



# Mission possible en TIC!

Agents secrets, à vos écrans!

## 5<sup>e</sup> 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
5 <sup>e</sup> année	<p><b>Je me présente</b> Rédiger un message de présentation pour son enseignante. Le lui envoyer par courrier électronique.</p>	<p><b>Scrapbook poétique</b> <b>PowerPoint</b>   Rédiger un poème et l'illustrer sous forme de <i>scrapbooking digital</i>.</p>	<p><b>Une carte de souhaits</b> <b>LopArt</b>   Réaliser une carte de souhaits pour une personne de son choix. L'expédier par carte postale ou l'imprimer.</p>	<p><b>Une récré digne d'un roman photo!</b> <b>Comic Life</b>   En équipe, se prendre en photo à la récréation et réaliser un photoroman sur le sujet de son choix.</p>	<p><b>Danse, danse, le lutin</b> <b>Scratch</b>   En équipes, faire danser le lutin. Comme défi, les élèves suivent le procédurier pas à pas. Si cette mission a été réalisée l'année précédente, poursuivre les activités du procédurier.</p>	<p><b>Un récit animé</b> <b>Flip Boom</b>   + <b>Audacity</b>   Explorer les dessins de <i>FlipBoom</i> dans le but de composer un court récit (oralement ou par écrit) pour ensuite l'animer. Suggestion : enregistrer le récit avec <i>Audacity</i> et l'insérer dans <i>FlipBoom</i>.</p>	<p><b>Au fil de mes lectures</b> <a href="http://www.gilles-jobin.org/citations/">www.gilles-jobin.org/citations/</a> + <b>Publisher</b>  ou <b>Pages</b>  ou <b>PowerPoint</b>   ou <b>Keynote</b>  Consulter le site « <i>Au fil de mes lectures</i> » pour réaliser un recueil de citations et l'illustrer.</p>	<p><b>Les mesures, c'est SketchUp!</b> <b>Google SketchUp</b>   Réaliser une construction 2D ou 3D suivant les consignes données par l'enseignante concernant l'aire, le périmètre et le volume.</p>



# Mission possible en TIC



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

5<sup>e</sup> année

1 • octobre

Je me présente

Mission  
accomplie!



5 • février

Danse danse, le lutin

Mission  
accomplie!



2 • novembre

Scrapbook poétique

Mission  
accomplie!



6 • mars

Un récit animé

Mission  
accomplie!



3 • décembre

Une carte de souhaits

Mission  
accomplie!



7 • avril

Au fil de mes lectures

Mission  
accomplie!



4 • janvier

Une récré digne d'un  
roman photo!

Mission  
accomplie!



8 • mai

Les mesures, c'est  
SketchUp!

Mission  
accomplie!



## 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 :

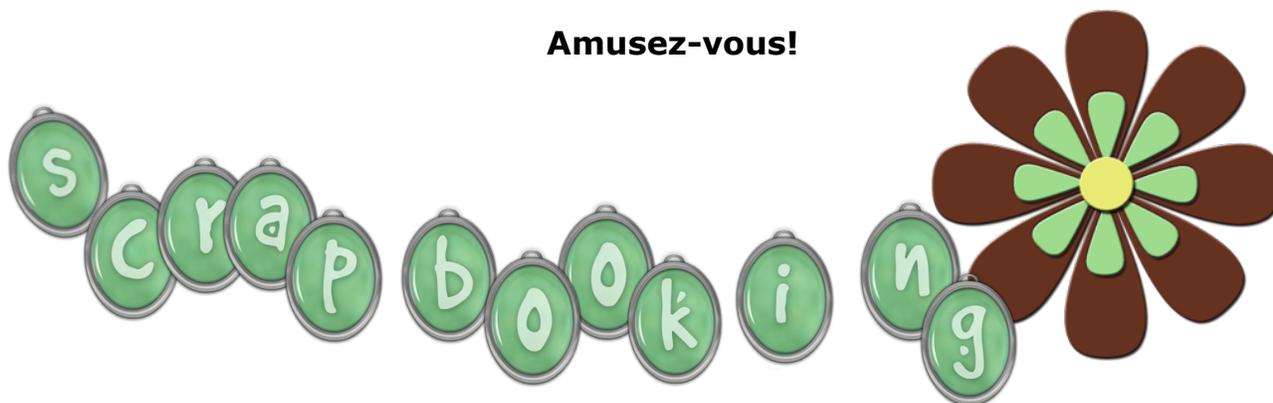
- *Fichier > Mise en page...*
- Cliquez sur la flèche  et sélectionnez *Personnalisé*
- Ex : 30 cm X 30 cm

### 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!**





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.

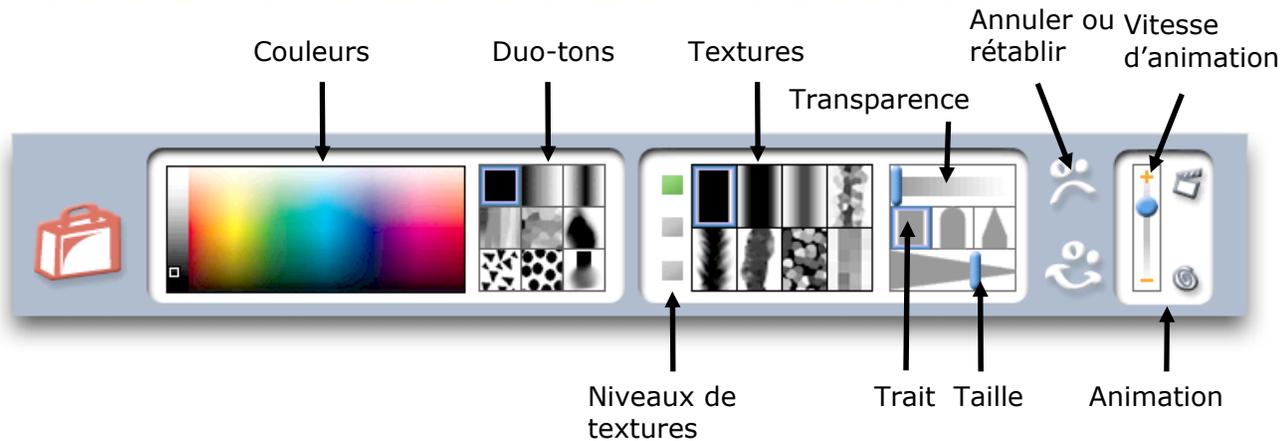


Pour récupérer son dessin en format .lop, cliquez sur la majuscule puis sur la page blanche.

