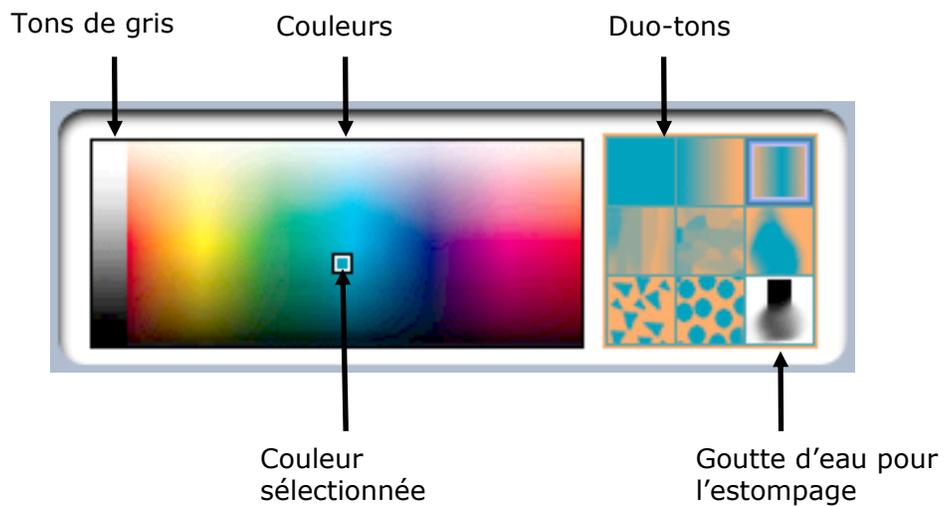
Les outils de dessin du canevas



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.

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 :

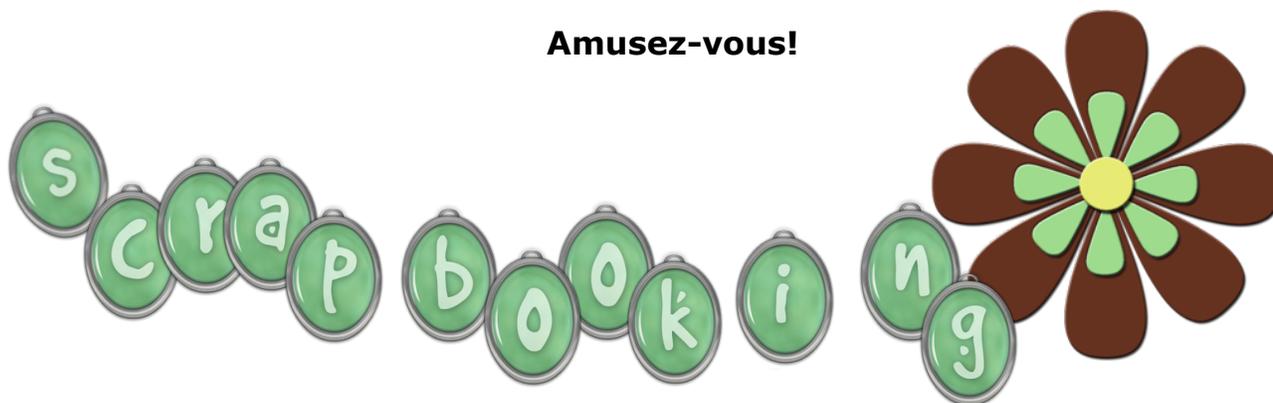
- *Fichier > Mise en page...*
- Cliquez sur la flèche et sélectionnez *Personnalisé*
- Ex : 30 cm X 30 cm

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.

