

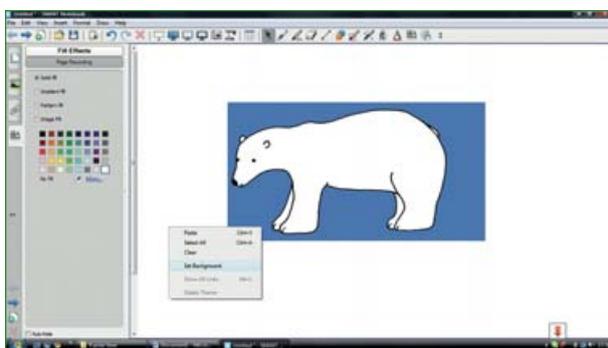
## 9 Polar bears – Fiche technique

### → Objectifs d'autoformation

Apprendre à créer une nouvelle page, à tracer des flèches et à faire apparaître un texte caché.

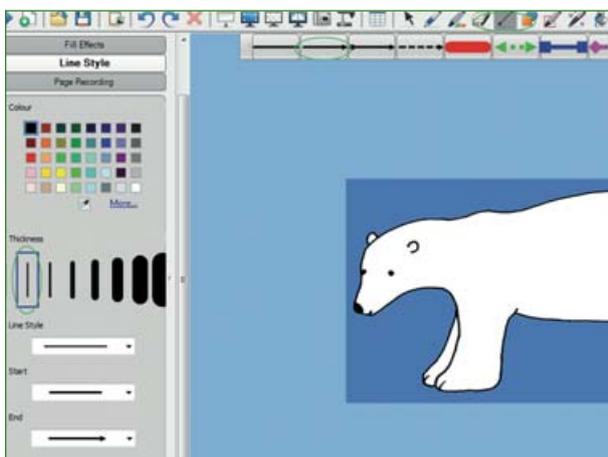
*How to create a new page, create arrows for labelling and how to reveal hidden text using the eraser.*

**Ressources d'apprentissage** : une image d'ours polaire à télécharger..

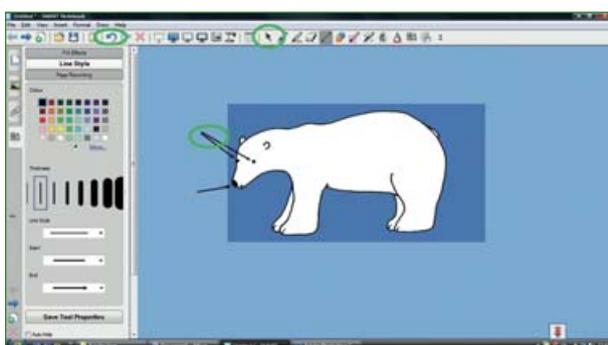


Cet écran, une fois l'image téléchargée et verrouillée, permettra de réviser les techniques destinées à regrouper des éléments, à les lier sous forme d'étiquettes et à créer un texte fixe. On réalisera une nouvelle page, en autonomie, on apprendra à tirer des traits et à faire apparaître/disparaître des éléments grâce à la gomme magique.

Ouvrir un écran vierge et insérer l'image de l'ours. Redimensionner le dessin et choisir la couleur de fond d'écran selon la méthode apprise précédemment.

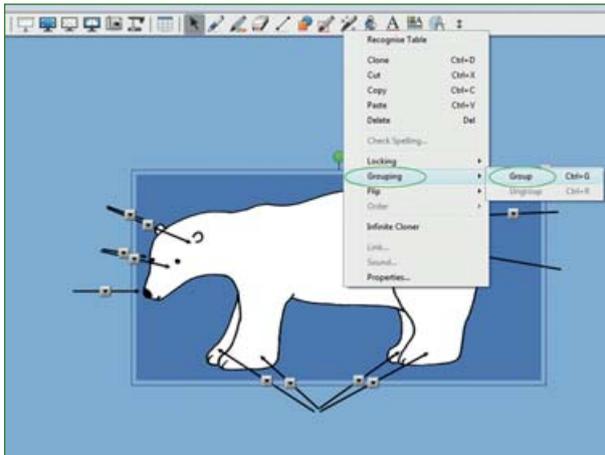


Sélectionner **ligne/line** dans la barre d'options puis choisir l'épaisseur de trait et l'aspect souhaité dans la deuxième barre située en haut de l'écran.