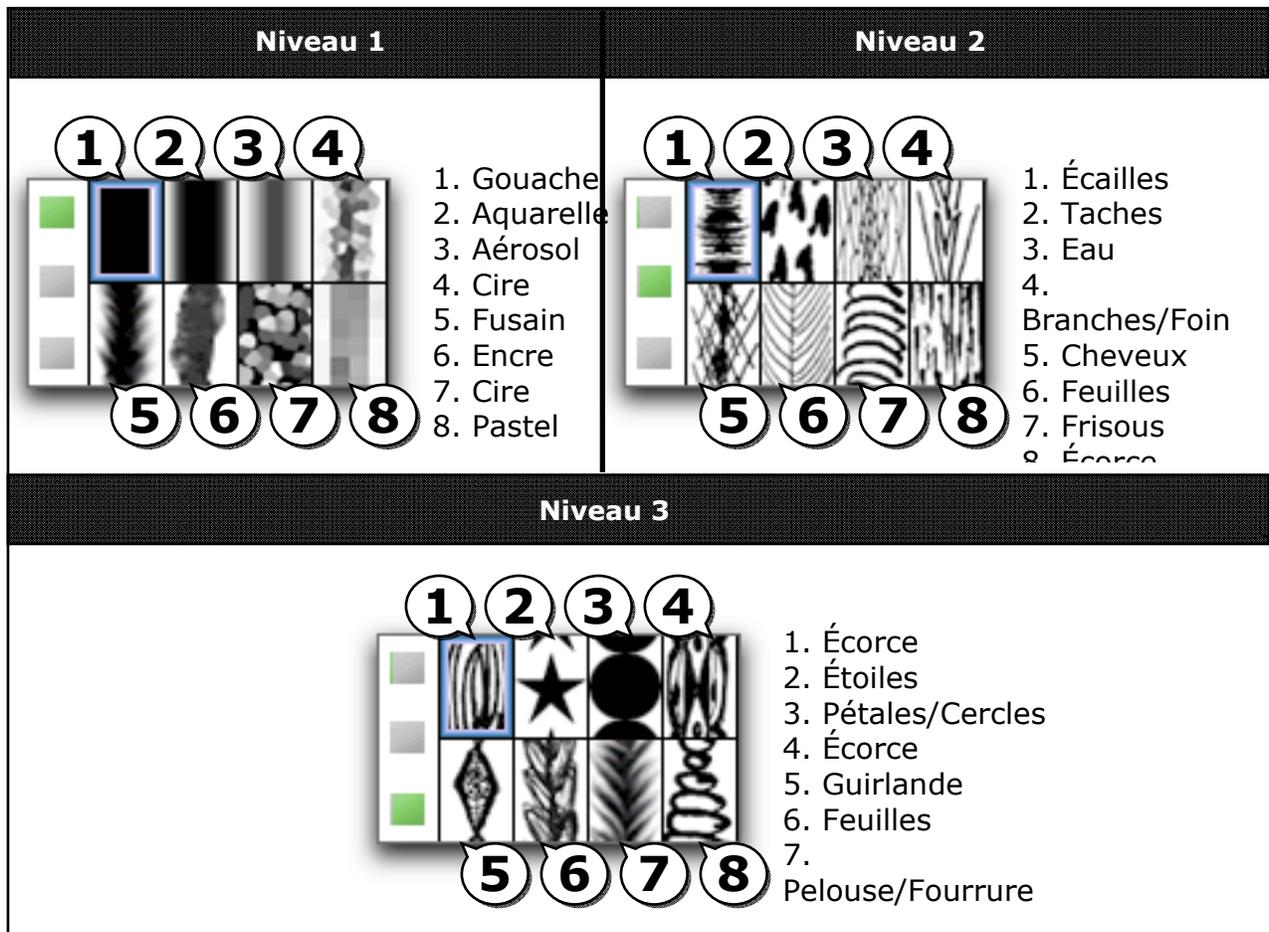


Pour démarquer un détail ou une forme, dessiner la ligne contour après le dessin, pour éviter de dépasser lors du remplissage.

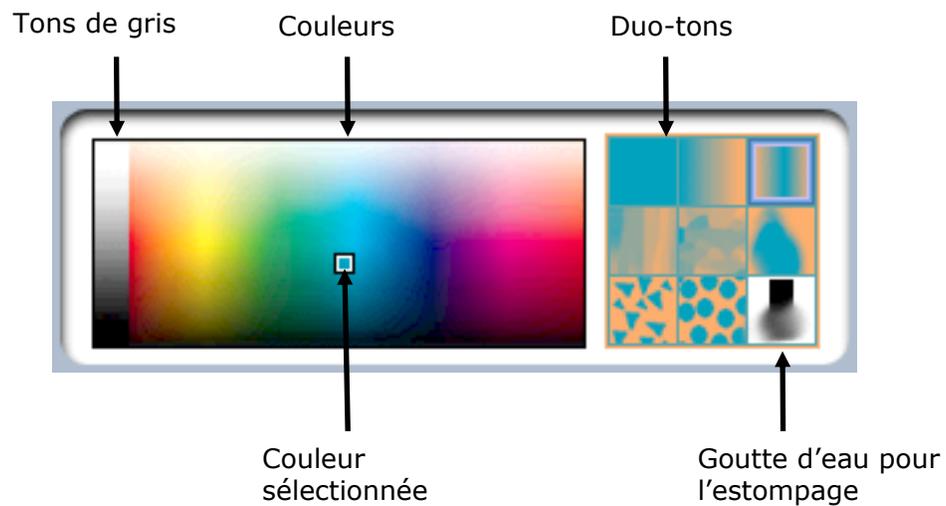
## Les outils de dessin du canevas



## 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.

## Réaliser un photoroman

Avec ComicLife



Suzanne Harvey  
Service local du RÉCIT  
Commission scolaire des Chênes

[recit.csdq.qc.ca](http://recit.csdq.qc.ca)

Février 2009

## Étape 1 : bâtis un Scénario

---

Équipe :

.....  
\_\_\_\_\_  
.....  
.....

Titre :

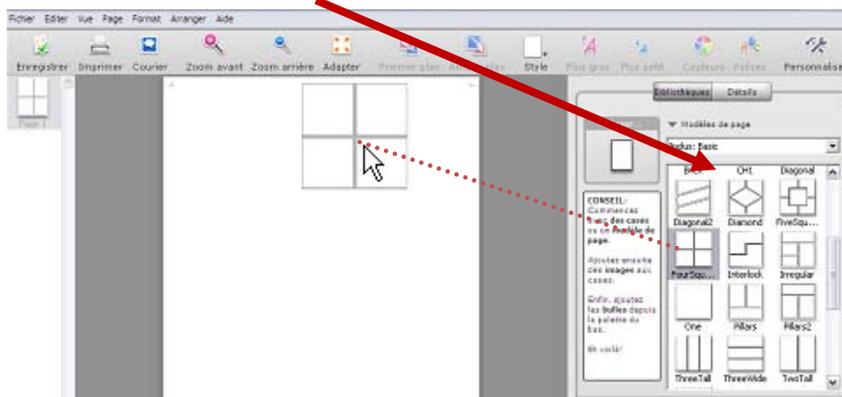
\_\_\_\_\_  
.....