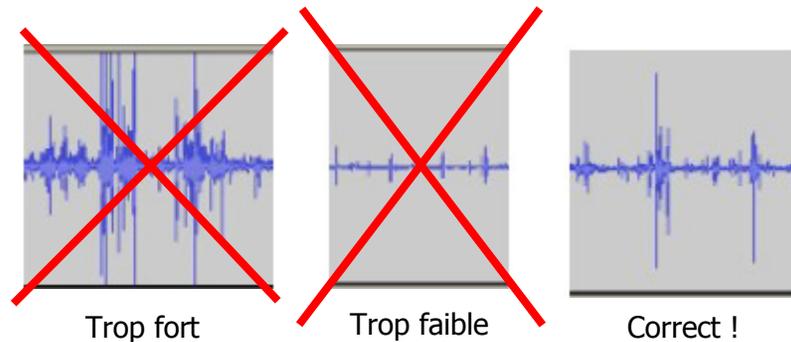


Cliquez sur le bouton **Enregistrer** et captez quelques secondes de son.



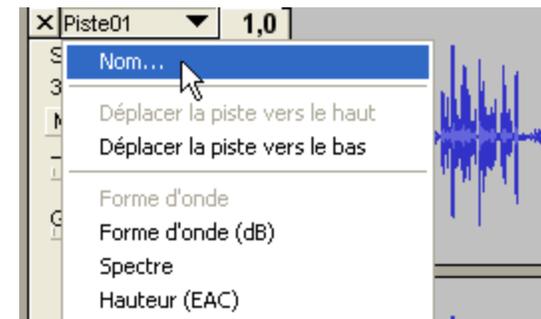
Cliquez sur le bouton **Arrêt** pour stopper l'enregistrement.

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 a 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.

Réaliser un photoroman

Avec ComicLife



Suzanne Harvey
Service local du RÉCIT
Commission scolaire des Chênes

recit.csdsc.qc.ca

Février 2009

Étape 1 : bâtis un Scénario

Équipe :

.....

.....
.....

Titre :

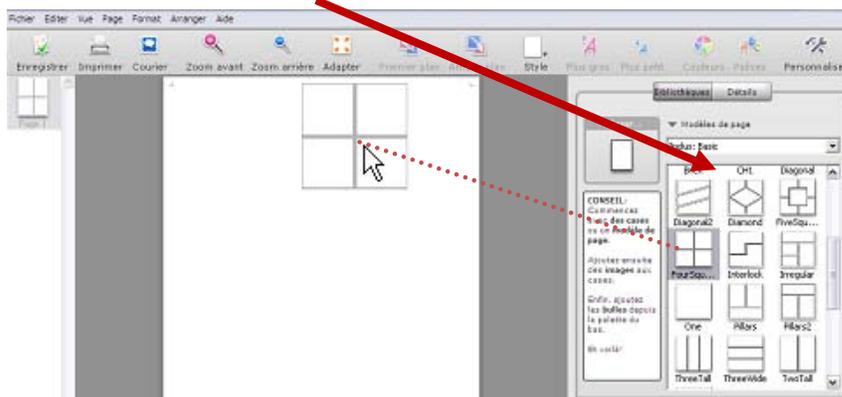
.....

