

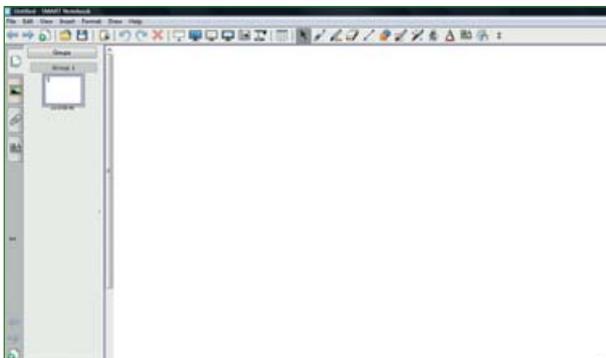
8 Strange animals – Fiche technique

→ Objectifs d'autoformation

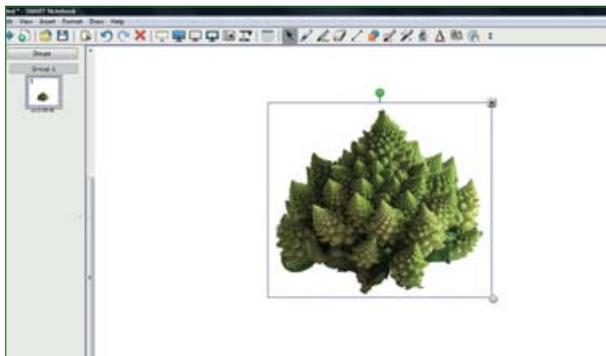
Exploiter la fonction transparence pour détourer une image ou une photo à l'écran, créer un fond d'écran de couleur et sauvegarder les travaux d'élève du TNI pour les imprimer.

How to use set transparency picture tool when inserting pictures in a screen, create background colour and create jpeg of screen to print children's work.

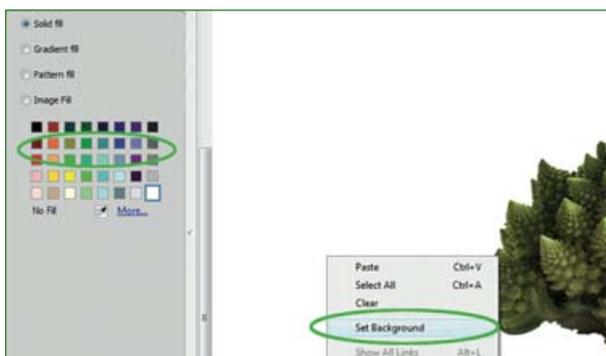
Ressources d'apprentissage : 5 photos au format jpeg à insérer au choix.



Commencer le travail de création à partir d'un écran vierge. Après avoir importé la photo de son choix, il s'agira d'apprendre à la détourer à l'écran, à créer un fond d'écran et à sauvegarder des travaux d'élèves effectués sur le TNI.



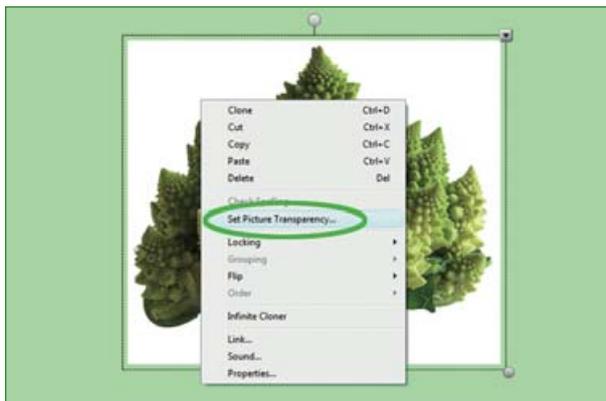
Insérer l'une des photos de légumes proposée (**insérer/insert – fichier image/ picture file**).