## Étape 2 – Réalise la bande dessinée

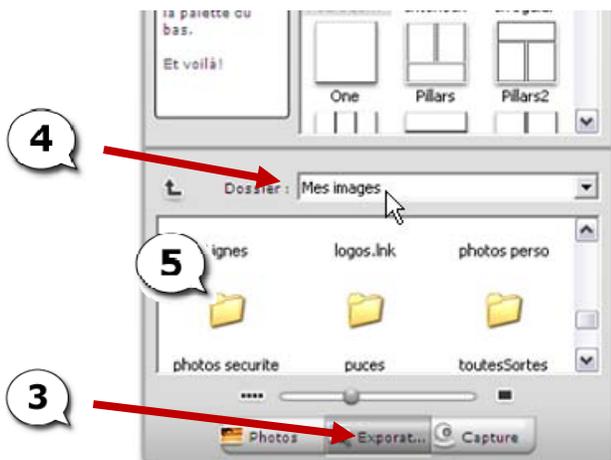
1 Démarre *Comic Life*



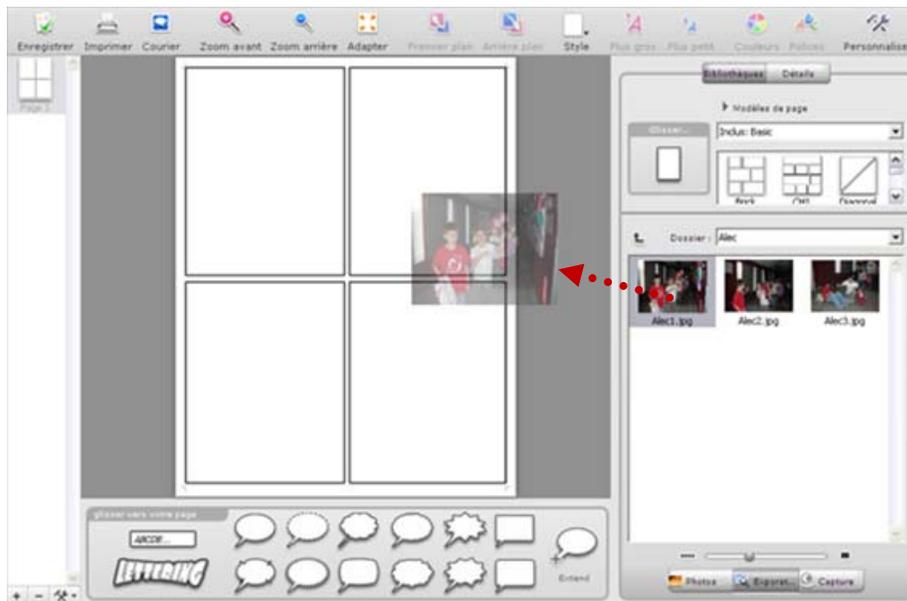
2 Choisis un modèle de page. Clique dessus et glisse-le jusque dans la page.



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



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

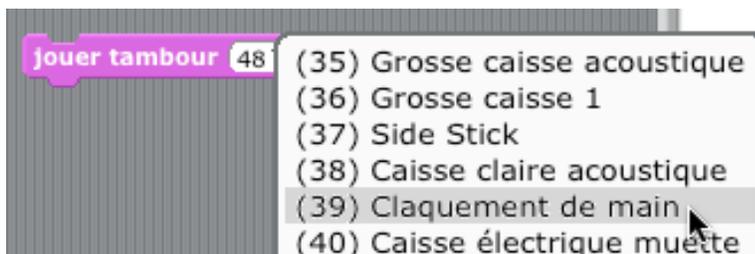


Déplace le bloc de commande **jouer du tambour ... pour ... temps** et assemble le au-dessous du bloc de commande **avancer de ... pas**.



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.

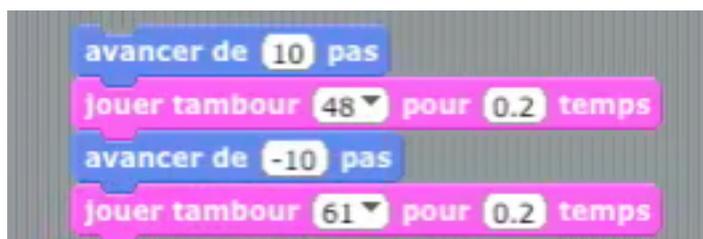
# 3 Commence par une danse



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

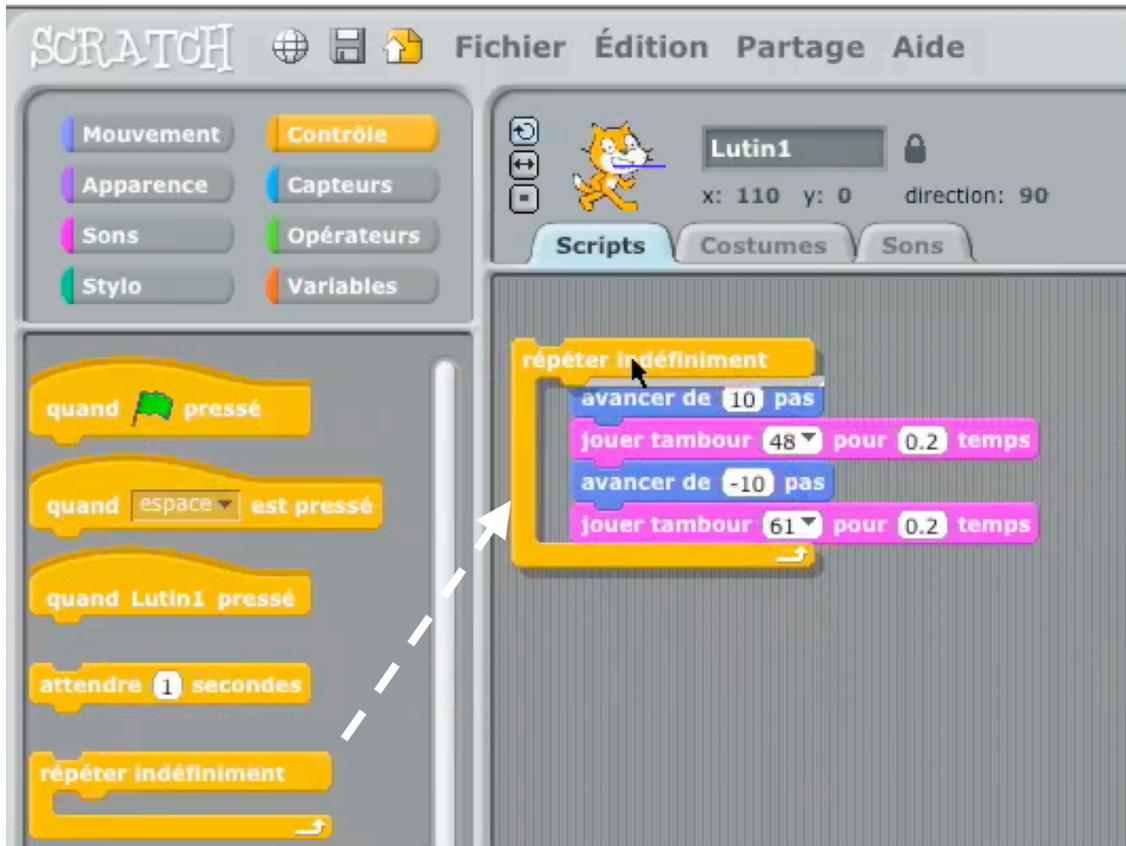


Clique sur n'importe quel bloc pour  
lancer l'exécution de la pile.



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.



