

LISTE DES ACTIVITES DU COFFRET MITIC

Sélection personnalisée

1. Calendrier annuel	Confection d'un calendrier annuel illustré.	MOYEN AVANCE	4 5 6
3. Dictées sur EDUCLASSE	Faire une dictée sur EDUCLASSE.CH	DEBUTANT	1 2 3 4 5 6
4. Mon poème dans un petit livre	Créer un petit livre avec son poème inventé. Ce livre est agrémenté de petits dessins, d'un fond de page personnalisé.	MOYEN AVANCE	2 3 4 5 6
5. Décoration d'une photo de classe	Illustrer une photo de classe pour la rendre plus amusante, plus descriptive.	DEBUTANT MOYEN	EE 1 2 3 4 5 6
7. Mon portrait	Après s'être présenté par écrit, dans le cadre de la correspondance par exemple, créer son portrait dans le style BD.	MOYEN AVANCE	3 4 5 6
8. Mini livre documentaire	A partir de textes et de photos ou dessins numérisés, créer une présentation sous forme de livret.	MOYEN AVANCE	3 4 5 6
9. Agenda sous forme de Mini livre	Créer un agenda sous forme de livret en y insérant les anniversaires des membres de la famille, des amis, etc...	MOYEN AVANCE	2 3 4 5 6
10. Manipulations autour du genre des noms	Changement du genre des noms précédés des déterminants «le» et «la» et rectifications orthographiques en conséquence. Utilisation des outils de recherche et de remplacement proposés par un traitement de texte.	MOYEN AVANCE	5 6



11. Consolidation d'un thème à l'aide d'un mot croisé interactif	Réviser et faire réviser à ses camarades un thème d'histoire, de géographie ou de sciences en créant un mot croisé interactif au format html à l'aide du logiciel Hotpotatoes.	MOYEN AVANCE	3 4 5 6
12. Saisie et mise en forme d'un texte	Activité de saisie d'un texte et de sa mise en forme. Modification de la taille des caractères, de la couleur ainsi que de la police du texte. Insertion d'une photo choisie sur Internet.	DEBUTANT MOYEN	2 3 4 5 6
13. Interview sonore illustrée	Réalisation d'une interview sonore illustrée.	MOYEN AVANCE	5 6 7 8 9
14. Etiquette décorative pour la chaise de l'élève	Création d'une étiquette prénom coloriée à l'ordinateur pour mettre sur la chaise de l'enfant.	DEBUTANT	EE 1 2
15. Le récit familial : saisie et mise en page	Mettre en valeur un travail d'expression écrite en le saisissant à l'ordinateur et en l'illustrant.	MOYEN AVANCE	4 5 6
17. Un texte animé	A partir d'une petite phrase, créer un texte animé (gif animé)	MOYEN AVANCE	1 2 3 4 5 6
18. Un journal radio	Un groupe d'élèves réalisent ensemble un flash d'informations radio avec les infos du jour ou de la semaine.	MOYEN AVANCE EXPERT	5 6
19. Créer une BD	Transcrire un récit en BD. Dessiner les scènes. Créer les textes des bulles. Mettre en page le titre, les vignettes et les textes.	MOYEN AVANCE	3 4 5 6



20. Mon déguisement de Carnaval	Les enfants déguisent leur photo pour Carnaval à l'aide d'un programme de dessin.	DEBUTANT	EE 1 2 3
21. Un memory à fabriquer et pour jouer à l'écran	A travers cette activité, les élèves pourront jouer au Memory à l'écran. Ils pourront aussi créer leur propre jeu de Memory, pour ensuite jouer et améliorer leurs résultats.	DEBUTANT	EE 1
22. Images et son, un projet interdisciplinaire	A travers un clip vidéo (images fixes et bande son) les élèves traitent la problématique du développement durable.	MOYEN AVANCE	5 6
23. Apprendre - Réviser à l'aide de mots croisés	A l'aide d'un logiciel simple d'installation et d'emploi, éditer des mots croisés pour apprendre, consolider, réviser des notions de français, d'allemand, d'environnement, ...	MOYEN	3 4 5 6



1. Calendrier annuel

Confection d'un calendrier annuel illustré.

Jean-Pierre Eyer, Marielle Jolidon - jeanpierre.eyer@ju.educanet2.ch, marielle.jolidon@ju.educanet2.ch

Réalisé le 22.05.2007 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:

1. Réunir 13 photos ou dessins à numériser autour d'un thème choisi (famille, saisons, nature, etc...).
2. Préparer un document texte (OpenOffice, Word, ...) constitué de 13 pages vides (le titre +12 mois).
3. A partir d'un logiciel de calendrier (ex. iCal) effectuer les copies d'écran des mois de l'année suivante.
4. Insérer ces copies sur les pages vides du document texte.
5. Insérer les photos ou images numérisées.
6. Faire un titre.

Matières concernées:

Atelier Mitic Français

Système:

Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec mac

Périphériques:

Scanner Imprimante couleur

Logiciels:

Traitement de texte : OpenOffice, Neoffice, Word, ...
Calendrier : iCal (Mac), Messenger (PC), ...
Acquisition et traitement de l'image : PRG du scanner, PhotoshopElement, Xnview, ...

Durée de l'activité:

6 - 8 leçons de 45 minutes

Min. d'ordi. nécessaire:

5

Max. d'élèves pour l'activité:

10

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Réunir 13 photos ou dessins à numériser autour d'un thème choisi.
2. Numériser ces photos / dessins et placer les fichiers dans un dossier Calendrier.
3. En utilisant la fonction "Saut de page", préparer un document texte (OpenOffice, Word, ...) constitué de 13 pages vides (Titre + 12 mois).
4. A partir d'un logiciel de calendrier (ex. iCal, Messenger) effectuer les copies d'écran des mois de l'année prochaine.
5. Insérer ces copies sur les pages vides du document texte.
6. A l'aide de WordArt par ex., saisir le nom de chaque mois.
7. Insérer les photos / dessins numérisés.
8. Faire un titre en utilisant par ex. WordArt.

Tâches des élèves

1. Dans un traitement de texte, créer un document de 13 pages vides à l'aide de la fonction "Saut de page". Sauvegarder le document.
2. Dans un dossier prévu à cet effet, réunir 13 photos ou dessins numérisés.
3. Créer la page de titre en y insérant le titre, une image, le nom de l'auteur-e, l'année.
4. Sur chacune des 12 pages, insérer le nom du mois correspondant (WordArt).
5. Après avoir ouvert un logiciel de calendrier, effectuer la copie d'écran du mois de janvier de l'année suivante et l'insérer dans la page correspondante. Répéter l'opération pour chaque mois.
6. Insérer les images désirées pour chaque mois à partir du dossier prévu à cet effet.
7. Sauvegarder puis imprimer (papier env. 170 g).

Tâches de l'enseignant(e)

1. Dans le fichier texte, démontrer la manière de créer des pages à l'aide de la fonction "Saut de page". Sauvegarder le fichier à l'endroit souhaité.
2. Apprendre à numériser les photos ou dessins à partir d'un scanner ou transférer les photos à partir de l'appareil photo numérique.
3. Apprendre à effectuer les copies d'écran des mois de l'année et à les enregistrer dans le dossier prévu à cet effet.
4. Apprendre à créer des titres à l'aide de WordArt par exemple.
5. Apprendre à insérer les différents éléments de chaque page du calendrier.



3. Dictées sur EDUCLASSE

Faire une dictée sur EDUCLASSE.CH

Yves Sanglard - yves.sanglard@ju.educanet2.ch

Réalisé le 29.06.2007 (dernière maj: le 20.07.2008)

Objectifs poursuivis:

Utiliser l'ordinateur relié à internet pour réviser ses connaissances orthographiques dans le but d'écrire le plus de mots possibles sans consulter le dictionnaire.