Étape 2 – Réalise la bande dessinée

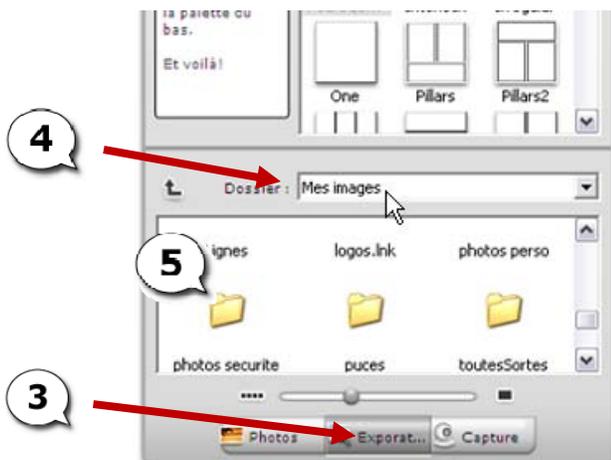
1 Démarre *Comic Life*



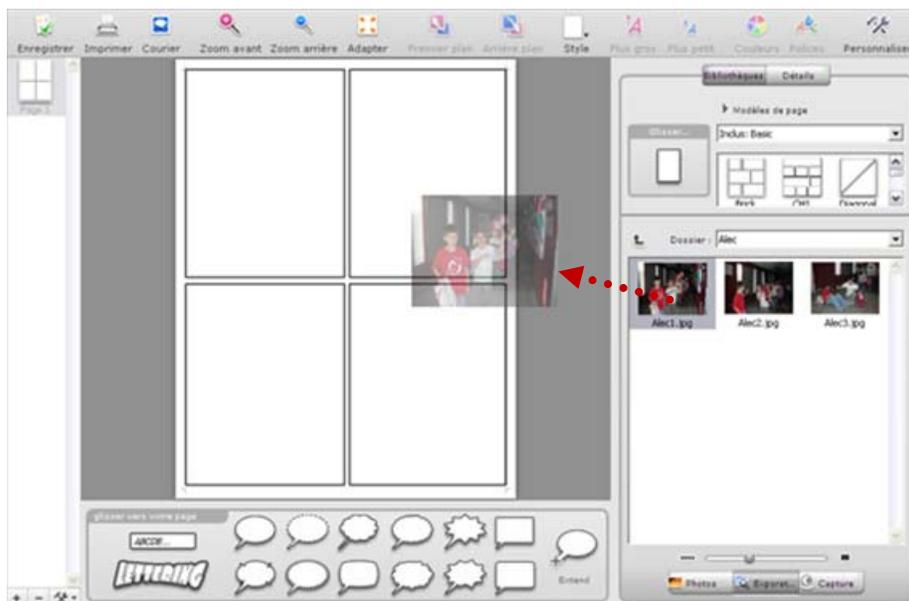
2 Choisis un modèle de page. Clique dessus et glisse-le jusque dans la page.



Cherche ton dossier de photos. Ouvre-le.