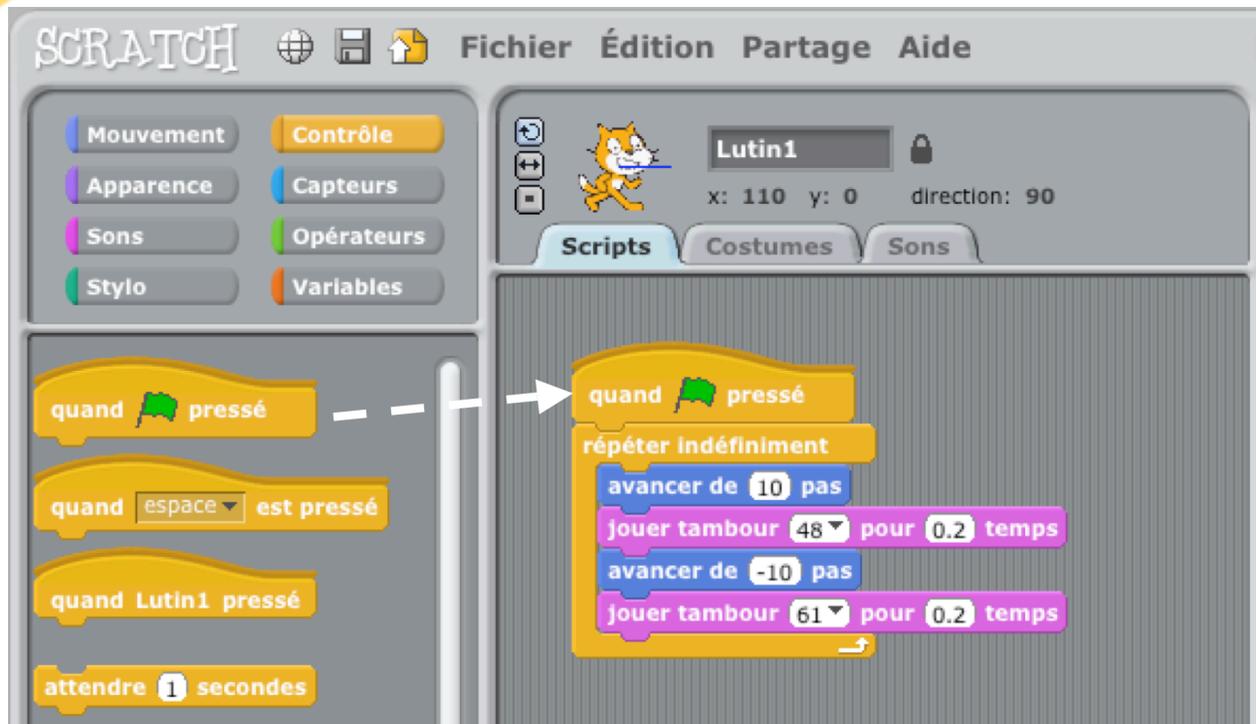
Clique pour exécuter.

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

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



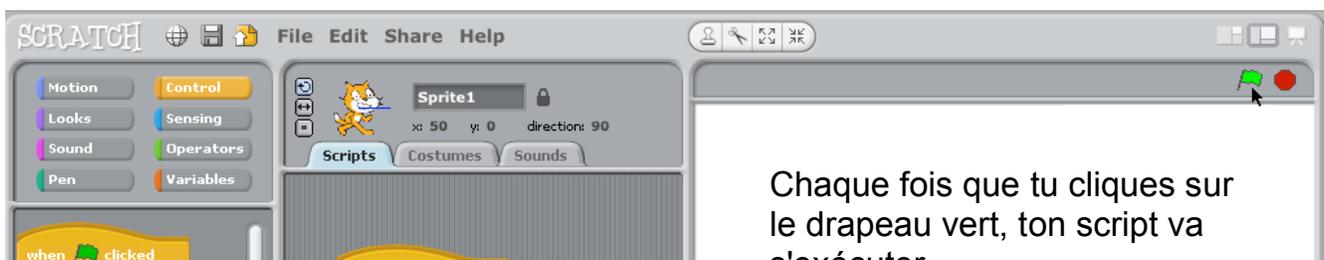
# 5 Le drapeau vert



Déplace le bloc de commande  
dessus de la pile.



et assemble-le sur le



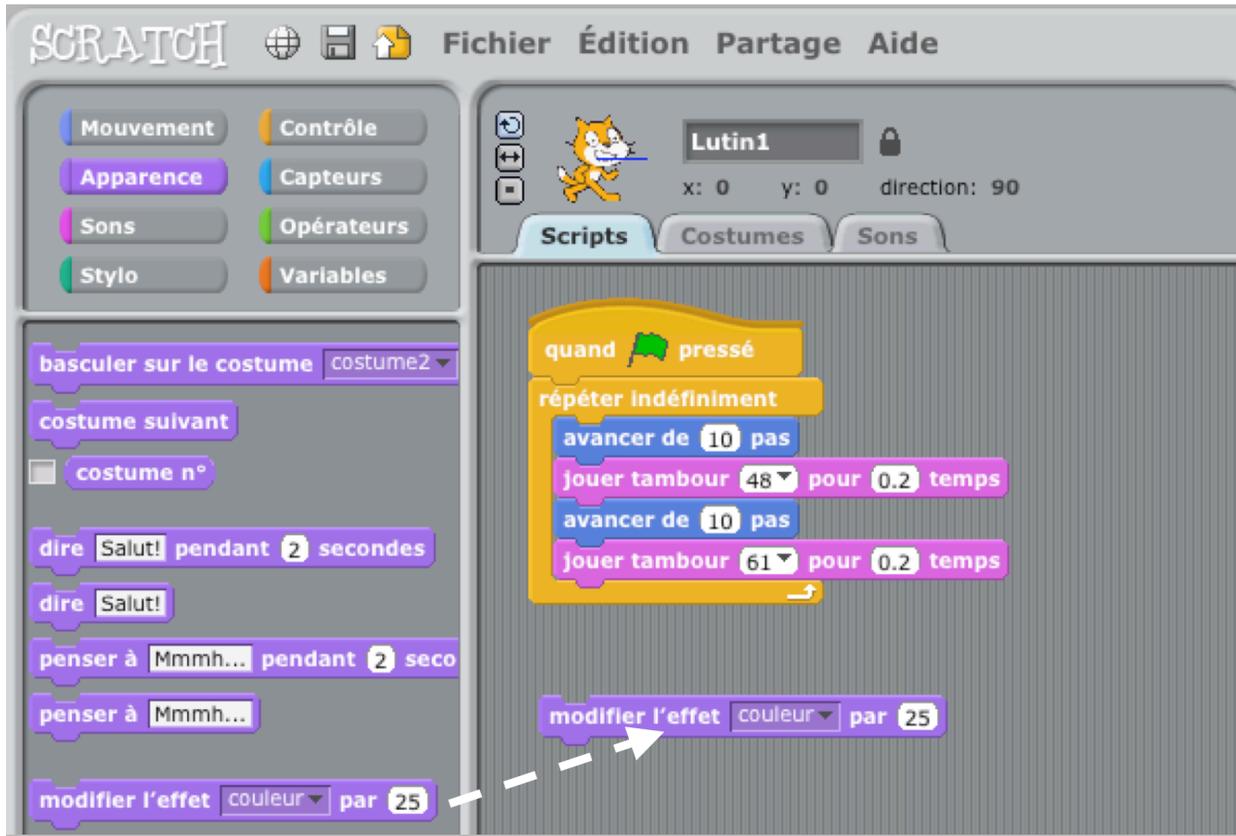
Chaque fois que tu cliques sur  
le drapeau vert, ton script va  
s'exécuter.

Pour arrêter, clique sur le  
bouton d'arrêt.



# 6 *Change les couleurs*

Maintenant, essayons quelque chose de différent...