Les différentes dictées, composées et enregistrées par des enseignants ou leurs élèves, abordent les difficultés spécifiques aux niveaux scolaires proposés. Certaines sont construites en fonction de l'étude du vocabulaire, permettant une révision individuelle et personnalisée. On trouvera ainsi des dictées lacunaires dans le but d'entraîner uniquement le vocabulaire spécifique, ou des dictées complètes, permettant une révision plus globale des connaissances.

Ces dictées sont corrigées à la demande et les mots écrits faux sont effacés. Elles peuvent être imprimées pour des corrections écrites avant d'être rangées dans le classeur personnel. Une statistique (résumé) des fautes y est aussi ajoutée.

Matières concernées:

Français

Système:

Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec MacOSX

Périphériques:

Casque, Imprimante

Logiciels:

Navigateur internet , ,

Durée de l'activité:

15-30 minutes selon la longueur de la dictée

Min. d'ordi. nécessaire:

1

Max. d'élèves pour l'activité:

5

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Lancer le navigateur internet et aller sur le site www.educlasse.ch.
2. Entrer dans EDUCLASSE et choisir sa classe d'âge.
3. Cliquer sur Dictées audio.
4. Choisir une dictée.
5. Écouter la dictée.
6. Écrire dans les cases.
7. Cliquer sur vérifier.
8. Compléter les champs vides s'il y en a et cliquer sur vérifier.
9. Cliquer sur imprimer pour télécharger sa fiche.
10. Imprimer sa fiche.
11. Compléter les champs vides, ajouter son nom, prénom, sa classe.
12. Présenter son travail à son enseignant(e).
13. Ranger sa fiche dans son classeur.

Tâches des élèves

Faire une dictée en s'aidant de la fiche guide pour l'élève

Tâches de l'enseignant(e)

1. Vérifier le bon fonctionnement du navigateur, du téléchargement, de l'impression et de la bonne écoute par le casque.
2. Faire une dictée en suivant la fiche guide de l'élève...
 - ...avec l'ensemble de la classe avec un projecteur
 - ...avec un groupe d'élèves
 - ...avec un élève qui démontre ensuite l'activité à un autre élève.



4. Mon poème dans un petit livre

Créer un petit livre avec son poème inventé. Ce livre est agrémenté de petits dessins, d'un fond de page personnalisé.

Yves Sanglard - yves.sanglard@ju.educanet2.ch

Réalisé le 22.03.2007 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:	Invention d'un poème et réalisations de dessins. Utilisation du logiciel gratuit Minibook et de ses fonctions de base.
Matières concernées:	Français, Education visuelle
Système:	Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec MacOSX
Périphériques:	Imprimante, Scanner
Logiciels:	Minibook : http://www.technolink.lu/minibook/minibook/download.shtm , Logiciel du scanner ,
Durée de l'activité:	4-6 périodes pour les poèmes et les dessins + 1-2 périodes (par enfant) pour le travail sur l'ordi
Min. d'ordi. nécessaire:	5
Max. d'élèves pour l'activité:	5

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Inventer un poème
2. Écrire son poème à la main sur feuille blanche. Il est possible d'écrire le texte avec l'ordinateur.
3. Créer de petits dessins
4. Scanner les poèmes par strophes
5. Scanner les petits dessins
6. Pour chaque enfant, créer un dossier personnel sur les ordinateurs disponibles. Placer les strophes et les dessins numérisés dans ce dossier.
7. Dans chacun des dossiers, donc pour chaque enfant, créer un fichier "Mon minibook" avec un format et un nombre de pages défini.
8. A l'aide du logiciel, chaque élève ouvre son fichier "Mon Minibook". Créer un titre, un fond de page, placer ses strophes ou écrire son poème, placer ses petits dessins, enregistrer son fichier.
9. Imprimer recto verso son mini-livre
10. Agrafer son mini-livre

Tâches des élèves

1. Invention du poème
2. Écrire son poème à la main sur feuille blanche
3. Créer de petits dessins
4. A l'aide du logiciel, ouvrir son fichier "Mon Minibook", créer un titre, un fond de page, placer ses strophes ou écrire son poème, placer ses petits dessins, enregistrer son fichier.
5. Imprimer recto verso son mini livre (selon les compétences des élèves)
6. Agrafer son mini-livre (selon les compétences des élèves)

Tâches de l'enseignant(e)

1. Corriger le poème
2. Scanner les poèmes par strophes
3. Scanner les petits dessins
4. Placer les fichiers numérisés dans un dossier pour chaque enfant sur les ordinateurs disponibles
5. Imprimer recto verso les mini-livres (selon les compétences des élèves)
6. Agrafer les mini-livres



5. Décoration d'une photo de classe

Illustrer une photo de classe pour la rendre plus amusante, plus descriptive.

Yves Sanglard - yves.sanglard@ju.educanet2.ch

Réalisé le 23.03.2007 (dernière mäj: le 20.07.2008)

Objectifs poursuivis:	Créer une mise en scène (situation, tableau) avec tous les élèves selon un thème. Imaginer un objet, une décoration à dessiner. Dessiner son projet avec le logiciel Anipaint.
Matières concernées:	Dessin EGS
Système:	Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec MacOSX
Périphériques:	Appareil photo numérique, Imprimante
Logiciels:	Anipaint http://www.anipaint.ch , ,
Durée de l'activité:	30 minutes pour préparer la photo, 10 minutes par élève avec l'ordinateur
Min. d'ordi. nécessaire:	1
Max. d'élèves pour l'activité:	1

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

Au préalable, les enfants essaient les fonctions de dessin du logiciel Anipaint.

1. Créer une mise en scène (situation, tableau) avec tous les élèves selon un thème. Les enfants imaginent ce qu'ils aimeraient dessiner par-dessus la photo sur eux, au-dessus d'eux, à côté d'eux.
2. Inciter les enfants à prendre une position adéquate lors de la prise de vue.
3. Prendre une photo de la classe en demandant aux enfants d'imaginer ce qu'ils veulent ensuite dessiner.
4. Placer la photo comme transition dans le logiciel Anipaint.
5. Les enfants chacun à leur tour dessinent sur la photo.
6. Enregistrer le projet après le passage de chaque enfant.
7. Exporter le projet en tant qu'image.
8. Imprimer la photo de classe retouchée.

Tâches des élèves

1. Prendre une position et imaginer lors de la prise de vue par l'enseignant ce qu'il va ensuite dessiner sur la photo.
2. Dessiner sur la photo de classe son objet, sa décoration.

Tâches de l'enseignant(e)

1. Prendre ou faire prendre la photo de la classe.
3. Placer la photo comme transition dans le logiciel Anipaint.
4. Organiser le tour des enfants avec l'ordinateur.
5. Enregistrer le projet
6. Enregistrer l'image du projet
7. Imprimer la photo



7. Mon portrait

Après s'être présenté par écrit, dans le cadre de la correspondance par exemple, créer son portrait dans le style BD.

Jean-Pierre Eyer, Marielle Jolidon - jeanpierre.eyer@ju.educanet2.ch, marielle.jolidon@ju.educanet2.ch

Réalisé le 05.09.2007 (dernière mäj: le 21.08.2008)

Objectifs poursuivis:	Se prendre en photo. Imprimer la photo en N/B. Sur du papier calque, dessiner au feutre noir les contours du portrait ainsi que le décor. Numériser le dessin obtenu. Colorier le dessin numérisé à l'aide d'un logiciel de dessin. Imprimer.
Matières concernées:	Français Education visuelle Atelier Mitic
Système:	Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec mac
Périphériques:	Imprimante Scanner
Logiciels:	XnView (PC), iPhoto (Mac) , Photoshop Elements, The Gimp (Mac / PC) , Coloriage (Mac)
Durée de l'activité:	3 périodes
Min. d'ordi. nécessaire:	5
Max. d'élèves pour l'activité:	10

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. A l'aide d'un APN, les élèves se prennent en photo avec un minimum de décor.
2. Importer les photos sur l'ordinateur pour les recadrer puis les imprimer en N/B.
3. A l'aide de papier calque et d'un feutre noir, décalquer les lignes-contours du portrait et du décor. Les surfaces doivent être bien fermées !
4. A l'aide d'un logiciel de numérisation ou directement à partir de Photoshop, scanner le dessin, le décalquer et le sauvegarder aux dimensions (800x600), résolution 100 pixel/pouce, au format PNG.

