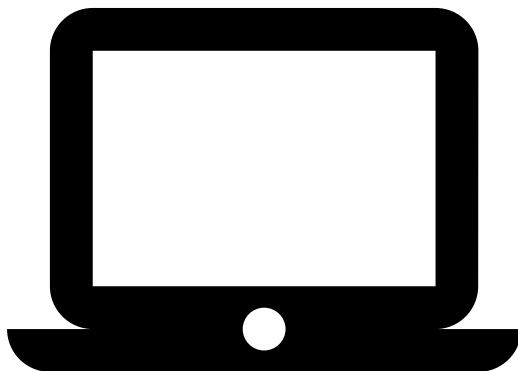




CRÉER DES CONTENUS MÉDIATIQUES



CARNET DE L'ENSEIGNANT·E
CodeNPlay

SOMMAIRE



- **Séquence 1** : Traiter une image fixe
 - **Séquence 2** : Créer une fiche documentaire
 - **Séquence 3** : Dessiner avec un logiciel et animer un dessin
 - **Séquence 3 bis** : Ajouter du son à son animation (prolongement de la séquence 3)
-
- Boîte à outils (annexes, affiches, matériel)
 - Liste des compétences

LISTE DU MATÉRIEL PAR SÉQUENCE



Nous avons choisi le matériel qui nous semble intéressant et accessible pour effectuer les premiers pas numériques des élèves.

Séquence	Matériel
Séquence 1	• un ordinateur et une souris par binôme • une banque d'images libres de droit (images d'animaux)
Séquence 2	• un ordinateur par binôme • une connexion internet • un logiciel de traitement de texte • des modèles de fiches documentaires
Séquence 3	• une tablette ou un ordinateur par binôme • le logiciel paint • une connexion internet
Séquence 3 bis	• une tablette ou un ordinateur par binôme • l'animation créée en séquence 3 • une banque de sons libres de droit • le logiciel "Clipchamp" installée

TRAITER UNE IMAGE FIXE



Objectifs :

- Redimensionner une image.
- Appliquer un effet sur une photo.
- Insérer une image dans un document.
- Découvrir le concept de droit de propriété.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir(s) :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

Savoir-faire :

- Traiter une image fixe.

Informations et données

Savoir-faire :

- Enregistrer/exporter un document.

Matériel :

- Un ordinateur par binôme.
- Banque d'images libres de droit.

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève : Traiter une image

Situation mobilisatrice :

Annoncer aux élèves que nous allons créer une fiche documentaire prochainement. Avant de pouvoir créer cette production d'écrit à l'aide d'un matériel informatique, nous avons besoin de certaines compétences comme traiter une image pour pouvoir l'insérer dans notre document.

5'

Respecter les droits à l'image

Avant de créer la fiche documentaire, il est important de préciser aux élèves qu'il est important de respecter le droit à l'image de chacun.

Réflexion

- Qu'est-ce que le droit à l'image ?
- Laisser s'exprimer les enfants sur leur représentation mentale.
- Proposer ensuite une vidéo pour clarifier le principe de respect du droit à l'image.

https://www.youtube.com/watch?v=nQnW_s4s3-g



Traiter une image fixe dans un logiciel de traitement de texte

45'

Introduction

- Ouvrir le logiciel de traitement de texte
(Par exemple : LibreOffice des écoles)
LibreOffice des écoles est une interface de LibreOffice permettant d'offrir aux utilisateurs une prise en main simplifiée du traitement de texte et adaptée aux jeunes élèves. On peut également y insérer simplement des éléments multimédias.

<https://primtux.fr/libreoffice-des-ecoles/>



Défis à relever	• Proposer aux élèves des défis à relever dans le logiciel de traitement de texte (v. fiche : Traiter une image) Défi n°1 : Insérer une image. • Quand les enfants ont inséré l'image choisie, demander de l'agrandir et/ou de la réduire. (Montrer la manipulation si les enfants éprouvent des difficultés) Défi n°2 : Dupliquer l'image. • Vérifier la compréhension du vocabulaire : Que veut dire "dupliquer"? • Rappeler si nécessaire les différents boutons de la souris. (clic droit, double clic, ...) • Il est aussi intéressant de proposer les raccourcis clavier pour optimiser le travail des élèves. (v. boîte à outils BO5) Défi n°3 : Dupliquer et redimensionner l'image choisie. • Faire reformuler la consigne pour vérifier la compréhension de tous. • Vérifier le travail des élèves (aide aux enfants en difficulté) • Rappeler comment enregistrer un document. • Faire enregistrer le document dans le dossier choisi.
-------------------------------	---

A la fin de cette séance, les enfants recevront leur quatrième badge.
Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)



CRÉER UNE FICHE DOCUMENTAIRE



Objectifs :

- Créer une fiche documentaire.
- Choisir des images libres de droit.
- Mettre en page un document simple.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir(s) :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

Savoir-faire :

- Traiter une image fixe.
- Respecter les droits de propriété.
- Mettre en forme et en page du texte.
- Insérer un élément dans un document textuel.