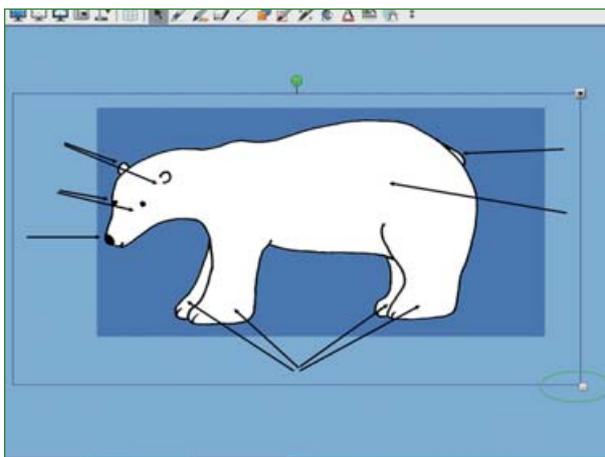


Tracer chaque flèche à l'écran en partant du fond d'écran et en étirant la pointe vers la partie du corps à étiqueter.

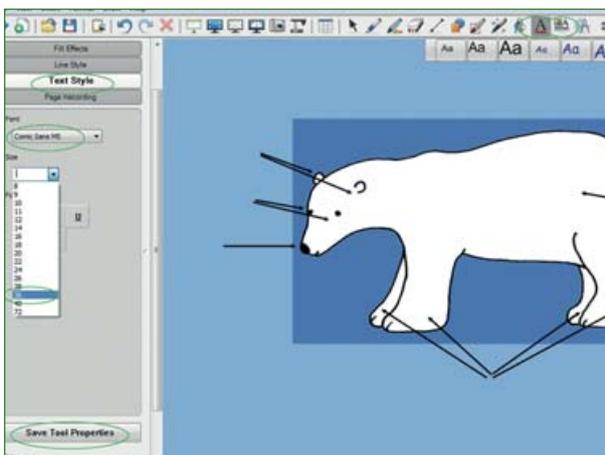
Pour annuler une flèche cliquer sur **annuler/undo** et ne pas oublier de passer par la flèche de **sélection/select** dans la barre des menus pour valider.



Une fois toutes les flèches positionnées, utiliser la technique de regroupement pour que les flèches et l'image de l'ours ne fassent plus qu'un seul élément interactif. **Sélectionner/select** l'ensemble, faire un clic droit sur **regroupement/grouping** puis **groupe/group**.

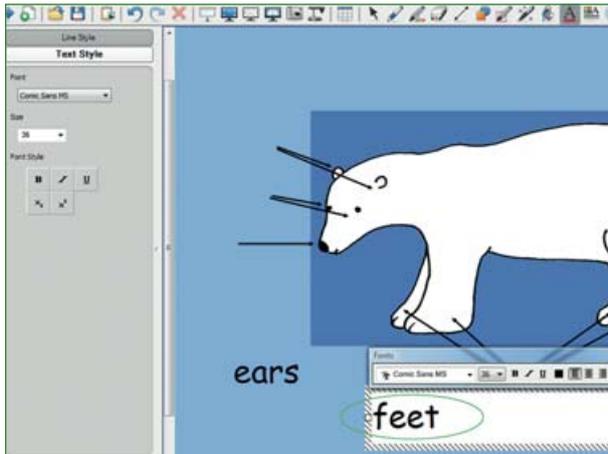


Positionner l'ours au centre de l'écran et étirer l'image jusqu'à la taille souhaitée (coin inférieur droit, selon la technique apprise).



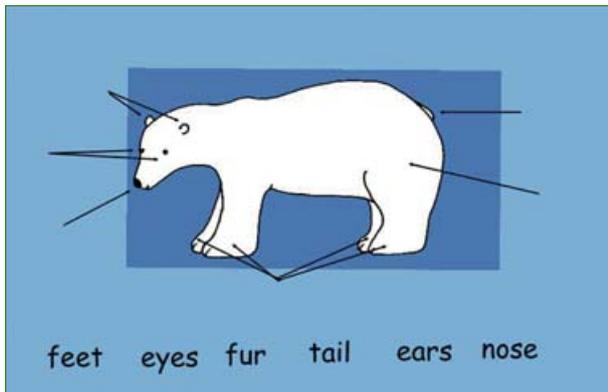
Réaliser les étiquettes-mots pour compléter le dessin à l'écran. Sélectionner l'icône **texte/text** dans la barre d'outils, puis style de **texte/text style** et sauvegarder à l'aide de **enregistrer les propriétés de l'outil/save text properties**.

