



























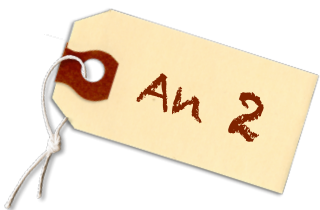
Mission possible en TIC!

Agents secrets, à vos écrans!

6^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
6 ^e année	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.	Des formes pour les petits ActivInspire   ou Notebook   ou Open Sankoré   Dessiner un décor constitué de différentes formes, dans le but de les faire reconnaître par les élèves du préscolaire (mission 4). Faire une légende de couleurs.	La magie de Noël Pages  ou Word   Utiliser le traitement de texte pour rédiger un récit de Noël, seul ou en équipe. Rédiger le brouillon directement au clavier et en profiter pour s'initier au correcteur. Suggestion : l'imprimer et le lire aux tout petits.	QR en rafale! www.google.ca Faire piger un nom par les élèves de manière à ce que chacun pose une question par courriel à l'élève pigé. Chacun doit trouver la réponse sur le Web, la transmettre via le courriel et mentionner sa source.	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.	Que manges-tu? ArtRage   ou LopArt   ou Paint  ou Paintbrush  Réaliser une assiette santé à l'aide du logiciel de dessin de son choix.	Aqua penses-tu? Flip Boom   Faire nager des poissons en boucle dans un aquarium. Exploiter la transparence, les textures et les mouvements multiples.	La classe de 6e PowerPoint   ou Keynote  Présenter un ami de sa classe pour le journal des finissants (sa principale qualité, son défaut mignon, son plus grand rêve et pourquoi je crois qu'il le réalisera, etc). L'illustrer et insérer un ou des sons (musique ou enregistrement personnalisé). Assembler les fichiers des élèves en un seul document afin de constituer un album souvenir de classe. Note : prévoir deux heures pour cette activité.



Mission possible en TIC



Nom : _____

6^e année

1 • octobre

Mets le robot au défi!

Mission
accomplie!



2 • novembre

Des formes pour les petits

Mission
accomplie!



3 • décembre

La magie de Noël

Mission
accomplie!



4 • janvier

QR en rafale!

Mission
accomplie!



5 • février

Encore plus de défis pour
le robot!

Mission
accomplie!



6 • mars

Que manges-tu?

Mission
accomplie!



7 • avril

Aqua penses-tu?

Mission
accomplie!



8 • mai

La classe de 6e

Mission
accomplie!

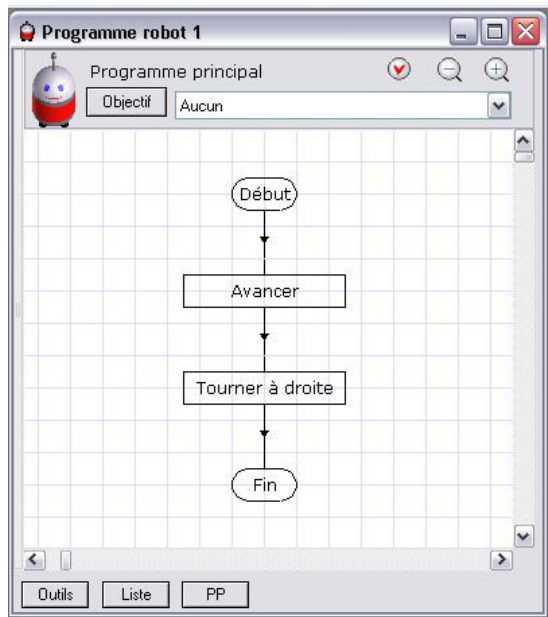




ROBOTPROG

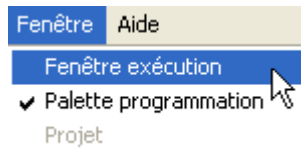
Exercice 1

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



Pour exécuter le programme...

Dans le menu Fenêtre => Fenêtre exécution.



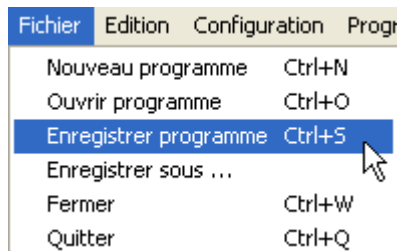
Si le code contient une erreur, tu ne pourras pas lancer le programme.

Clique sur



Pour enregistrer le programme...

Dans le menu Fichier => Enregistrer programme



Pour effacer une instruction...

Dans les outils, sélectionne l'efface



Relie chaque bloc d'instruction à sa signification:



Début



Fin



Tourner à gauche



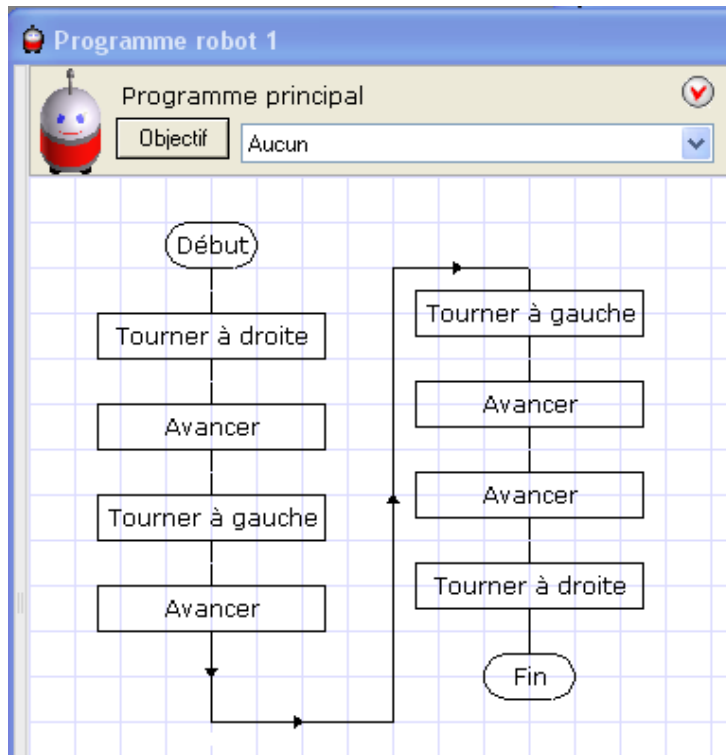
Avancer



Tourner à droite

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...

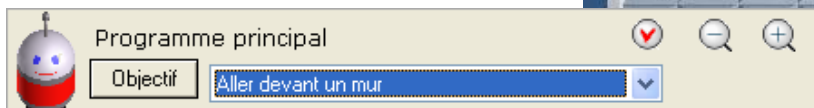
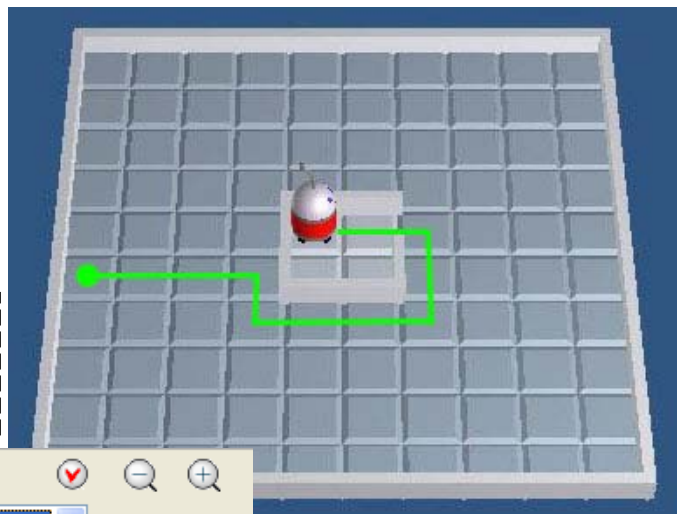
Dans le menu Fichier => Nouveau programme.