6 Glisse les photos dans les panneaux.



7 Ajoute des phylactères, des effets de lettrage et des commentaires.



8  Enregistrer

9  Imprimer

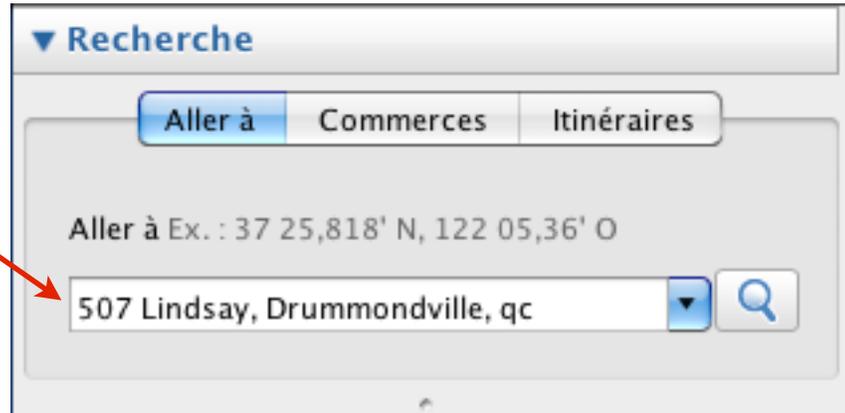


Google earth

1. Ouvrez Google earth.



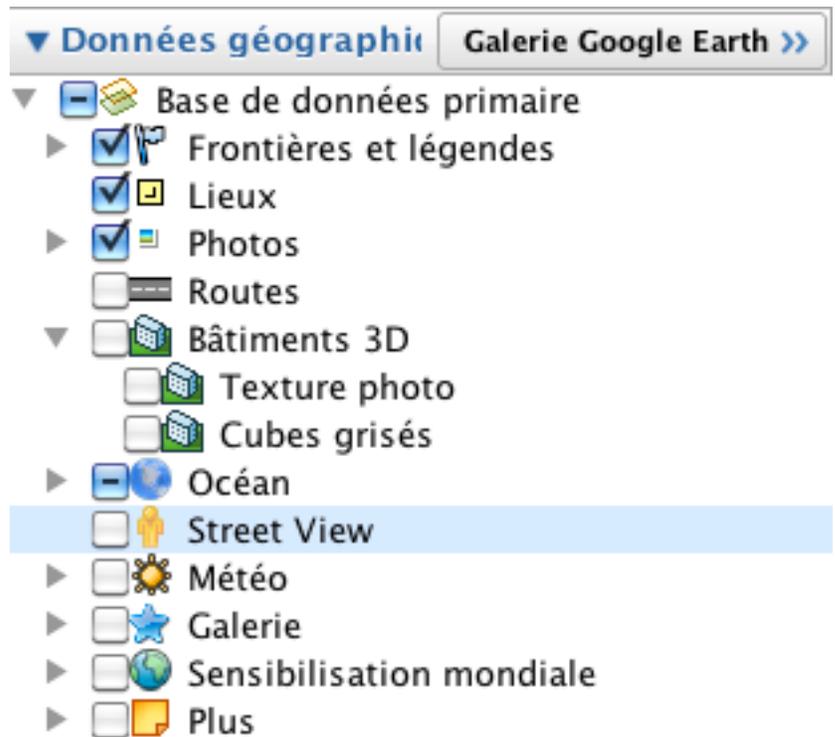
2. Inscrivez l'adresse.



3. Effectuez un zoom avec cet outil (ou utilisez la molette de la souris).



4. Au besoin, utilisez les données géographiques.

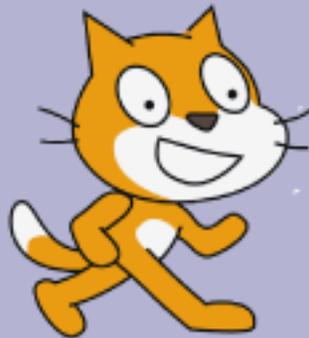




Pour bien commencer
avec

SCRATCH

Version 1.4



<http://scratch.mit.edu>

1 Déplace-toi



Déplace le bloc de commande **avancer de ... pas** dans l'aire des scripts.



Clique sur le bloc pour faire avancer le chat de 10 pas.

2 Ajoute des sons

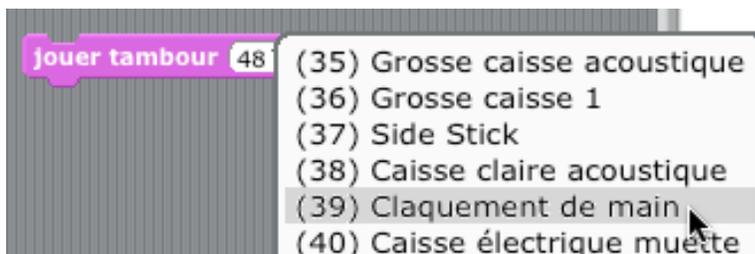


Déplace le bloc de commande **jouer du tambour ... pour ... temps** et assemble le au-dessous du bloc de commande **avancer de ... pas**.



Clique et écoute.

Si tu n'entends pas le son, vérifie que les paramètres de son de ton ordinateur sont corrects.



Tu peux choisir des sons différents à partir du menu déroulant.

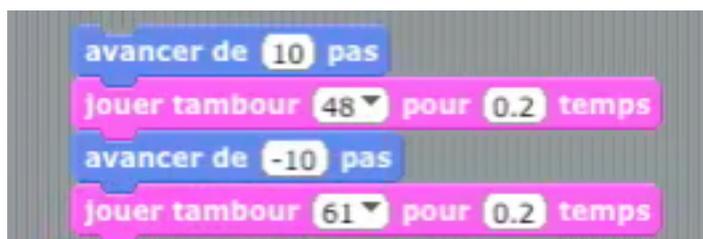
3 Commence par une danse



Ajoute un autre bloc de commande **avancer de ... pas**.
Clique à l'intérieur du bloc et ajoute un signe moins.