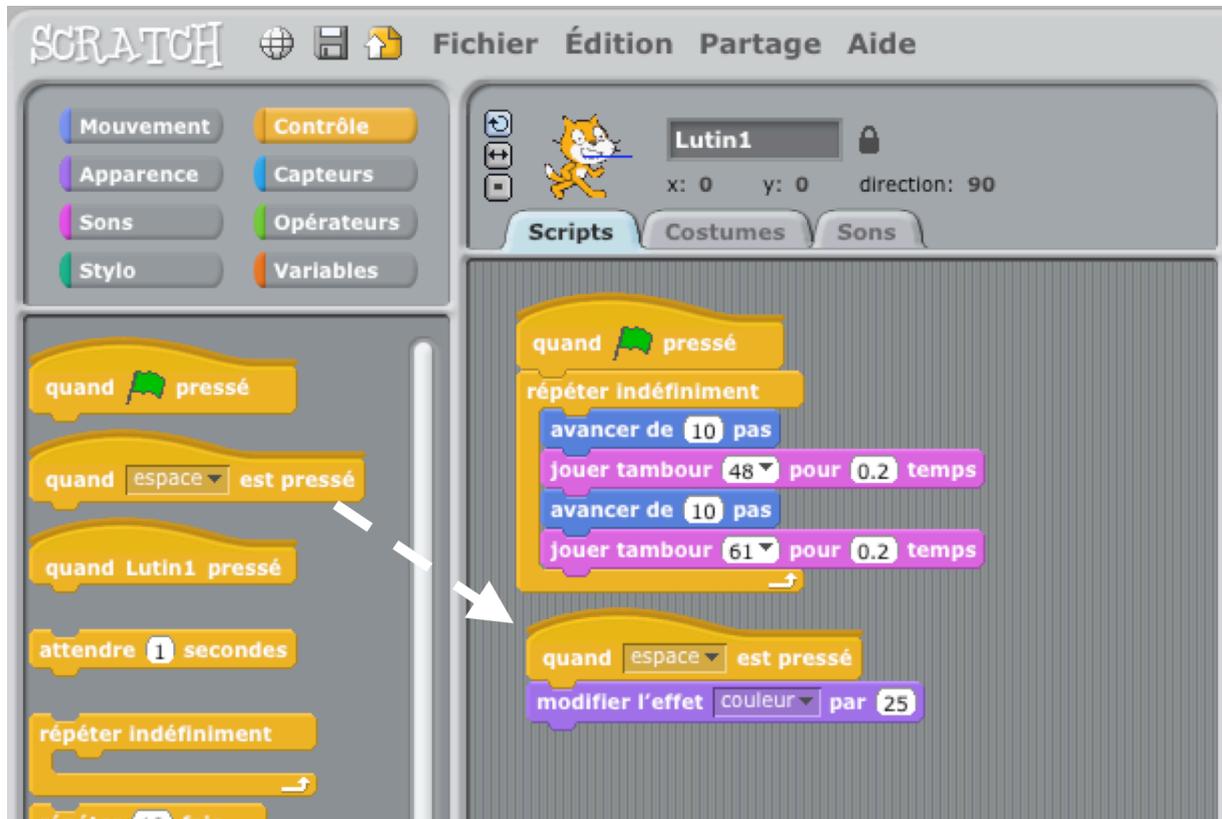


Déplace un bloc de commande **modifier l'effet ... par**



Clique pour voir ce qui se passe.

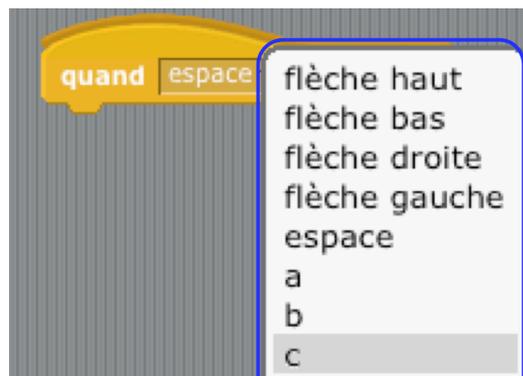
# 7 En appuyant sur une touche



Déplace un bloc de commande et assemble-le au-dessus du bloc



Appuie sur la barre espace sur ton clavier.

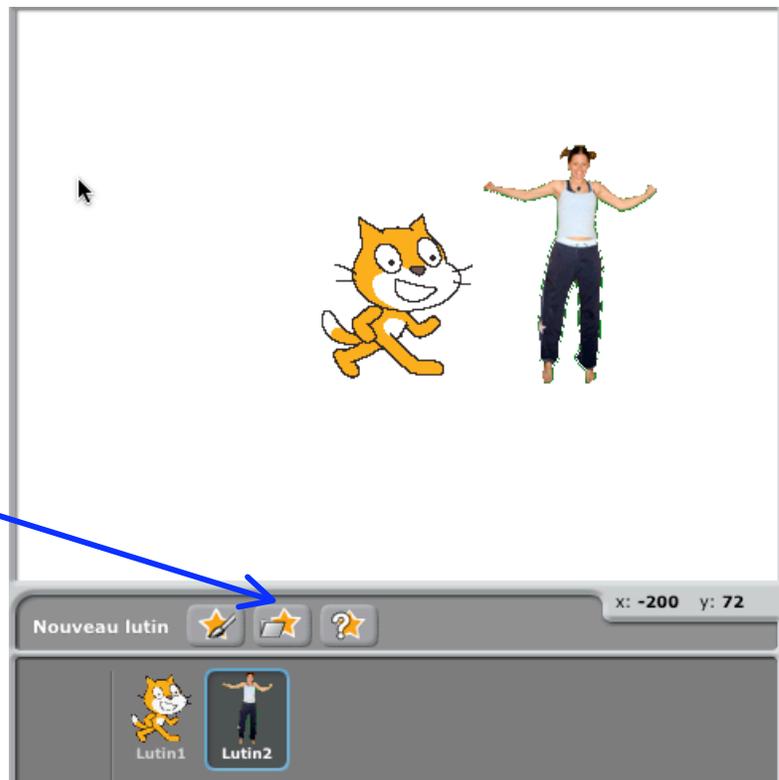


Tu peux choisir ta touche préférée à partir du menu déroulant.

# 8 *Ajoute un lutin*

On appelle chaque objet dans Scratch un lutin ( en anglais Sprite ).

Pour ajouter un nouveau lutin, clique sur l'un de ces boutons.



## BOUTONS NOUVEAU LUTIN:



Dessine ton propre lutin.



Choisis un nouveau lutin dans un dossier.



Obtiens un lutin au hasard.



Pour ajouter ce lutin, clique   
Ensuite va au dossier "people"  
et puis choisis "jodi1".

# 9

# Découvre !

Maintenant tu peux dire au lutin ce qu'il doit faire.  
Essaie les étapes suivantes ou découvre toi-même.

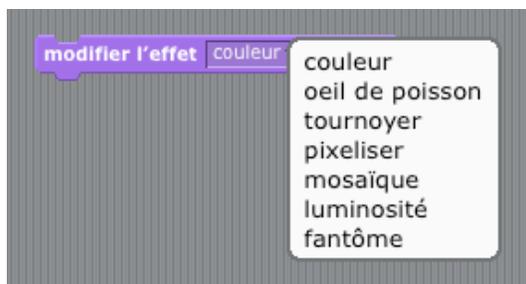


## DIRE QUELQUE CHOSE

Clique sur le bouton de la catégorie **Apparence** et déplace le bloc de commande **dire ... pendant ... secondes**.