**Attention !** Si le menu des styles et polices n'apparaît pas sur la gauche, cliquer dans la barre d'outils sur l'icône **propriétés/properties** qui jouxte l'icône **texte/text**.



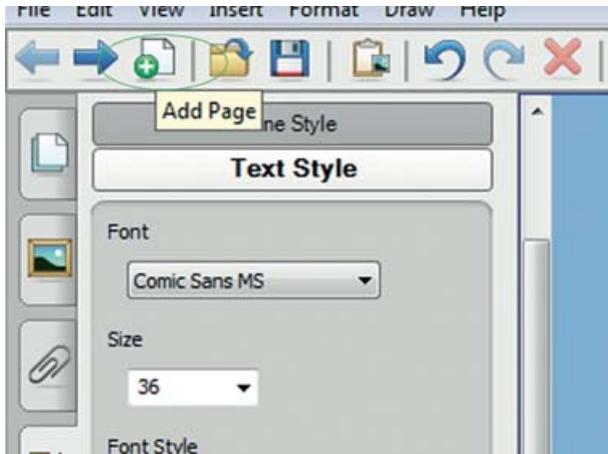
Tout nouveau mot tapé doit avoir la même taille que les autres.

Les mots seront verrouillés de telle sorte qu'ils puissent être glissés à l'écran pour venir compléter les phrases.

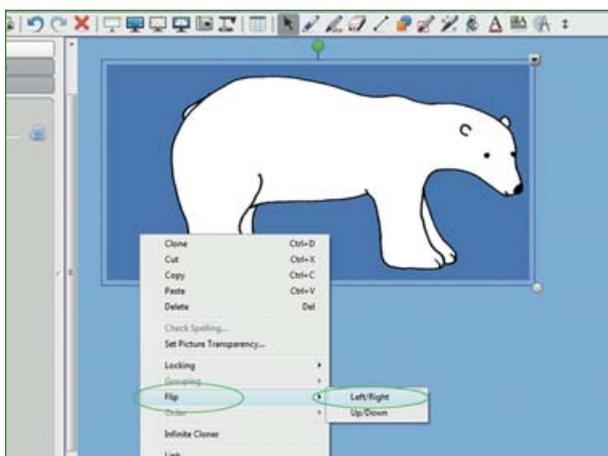


Lorsque tous les mots sont à l'écran, la page est terminée.

Une nouvelle page peut être ajoutée pour créer de nouvelles activités selon la progression choisie.

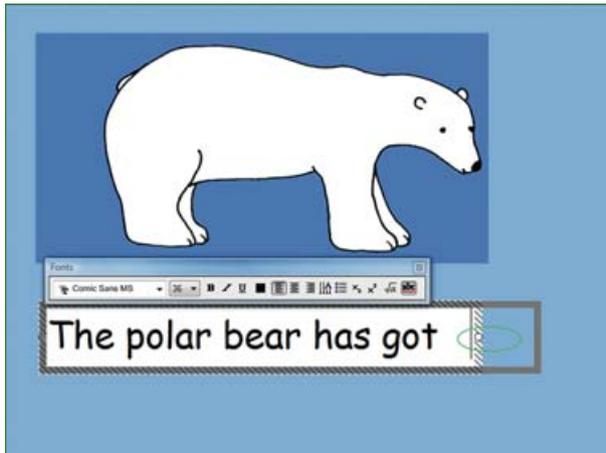


Cliquer sur **ajouter une page/add page**.



Reprendre les mêmes étapes que pour l'écran précédent pour insérer l'image de l'ours et créer le fond d'écran.

Orienter la tête de l'ours dans la direction souhaitée en faisant un clic droit sur l'image sélectionnée et en choisissant **inverser/flip** puis **gauche/droite/left/right**.



Créer le texte comme antérieurement.  
**Attention !** la police de caractère et la taille doivent être identiques à ceux de l'écran précédent.

Allonger le cadre d'écriture en l'étirant à partir du petit cercle situé au milieu du côté droit pour l'adapter à la longueur de la phrase.