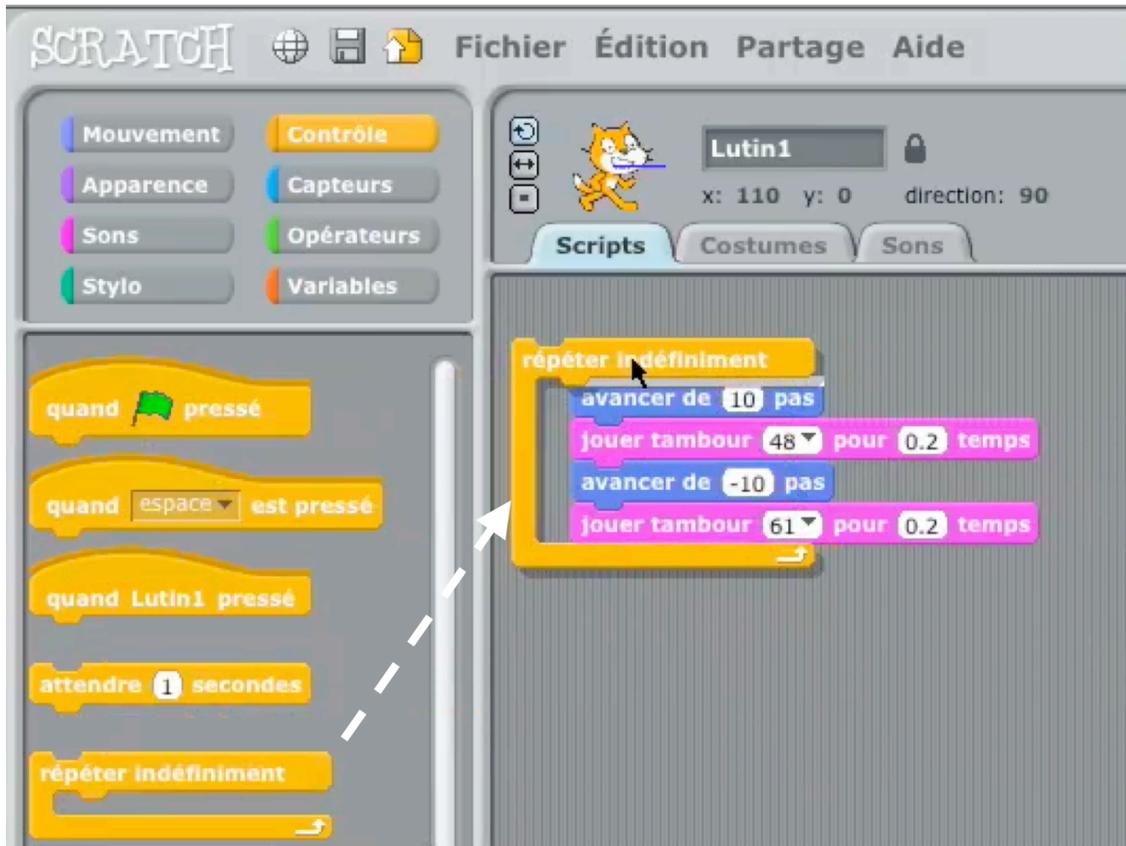


Clique sur n'importe quel bloc pour
lancer l'exécution de la pile.



Ajoute un bloc de commande **jouer du tambour ... pour ... temps**
ensuite choisis un autre son et clique pour exécuter.

4 Encore et encore



Déplace un bloc de commande **répéter indéfiniment** et place-le sur le dessus de la pile.

La bouche du bloc de commande **répéter indéfiniment** entoure les autres blocs.