Clique à l'intérieur du bloc **dire ...** et change les mots.

Essaie le bloc **penser ...**, aussi.



## LES EFFETS D'IMAGE

Utilise le menu déroulant pour choisir des effets différents.

Ensuite clique sur le bloc pour voir le changement.

Pour effacer les effets, clique sur le bouton Stop.



# 10 Découvre plus!



## AJOUTE UN SON

Clique sur l'onglet **Sons** .

**Enregistre** ton propre son.

Ou **Importe** un fichier son (MP3, AIF, or WAV format).



Clique sur l'onglet **Scripts**, et utilise le bloc de commande **jouer le son**.

Choisis ton son à partir du menu déroulant.



## AJOUTE UNE SIMULATION

En alternant entre les costumes, tu peux alterner les lutins.

Pour ajouter un nouveau costume, clique sur l'onglet **Costumes** .

Clique sur **Importer** pour ajouter un deuxième costume.

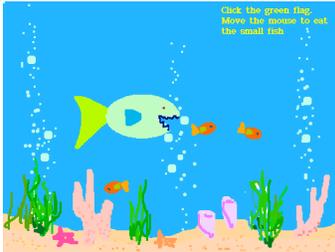
(Par exemple, essaie l'image "jodi2" du dossier "People".)



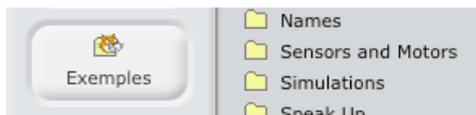
Clique sur l'onglet **Scripts**.

Crée un script qui permet de passer d'un costume à l'autre.

Tu peux créer de nombreux types de projets avec Scratch.



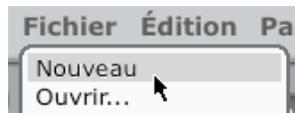
Pour voir des **exemples de projets**, sélectionne **Ouvrir** dans le menu déroulant **Fichier**.



Ensuite, clique sur le bouton **Exemples**, et choisis l'un des dossiers.



Tu peux tenter de commencer avec une photo de toi-même. Ou ton personnage favori. Ou commence par animer les lettres de ton nom.



Quand tu as une idée de nouveau projet, sélectionne **Nouveau** dans le menu déroulant **Fichier** et commence à créer.



Clique sur **Partage** pour télécharger ton projet sur le site web de Scratch : <http://scratch.mit.edu>.

Visite le site web de Scratch pour en apprendre plus!



# 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**

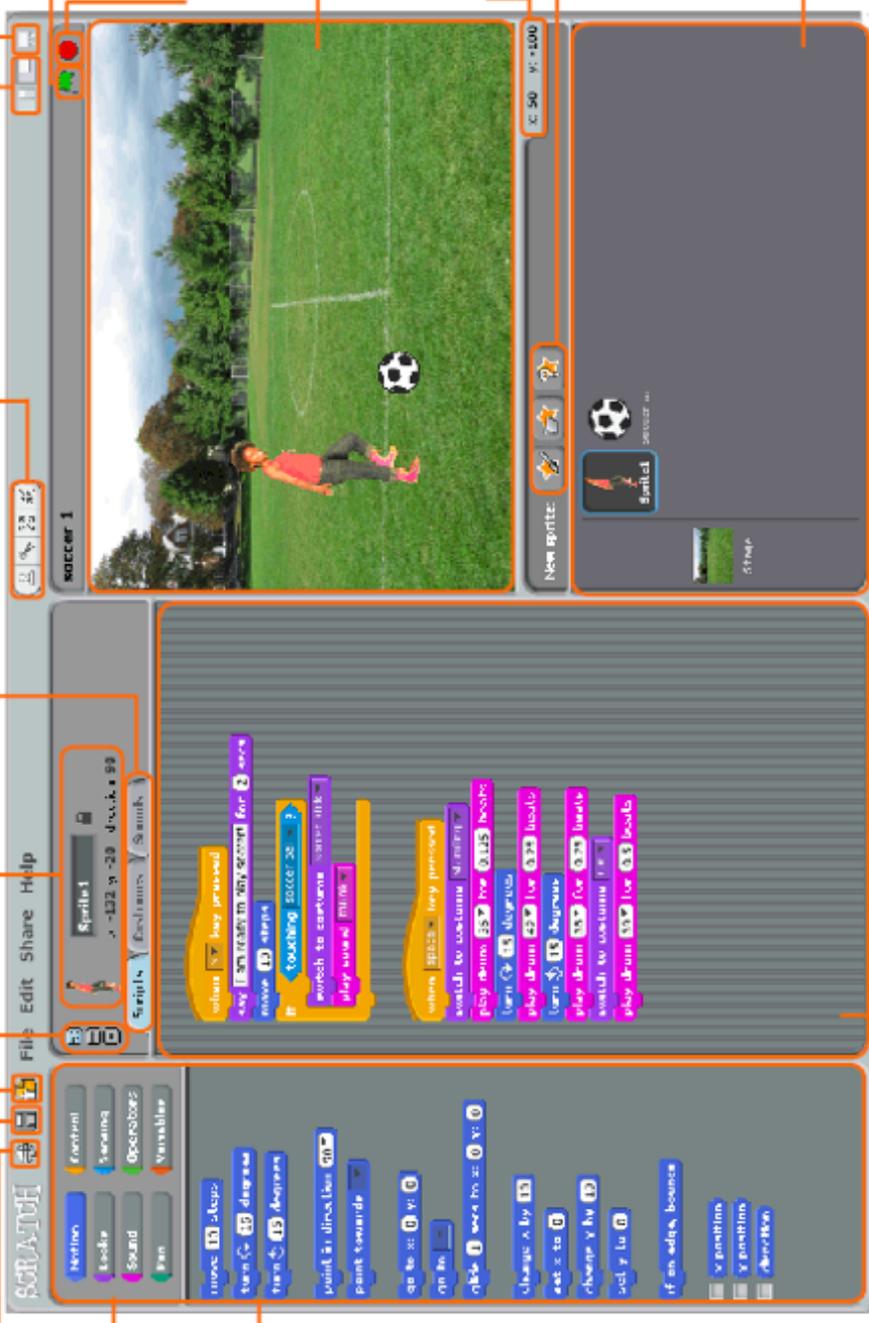
Passer du mode petite au mode grande scène.

**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.

**SPRITE PEUT ÊTRE TRADUIT PAR OBJET OU PAR LUTIN**  
**AIRE DES SCRIPTS**  
Déplace les blocs dans cette aire, pour ensuite les assembler et faire des scripts.

# Enregistrement à l'aide d'un microphone

1 Réglez le volume d'enregistrement.



2 Faites un essai pour vérifier les niveaux.

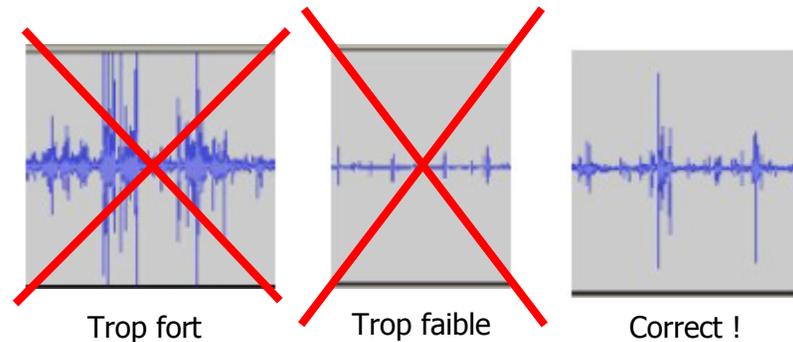


Cliquez sur le bouton **Enregistrer** et captez quelques secondes de son.