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

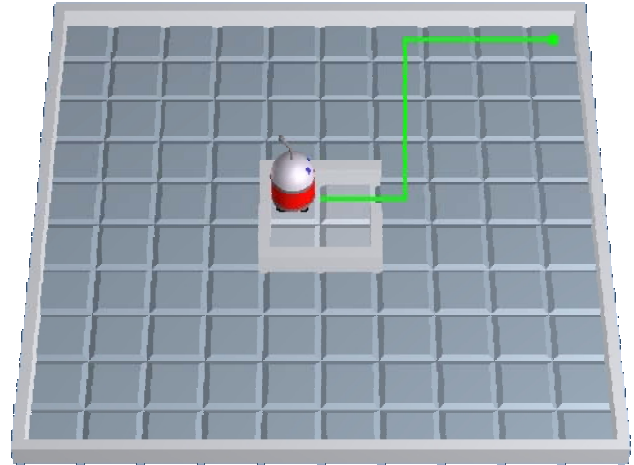
Pour vérifier un objectif...

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

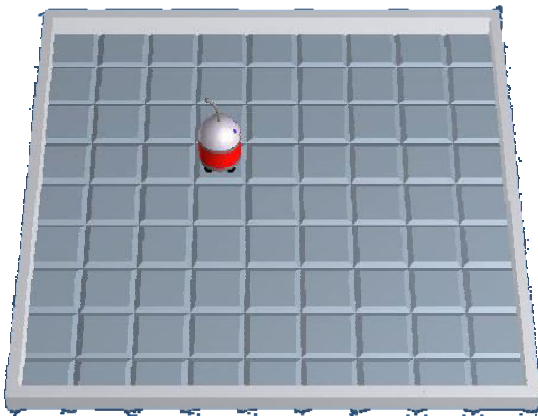


Exercice 4

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-**

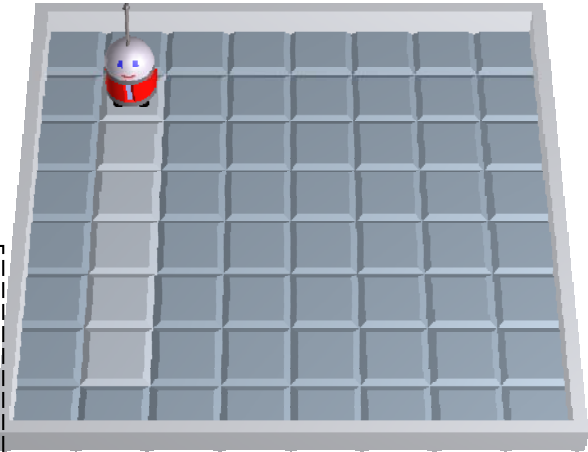
Pour enregistrer un terrain...

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...

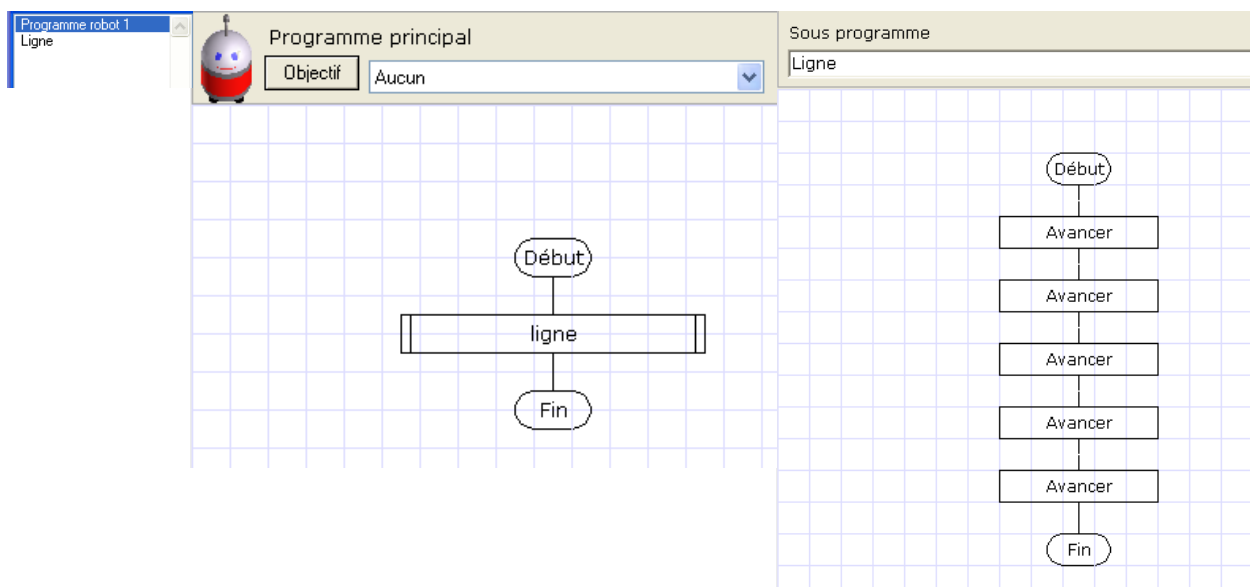
Dans le menu **programmation** => **Nouveau sous-programme**.

Nomme ce sous-programme ligne.

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

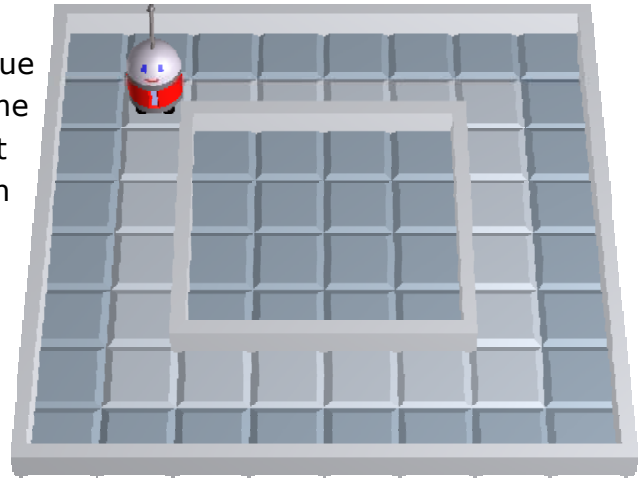


Clique sur liste et choisis ton programme principal.



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

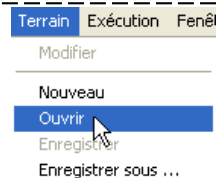
**Exercice 9**

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...

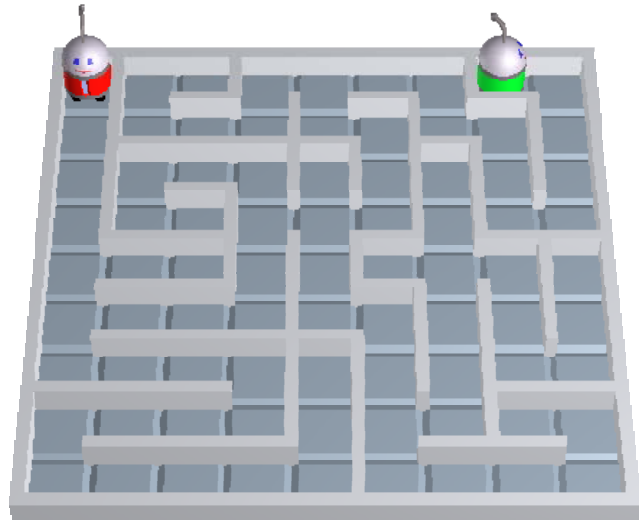
Dans le menu **Terrain** => **Modifier**.

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.

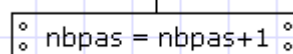
**Exercice 11**

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 .



Pour voir la valeur d'une variable...

Lorsque le programme s'exécute, cliquez sur .

