

Concevoir une présentation en utilisant Impress : Imagier sonore

Le type de présentation présenté ci-dessous, associe l'image fixe ou animée, avec sa lecture et son écriture. Les élèves sont ainsi en mesure de travailler le vocabulaire, mais aussi de courtes phrases pour un travail sur la syntaxe.

Il devient possible de créer un imagier dynamique, un abécédaire, un album raconté, une narration...

Il est aussi possible d'utiliser une seule grande image, une salle de classe, une piste de cirque par exemple, et de définir des zones pour un travail spécifique.

Exemples

Les activités s'inscrivent dans les domaines :

- acculturation : les enfants peuvent écouter des histoires et accéder à des diapos explicatives alliant image, son et texte ;
- production : les enfants prennent les clichés et enregistrent le texte qu'ils y associeront (imagiers, abécédaires, trombinoscopes, zoo, jeux et actions diverses avec images fixes, vidéo ou animations...)
- code : les élèves peuvent reproduire le mot qui apparaît à l'écran pour le tracer sur une fiche positionnée à quelques pas...
- entraînements : une prononciation correcte nécessite de multiples enregistrements à effectuer en binômes pour profiter de l'oreille critique d'un pair ;
- d'autres pistes sont exploitables pour l'entraînement aux gestes graphiques...

Manipulation de base pour « faire parler une image » : Album parlant

1. Choisissez l'album que vous souhaitez faire parler
2. Dans « mes documents », créez un dossier Mon diaporama (vous y mettrez tous les fichiers de votre diaporama) : Ouvrir « mes documents » / clic droit → nouveau → dossier → « Mon diaporama » → ok
3. Ouvrir le magnétophone windows : Programmes → Accessoires → divertissements → magnetophone (sur XP) sinon sur W7 : Programmes → accessoires → magnetophone
4. Effectuez votre enregistrement (exemple : le texte de la première page de votre album) : clic sur bouton rouge → parler → bouton carré en fin d'enregistrement (arrêt) (recommencez si nécessaire) → fichier/enregistrer sous ... (appelez-le « lecture 1 » dans le dossier Mon diaporama)
5. Scannez ou photographiez la page de votre album → enregistrer sous → « image 1 » dans « mon diaporama »
6. Ouvrir Impress : Ouvrir Open Office → Présentation → présentation vierge → créer
7. Dans le bandeau supérieur : Insertion → image → à partir d'un fichier → « mes documents » → « mon diaporama » → « image 1 » → ouvrir → ajustez votre image (taille, position)
8. Clic droit sur l'image → interaction → fenêtre → jouer un son → parcourir → mes documents → mon diaporama → « lecture 1 » → ouvrir → ok
9. Tapez F5 ou Bandeau supérieur clic sur → diaporama → diaporama
10. Clic sur votre image, (le pointeur prend la forme d'une main) et écoutez...

A vous de jouer...

Pour créer un imagier parlant :

En premier lieu :

1. Définir clairement le plan du projet : Que voulez-vous faire ? Combien de diapos ? Quels enregistrements sont-ils nécessaires ?
2. Créer un dossier dans lequel seront réunis les fichiers son, image, texte ;
3. Copier tous les fichiers dans le dossier, vous y enregistrerez aussi le diaporama ;
4. Ouvrir Impress → présentation vierge → Créer → Choisir une mise en page simple ;
5. Sur la première diapositive, placer les images ou les vidéos de l'imagier : pour insérer une photo : insertion → image → à partir d'un fichier... rechercher son image et ouvrir. L'image s'insère dans la diapo. Vous pouvez réduire sa taille en la sélectionnant et en déplaçant les petits carrés verts. Positionnez votre image où vous le souhaitez.
6. Cliquer sur diaporama → animation personnalisée pour faire apparaître à droite la barre de tâches personnalisées (effets) ;
7. Pour créer une nouvelle diapo, dans le bandeau de gauche : cliquer droit sur une diapo existante → « nouvelle diapo ». La diapo s'ajoute automatiquement ;
8. Sur chaque nouvelle diapo, mettre une des images de la diapo 1 ;

Animation et interactivité

1. Diapos 2, 3, N... : Créer un cadre texte (icône marquée « T »), saisir le texte associé à chaque image et le positionner ;
2. Menu « diaporama » → animation personnalisé
3. Diapo 1 : Clic droit sur la première image → interaction → aller à la page ou à l'objet → sélectionner la diapo cible, sur laquelle vous souhaitez créer image + son + texte ;
4. Diapo 2 : clic droit sur la photo → interaction → aller à la page ou à l'objet → diapo 1
5. Diapo 2 : sélectionner l'image → bandeau de droite → modifier l'effet → « ajouter » → Apparition → avec le précédent
6. diapo 2 : sélectionner le cadre texte → modifier l'effet → ajouter → apparition → avec le précédent
7. Clic droit sur l'effet (bitmap 1) → options d'effet → son → sélectionner le son qui doit être émis. Pour un fichier de votre cru, il faut sélectionner « autre son »(en bas de la liste déroulante) → OK
8. Effectuez les étapes 4 à 7 pour chaque diapo qui suit ;
9. On peut décider de décaler le son après l'image → sélectionner l'effet de l'image (bitmap1) → modifier → accentuation → choisir un effet
10. Clic droit sur l'effet → minutage → choisir le temps voulu.
11. Pour lire le diaporama, sur le bandeau en haut de la page : diaporama → diaporama

Pour créer un fichier son, 2 possibilités évoquées lors de l'animation :

- L'enregistreur de windows : démarrer → programmes → divertissement → magnétophone → clic droit dessus et créer un raccourci.
ou...
- Audacity, pour enregistrer : Fichier → exporter le fichier ... et le placer dans le dossier avec les images.