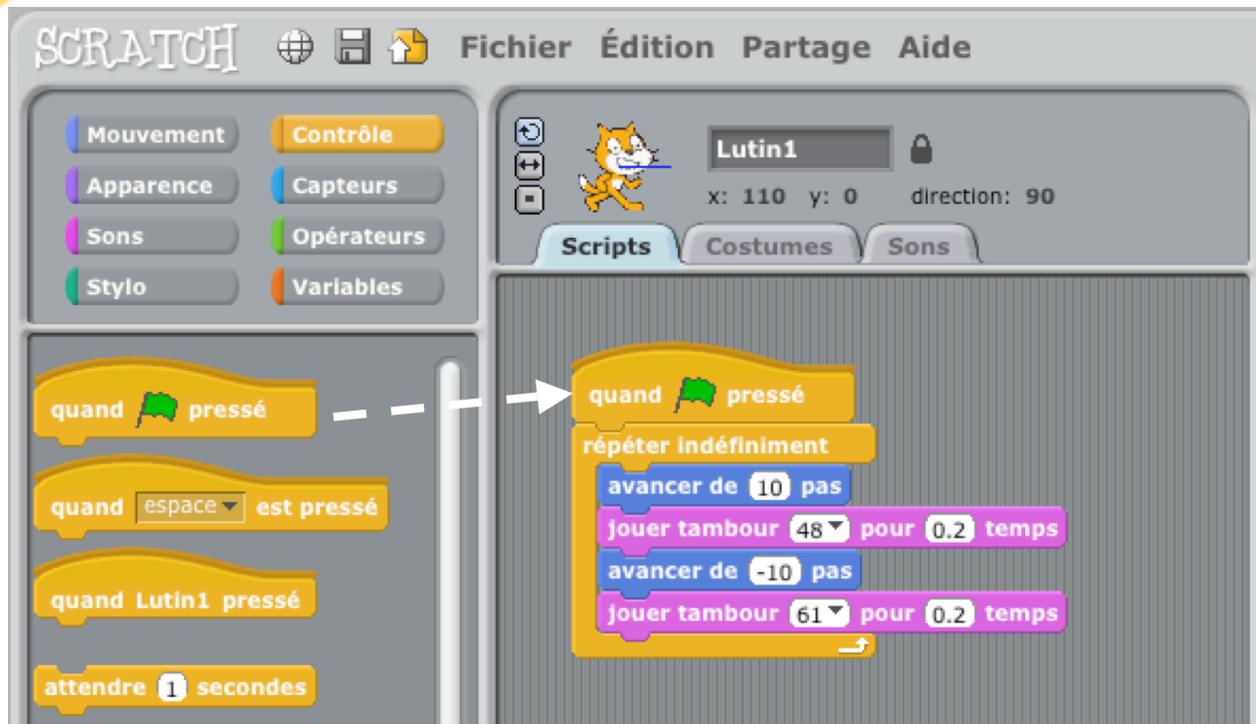
Clique pour exécuter.

Tu peux cliquer sur n'importe quel bloc pour exécuter la pile .

Pour arrêter, clique sur le bouton stop en haut de l'écran.



5 Le drapeau vert



Déplace le bloc de commande
dessus de la pile.



et assemble-le sur le



Chaque fois que tu cliques sur
le drapeau vert, ton script va
s'exécuter.

Pour arrêter, clique sur le
bouton d'arrêt.



2. L'INTERFACE DE SCRATCH

STYLES DE ROTATION **INFOS SUR LE LUTIN** **BARRE DE OUTILS**

Contrôle les types de rotation pour les costumes

PARTAGER

SAUVEGARDER

CHOISIR LE LANGAGE

ONGLETS

Éditer les scripts, les costumes, ou les sons.