Sur Mac :

5. Insérer le fichier du dessin ainsi réalisé dans un des dossiers de dessin du logiciel "Coloriage"
6. Fermer le dossier Coloriage puis lancer le logiciel et localiser le dessin souhaité (portrait)
7. Après avoir colorié le document, l'exporter au format JPG et l'insérer dans une page Openoffice ou Word afin de le mettre à la dimension souhaitée puis l'imprimer sur papier fort (160g)

Sur PC et Mac:

- 3'. Dans Photoshop ou the Gimp, ouvrir le fichier photo souhaité puis créer un calque sous Calque > Nouveau > Calque.
- 4'. A l'aide de l'outil "crayon" réglé à 2 pixels, dessiner les lignes-contours du portrait et de son environnement au trait noir. Bien fermer les surfaces !
- 5'. Le travail terminé, aller dans les outils Calque, sélectionner l'arrière-plan et le glisser dans la corbeille.
- 6'. Enregistrer le dessin au trait au format JPG.
- 7'. Colorier le dessin à l'aide de l'outil "Pot de peinture".
- 8'. Sauvegarder le dessin puis l'insérer dans une page Openoffice ou Word pour le mettre à la dimension souhaitée et l'imprimer.

Tâches des élèves

Adapter les tâches énumérées ci-dessus en fonction de l'âge des élèves, de leur niveau de compétence, du temps et du matériel à disposition.

Tâches de l'enseignant(e)

Idem



8. Mini livre documentaire

A partir de textes et de photos ou dessins numérisés, créer une présentation sous forme de livret.

Jean-Pierre Eyer, Marielle Jolidon - jeanpierre.eyer@ju.educanet2.ch, marielle.jolidon@ju.educanet2.ch

Réalisé le 21.05.2007 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:

1. En relation avec l'environnement et sur la base d'un thème étudié en classe, préparer un dossier comprenant des photos ou/et des dessins numérisés.
2. Dans un logiciel de traitement de texte, saisir les textes de présentation.
3. A l'aide du logiciel Mini Book, créer un mini livre et y insérer les textes et les images préparés à l'avance.
4. Afin de personnaliser la mise en page, insérer des fonds de page, modifier la taille, la couleur, la police des caractères.
5. Imprimer le document.

Matières concernées:

Français Environnement Education visuelle

Système:

Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec mac

Périphériques:

Imprimante Scanner

Logiciels:

Mini Book X :
<http://www.technolink.lu/minibook/minibook/download.shtm> ,
Logiciel de traitement de texte : OpenOffice, NeoOffice, Word,
AppleWorks ... , Navigateur : FireFox, Explorer, Safari ...

Durée de l'activité:

3 à 4 périodes

Min. d'ordi. nécessaire:

5

Max. d'élèves pour l'activité:

10

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Préparer un dossier contenant des photos, des images numérisées ou téléchargées sur le Web au format JPG (attention aux droits d'auteur).
2. Dans un traitement de texte (OpenOffice, Word,...), créer les textes, les légendes à insérer dans le MiniBook (attention: en créant ces textes, choisir une police compatible avec celles disponibles dans le logiciel MiniBook). Eventuellement, créer les textes directement sur chaque page du MiniBook.
3. Lancer le logiciel MiniBook: dans le menu déroulant Fichier, choisir Nouveau. Indiquer le nombre de pages et cliquer sur OK.
4. Pour travailler sur une page, cliquer une fois dessus pour l'activer, puis choisir, dans le menu déroulant (MD) Vue -> Travail.
A l'aide de la souris, toujours tracer un rectangle avant que l'action n'apparaisse. Pour valider, cliquer sur OK.
5. Pour écrire un texte, revenir au MD Vue -> Travail. Cliquer sur l'outil T situé à gauche. Pour coller un texte à partir d'un traitement de texte, cliquer d'abord sur l'outil T, puis coller le texte dans le rectangle prévu à cet effet.
6. Pour modifier le texte, cliquer dessus, puis sur l'outil T. Pour effacer un texte ou une autre action, activer l'objet (les poignées apparaissent) et utiliser la touche "Effacer". Pour valider l'action, cliquer sur OK.
7. Pour insérer une image/photo, choisir l'image et la glisser/déposer dans la page choisie. Pour effectuer une modification, choisir (MD) Vue -> Travail. Sauvegarder.
8. Pour imprimer le fichier, choisir (MD) Fichier -> Imprimer. Sélectionner "Page de face", cliquer sur OK. Imprimer. Lorsque les pages de face sont imprimées, réintroduire ces pages correctement dans l'imprimante et choisir (MD) Fichier -> Imprimer, "Page arrière".

Tâches des élèves

1. Préparer un dossier comprenant des photos ou/et des dessins numérisés.
2. Préparer les textes de présentation.
3. Choisir un titre, un fond de page.
4. Insérer les images, les textes destinés à la production.
5. Enregistrer le fichier au bon endroit.
6. Imprimer recto verso le mini livre avec l'aide de l'enseignant.
7. Agrafier le mini livre.

Tâches de l'enseignant(e)

1. Eventuellement, rechercher des images sur internet, créer un dossier et le placer sur chaque ordinateur.
2. Corriger les textes.
3. Veiller à l'ordre correct des pages (p. ex. thème "la fraise" : de la fleur au fruit, confiture, etc...).
4. Imprimer le mini livre.



9. Agenda sous forme de Mini livre

Créer un agenda sous forme de livret en y insérant les anniversaires des membres de la famille, des amis, etc...

Marielle Jolidon, Jean-Pierre Eyer - marielle.jolidon@ju.educanet2.ch, jeanpierre.eyer@ju.educanet2.ch

Réalisé le 22.05.2007 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:

1. A l'aide du logiciel MiniBook (important: version 1.0.42, la version plus récente ne permet plus de faire l'agenda), créer un mini livre et y insérer les anniversaires des membres de la famille, des amis, etc...
2. Afin de personnaliser la mise en page, insérer un fond de page, modifier la police et la couleur des caractères, ...
3. Imprimer le document.

Matières concernées: Atelier Mitic

Système: Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec mac

Périphériques: Imprimante

Logiciels: Mini Book X (version 1.0.42):
<http://www.technolink.lu/minibook/minibook/download.shtm> , ,

Durée de l'activité: 2 périodes de 45 minutes

Min. d'ordi. nécessaire: 5

Max. d'élèves pour l'activité: 10

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Lancer le logiciel MiniBook :
 - dans le menu déroulant Fichier, choisir Nouveau;
 - placer un titre dans le champ vide;
 - cocher la case située en dessous de "Agenda" : le nombre de pages est automatiquement ajusté à 16;
 - surligner le chiffre des unités de l'année;
 - étant donné que l'agenda comporte 14 mois, choisir le mois de départ. Pour valider, cliquer sur OK.
2. Cliquer sur une page de mois puis :
 - ajouter ou modifier du texte;
 - placer un fond d'écran;
 - imprimer.
3. Lorsque plusieurs objets sont placés sur une même page et qu'un des objets masque le texte (ex. : un fond d'écran), activer l'objet en question puis cliquer sur l'icône pour le placer en arrière-plan.

