

**SEQUENCE 2** **FICHE PROFESSEUR TICE** **Écrire avec les arts visuels**

**CRÉER UN GLOSSAIRE INTERACTIF ILLUSTRÉ DES SENTIMENTS**

**L'OBJECTIF :**

Il s'agit de créer un glossaire illustré des sentiments à l'aide d'un logiciel de livrets interactifs.

**L'INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE :**

Ce mini-dictionnaire se fabrique en une heure, de préférence en binôme. Cependant, la mutualisation *a posteriori* des diverses pages est assez chronophage.

Cette séance permet d'attirer l'attention des élèves sur l'expression des sentiments dans ses dimensions visuelle (à travers une photographie), sonore (onomatopée) et par la rédaction. Le professeur sensibilise également au respect du droit à l'image.

Le logiciel propose au démarrage un bouton « présentation - didacticiels » pour apprendre à s'en servir. Une fois les élèves familiarisés avec l'interface, le logiciel offre ainsi de nombreuses possibilités : intégration de sons, de vidéos, et surtout la création d'exercices interactifs. L'activité présentée ici peut donc être nettement enrichie.

**TÂCHES COMPLÉMENTAIRES À EFFECTUER AVANT LA SÉANCE DES ÉLÈVES :**

Avant l'activité, le professeur s'assure que les élèves ont signé une fiche d'autorisation pour le droit à l'image et que le logiciel Didapages pour la création de livrets interactifs a été installé.

*Exemple de fiche d'autorisation de droit à l'image :*

[http://www.ac-nancy-metz.fr/ia88/IENVittel/site2/admin/docs/formulaire\\_droit\\_a\\_l\\_image.pdf](http://www.ac-nancy-metz.fr/ia88/IENVittel/site2/admin/docs/formulaire_droit_a_l_image.pdf)

*Lien pour télécharger gratuitement Didapages :*

<http://www.didasystem.com/index.php?page=licence-dida1>

Les sentiments à illustrer sont répartis entre les élèves (un ou plusieurs selon les compétences) et numérotés.

**POUR MUTUALISER LES PROJETS DIDAPAGES DES ÉLÈVES :**

Après la séance, le professeur ou des élèves compétents mutualisent tous les livrets créés. Cette dernière étape est très chronophage dans la version 1 du logiciel. La version 2 en ligne de Didapages offre davantage de possibilités, mais elle est payante.

Pour cette étape, il faut avoir récupéré chacun des projets Didapages.

1. Le professeur ouvre chaque page de projet, en passant par « *éditer* » puis « *gestion des pages types* ». Dans la nouvelle boîte de dialogue, il nomme la page, par exemple « *sentiment 1* », et clique sur « *Enregistrer* ». Il fait de même pour chaque page de projet, pour tous les projets.
2. L'enseignant crée ensuite un projet didapages. Sur la page 1, il entre un cadre de texte pour préciser le contexte pédagogique. Sur les autres pages, il clique sur l'icône « *Coller la page* », sélectionne « *Page-type* », puis sélectionne « *sentiment 1* », jusqu'à avoir importé toutes les pages.
3. L'enseignant doit ensuite importer l'image, en allant dans « *Menu projet* » puis « *Médias* » et « *image JPG* ». Il va alors chercher l'image dans le répertoire du projet sur lequel qu'il est en train de mutualiser, clique sur « *Importer* » puis « *Retour* ».
4. Une fois toutes les images importées, il faut éditer chaque page, cliquer sur la clef anglaise de l'élément 4 (image) pour ouvrir une nouvelle boîte de dialogue, cliquer sur la flèche déroulante à côté de « *fichier JPG* » et sélectionner l'image correspondante, par exemple « *surprise 1* ». Cliquer ensuite sur OK.
5. Enfin, sur la dernière page, l'enseignant crée un élément « *score* », puis le configure en cliquant sur la clef anglaise. Il sélectionne « *Score du livre* », et éventuellement un dénominateur. Il clique sur « *OK* », puis sur « *Enregistrer* » ; dans « *Menu projet* », il clique sur « *Enregistrer* ».
6. Pour terminer, le professeur va sur « *Générer le projet* » ; dans la boîte de dialogue, il clique sur « *suite* », puis sur « *générer* » et « *OK* » dans les deux autres fenêtres à suivre. Ainsi, il crée un fichier compressé (.zip), facile à mettre en ligne ou à transporter sur clef USB.
7. Pour utiliser le livret, faire un double-clic sur le fichier .zip, et de même sur le fichier « *index.htm* » ouvert par un navigateur internet. Chaque sentiment illustré propose une question de vocabulaire ; chaque bonne réponse sélectionnée rapporte un point, et le score final apparaît sur la dernière page.

### LES ÉLÈVES VALIDENT LES COMPÉTENCES SUIVANTES DU B2I :

**C.1.2** Je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail.

**C.1.3** Je sais organiser mes espaces de stockage

**C.2.3** Lorsque j'utilise ou transmets des documents, je vérifie que j'en ai le droit.

**C.2.7** Je mets mes compétences informatiques au service d'une production collective.

**C.3.3** Je sais regrouper dans un même document plusieurs éléments (texte, image, tableau, son, graphique, vidéo...).

**C.3.7** Je sais traiter un fichier image ou son à l'aide d'un logiciel dédié notamment pour modifier ses propriétés élémentaires.

**EXEMPLE DE CAPTURE D'ÉCRAN – RÉSULTAT :**

The screenshot displays a digital book interface with two pages. The top toolbar includes 'Menu projet', 'Editer', and 'Générer le livre'. Page 2 (left) contains text in purple explaining interactive books and smileys. Page 3 (right) features a quiz question: 'Ce smiley exprime ...' with a dropdown menu and a 'Valider' button. Below the question is a comic strip illustration of a man shouting 'OH!!' and a speech bubble with 'AH !!!' circled in red. A red box at the bottom of page 3 contains the text: 'Les Indiens furent stupéfaits de voir avec quelle rapidité Manzo, à mains nues, avait désarmé son adversaire. Ils restèrent bouche bée, les yeux écarquillés.'

Dans le livret interactif suivant, nous avons listé de nombreux sentiments.

Chacun est illustré par un smiley ou un émoticone, utilisé souvent dans les SMS.

Il est ensuite traduit par une photo et une onomatopée.

Il est enfin rédigé en langage correct.

Vérifie que tu le connais en choisissant la bonne réponse dans la liste déroulante puis clique sur "valider". Tu trouveras ton score en fin de livret.

2

**:O** Ce smiley exprime ...

Choisis la bonne réponse dans la liste !

Valider

comme cette photo et cette onomatopée :

OH!!

AH !!!

et comme la phrase suivante :

Les Indiens furent stupéfaits de voir avec quelle rapidité Manzo, à mains nues, avait désarmé son adversaire. Ils restèrent bouche bée, les yeux écarquillés.

3