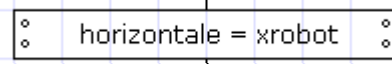
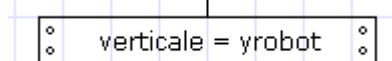
Exercice 12

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?

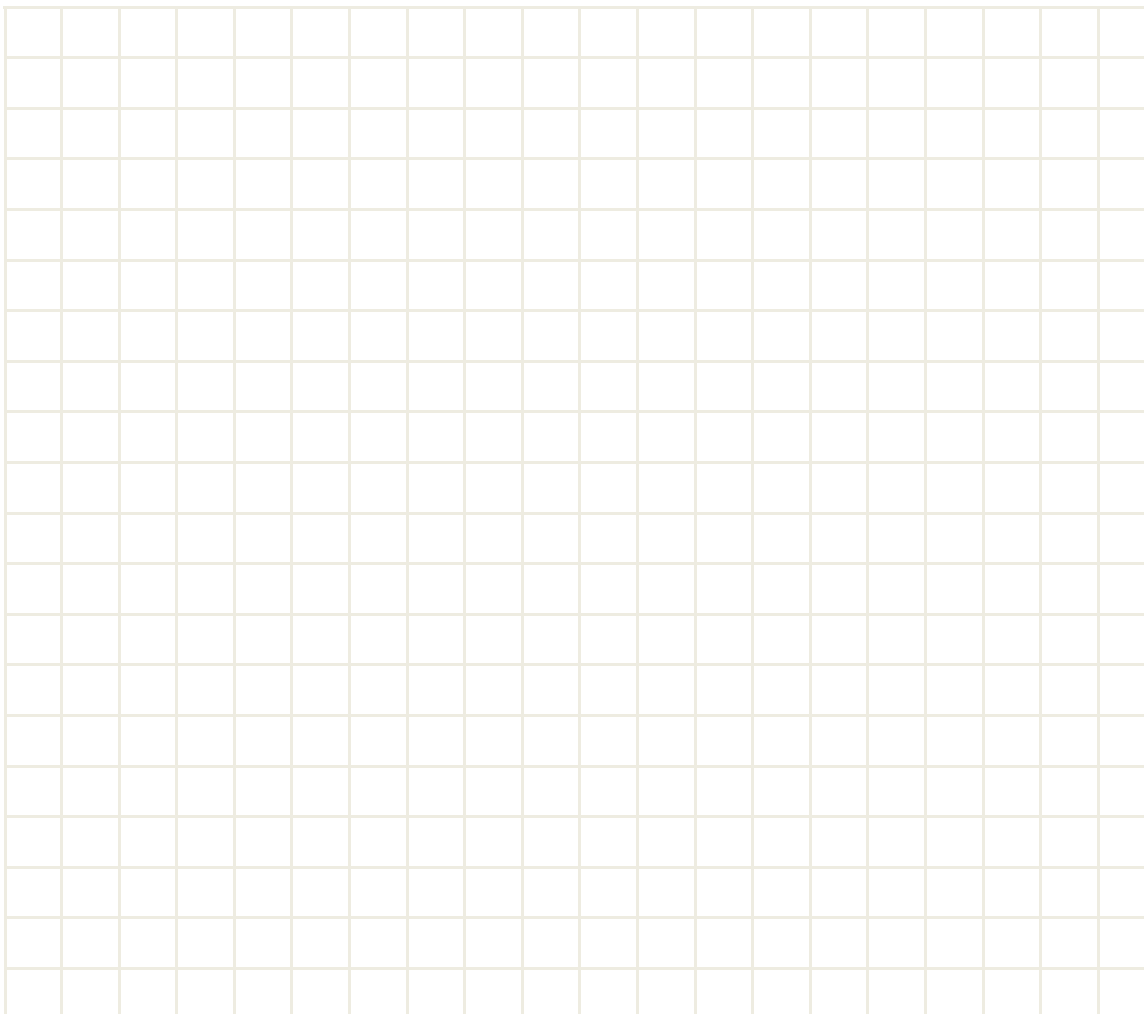
Pour enregistrer sa position...

Utiliser une variable pour la position horizontale et verticale.

Projet

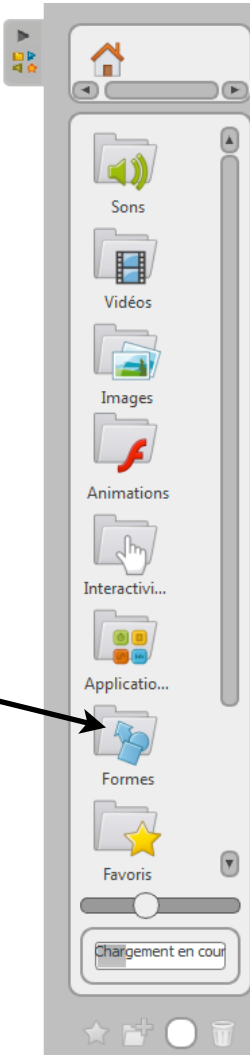
À ton tour de jouer ...

TERRAIN**DÉFI**

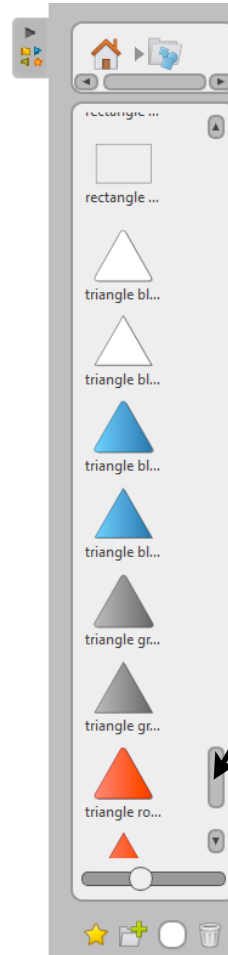


Tracer des formes avec Open Sankoré

1. Ouvre Open Sankoré.

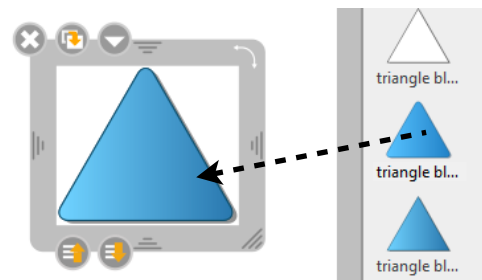


2.



3. Utilise l'ascenseur.

4. Fais glisser la forme

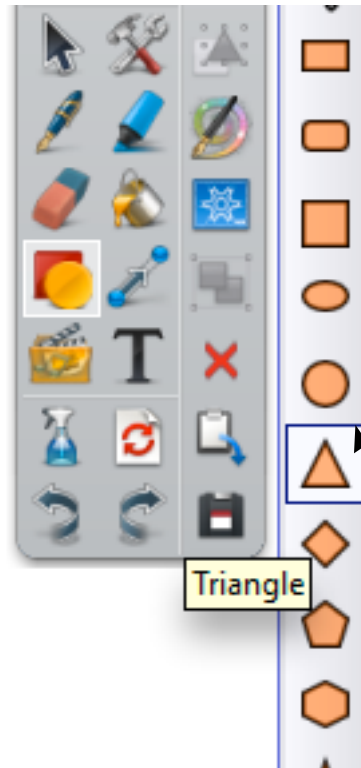
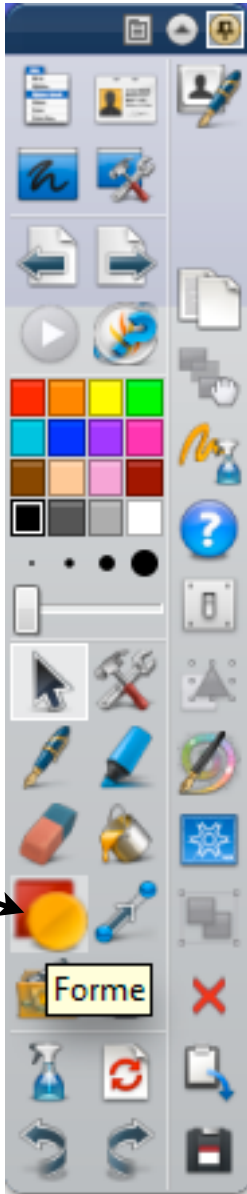


5. Redimensionne-la.



Tracer des formes avec ActivInspire

1. Ouvre ActivInspire



4.





