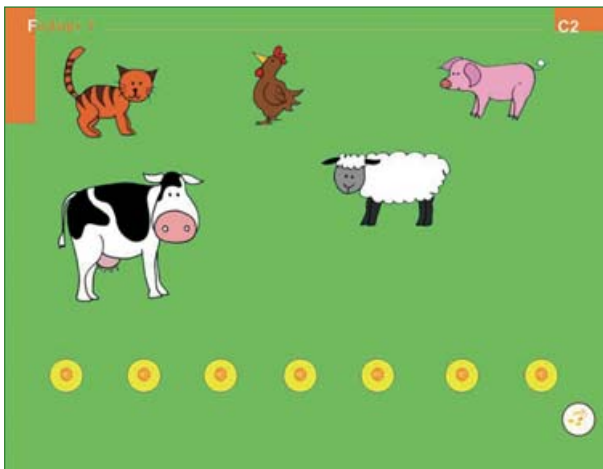


# 1 Animal sounds – Fiche technique

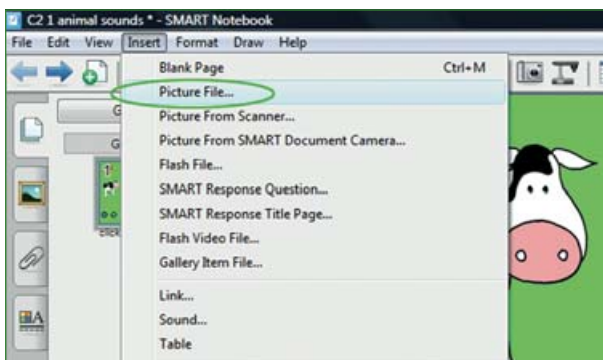
## → Objectifs d'autoformation

Apprendre à insérer des fichiers jpeg et à les verrouiller à l'écran.  
*Learn how to insert and lock pictures in place.*

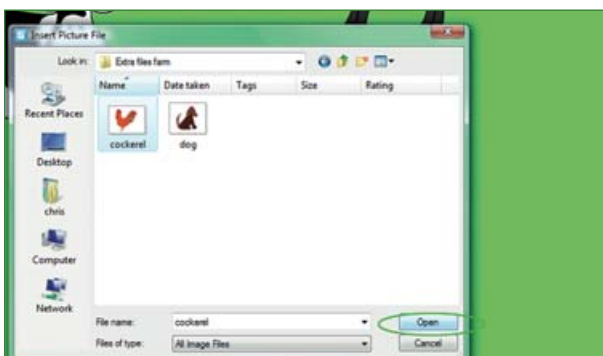
**Ressources d'apprentissage :** deux dessins, scannés, à importer (le coq et le chien).



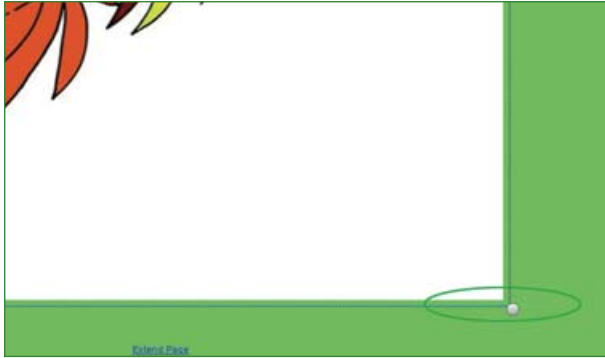
Voici l'écran à télécharger puis à compléter en insérant les dessins du chien et du coq.



Sélectionner **insérer/insert** dans la barre des outils puis **fichier image/picture file**.



Choisir l'emplacement de l'image à insérer, cliquer sur le nom du fichier et valider avec **ouvrir/open**.



Dérouler à droite ou à gauche pour atteindre le bas de l'image.  
Placer le pointeur de la souris sur l'image et la faire glisser vers la gauche pour accéder au **coin droit**.  
Sélectionner l'image par un clic puis positionner le pointeur sur le cercle dans le coin droit.  
Lorsque les deux flèches apparaissent, repousser le coin en diagonale vers la gauche jusqu'à la dimension souhaitée.

Placer l'image à l'endroit souhaité sur l'écran en positionnant la souris sur l'image devenue maintenant un objet de l'écran interactif.

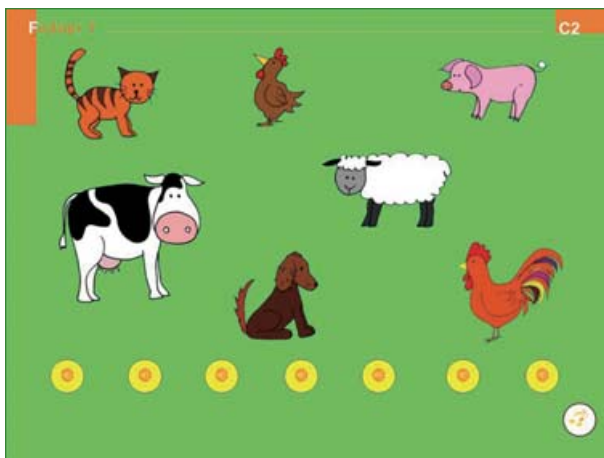
Faire de même pour l'image du chien à insérer.

Les images nouvellement insérées se trouvent sur un fond blanc, nous apprendrons à le faire disparaître dans une fiche technique ultérieure (cf. fichier 8 – *Apples crumble*).



Maintenant **verrouiller** les objets afin qu'ils ne soient pas déplacés par erreur. Faire un clic droit sur l'image et sélectionner **verrouiller/locking** puis verrouiller en **place/lock in place**.

Ce même écran pourra être retravaillé par la suite en exploitant deux nouvelles techniques : comment insérer **un son MP3** et comment rendre une zone **transparente**.



### Exemple d'écran final.

L'écran est prêt à être exploité en classe. L'enseignant peut, à loisir, créer des écrans du même type pour travailler le lexique lié à d'autres animaux présentés sur le poster *The farm*.