Aide MiniBook:

<http://www.technolink.lu/minibook/knowhow/help/tdm.htm>

Tâches des élèves

- Insérer des noms en tout petits caractères
- Enregistrer le fichier au bon endroit
- Imprimer recto verso le mini livre avec l'aide de l'enseignant
- Agrafer le mini livre

Tâches de l'enseignant(e)

- Corriger l'orthographe
- Veiller à ce que le prénom tienne dans la case de la date
- Veiller à l'ordre correct des pages
- Imprimer le mini livre



10. Manipulations autour du genre des noms

Changement du genre des noms précédés des déterminants «le» et «la» et rectifications orthographiques en conséquence. Utilisation des outils de recherche et de remplacement proposés par un traitement de texte.

François Flückiger - francois.flueckiger@be.educanet2.ch

Réalisé le 20.08.2007 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:

Français, structuration:

- Discernement du genre des noms
- Mise en application des accords à l'intérieur des groupes nominaux
- Mise en application des accords à l'intérieur des phrases

Connaissances informatiques:

- Apprentissage de l'utilisation des fonctions de recherche et de remplacement de mots
- Utilisation du correcteur orthographique
- Utilisation des outils de surlignage (facultatif)

Matières concernées: Français Atelier Mitic

Système: Multiplateforme : activité réalisée sous Windows

Périphériques: Imprimante

Logiciels: Traitement de texte (Writer, Word, autre) , ,

Durée de l'activité: 30 minutes

Min. d'ordi. nécessaire: 12

Max. d'élèves pour l'activité: 24

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

A. Préparation

1. Choisir un texte, d'auteur ou d'élève, comportant entre 150 et 250 mots et composé d'un certain nombre de noms singuliers accompagnés des déterminants définis «le» ou «la»
2. Copier le texte dans un document de traitement de texte
3. Enregistrer ce document sous forme de modèle sur chaque poste élève et le nommer texte_a (voir fiche enseignant)

B. Brève présentation de l'activité

Le cas échéant, lecture par la classe de la fiche guide élève

C. Travail autonome à l'ordinateur (par groupe de 2 élèves)

1. Rechercher/remplacer les occurrences des articles définis «le» et «la»
2. Observer le texte obtenu
3. Effectuer les changements lexicaux et orthographiques induits pour que la syntaxe et l'orthographe grammaticale du texte restent conformes à l'usage.

Tâches des élèves

1. Ouvrir le texte préparé
2. Découvrir/utiliser les commandes «rechercher/remplacer»
3. Trouver une solution pour inverser tous les déterminants «le» et «la», et ensuite tous les déterminants «la» d'origine en «le»
4. Effectuer les changements induits dans les groupes nominaux.

Tâches de l'enseignant(e)

1. Préparer le fichier texte destiné aux élèves et l'enregistrer comme modèle dans un dossier consacré à l'activité
2. Présenter l'activité à la classe
3. Prendre connaissance des textes réalisés et les commenter ; proposer des pistes pour les améliorer.



11. Consolidation d'un thème à l'aide d'un mot croisé interactif

Réviser et faire réviser à ses camarades un thème d'histoire, de géographie ou de sciences en créant un mot croisé interactif au format html à l'aide du logiciel Hotpotatoes.

Pascale Charpilloz - pascale.charpilloz@be.educanet2.ch

Réalisé le 22.08.2007 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:

1. Réunir les 15 à 20 mots les plus importants du thème développé en histoire, géo ou sciences.
2. Chercher les définitions de ces mots à l'aide des documents de classe.
3. A partir du logiciel Hotpotatoes, créer un mot croisé à l'intention de ses camarades.
4. A l'aide du même logiciel, créer une page html de ce mot croisé et le faire fonctionner en local sur l'ordinateur de classe afin que les camarades puissent tester leurs connaissances.

Matières concernées: Français Atelier Mitic Histoire Géographie Sciences

Système: Multiplateforme : activité réalisée sous Windows

Périphériques:

Logiciels: Hotpotatoes à télécharger ici : <http://hotpot.uvic.ca/> , Navigateur internet : Internet Explorer, Firefox, Opéra, etc... ,

Durée de l'activité: env. 2 leçons pour préparer les définitions (sans ordi), 3-5 leçons pour créer le mot croisé

Min. d'ordi. nécessaire: 1

Max. d'élèves pour l'activité: 10

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Rechercher des mots en lien avec l'activité choisie.
2. Installer le logiciel HotPotatoes.
3. Ouvrir le module Jcross.
4. Entrer le titre du mot croisé.
5. Entrer les mots et leurs définitions.
6. Configurer les options liées à la page web (sous-titre, consignes, messages de réussite et d'erreur, couleur et mise en page,...)
7. Créer la page html et sauvegarder le document Hotpotatoes.

Tâches des élèves

- Repérer 15 à 20 mots en rapport avec le thème abordé en histoire, géo ou sciences
- Chercher les définitions de ces mots
- Générer une grille de type mot croisé à l'aide des mots et de leurs définitions avec le logiciel Hotpotatoes
- Enregistrer le fichier obtenu au format html

Tâches de l'enseignant(e)

- Veiller à ce que le logiciel Hotpotatoes et ses paramètres soient installés sur l'ordinateur (demander au responsable MITIC de le faire)
- Guider les élèves dans l'utilisation de la "fiche guide pour l'élève" à travers les étapes qui consistent à :
 - o Entrer les mots choisis
 - o Entrer les définitions choisies
 - o Générer une grille
 - o Enregistrer au format html
- Corriger l'orthographe
- Corriger les erreurs éventuelles de formulation des définitions



12. Saisie et mise en forme d'un texte

*Activité de saisie d'un texte et de sa mise en forme.
Modification de la taille des caractères, de la couleur ainsi que de la police du texte.
Insertion d'une photo choisie sur Internet.*

Jean-Pierre Eyer, Marielle Jolidon - jeanpierre.eyer@ju.educanet2.ch, marielle.jolidon@ju.educanet2.ch

Réalisé le 04.06.2007 (dernière mäj: le 04.10.2008)

Objectifs poursuivis:
Choisir un texte, par ex. un poème.
Saisir le texte dans un logiciel de traitement de texte.
Modifier la taille, la police et la couleur du texte à l'aide des fonctions de base du logiciel utilisé.
Insérer une image au fond de la page.
Imprimer le document.

Matières concernées: Français Atelier Mitic

Système: Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec mac

Périphériques: Imprimante

Logiciels: Logiciel de traitement de texte: OpenOffice, NeoOffice, Word, AppleWorks ... , Navigateur : FireFox, Explorer, Safari ... ,

Durée de l'activité: 2 - 3 périodes

Min. d'ordi. nécessaire: 4

Max. d'élèves pour l'activité: 8

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Le maître fournit un texte photocopie aux élèves (E).
2. Les E saisissent le texte (T) dans le traitement de texte choisi (TT).
3. Après avoir saisi tout ou partie du T, les E modifient la taille des caractères: exemple 20 pouces.
4. Les E modifient la couleur de chaque mot.
5. Les E modifient la police de chaque ligne.
6. Dans un navigateur, à l'aide d'un moteur de recherche, les E choisissent une image en relation avec le contenu du texte. Pour cela :
 - choisir "Images" puis saisir le nom de l'objet désiré dans le champ de recherche.
7. Cliquer sur l'image et choisir "Image non réduite"
8. "Enregistrer l'image sous..." choisir Bureau ou un autre emplacement.
9. Dans la page de TT, cliquer à l'endroit prévu pour l'image.
10. Choisir l'image souhaitée à partir du menu déroulant "Insertion" -> Image -> A partir d'un fichier ...
11. Redimensionner l'image à la taille souhaitée.
12. Positionner l'image à l'endroit souhaité dans la page
 - Word : clique droit sur l'image, choisir "Format de l'image" -> "Disposition" -> "Style d'habillage : Encadré"
13. Sauvegarder le fichier réalisé.
14. Imprimer.