Les opérateurs de recherche

Généralités

Lorsque vous soumettez une requête de base, Google renvoie uniquement les pages Web qui contiennent tous les mots spécifiés (qu'ils soient adjacents ou non) ; par conséquent, pour mieux cibler votre recherche et obtenir une liste de résultats à la fois plus courte et plus pertinente, il suffit d'ajouter d'autres termes de recherche à votre requête. En spécifiant davantage de mots, les résultats deviennent un sous-ensemble spécifique des pages renvoyées par la requête originale, qui était « trop vague ».

Exclure des mots

Pour exclure un mot de votre recherche, placez le signe moins (-) immédiatement devant ce mot. (Le signe moins doit être précédé d'un espace.)

Recherche d'expression

Pour rechercher une expression (par exemple, « imprimante laser couleur »), utilisez des guillemets. Lorsque vous placez plusieurs mots entre guillemets (par exemple, " mots entre guillemets "), Google les considère comme une seule chaîne de caractères et recherche uniquement les documents qui contiennent ces mots dans la même séquence. Toutefois, cette règle ne s'applique pas aux « mots vides », qui exigent le signe plus (+) pour être pris en compte.

Les recherches portant sur plusieurs mots placés entre guillemets sont particulièrement utiles pour retrouver une citation, un proverbe, un titre de livre ou de film, un titre ou un vers de chanson, un lieu géographique, un personnage célèbre.

Certains caractères sont reconnus par Google comme connecteurs d'expression : tiret (-), barre oblique standard (/), point (.), signe égal (=).

Opérateurs de ciblage

Certaines chaînes de caractères, ou « opérateurs », modifient le comportement de Google. Par exemple, l'opérateur « site: » (sans les guillemets). Pour limiter la recherche à un site ou à un domaine spécifique, utilisez la syntaxe « site:domaine.com » dans le champ de recherche de Google.

Type de recherche	Exemple	Description
un ou plusieurs mots	moulin vent	Trouve les documents contenant autant de mots que possible et les présente par ordre de pertinence.
mots entre guillemets	"énergie éolienne"	Trouve précisément la suite de caractères entre guillemets.
lettres majuscules	VENT	Trouve les mots contenant les lettres majuscules seulement; les requêtes en lettres minuscules ne font pas la distinction.
mot obligatoire	+énergie +éolienne	Trouve les pages contenant au moins les mots précédés du symbole "+" .
mot exclus	énergie -éolienne	Exclut les pages contenant le mot précédé du symbole "-" .
troncature	vent*	Trouve les pages contenant les mots composés au moins des caractères précédant le caractère de troncature (ex. pour "vent*": venteux, ventricule, etc.)

Opérateurs Booléens

Symbole	Signification	Exemple	Description
OR	ou	énergie éolienne OR solaire	Trouve les documents contenant l'une de ces énergies.
-	sauf	énergie éolienne -solaire	Exclut l'énergie solaire des résultats.
+	et	énergie +éolienne	Trouve les documents précisément sur le mot, tel que vous l'avez orthographié.

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.

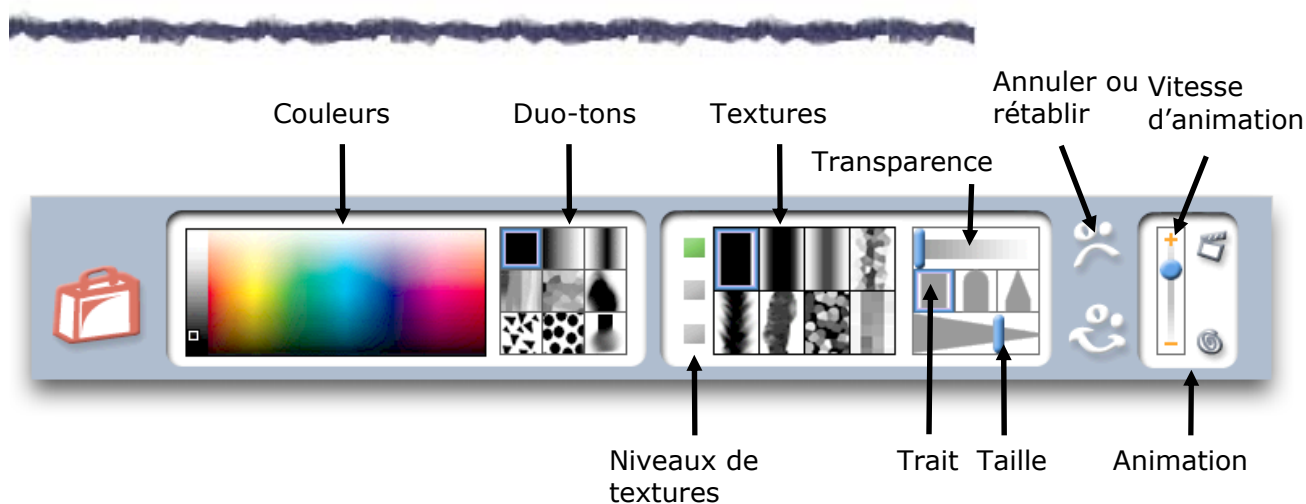


Pour récupérer son dessin en format .lop, cliquez sur la majuscule puis sur la page blanche.