Compétence(s) :

- Produire et traiter des contenus multimédias.
- Produire et traiter des contenus dans un traitement de texte.

Croisement avec le référentiel de français

Savoir-faire :

- Organiser son message selon une structure textuelle dominante en fonction de la situation de communication.
- Réviser sa production écrite.

Compétences :

- Verbaliser les composantes de la production d'écrits.

Matériel :

- une tablette ou un ordinateur connecté à internet
- banque d'images libres de droit
- modèles de fiches documentaires

Ressources :

- Padlet : Créer une fiche documentaire :

<https://padlet.com/sonia330/n2wxwcsd603h2x0v>



Document(s) annexe(s) :

- Fiche élèves 2
- Fiche : Je vérifie mon travail (fiche élève 2bis)

Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice :

Annoncer aux élèves que nous allons créer une fiche documentaire à l'aide de nos outils informatiques. (tablette ou ordinateur)
(exemples : fiche sur un animal, un personnage célèbre)

Création de la fiche documentaire

Note : Pour la création de la fiche, choisir un logiciel de traitement de texte (wordpad, word, libreoffice des écoles) ou un site de mise en page/mise en forme (canva)

Observation

- Montrer différents modèles de fiches documentaires.
- Relever les points importants : Quels sont les éléments indispensables qui doivent être présents sur ma fiche ?

réponses attendues : le titre, l'illustration, la taille et la police d'écriture, ...

- Faire émerger l'intention dominante de l'écrit observé.

5'

Recherche	• Former des binômes (rappeler le rôle de pilote et de copilote) • Chaque binôme, tire au sort ou choisit le thème sur lequel il va travailler. • Grâce à leur badge "recherche", les élèves sont capables de faire des recherches à l'aide de mots-clés. • Avant de • Allumer les ordinateurs/les tablettes, ouvrir une nouvelle fenêtre du navigateur (en page d'accueil : le moteur de recherche Qwant Junior). • Distribuer aux élèves une fiche avec les informations à rechercher. (2 fiches sont disponibles : animal ou personnage célèbre) 25'
Mise en page	• Lorsque les recherches sont terminées, les élèves vont créer leur fiche documentaire à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ou d'un site de mise en page/mise en forme (ex: canva). • Vérifier si les informations trouvées sont correctes. (rappeler aux élèves que toutes les informations trouvées sur internet ne sont pas toujours vraies). • Si utilisation d'un traitement de texte : <i>Montrer les différents outils utiles pour la création de la fiche. (insérer une image, insérer une zone de texte, souligner, ...)</i> • Si utilisation d'un site de mise en page/mise en forme (ex: canva), montrer aux élèves l'utilisation du site collectivement. • Pour aider les élèves, distribuer la grille critériée (v. fiche 2 bis : Je vérifie mon travail) pour vérifier la production réalisée. • Préciser aux élèves d'enregistrer leur production dans le dossier créé à cet effet. 50'
Dépassement	• Pour les élèves d'un niveau avancé, proposer la liste des raccourcis clavier. (v. boîte à outils BO5)

Le panda géant



Habitat : Le panda géant vit dans les montagnes du centre de la Chine, dans les forêts de bambous.

Nourriture : Le panda est un carnivore car il lui arrive de manger des proies mais son régime alimentaire est essentiellement végétarien.

Poids : Un panda adulte peut peser environ 120 kg.

Taille : Il mesure environ 1m50

Durée de vie : Il peut vivre 15 à 20 ans dans la nature.



JULES CESAR



Fiche d'identité

Naissance :
Mort :
A vécu :
Origine :
Fonction :

Particularités

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Date à retenir





ANIMER UN DESSIN

Objectifs :

- Créer un dessin à l'aide d'un logiciel. (ex: paint, gimp, pixelart, ...)
- Utiliser l'application "Animated Drawings".
- Enregistrer sa création et la partager.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir(s) :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

Savoir-faire :

- Traiter une image fixe.