Tâches des élèves

1. Saisir le texte (T) dans le traitement de texte choisi (TT).
2. Après avoir saisi tout ou partie du T, modifier la taille des caractères: exemple 20 pouces.
3. Modifier la couleur de chaque mot.
4. Modifier la police de chaque ligne.
5. Dans un navigateur, à l'aide d'un moteur de recherche, choisir une image en relation avec le contenu du texte. Pour cela :
 - choisir "Images" puis saisir le nom de l'objet désiré dans le champ de recherche.
6. Cliquer sur l'image et choisir "Image non réduite"
7. "Enregistrer l'image sous..." choisir Bureau ou un autre emplacement.
8. Dans la page de TT, cliquer à l'endroit prévu pour l'image.
9. Choisir l'image souhaitée à partir du menu déroulant "Insertion" -> Image -> A partir d'un fichier ...
10. Redimensionner l'image à la taille souhaitée.
11. Positionner l'image à l'endroit souhaité dans la page
 - Word : clique droit sur l'image, choisir "Format de l'image" -> "Disposition" -> "Style d'habillage : Encadré"
12. Sauvegarder le fichier réalisé.



13. Imprimer.

Tâches de l'enseignant(e)

1. Fournir un texte photocopié aux élèves (E).
2. Démontrer pas à pas les tâches demandées aux élèves à l'aide du projecteur ou d'un ordinateur.
3. Assister les E dans leur réalisation.



13. Interview sonore illustrée

Réalisation d'une interview sonore illustrée.

Benjamin Stebler - Nicolas Chèvre - Christophe Fromaigeat - benjamin.stebler@ju.educanet2.ch

Réalisé le 05.09.2007 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:	<p>Il s'agit d'enregistrer une interview sur un minidisc. De photographier la personne, ou des objets en rapport avec l'interview, ou de scanner des documents et des photos fournis, ou de récupérer des illustrations sur le net.</p> <p>Tout ce matériel permet de construire un diaporama avec une bande son composée des meilleures séquences de l'interview mixées avec de la musique.</p> <p>Une séquence filmique composée de quatre modules donne des explications sur l'environnement médiatique de nos élèves. Sur les principes à respecter lors de l'élaboration de la réalisation. Mais également sur l'utilisation pas à pas des logiciels nécessaires.</p>
Matières concernées:	Français
Système:	Multiplateforme : activité réalisée sous Windows, avec quelques adaptations sous MAC
Périphériques:	Beamer, Scanner ou Photoscope, Minidisc, Micro, Casque
Logiciels:	Audacity , Powerpoint , Windows Media Player ou Quicktime
Durée de l'activité:	Une moyenne de 20 leçons
Min. d'ordi. nécessaire:	3
Max. d'élèves pour l'activité:	10

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. installation des modules explicatifs sur les postes de travail
2. diffusion du module "interview" sur grand écran
3. choix de la personne et obtention de son accord
4. écriture des questions
5. entraînement à l'enregistrement (minidisc, micro et écouteurs)
6. diffusion du module "prise de vues" sur grand écran
7. prise en mains de l'appareil photo numérique
8. enregistrement de l'interview et prise de photos
9. diffusion du module "transfert et montage" sur grand écran
10. transfert
11. montage son, y compris mixage avec la musique choisie
12. diffusion du module "diaporama" sur grand écran
13. réalisation du diaporama, y compris récupération d'images
14. diffusion de la réalisation

Tâches des élèves

1. choix de la personne et obtention de son accord
2. écriture des questions
3. entraînement à l'enregistrement (minidisc, micro et écouteurs)
4. prise en mains de l'appareil photo numérique
5. enregistrement de l'interview et prise de photos
6. transfert
7. montage son, y compris mixage avec la musique choisie
8. réalisation du diaporama, y compris récupération d'images

Tâches de l'enseignant(e)

1. installation des modules explicatifs sur les postes de travail
2. diffusion du module "interview" sur grand écran
3. validation du choix de la personne à interviewer
4. contrôle des questions
5. supervision de l'entraînement à l'enregistrement
6. diffusion du module "prise de vues" sur grand écran
7. présentation de l'appareil photo numérique
8. mise à disposition du minidisc et de l'appareil photo numérique
9. diffusion du module "transfert" et "montage" sur grand écran
10. supervision du transfert
11. supervision du montage son, y compris mixage avec la musique choisie
12. diffusion du module "diaporama" sur grand écran
13. supervision de la réalisation du diaporama, y compris récupération d'images





14. diffusion de la réalisation



14. Etiquette décorative pour la chaise de l'élève

Création d'une étiquette prénom coloriée à l'ordinateur pour mettre sur la chaise de l'enfant.

Céline Liechti - celine.liechti@ju.educanet2.ch

Réalisé le 06.09.2007 (dernière maj: le 21.08.2008)

Objectifs poursuivis:

1. Manipuler la souris.
2. Connaître les lettres de son prénom.
3. Créer des zones fermées.
4. Colorier avec TuxPaint

Matières concernées:

mathématiques, éducation visuelle

Système:

Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec PC

Périphériques:

imprimante

Logiciels:

, TuxPaint ,

Durée de l'activité:

à répartir en plusieurs étapes

Min. d'ordi. nécessaire:

1

Max. d'élèves pour l'activité:

1

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. L'enseignant apprend aux élèves à doubler les lettres de leur prénom pour que cela fasse des lettres "coloriables". Il leur précise que si l'on met de l'eau dans les lettres, elle ne doit pas pouvoir s'échapper (il ne doit pas y avoir d'espace entre 2 traits).
2. Les élèves font des essais sur une feuille de papier.
3. L'enseignant leur présente TuxPaint et les outils à utiliser.
4. Les enfants dessinent leur prénom et le colorient.
5. Ils impriment leur prénom.
6. L'enseignant peut plastifier les prénoms avant de les fixer sur les chaises.

Tâches des élèves

1. Ecrire son prénom double sur une feuille de papier.
2. Ecrire son prénom double avec le programme TuxPaint.
3. Créer des zones dans son prénom.
4. Colorier les zones grâce à l'outil "Remplir".
5. Enregistrer son travail.
6. Imprimer son travail.

Tâches de l'enseignant(e)

1. Expliquer aux enfants comment faire des lettres dédoublées.
2. Insister sur le fait que les traits doivent être reliés entre eux et qu'il ne doit pas y avoir d'espaces.
3. Créer un dossier d'enregistrement des travaux des enfants.
4. Configurer TuxPaint pour qu'il enregistre les fichiers dans ce dossier.
5. Expliquer le fonctionnement du programme TUXPAINT.
6. Eventuellement plastifier les étiquettes.



15. Le récit familial : saisie et mise en page

Mettre en valeur un travail d'expression écrite en le saisissant à l'ordinateur et en l'illustrant.

Jean-Pierre Eyer, Marielle Jolidon - jeanpierre.eyer@ju.educanet2.ch, marielle.jolidon@ju.educanet2.ch

Réalisé le 03.10.2007 (dernière mäj: le 12.01.2009)

Objectifs poursuivis: Saisir un récit dans un traitement de textes, insérer des photos, mettre le texte et les images en forme.