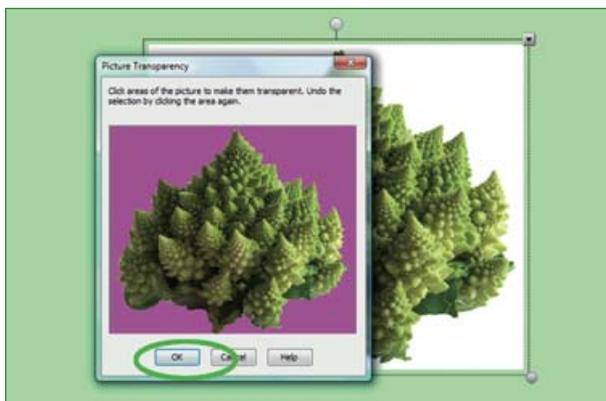
Choisir une couleur de fond d'écran par un clic droit sur l'écran en dehors de la photo et en sélectionnant **définir l'arrière plan/set background**.



Choisir une couleur de fond d'écran dans la palette de couleurs (selon le procédé habituel) et affiner en cliquant sur **plus/more**. Valider.

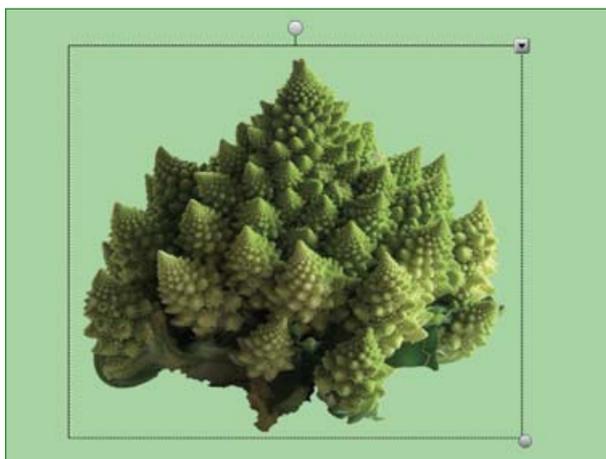


Faire disparaître le contour blanc de la photo par un clic droit sur l'image et à partir de la flèche de menu, sélectionner **définir la transparence de l'image/set picture transparency**.

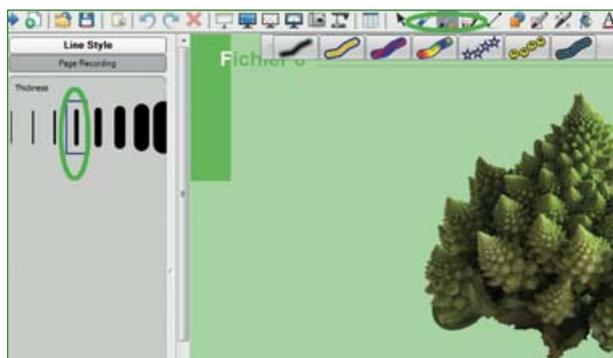


Dans l'encadré qui apparaît à l'écran cliquer avec la pipette sur la zone entourant l'objet. Cette zone devient rose.

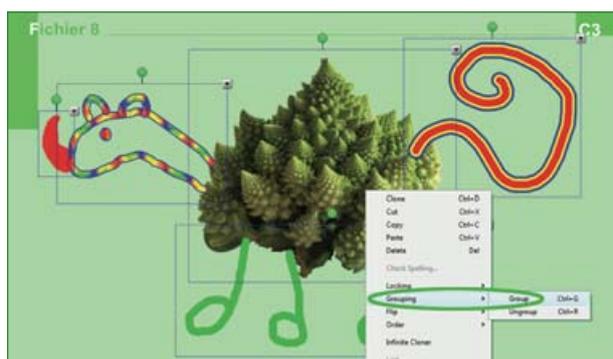
Important! Pour certaines photos, comme le coq du fichier 1 – *Animal sounds*, cliquer sur les différentes zones l'une après l'autre. Un nouveau clic sur la même zone annule l'opération précédente. Cliquer sur **OK** pour valider.



La couleur de l'arrière-plan envahit les contours. Verrouiller ou non l'image en fonction de l'activité programmée (en place ou autoriser déplacement).