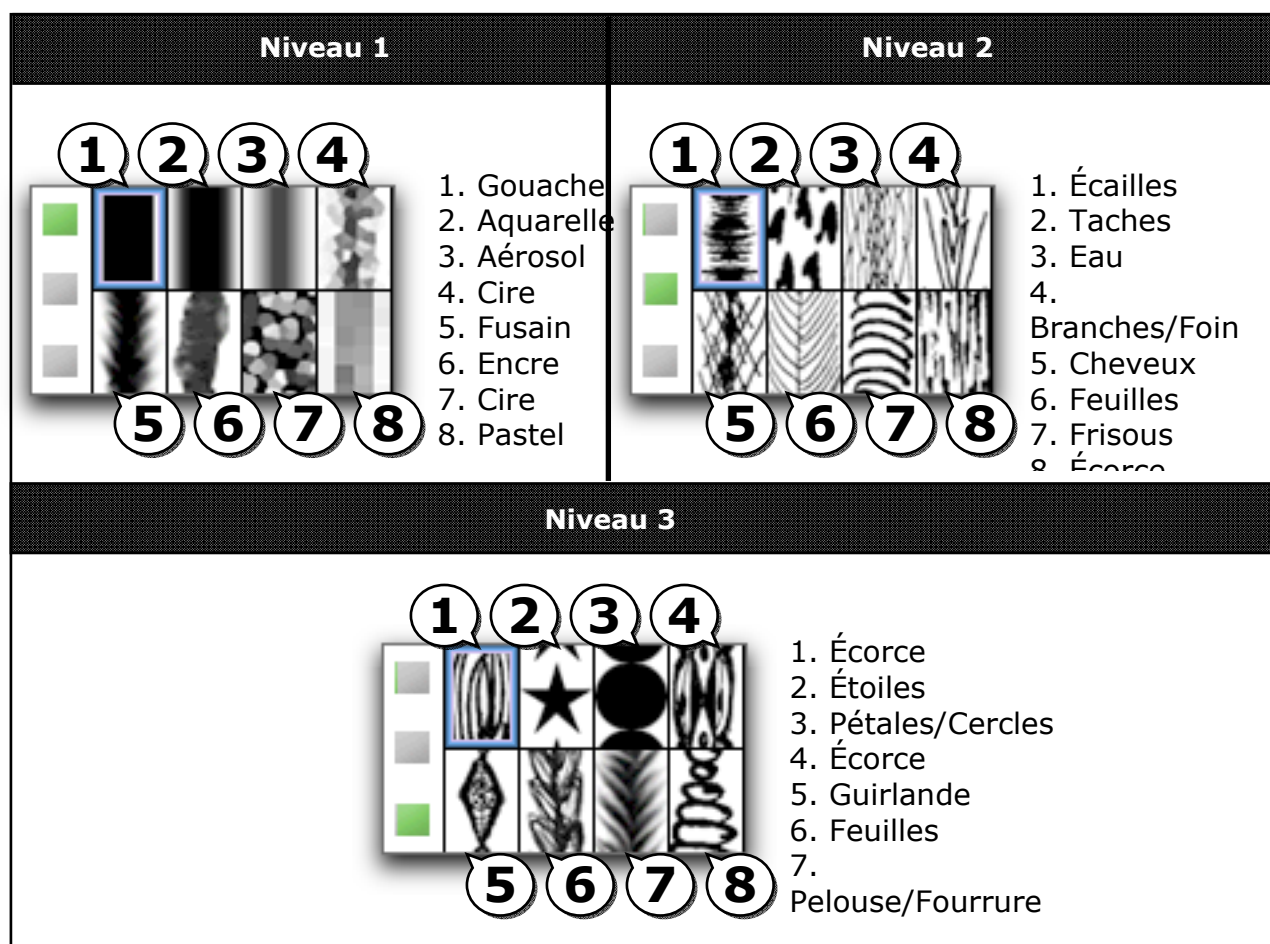


Pour démarquer un détail ou une forme, dessiner la ligne contour après le dessin, pour éviter de dépasser lors du remplissage.

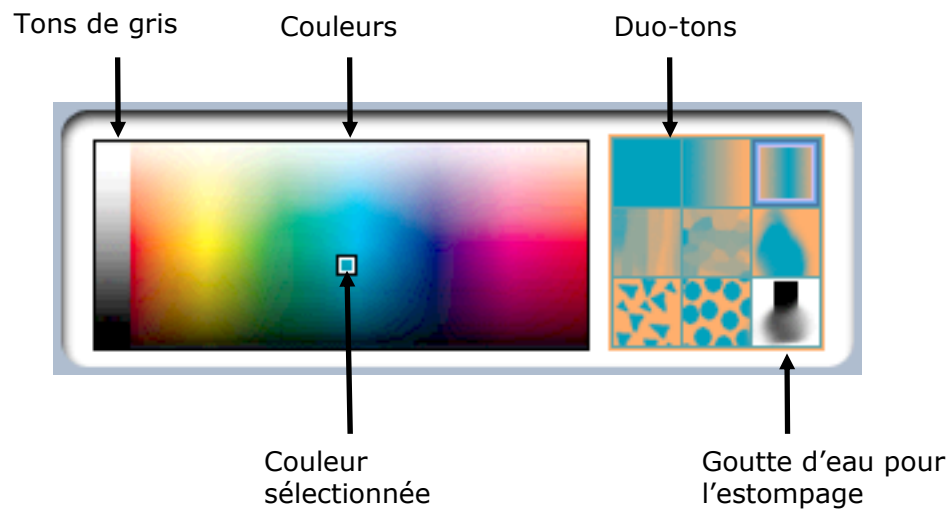
Les outils de dessin du canevas




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.

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.

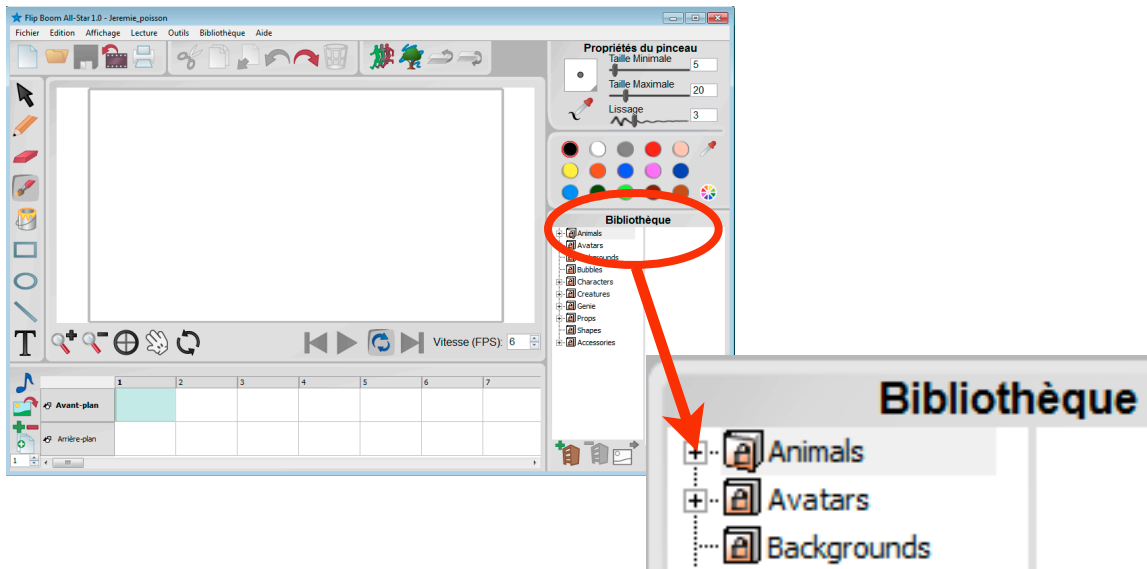
1. Ouvre *FlipBoom*.



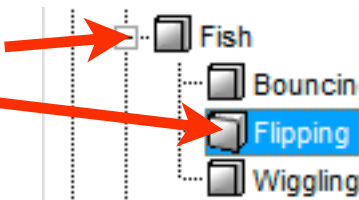
2. Donne un nom au projet (par exemple, *Jeremie_poisson*) puis clique sur *Créer*.



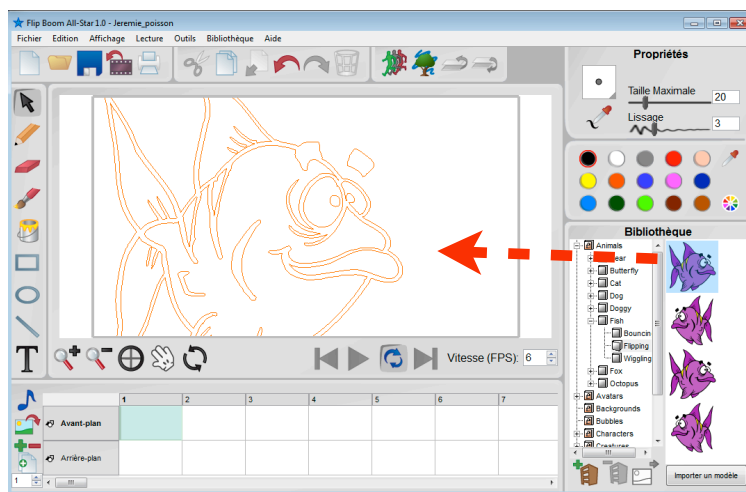
3. Dans *Bibliothèque*, clique sur le + de *Animals*.