Compétence :

- Produire et traiter des contenus multimédias.

Informations et données

Savoir-faire :

- Enregistrer/exporter un document.

Matériel :

- Une tablette ou un ordinateur connecté à internet
- Un logiciel pour dessiner.

Préparation avant l'activité :

- enregistrer dans les favoris du navigateur :
<https://sketch.metademolab.com/>



Déroulement de l'activité

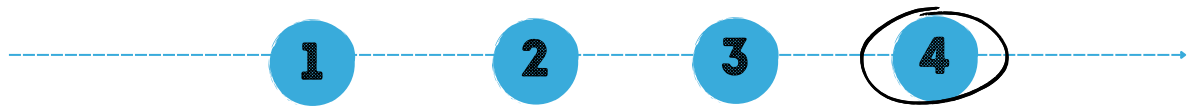
Situation mobilisatrice : Annoncer aux élèves que nous allons animer un dessin. 5'	
Démonstration	Montrer aux enfants un exemple d'une création. Il existe des exemples sur l'application (https://sketch.metademolab.com) En amont, préparer un dessin simple à animer (style bonhomme bâton).

Dessiner à l'aide d'un logiciel 20'	
Découverte	• A l'aide du TBI, montrer les différents outils de paint (par exemple). • Former des groupes de 2 élèves. (rappeler les rôles de pilote et de copilote, il est intéressant de changer les rôles régulièrement) • Demander aux élèves d'ouvrir le logiciel de dessin. • Les enfants découvrent la fiche "Dessiner à l'aide d'un logiciel".
Création	• Demander aux élèves de créer un personnage. (cela peut être un humain ou un animal) • Bien préciser aux élèves que le fond doit rester blanc. • Vérifier que les membres du personnage ne chevauchent pas son corps. • Lorsque les enfants sont satisfaits de leur création, faire enregistrer l'image dans un dossier créé par l'enseignant à cet effet. (montrer les étapes pour enregistrer l'image) • Vérifier que chaque binôme a bien enregistré sa création dans le dossier adéquat.

Animer son dessin 20'	
Création du dessin animé	• Proposer les différentes étapes pour la création du dessin animé sur https://sketch.metademolab.com/.

A la fin de cette séance, les enfants recevront leur cinquième badge.
Les badges se trouvent dans la boîte à outils





PROLONGEMENT : AJOUTER UN SON À SON ANIMATION

Objectifs :

- Utiliser un logiciel de montage vidéo intuitif.
- Télécharger une musique libre de droit.
- Ajouter un son pour accompagner son animation
- Exporter la vidéo créée.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir(s) :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

Compétence :

- Produire et traiter des contenus multimédias.

Informations et données

Savoir-faire :

- Enregistrer/exporter un document.

Matériel :

- Un ordinateur par binôme.
- Fichier avec des sons (musiques, bruitages) libres de droit.
- Une application de montage vidéo (Ex: Clipchamp est une application gratuite et très intuitive pour créer des montages vidéo)

Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice : Rappeler l'activité précédente : Nous avons créé une courte animation.	
Questionnement	• Que pourrions-nous ajouter à notre dessin animé pour le rendre plus attrayant ? • Les élèves donnent leurs propositions. • Faire émerger le fait d'ajouter un son.

Ajouter un son	
Discussion	• Rappeler qu'il est important de respecter le droit de propriété. Il est donc indispensable de rechercher les médias utilisés dans une banque de sons et de musiques libres de droit.
Découverte de l'application	• A l'aide du TBI, faire découvrir l'application de montage vidéo et montrer la marche à suivre pour ajouter un fond musical à leur production.
Choix de la musique	• Proposer un fichier avec différentes musiques libres de droit, chaque binôme choisit une musique ou un bruitage qui pourrait accompagner son dessin animé. (on peut en retrouver sur l'application). • Réaliser étape par étape l'ajout de la bande son en réalisant les étapes sur le TBI. • Les enfants réalisent chaque étape en même que leur enseignant.