C'est aussi simple que cela...

Remarque :

Pour réduire le poids de vos photos avant de les insérer dans le diaporama, vous pouvez utiliser « [Format factory](#) » La réduction du poids des photos n'altère pas leur qualité d'affichage dans le diaporama.

1. Lancer Format Factory
2. Sélectionner « tout type vers jpg » → « ajouter un fichier »
3. Sélectionner le fichier là où vous l'avez enregistré → ouvrir
4. « Parcourir » et sélectionnez le dossier de destination dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier compressé (mes documents → mon diaporama)
5. « Paramètres de sortie » → sélectionnez 640x480 parmi les choix qui suivent « taille d'origine » → « OK »
6. Re « OK » et clic sur « Click to start »
7. Récupérez vos images dans le dossier de destination

Pour info. Et à destination des apprentis sorciers...

Open Office VOX (VoxOoFox) permet d'installer un module de lecture automatique du texte entré.

« Chewing Word » : traitement de texte prédictif avec module de vocalisation. Il lit les syllabes si elles sont lisibles, et épèle si illisible.

Exploitations pédagogiques proposées par les stagiaires

Groupe 1 :

- Travail avec des albums : scanner les pages , lire les pages et ensuite repasser l'album avec le texte ;
- Alternier une image (page d'album) avec la vraie photo ou zoomer sur un détail. Prendre en photo les pages, faire un film en tournant les pages et en coupant à chaque page ;
- Avec OpenOffice, on peut faire lire le texte par Voxoofox.
- Se faire un registre d'actions et de vocabulaire spatial (ex : sur/sous/dessus/dessous) avec un imagier ou un film (plus-value par rapport à l'image fixe). Il faut que cela soit assez spontané. L'appareil photo numérique (APN) enregistre le son et l'image ;
- gestion de ses émotions. Ex : piscine : utiliser ce support pour que l'enfant exprime ses émotions en dehors du moment de l'action ;
- ABCédaïres (lettres ou phono) ;
- Trombinoscope : on peut le faire avec des photos, une photo de groupe cliquable (chaque enfant renvoie à une page où l'enfant se présente) ;
- Une consigne orale : Montrer sa compréhension en cliquant sur la bonne image ou en vérifiant si l'image choisie correspond à l'image qui apparaît à la fin.
- Travail image par image par groupes de 2 ou 3 élèves. L'image provoque le langage, dire le nom de l'image, validation en cliquant. Pour la PS, diaporama en différé pas besoin de cliquer la voix arrive quelques secondes après. Nommer le titre d'un album ;
- Recette de cuisine : photos des différentes étapes ou filmer. Travail sur la chronologie. Raconter ;
- Avec un album déjà lu, proposer les images et les enregistrer pour que les élèves racontent l'histoire. Travail de mémorisation.

Groupe 2

- Réaliser un imagier des objets de la classe. On y met ce que l'on veut, on le fait nous même et l'enfant voit le mot et l'entend.
- Mettre des images cliquables pour faire un jeu de catégorisation.
- Faire voir des situations réelles.
- Illustrer des verbes d'actions.
- Utilisation autonome de ces outils.
- Travailler sur des albums : scanner les images importantes. Travail sur le texte (le choisir, en discuter, écriture. Chaque groupe enregistre son morceau de l'album. Travail de compréhension : est-ce que les autres comprennent ? Nouveaux essais jusqu'à validation par les pairs. Constitution du diaporama avec les productions finales. Stockage sur une clé usb des projets tout au long de l'année. Constitution d'une bibliothèque pour chaque élève. A la fin de l'année, réalisation d'une compilation avec tous les diaporamas pour chaque élève. Les productions peuvent rester à disposition dans la classe pour réécoute (casque) en autonomie avec une icône particulière. Les élèves y retournent avec plaisir.
- Réaliser de productions en arts visuels sur un album lu. Faire des photos et les mettre en voix avec les élèves.
- Réaliser un diaporama d'une sortie alliant les photos prises à cette occasion, le texte produit et dit par les élèves.

Compétences du b2i

mis en œuvre dans la création de l'imagier

(Myriam Ramkelaouan – ATICE Le Mans Sud)

1. S'approprier un environnement informatique de travail

Objectif

Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques

Capacités

L'élève doit être capable de :

- *démarrer et arrêter les équipements et les logiciels ;*
- *utiliser des dispositifs de pointage et de saisie (souris, clavier, stylet...) ;*

3. Créer, produire, traiter, exploiter des données

Objectif

Produire un document numérique, texte, image, son

Capacités

L'élève doit être capable de :

- *créer, produire un document numérique et le modifier ;*

4. S'informer, se documenter

Objectif

Lire un document numérique.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- *consulter un document à l'écran ;*

Tout cela bien évidemment adapté à l'âge des élèves.