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



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

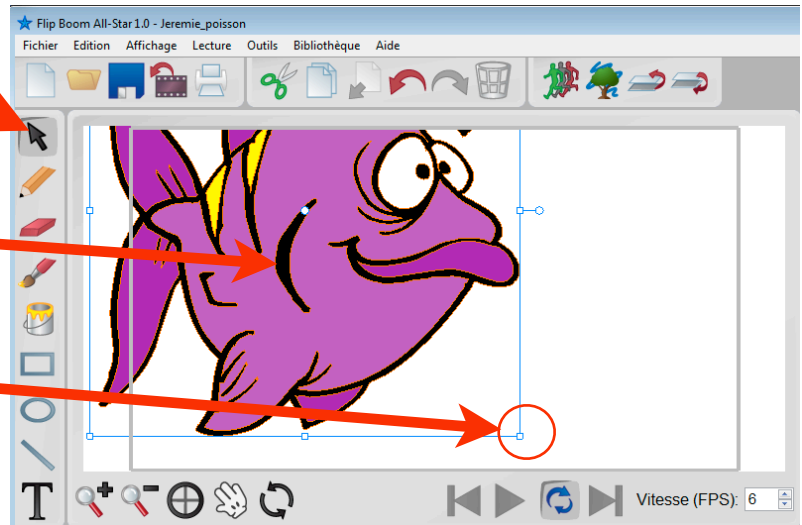


Le poisson est trop gros! On va le redimensionner.

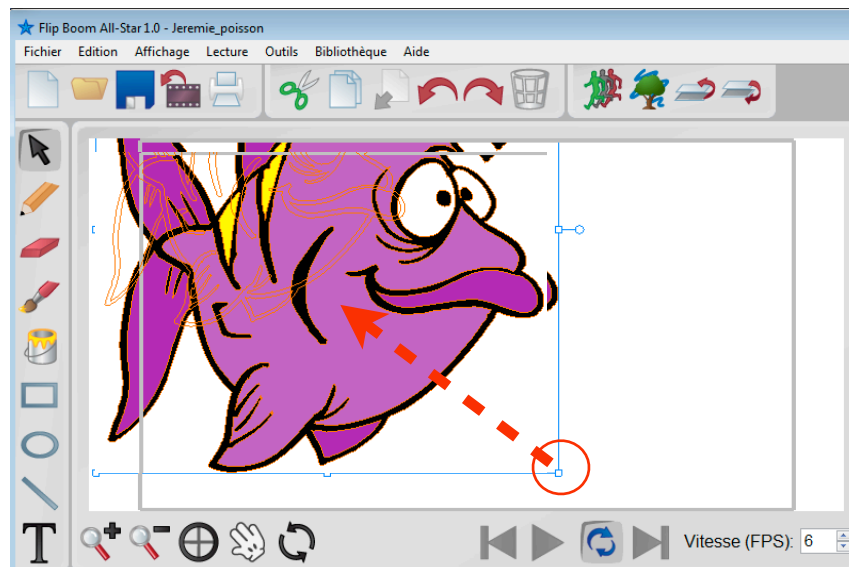
6. Assure-toi d'être sur la flèche.

7. Clique au milieu du poisson pour le sélectionner.

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

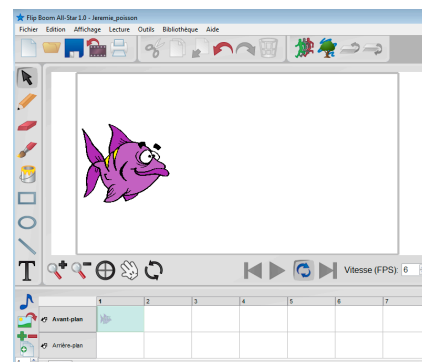


7. Clique **sur le point** et glisse pour réduire les dimensions du poisson.

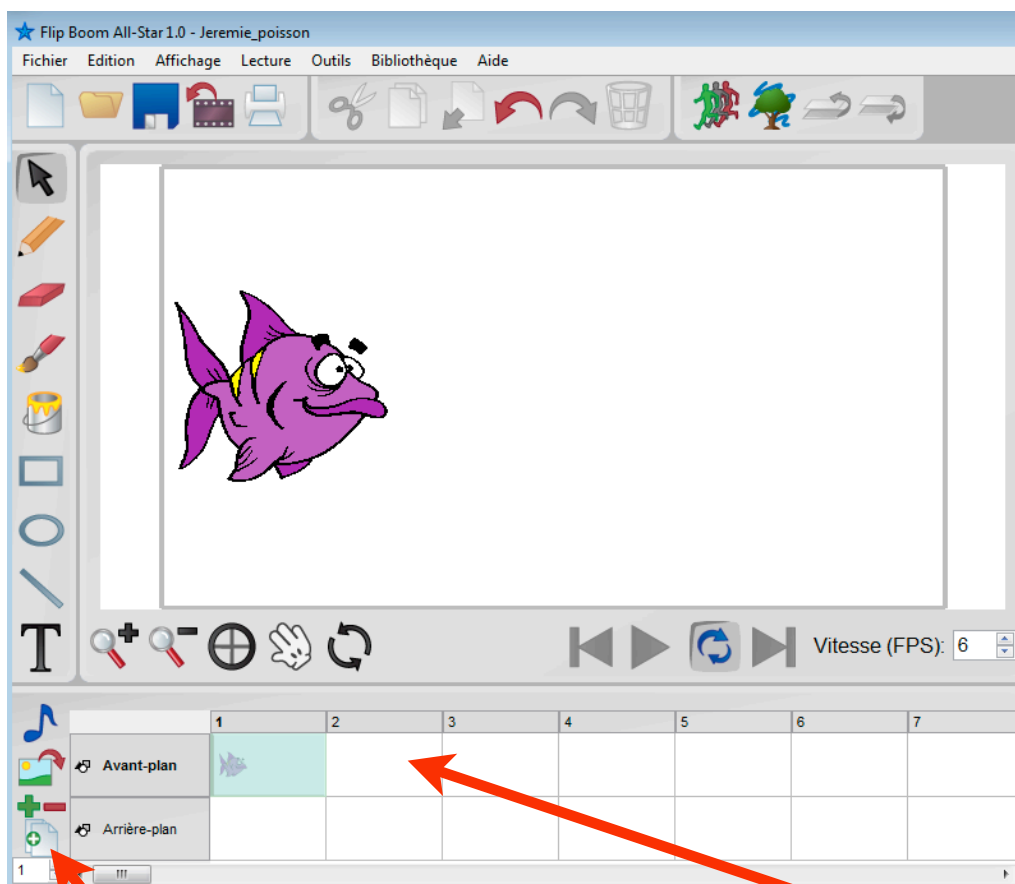


Petit truc : si tu enfonces la majuscule en même temps que tu réduis, tu conserveras les proportions.

8. Remplace ton poisson dans la zone encadrée.

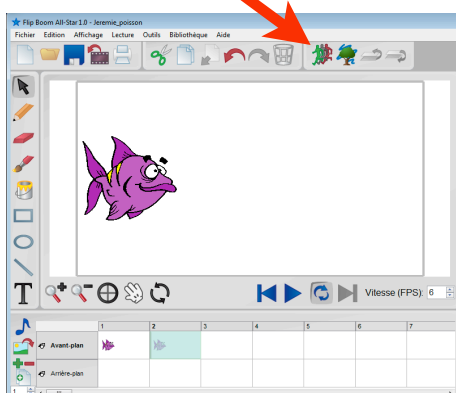


Ta première page est faite!