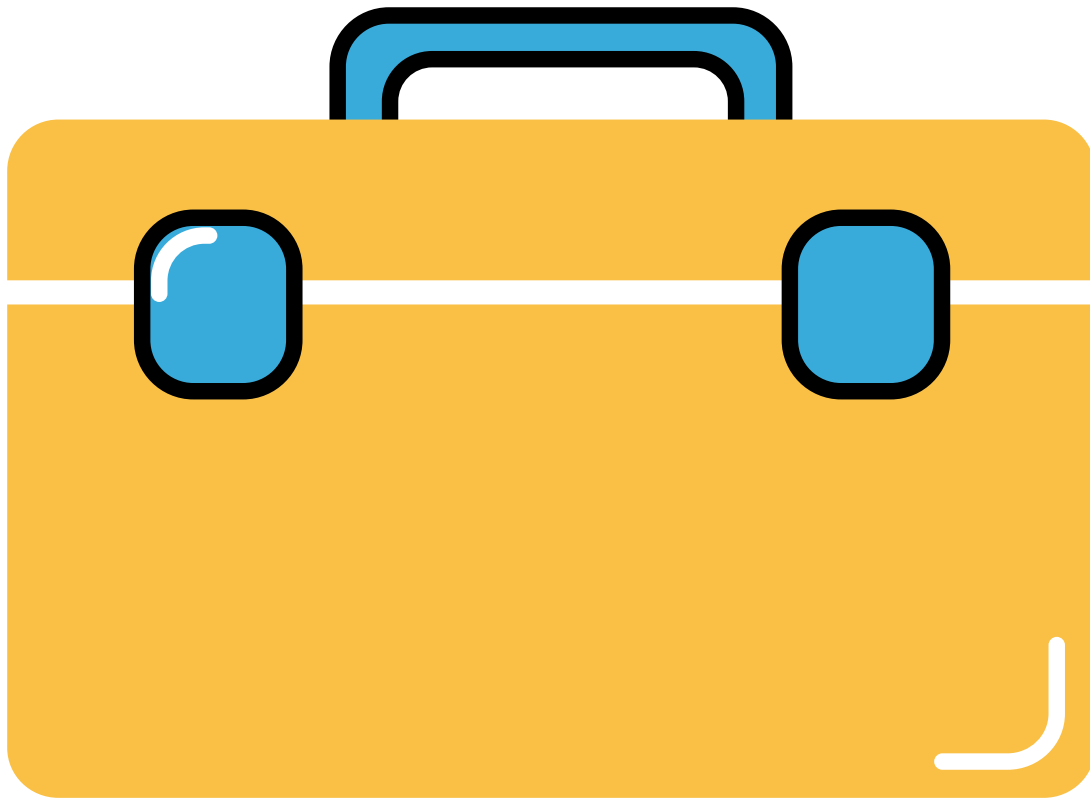
Tuto pour utiliser clipchamp : https://www.youtube.com/watch?v=l_7V0wj2eoA



A la fin de cette séance, les enfants recevront leur sixième badge. Les badges se trouvent dans la boîte à outils



LA BOITE À OUTILS



CodeNPlay

BADGES DE COMPÉTENCES

ORDINATEUR

JE SUIS CAPABLE DE :

ALLUMER ET ÉTEINDRE UN ORDINATEUR
UTILISER LA SOURIS
UTILISER LE CLAVIER

TRAITEMENT DE TEXTE

JE SUIS CAPABLE DE :

SAISIR ET ENRICHIR UN TEXTE
ENREGISTRER UN DOCUMENT

RECHERCHE

JE SUIS CAPABLE DE :

EFFECTUER UNE RECHERCHE
DÉTERMINER DES MOTS-CLÉS POUR FAIRE
UNE RECHERCHE

IMAGE

JE SUIS CAPABLE DE :

INSÉRER UNE IMAGE
DUPLIQUER UNE IMAGE
REDIMENSIONNER UNE IMAGE

DESSIN

JE SUIS CAPABLE DE :

UTILISER UN LOGICIEL POUR DESSINER
ENREGISTRER MA PRODUCTION
ANIMER MON DESSIN

CRÉATION

JE SUIS CAPABLE DE :

- DESSINER À L'AIDE D'UN LOGICIEL
- CRÉER UNE ANIMATION
- AJOUTER DU SON À UNE VIDÉO

NAVIGATION

JE SUIS CAPABLE DE :