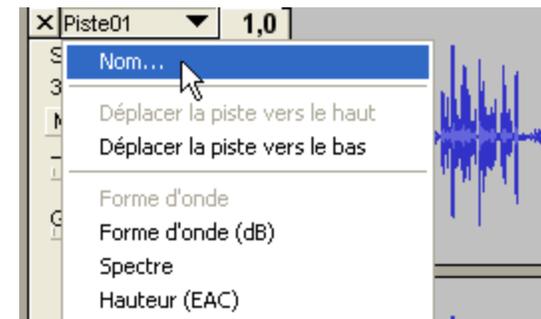
Cliquez sur le bouton **Arrêt** pour stopper l'enregistrement.

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.



# 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, a right-hand panel with drawing properties and a library, and a bottom timeline for animation.

Labels and their corresponding functions:

- Ouvrir un document existant**: Open an existing document.
- Enregistrer**: Save the document.
- Annuler**: Undo the last action.
- Afficher le fantôme**: Show the ghost (likely a reference or guide).
- Propriétés des outils de dessin**: Drawing tool properties.
- Nouveau document**: Create a 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 an image or photo.
- Ajouter ou supprimer une page**: Add or remove a page.
- Copier la page sélectionnée**: Copy the selected page.
- 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.
- Visionner l'animation**: View the animation.
- Vitesse de l'animation**: Animation speed.



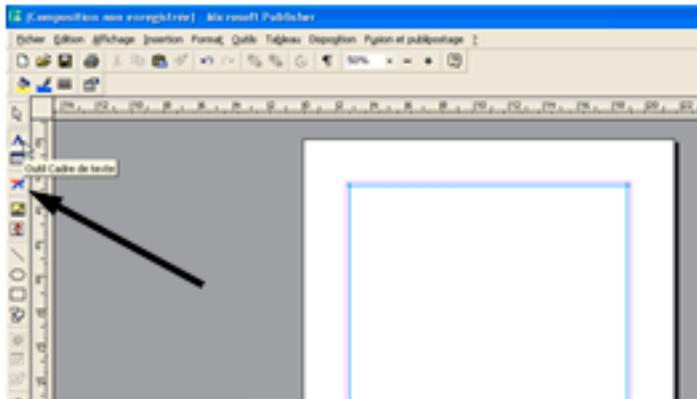
# Effectuer une mise en page avec Publisher

1. Ouvre Publisher



Insère le titre

2.



3.

Donne une forme spéciale à ton titre.

Choisis la police de caractères

Ajuster le titre au cadre



Écris verticalement

Gras

Italique

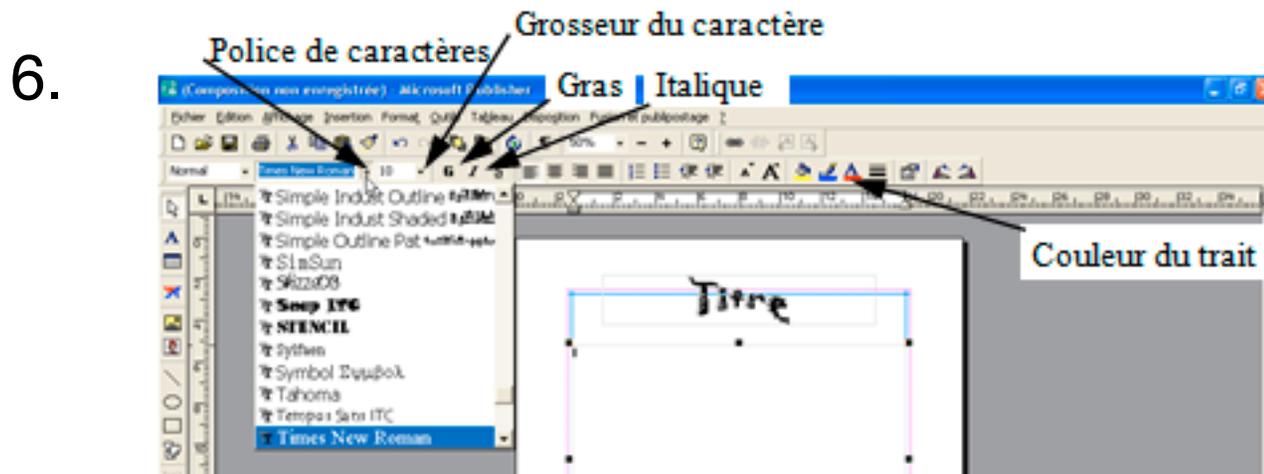
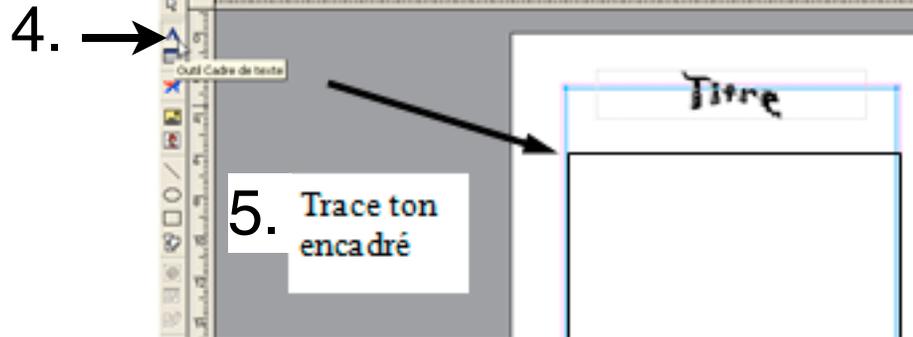
Donne une bordure