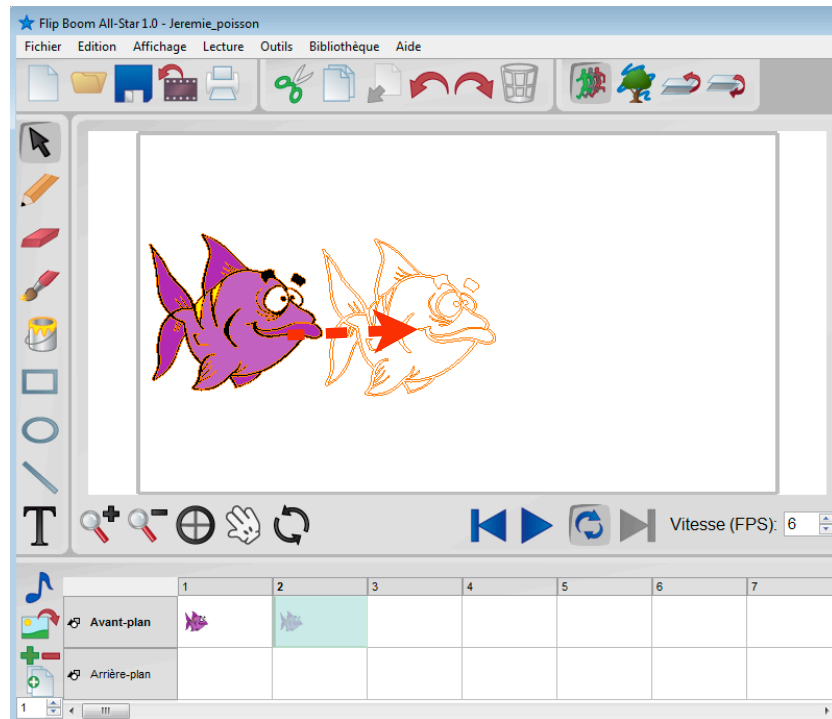
9. Clique sur ce bouton  pour la dupliquer. La diapositive se copiera à sa droite.

10. Active le fantôme  en cliquant dessus.

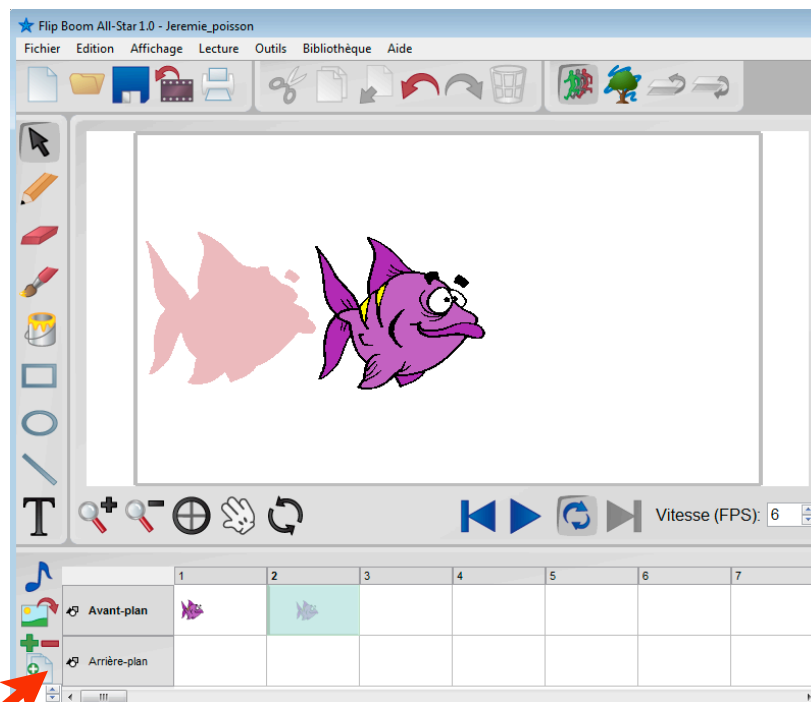


Ceci te permettra de voir la trace de la diapositive précédente.

11. Avance le poisson.

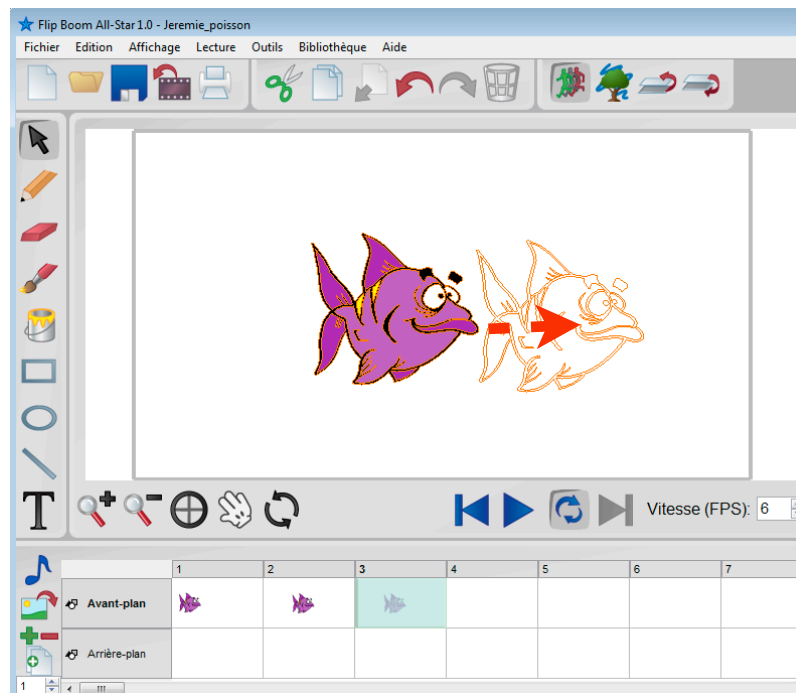


Ta deuxième diapositive est maintenant complétée!