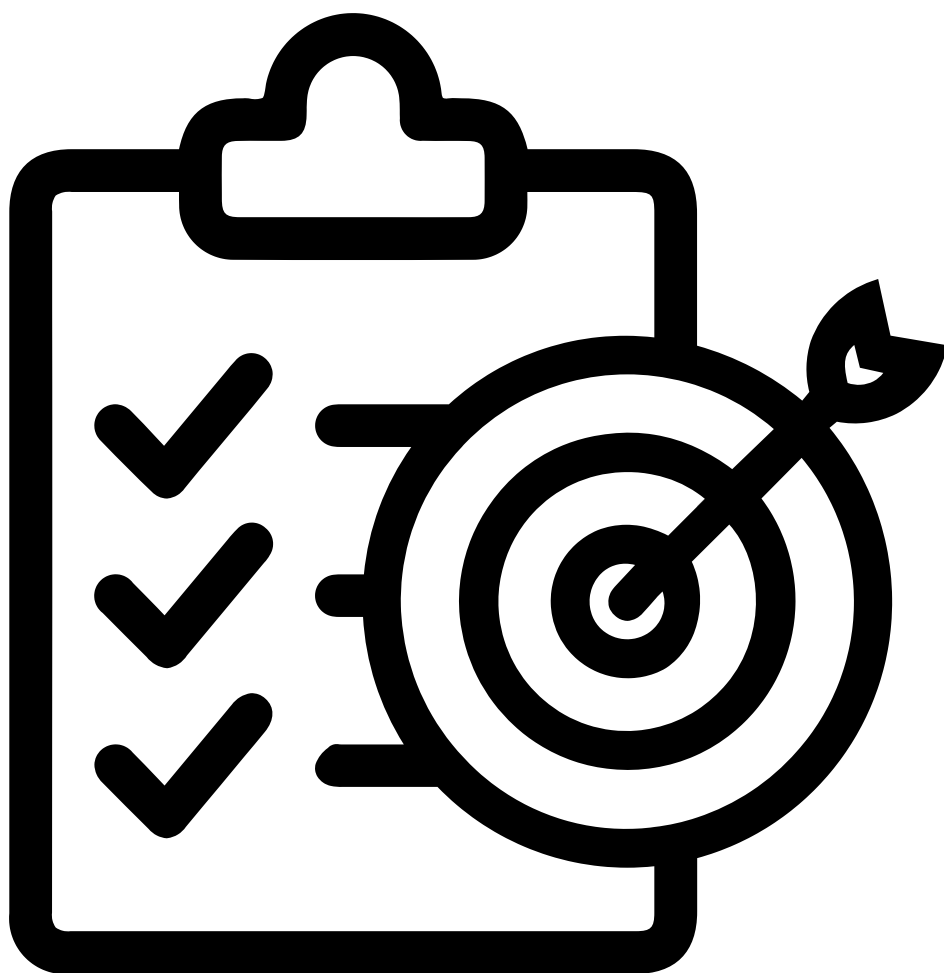
TROUVER DES INFORMATIONS
SUR UN SITE
NAVIGUER SUR PLUSIEURS
SITES POUR TROUVER DES
INFORMATIONS

DOSSIERS ET FICHIERS

JE SUIS CAPABLE DE :

CRÉER ET RENOMMER UN DOSSIER.
SUPPRIMER UN FICHIER OU UN
DOSSIER.
DUPLIQUER UN DOSSIER OU UN FICHIER.

LISTE DES COMPÉTENCES



CodeNPlay

Informations et données

Savoir-faire	
Enregistrer/exporter un document.	Séquence 1

Création de contenus

Savoirs	
Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.	Séquences 1, 2, 3

Savoir-faire	
Traiter une image fixe	Séquences 1, 2
Respecter les droits de propriété.	Séquence 2

Compétences	
Produire et traiter des contenus multimédias	Séquences 2, 3 et 4



QUI SOMMES-NOUS ?

CodeNPlay est né en 2017 du constat que dans un monde de plus en plus façonné par les technologies numériques, il devient essentiel pour chaque citoyen d'en cerner les enjeux et d'en saisir les opportunités. Quel que soit le secteur de l'emploi, mais aussi dans la vie de tous les jours, aujourd'hui tout est modélisé, quantifié et facilité par des procédés informatiques. Comprendre le fonctionnement des outils numériques, et donc les bases de programmation derrière ceux-ci, devient ainsi crucial à bien des égards : égalité des chances, marché de l'emploi, éthique et citoyenneté

NOTRE MISSION

CodeNPlay s'est donné comme mission de mener la transition numérique dans les écoles primaires en habilitant les enseignant·es à former leurs élèves à la pensée informatique, la robotique et la citoyenneté numérique.

CONTACT



www.codenplay.be



contact@codenplay.be



Cantersteen 12, 1000 Bruxelles





www.codenplay.be

Cantersteen 12

1000 Bruxelles

contact@codenplay.be

L'ordinateur, internet et moi !

2023

Autrice : Trichili Sonia

**Relectures : Fischer Grégoire - Julie Henry et Fanny Boraita
(Digifactory ASBL)**