Ajoute une ombre

Colore ou donne une trame aux lettres

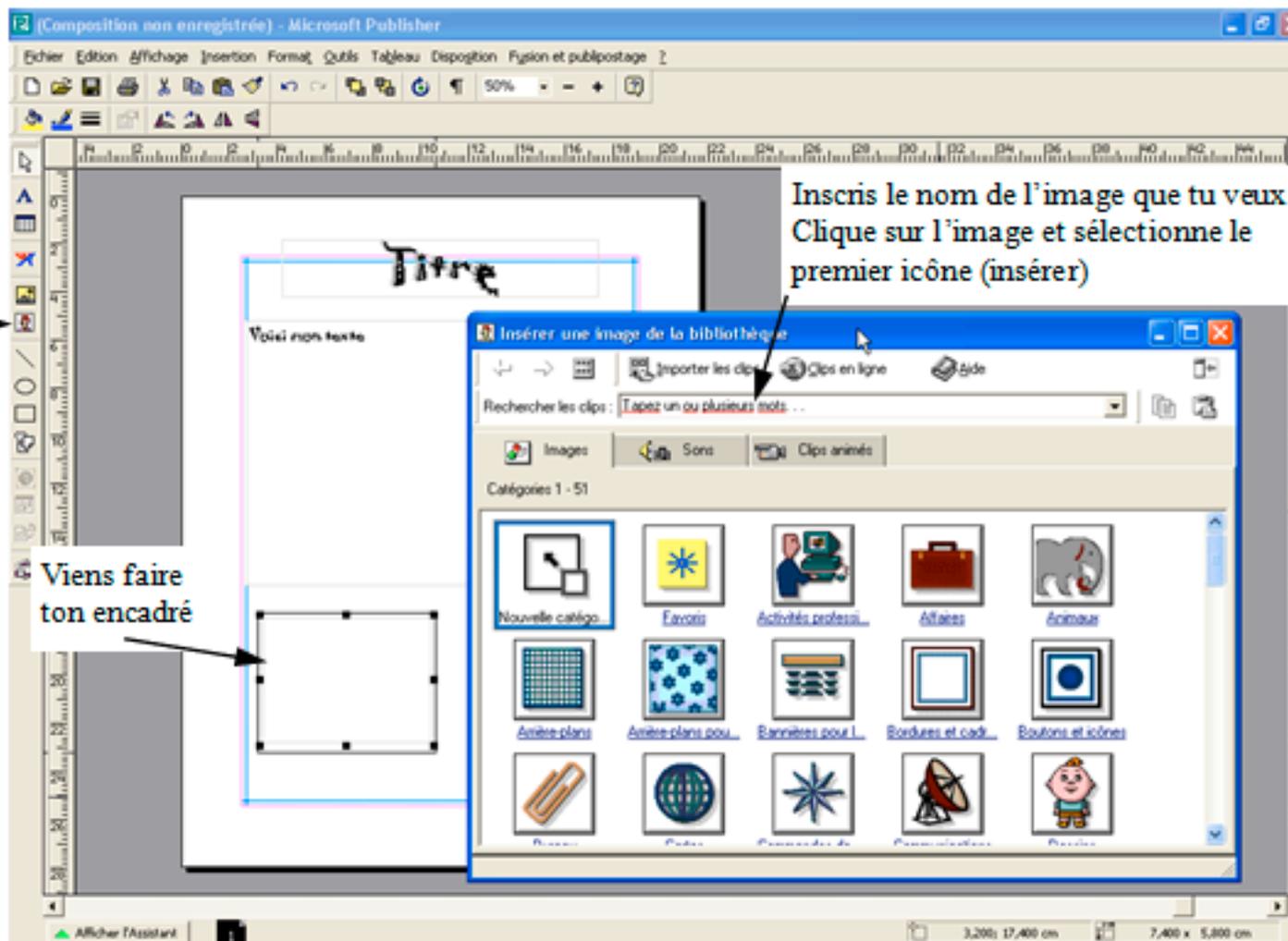
Applique une rotation

# Insère du texte



# Insère une image *clipart*

7. →



## 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 :

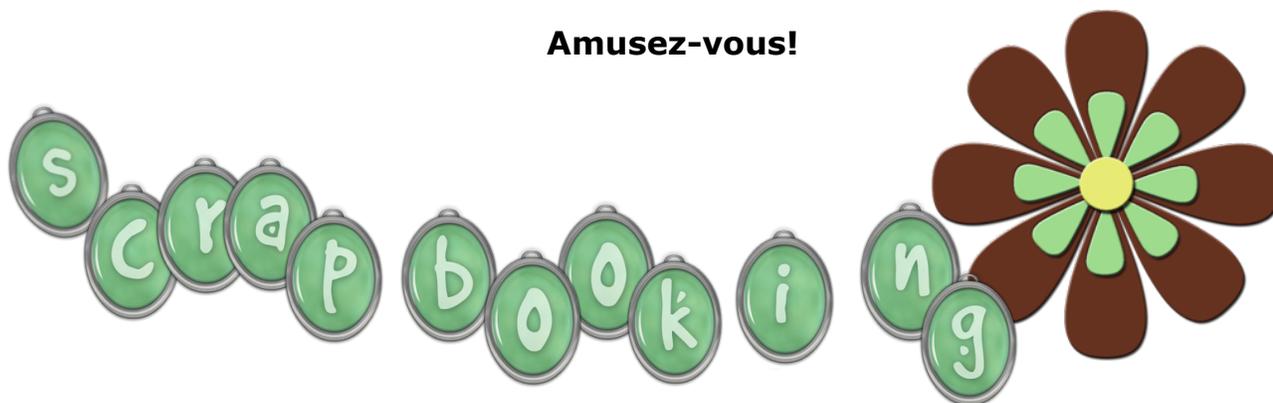
- *Fichier > Mise en page...*
- Cliquez sur la flèche  et sélectionnez *Personnalisé*
- Ex : 30 cm X 30 cm

### 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!**



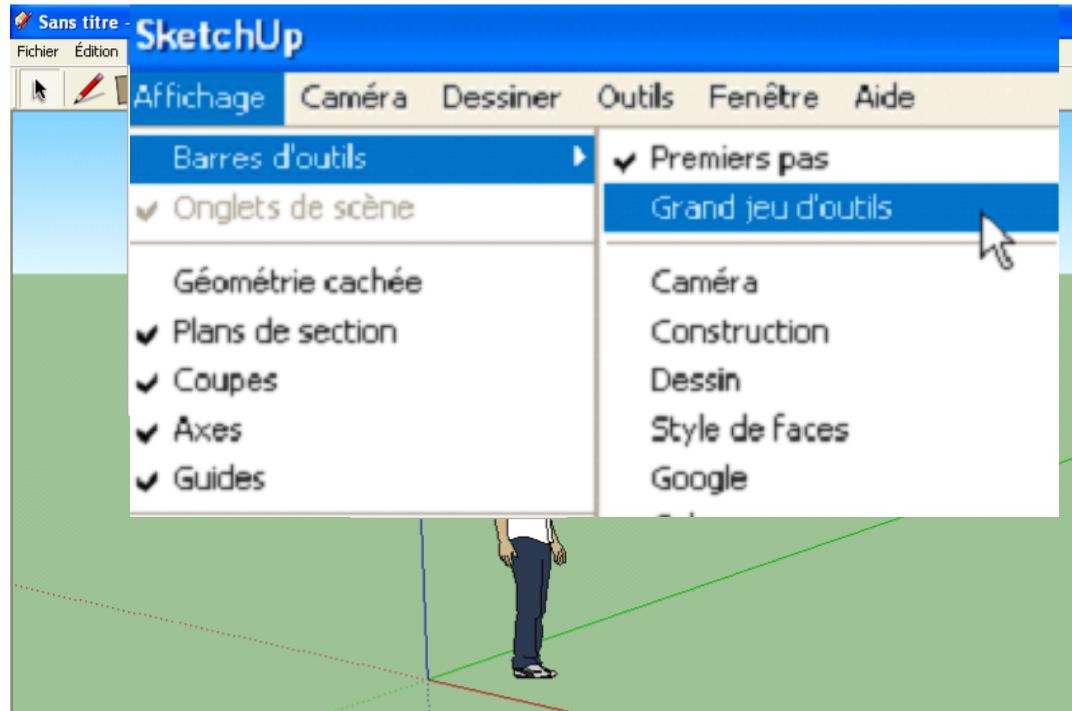


# Google SketchUp

1. Ouvre SketchUp



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



Sélectionner un espace

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...

- Colorier
- Rectangle
- Cercle
- Polygone
- Déplacer