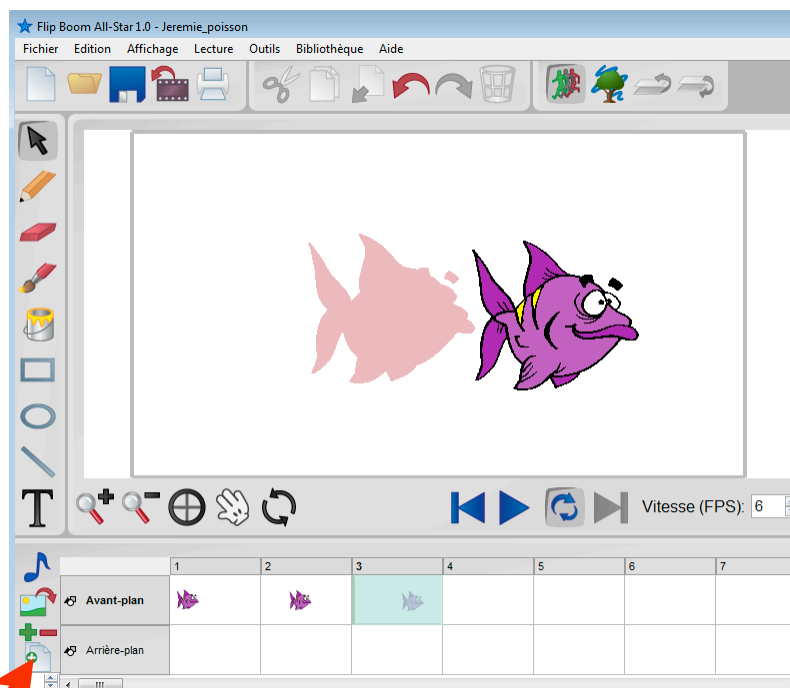


12. Duplique-la.

13. Avance le poisson.

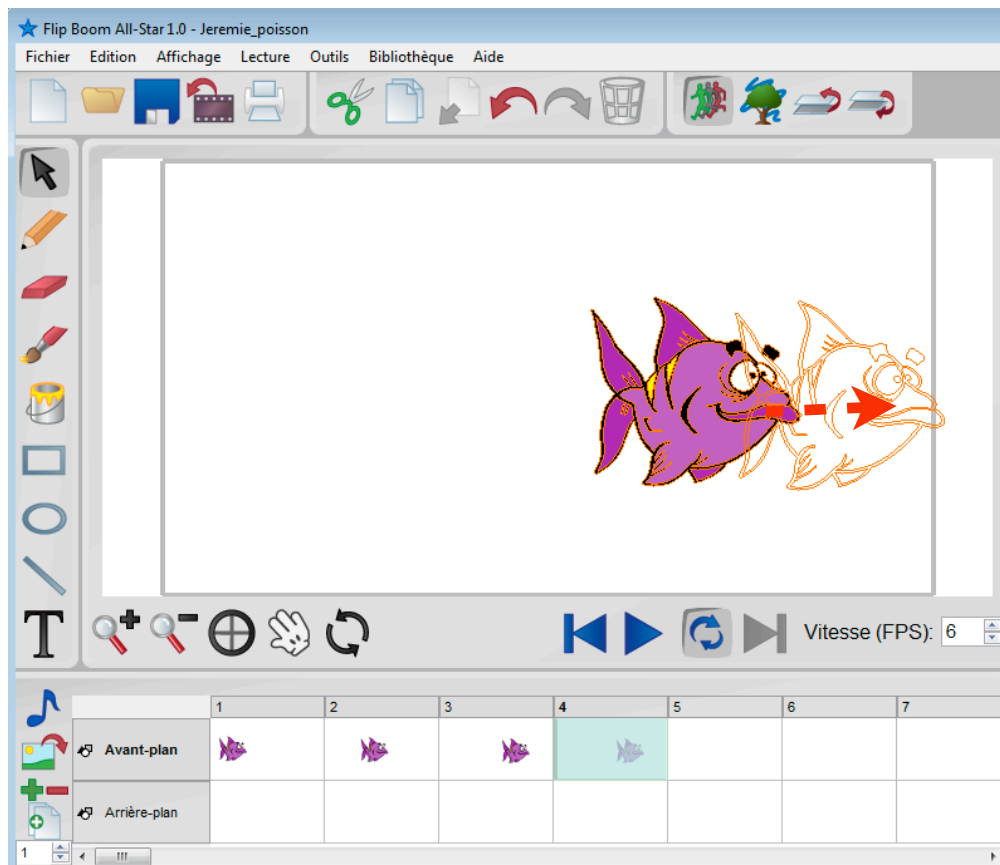


Ta troisième diapositive est complétée.



14. Duplique-la.

15. Avance le poisson.



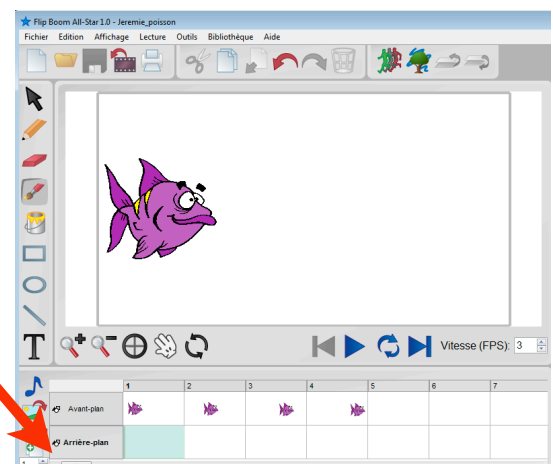
Tu as maintenant quatre diapositives. Ton animation est terminée, à moins que...



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...



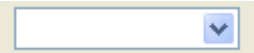
SCRAPBOOKING DIGITAL

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 :

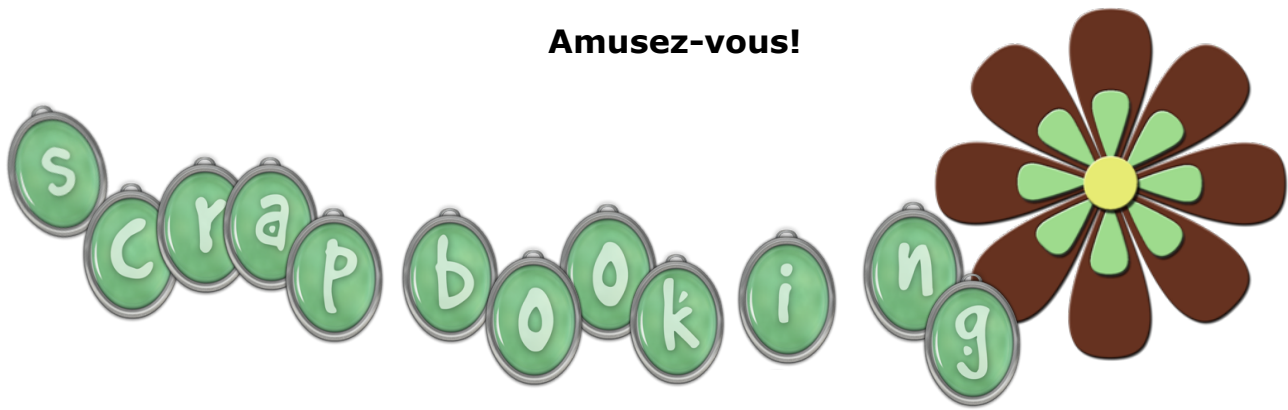
- *Fichier > Mise en page...*
- Cliquez sur la flèche  et sélectionnez *Personnalisé*
- Ex : 30 cm X 30 cm

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*

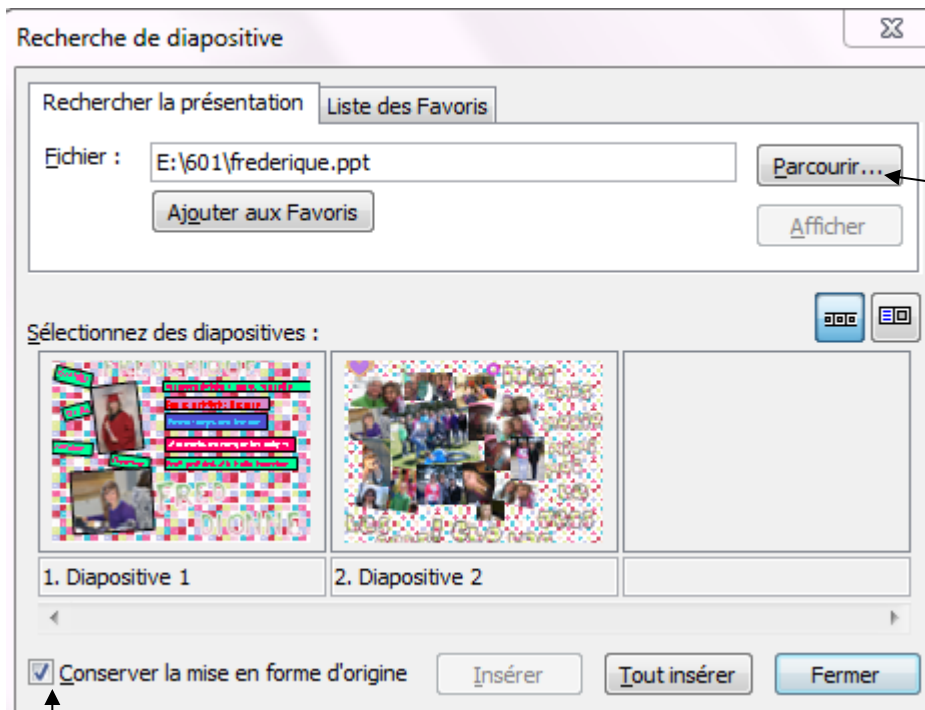
***** N'oubliez pas d'enregistrer votre travail *****

Amusez-vous!



Comment assembler plusieurs fichiers PowerPoint en un seul document

1. Ouvrir Microsoft PowerPoint
2. Enregistrer le travail ex : *AlbumDeFinissants.ppt*
3. Aller dans le menu *insertion*
4. *Diapositives à partir d'un fichier*. Cette boîte de dialogue s'ouvrira.



5. Cliquer sur *Parcourir* pour aller chercher le travail à insérer

6. Cocher *Conserver la mise en forme d'origine*
(Sinon , l'arrière plan ne suit pas.)

7. Cliquer sur *Tout insérer*

8. *Fermer*

9. Refaire la même démarche pour chaque travail de tes élèves