Matières concernées: Français

Système: Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec mac

Périphériques: Imprimante

Logiciels: Traitement de texte : OpenOffice ou NeoOffice, Word, Page, ... ,

Durée de l'activité: 1 - 2 leçons

Min. d'ordi. nécessaire: 12

Max. d'élèves pour l'activité: 12

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

Après avoir rédigé au brouillon un récit familial (visite d'une entreprise, moment particulier de mes vacances, sortie de classe, ...) :

- Charger un logiciel de traitement de texte (OpenOffice, Word, Page, ...).
- Saisir le texte "au kilomètre" sans modifier les réglages du traitement de texte choisi (Pour en savoir plus :

<http://www.grappa.univlille3.fr/~gonzalez/enseignement/commun/ecriture/ecriture001.html>).

- Utiliser le correcteur orthographique pour éviter certaines fautes.
- Faire corriger le texte par l'enseignant (à l'écran ou après avoir imprimé ce premier jet).

Après avoir effectué les corrections :

- Placer le curseur au début de la page, effectuer 2 retours à la ligne puis insérer un tableau formé d'une ligne et de trois colonnes : compléter le tableau selon l'exemple.
- En dessous du tableau, saisir le titre et le centrer.
- Après être allé à la ligne, insérer un saut de section puis choisir 2 ou 3 colonnes,
- Insérer des photos (2 - 4) de telle manière que le texte soit justifié autour de l'image.
- Enregistrer le document, l'imprimer, éventuellement l'envoyer à ses correspondants.

Tâches des élèves

- Préparer un dossier dans lequel on placera les photos en relation avec le récit (au préalable, les photos auront été redimensionnées à l'aide d'un logiciel de traitement d'image.
- Saisir le texte au "kilomètre".
- Mettre le texte en forme : choix de la police, de la taille, du nombre de colonnes.
- Insérer les photos dans le texte.
- Sauvegarder, imprimer, évent. envoyer le document à un correspondant.

Tâches de l'enseignant(e)

Avant l'activité, montrer à la classe :

- quel logiciel lancer,
- la police à choisir, sa taille, le multi-colonnage, le saut de section, la justification du texte, l'insertion d'un tableau, l'insertion de photos liées à la page.

Le maître corrige le texte pendant et après la saisie du texte.



17. Un texte animé

A partir d'une petite phrase, créer un texte animé (gif animé)

Yves Sanglard - yves.sanglard@ju.educanet2.ch

Réalisé le 07.12.2007 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:
Inventer une phrase
Copier, coller
Sélectionner du texte pour lui changer sa couleur (éventuellement sa police, son style)
Convertir des blocs de texte en images
Créer une animation gif avec ces images

Matières concernées: Français, Atelier Mitic

Système: Multiplateforme, cette activité a été réalisée avec MacOSX

Périphériques:

Logiciels: Appleworks, (NeoOffice) ou Openoffice , GIFfun (Mac), ou Gimp ,

Durée de l'activité: 3 x 45 minutes

Min. d'ordi. nécessaire: 5

Max. d'élèves pour l'activité: 8

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

Préparer une phrase dans un document de dessin
Copier puis coller cette phrase en modifiant sa couleur (police,...)
Créer avec ces phrases des images
Convertir ces images en une animation gif

Tâches des élèves

Préparer une phrase dans un document de dessin et la modifier
Créer des images à partir des différents blocs de texte
Convertir ces images en une animation Gif

Tâches de l'enseignant(e)

Corriger la phrase (orthographe,...) avant les modifications de couleur,.....
Vérifier les phrases modifiées
Vérifier si les blocs de texte sont bien convertis en images Jpeg
Publier en ligne les animations GIF



18. Un journal radio

Un groupe d'élèves réalisent ensemble un flash d'informations radio avec les infos du jour ou de la semaine.

Cyril Jeanbourquin - cyril.jeanbourquin@ju.educanet2.ch

Réalisé le 30.12.2007 (dernière mäj: le 10.08.2008)

Objectifs poursuivis:

- récupérer des informations
- résumer un texte pour qu'il puisse être lu
- lecture à haute voix
- parler au micro
- manipulation d'un logiciel d'édition du son (Audacity)
- manipulation de fichiers MP3

Matières concernées: Français

Système: Multiplateforme

Périphériques: Micro Casque

Logiciels: Audacity , ,

Durée de l'activité: 5-6 leçons

Min. d'ordi. nécessaire: 1

Max. d'élèves pour l'activité: 20

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

- 1 - récupérer les infos du jour.
- 2 - faire un tri de 3-4 faits d'actualité.
- 3 - éventuellement résumer pour que le texte puisse être lu
- 4 - construire le flash d'informations (qui lit quoi dans quel ordre)
- 5 - enregistrer au micro le flash d'informations
- 6 - introduire dans le montage un jingle au début, entre chaque section et à la fin. Eventuellement placer une musique de fond
- 7 - manipuler les pistes pour améliorer le mixage
- 8 - exporter en mp3
- 9 - (ens.) -> faire écouter le montage à la classe, placer sur le site de l'école, graver sur un CD audio,...

Tâches des élèves

Tout ou partie des points 1-8 ci-dessus (en fonction du temps à disposition)

Tâches de l'enseignant(e)

- Faire écouter la veille de l'activité sur www.rjb.ch ou www.rfj.ch un flash d'info en direct.
- Amener des journaux en classe, vérifier l'équipement audio des ordinateurs (peut-on s'enregistrer facilement?)
- Organiser la classe: par exemple, on peut imaginer que tous les lundis, 3 élèves préparent un flash d'informations sur les événements du week-end à présenter à la classe pour la fin de la journée. Dans ce tournus, tous les élèves pratiquent l'activité, en 5 ou 10 semaines.
- Montrer les manipulations usuelles sur Audacity.
- Montrer comment, sur Audacity, il est possible de travailler avec plusieurs pistes (voir fiche-guide de l'élève): le montage des 4 faits d'actualité représentent 4 pistes; les jingles sont des pistes supplémentaires.
- Préciser aux élèves où les fichiers sont enregistrés.



19. Créer une BD

Transcrire un récit en BD. Dessiner les scènes. Créer les textes des bulles. Mettre en page le titre, les vignettes et les textes.

Jean-Pierre Eyer Marielle Jolidon - jeanpierre.eyer@ju.educanet2.ch marielle.jolidon@ju.educanet2.ch

Réalisé le 09.01.2008 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis: Transcrire un récit sous forme de dessins. Créer le scénario du récit. Synthétiser le texte destiné aux bulles. Mettre en page les vignettes, les cartouches, les phylactères, le titre,...

Matières concernées: Education visuelle Français

Système: Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec mac

Périphériques: Imprimante

Logiciels: AniPaint , Photoshop Element / Gimp , ComicLife

Durée de l'activité: 6 - 8 périodes

Min. d'ordi. nécessaire: 5

Max. d'élèves pour l'activité: 10

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Le maître fournit un récit aux élèves (ex. un épisode du récit de Pinocchio)
2. Après avoir lu le texte, l'élève procède au découpage du récit en 5 - 6 parties tout en imaginant déjà les 5 - 6 scènes qu'il va représenter (croquis sur feuille blanche).
3. A l'aide du logiciel Anipaint, l'élève dessine la première scène (au lancement du logiciel, donner un titre au projet : ex. BD Pinocchio).
4. Arrivé au terme de cette première étape, l'E enregistre la première scène réalisée en allant sous Fichier, Enregistrer l'image sous... Lui donner un nom, placer le fichier dans le dossier Media: la première vignette est prête.
5. Dans Anipaint, effectuer une transition puis dessiner la deuxième scène et procéder comme ci-dessus (ne pas oublier d'enregistrer de temps en temps le projet).
6. Procéder ainsi pour toutes les scènes à réaliser.
7. Les vignettes terminées, lancer Photoshop ou Gimp pour convertir les fichiers réalisés (qui sont au format PICT) au format JPG.
8. A cet effet, dans Photoshop, aller sous Fichier > Ouvrir et choisir la première vignette réalisée puis Ouvrir : le dessin s'affiche.
9. Sous Fichier > Enregistrer sous et sous Format choisir JPEG puis Enregistrer puis Qualité maximale puis OK; fermer la fenêtre.
10. Effectuer les opérations 8 et 9 pour chacune des scènes réalisées avec AniPaint.
11. Lancer ComicLife et rechercher sous Finder puis Dossier le dossier Media du projet Anipaint réalisé: les vignettes enregistrées apparaissent.
12. Sur la page blanche de ComicLife, Glisser-Déposer un premier cadre, y insérer la première vignette.
13. A l'aide des poignées, redimensionner le cadre ainsi que la vignette. Procéder ainsi pour toutes les vignettes.
14. En choisissant LETTERING, mettre un titre à la planche ainsi réalisée.
15. En choisissant ABCDE... mettre le nom de l'auteur de la planche ainsi que la date de sa réalisation.
16. Sauvegarder le document sous BD_Mon_nom par ex.
17. Imprimer le document