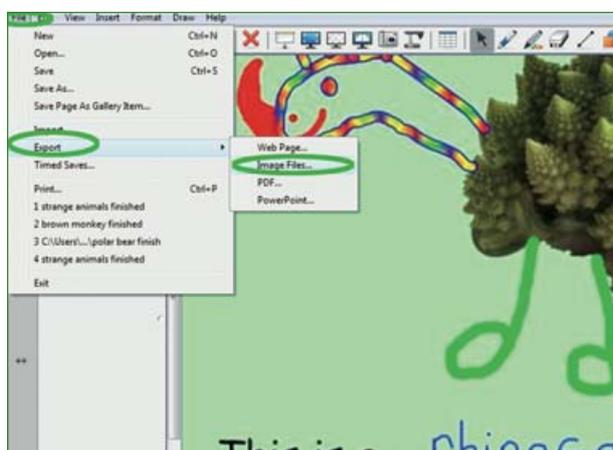


Lorsque les enfants créent leur animal étrange à l'écran, sélectionner un type de **crayons/pens** ou de crayons **créatifs/creative** pens aux traits fantaisie. Pour les crayons créatifs on peut choisir différents motifs puis sélectionner l'épaisseur de ligne dans **style de ligne/line style**. Il est aussi possible de choisir l'épaisseur du trait et la couleur des autres crayons.



Une fois le dessin complété par les enfants à l'écran, grouper les éléments selon la technique apprise précédemment. Verrouiller ensuite l'objet interactif créé.

En fonction du niveau de la classe et de la progression, un **texte à trous/ fill the gap** peut être créé. Les enfants s'accordent pour décrire l'animal et venir compléter les phrases à l'écran. Du vocabulaire peut être fourni dans une boîte à idée sur le côté de l'écran ou sous forme d'étiquettes à glisser sur les phrases.



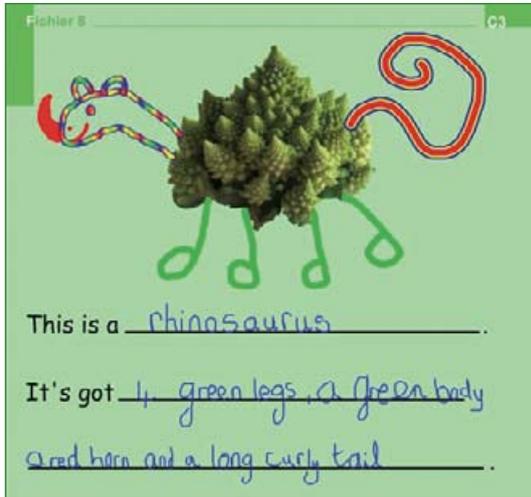
Pour sauvegarder puis imprimer le travail de la classe à l'écran, sélectionner **fichier/file** puis **exporter/export** en **fichier image/image files**.



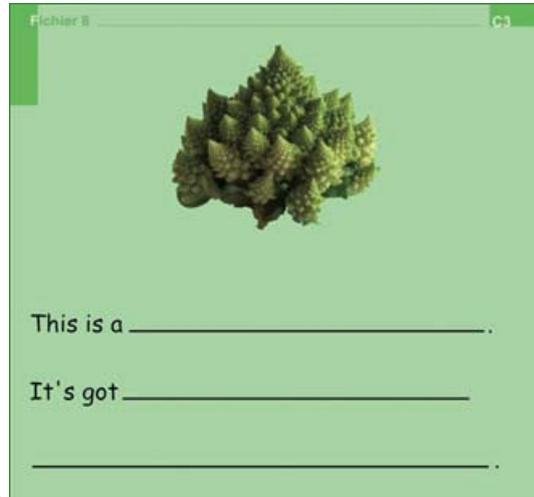
Choisir une **destination/destination folder**. Sélectionner le **type d'image/image type**, soit jpeg. Valider.

Ci-dessous deux exemples d'images d'écrans sauvegardés et prêts à être imprimés :

1. pour les afficher ou conserver dans les portfolios,
2. pour les distribuer aux enfants afin qu'ils personnalisent leur animal étrange et le décrivent en complétant les phrases à trous.



1.



2.