MODE DE VUE

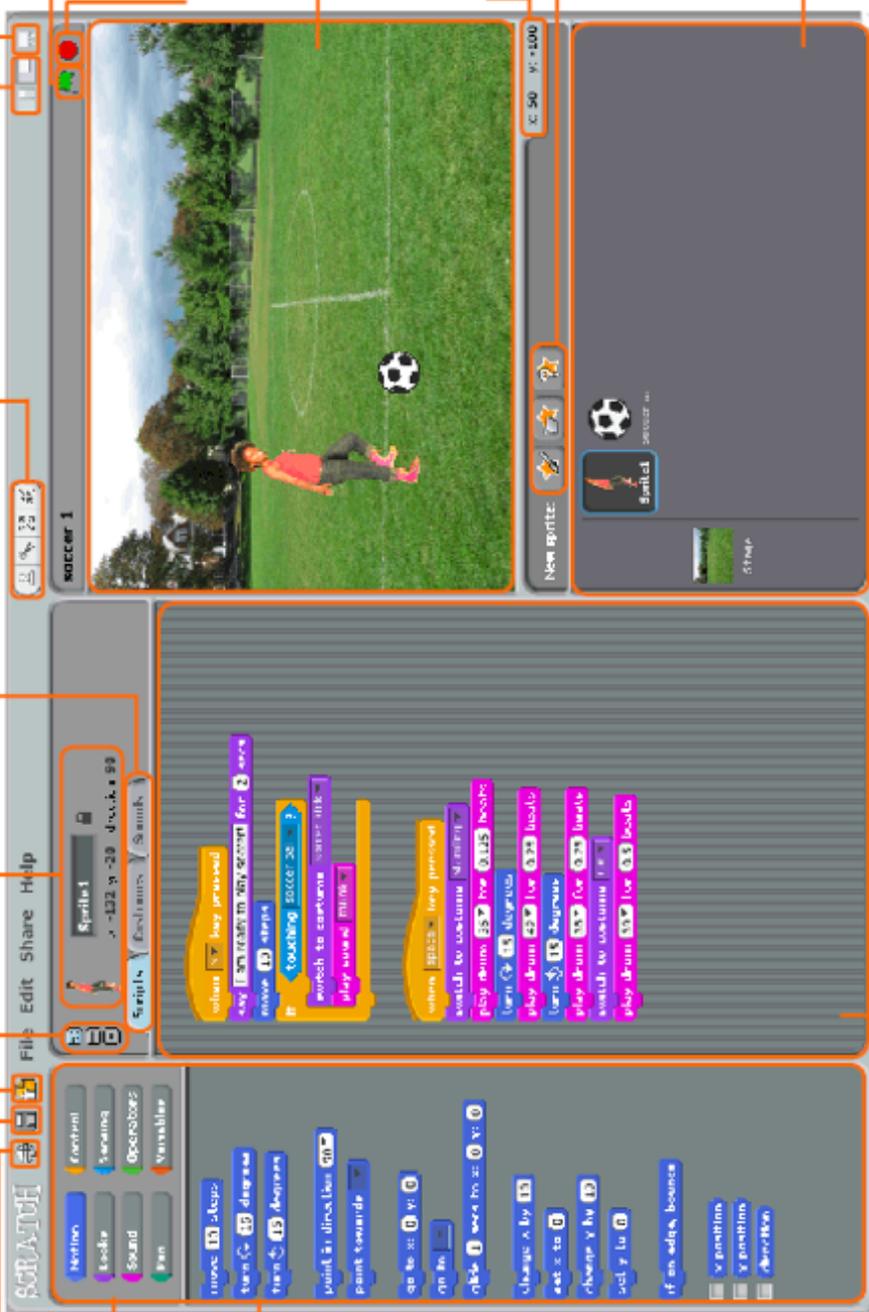
Passer du mode petite au mode grande scène.

MODE PRÉSENTATION

Présenter votre projet plein écran.

Catégories de blocs

PALETTE DES BLOCS
Blocs de programmation pour vos lutins (appelés aussi objets)



LE DRAPEAU VERT
Un moyen d'activer les scripts.

LE SIGNE STOP
Arrête tous les scripts.

LA SCÈNE
C'est là que vos créations Scratch prennent vie.

L'AFFICHAGE DES COORDONNÉES DE LA SOURIS
Montre la position du curseur.

BOUTONS POUR UN NOUVEAU LUTIN
Crée un nouveau personnage ou objet pour votre projet.

LISTE DES LUTINS OU OBJETS
Les vignettes des lutins. Cliquer pour sélectionner et éditer les propriétés des lutins.

AIRE DES SCRIPTS
Déplace les blocs dans cette aire, pour ensuite les assembler et faire des scripts.

SPRITE PEUT ÊTRE TRADUIT PAR OBJET OU PAR LUTIN