Tâches des élèves

1. Après avoir lu le texte, l'élève procède au découpage du récit en 5 - 6 parties tout en imaginant déjà les 5 - 6 scènes qu'il va représenter (croquis sur feuille blanche).
2. A l'aide du logiciel Anipaint, l'élève dessine la première scène (au lancement du logiciel, donner un titre au projet : ex. BD Pinocchio).
3. Arrivé au terme de cette première étape, l'E enregistre la première scène réalisée en allant sous Fichier, Enregistrer l'image sous... , lui donner un nom, placer le fichier dans le dossier Media: la première vignette est prête.
4. Dans Anipaint, effectuer une transition puis dessiner la deuxième scène et procéder comme ci-dessus (ne pas oublier d'enregistrer de temps en temps le projet).
5. Procéder ainsi pour toutes les scènes à réaliser.
6. Les vignettes terminées, lancer Photoshop ou Gimp pour convertir les fichiers réalisés (qui sont au format PICT) au format JPG.
7. Dans Photoshop, aller sous Fichier > Ouvrir et choisir la première vignette réalisée puis Ouvrir : le dessin



s'affiche.

8. Sous Fichier > Enregistrer sous et sous Format choisir JPEG puis Enregistrer puis Qualité maximale puis OK; fermer la fenêtre.

9. Effectuer les opérations 8 et 9 pour chacune des scènes réalisées.

10. Lancer ComicLife et rechercher sous Finder puis Dossier le dossier Media du projet Anipaint réalisé : les vignettes réalisées apparaissent.

11. Sur la page blanche de ComicLife, Glisser-Déposer un premier cadre, y insérer la première vignette.

12. A l'aide des poignées, redimensionner le cadre ainsi que la vignette. Procéder ainsi pour toutes les vignettes.

13. En choisissant LETTERING, mettre un titre à la planche ainsi réalisée.

14. En choisissant ABCDE... mettre le nom de l'auteur de la planche ainsi que la date de sa réalisation.

15. Sauvegarder le document sous BD_Mon_nom par ex.

16. Imprimer le document

Tâches de l'enseignant(e)

1. Initier l'E au vocabulaire de la BD: planche, titre, vignette, types de bulles, cartouche.

2. Le maître fournit le récit à illustrer ou l'élève le choisit.

3. Les points 6 à 9 peuvent être effectués par le maître (transformation des fichiers PICT en JPEG).



20. Mon déguisement de Carnaval

Les enfants déguisent leur photo pour Carnaval à l'aide d'un programme de dessin.

Céline Liechti - celine.liechti@ju.educanet2.ch

Réalisé le 19.01.2008 (dernière mäj: le 13.08.2008)

Objectifs poursuivis:	<ol style="list-style-type: none">1. Utiliser un appareil photo numérique2. Manipuler la souris3. Utiliser différents outils4. Imprimer sa photo
Matières concernées:	Education visuelle
Système:	Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec PC
Périphériques:	Imprimante appareil photo
Logiciels:	Photofiltre ou Gimp , Tuxpaint ,
Durée de l'activité:	1 leçon pour prendre les photos + 20 à 30 minutes par élève à l'ordinateur
Min. d'ordi. nécessaire:	1
Max. d'élèves pour l'activité:	1

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

Première étape facultative: les enfants se prennent en photo les uns les autres, en veillant à avoir un arrière plan neutre et une bonne lumière.

Deuxième étape: les enfants déguisent leur photo avec le programme Tuxpaint.

Tâches des élèves

1. L'élève apprend à manipuler un appareil photo numérique.
2. Il prend un camarade en photo.
3. Il démarre le programme Tuxpaint.
4. Il ouvre sa photo.
5. Il déguise sa photo pour carnaval.
6. Il enregistre sa photo.

Tâches de l'enseignant(e)

1. L'enseignant explique aux enfants comment prendre une photo. Il leur montre comment choisir un bon arrière-plan et une bonne lumière.
2. L'enseignant charge les photos sur l'ordinateur et les enregistre dans le bon dossier.
3. Il configure Tuxpaint en créant un dossier photos carnaval et en réglant les paramètres d'impression.
4. Il présente Tuxpaint aux élèves en leur expliquant les différents outils.
5. Il imprime les photos.



21. Un memory à fabriquer et pour jouer à l'écran

A travers cette activité, les élèves pourront jouer au Memory à l'écran. Ils pourront aussi créer leur propre jeu de Memory, pour ensuite jouer et améliorer leurs résultats.

Pascale Charpilloz - pascale.charpilloz@be.educanet2.ch

Réalisé le 04.03.2008 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:

1. Reconnaître des graphismes identiques
2. Associer un nombre écrit en chiffres, en lettres, son phonème et le nombre d'objets auquel il correspond
3. Manipuler la souris connectée à l'ordinateur
4. Créer un dessin en relation avec la consigne, le découper, le coller
5. Enregistrer sa voix avec Audacity pour obtenir un fichier numérique

Matières concernées: Préapprentissage, Atelier Mitic, ACM

Système: Multiplateforme: activité réalisée ici sous Windows

Périphériques: Scanner et logiciel de dessin, 1 micro-casque, 1 imprimante monochrome

Logiciels: Neuronyx à télécharger:
http://pagesperso-orange.fr/philippe.galmel/mac_neuronyx.html ,
Word (suite Office Microsoft) ou OpenOffice Writer (libre) , Audacity pour Windows Mac ou Linux à télécharger:
<http://audacity.sourceforge.net/download/>

Durée de l'activité: 4 périodes partagées en séquences de 10-20 minutes

Min. d'ordi. nécessaire: 1

Max. d'élèves pour l'activité: 18

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Installer le logiciel Neuronyx
2. Les élèves jouent avec les jeux de cartes à disposition. Ils améliorent leurs performances en distribuant plus de cartes (12, 16, 24 ou 32 cartes), en choisissant des jeux différents qui comportent des images, des sons ou des mots.
3. La classe crée son propre jeu (dessins identiques, nombres avec lettres, chiffres et sons,...)

Tâches des élèves

- A l'aide du logiciel de traitement de texte, écrire les nombres de 1 à 20, imprimer
- Colorier les images-nombres
- Découper et coller les images-nombres
- Avec l'aide de l'enseignant-e, scanner les images-nombres
- A l'aide du logiciel Audacity, enregistrer les nombres
- Jouer

Tâches de l'enseignant(e)

- Télécharger et installer Neuronyx
- Préparer la mise en forme des documents à l'aide du logiciel de traitement de texte
- Aider les élèves à utiliser le logiciel de traitement de texte pour écrire les nombres
- Aider les élèves à scanner les images-nombres
- Enregistrer les fichiers scannés au format demandé
- brancher le micro-casque et préparer le logiciel Audacity pour l'enregistrement des nombres
- enregistrer les fichiers sons au format demandé
- ranger les fichiers obtenus dans les dossiers préparés
- jouer



22. Images et son, un projet interdisciplinaire

A travers un clip vidéo (images fixes et bande son) les élèves traitent la problématique du développement durable.

Pascale Charpilloz - pascale.charpilloz@be.educanet2.ch

Réalisé le 07.04.2008 (dernière mäj: le 17.08.2008)

Objectifs poursuivis:

- Sciences-Environnement : se documenter, être sensibilisé au thème du développement durable, en comprendre les enjeux
- Français: composer, rédiger, inventer des paroles de chanson sur le thème donné en respectant les rimes tant que possible
- Education musicale : être sensibilisé au style de musique, chanter en rythme sur la mélodie donnée
- MITIC : rechercher à partir d'un moteur de recherches, effectuer une prise de son, prendre des photos, transférer les images, monter son et images. Découvrir 2 logiciels gratuits : Audacity pour le travail du son, Windows Movie Maker pour le montage son et images
- Formation générale : réaliser un projet de groupe dans le but de l'exposer au public

Matières concernées:

Français, Sciences, Religion éthique, Education musicale, Atelier Mitic

Système:

Multiplateforme : activité réalisée sous Windows

Périphériques:

Micro Casque Appareil photo numérique

Logiciels:

Audacity pour Windows Mac ou Linux à télécharger:
<http://audacity.sourceforge.net/download/> , Windows Movie Maker pour Windows (gratuit avec service Pack 2 Windows XP) ou iMovie pour Mac , 1 player: Real Player ou iTunes ou Windows Media Player ou VLC Player

Durée de l'activité:

22 leçons par groupe d'élèves en classe + quelques heures de prises de vue en dehors des leçons

Min. d'ordi. nécessaire:

1

Max. d'élèves pour l'activité:

12

Cette activité dispose en plus...

- [1 document pour les enseignants](#)
- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Sensibilisation au développement durable	2 leçons
2. Recherche d'informations sur internet	2 leçons
3. Elaborer le fil de l'histoire (scénario)	4 leçons
4. Inventer les paroles de la chanson	4 leçons
5. Enregistrement du chant, montage du son	4 leçons
6. Montage images et son	6 leçons

Tâches des élèves

- A partir d'un moteur de recherches obtenir des informations sur le développement durable, tester ses connaissances.
- Elaborer un scénario qui sera le fil conducteur des paroles du chant et des photos à prendre
- Inventer de nouvelles paroles sur la mélodie de la chanson "On a qu'une terre" de Stress
- Apprendre le nouveau chant ainsi obtenu
- Prendre les photos qui illustrent les paroles du chant
- Réaliser un montage avec le chant enregistré et les photos

Tâches de l'enseignant(e)

- Préparer les documents nécessaires à la sensibilisation au développement durable
- Organiser les travaux de groupes
- Organiser appareils photos et clés USB des élèves pour le transport des photos
- Former les élèves à la recherche sur internet à l'aide d'un moteur de recherche
- Elaborer la fiche "plan" qui permet de créer un scénario
- Gérer les groupes pour la mise en commun des scénarii
- Effectuer des essais de prise de son, enregistrer les élèves, exporter en fichier .mp3
- Guider les élèves pour la prise en main du logiciel Windows Movie Maker



23. Apprendre - Réviser à l'aide de mots croisés

A l'aide d'un logiciel simple d'installation et d'emploi, éditer des mots croisés pour apprendre, consolider, réviser des notions de français, d'allemand, d'environnement, ...

Jean-Pierre Eyer, Marielle Jolidon - jeanpierre.eyer@ju.educanet2.ch; marielle.jolidon@ju.educanet2.ch

Réalisé le 07.05.2008 (dernière mäj: le 12.01.2009)

Objectifs poursuivis: Se familiariser à l'utilisation d'un logiciel de création de mots croisés.
Entraîner un vocabulaire spécifique fourni ou recherché par les élèves.
Produire des mots croisés pour les imprimer, les réaliser à l'écran ou les mettre en ligne sur un site.

Matières concernées: Français Allemand Environnement

Système: Multiplateforme : cette activité a été réalisée avec mac

Périphériques: Imprimante

Logiciels: Mots Entrecroisés : <http://www.ccdmd.qc.ca/ressources/?id=1103>
, Navigateur (Explorer, Firefox, Safari, ...)

Durée de l'activité: 2 - 3 périodes

Min. d'ordi. nécessaire: 1

Max. d'élèves pour l'activité: 20

Cette activité dispose en plus...

- [1 fiche-guide pour les élèves](#)
- [1 dossier en ligne avec des exemples](#)



Description pas à pas

1. Télécharger et installer le logiciel "Mots entrecroisés".
2. Lancer le logiciel et choisir le mode d'utilisation "Mode dictionnaire"
3. Cliquer sur "Ajouter un mot" puis dans la case "Mot" de telle manière que le curseur apparaisse pour écrire. Saisir un mot.
4. Cliquer dans la case "Définition" et saisir la définition correspondant au mot.
5. Après avoir saisi tous les mots et définitions souhaités, enregistrer la grille sous : Fichier > Enregistrer sous ... : nommer le fichier _dict puis le sauvegarder (Save).
6. En cliquant sur "Générer une grille..." créer un mots croisés en réglant les paramètres de génération : Nombre minimal et maximal de mots (12 et 12, par ex.), dimension de la grille (la plus petite possible).
7. Cliquer sur Suivant : le logiciel effectue les essais nécessaires. S'il n'obtient pas de solution, cliquer sur Précédent et modifier la Dimension ou le Nombre de mots minimal de la grille puis cliquer sur Suivant.
8. Lorsqu'une grille satisfaisante est obtenue, cliquer sur Terminer puis sauvegarder la grille sous Fichier > enregistrer sous... : nommer le fichier _grille du même nom que le fichier _dict puis Sauver.
9. L'élève peut démarrer la résolution du mot croisé.
10. Il est aussi possible de l'imprimer en allant sous Fichier > Imprimer ... choisir "Grille, définitions et corrigé" puis cliquer sur imprimer. Faire les réglages nécessaires.

Tâches des élèves

1. Choisir au minimum 15 mots en rapport avec un sujet de français, d'allemand, d'environnement.
2. Lancer le logiciel et choisir le mode d'utilisation "Mode dictionnaire"
3. Cliquer sur "Ajouter un mot" puis dans la case "Mot" de telle manière que le curseur apparaisse pour écrire.
4. Cliquer dans la case "Définition" et saisir la définition correspondant au mot.
5. Après avoir saisi les mots souhaités, enregistrer la grille sous : Fichier > Enregistrer sous ... : nommer le fichier _dict puis le sauvegarder (Save).
6. En cliquant sur "Générer une grille..." créer un mots croisés en réglant les paramètres de génération : Nombre minimal et maximal de mots (12 et 12, par ex.), dimension de la grille (la plus petite possible).
7. Cliquer sur Suivant : le logiciel effectue les essais nécessaires. S'il n'obtient pas de solution, cliquer sur Précédent et modifier la Dimension ou le Nombre de mots minimal de la grille puis cliquer sur Suivant.
8. Lorsqu'une grille satisfaisante est obtenue, cliquer sur Terminer puis sauvegarder la grille sous Fichier > enregistrer sous... : nommer le fichier _grille du même nom que le fichier _dict puis Sauver.
9. L'élève peut démarrer la résolution du mot croisé.
10. Il est possible aussi de l'imprimer en allant sous Fichier > Imprimer ... choisir Grille, définitions et corrigé puis cliquer sur imprimer. Faire les réglages nécessaires.

Tâches de l'enseignant(e)

Installer le logiciel et le présenter aux élèves.