Cliquer sur **sélectionner/select** et faire apparaître le cadre pour rédiger la phrase.

Sélectionner les mots qui vont être cachés et en changer la couleur selon les choix établis (par exemple, vert pour les adjectifs et jaune pour les noms).

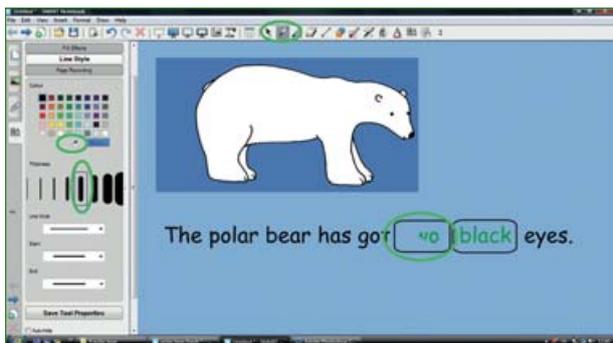


Créer la forme souhaitée autour des mots appelés à disparaître.

Sélectionner **formes/shapes** selon le pictogramme de la barre des menus et choisir l'épaisseur et le **style de ligne/line style**.



Ajuster la taille des cadres à la longueur des mots selon le procédé appris.

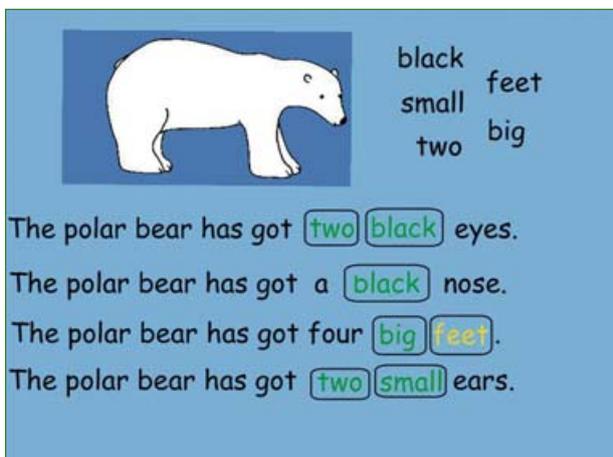


Pour dissimuler le texte, sélectionner le pictogramme **crayon/pen** dans la barre d'outils.

**Important !** Le crayon doit avoir la même couleur que le fond d'écran.

Sélectionner la pipette sous la palette de couleurs puis cliquer sur le fond d'écran. La pipette se change maintenant en crayon de la couleur appropriée.

**Attention !** Il faut modifier l'épaisseur du trait pour faciliter l'opération. Passer le crayon sur le mot à faire disparaître sans toucher les lignes des cadres. Et en cas d'erreur, utiliser la fonction **annuler/undo** pour recommencer.

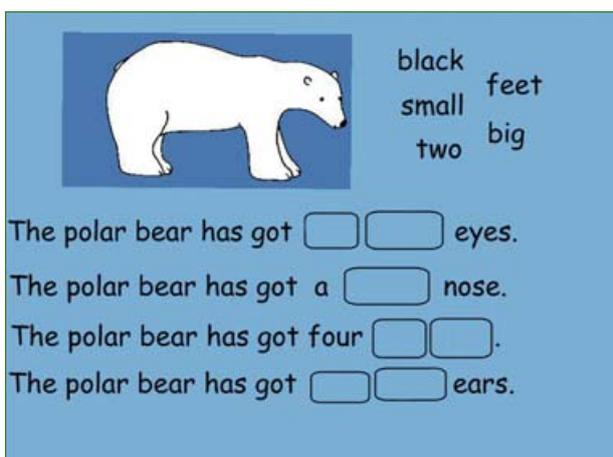


Écrire ainsi les phrases souhaitées et faire disparaître les mots, selon l'objectif choisi.

Faire figurer les différents mots effacés, dans un coin de l'écran.

**Attention !** Ne pas sauvegarder les changements à l'écran lorsque les mots sont apparents.

Une fois sauvegardé, réouvrir l'écran, faire l'essai avec la gomme magique pour faire réapparaître les mots en utilisant la **gomme/eraser**.



**Attention !** Ne pas verrouiller les phrases ni les mots mais grouper l'ensemble des phrases avant d'enregistrer l'écran finalisé. Ainsi la gomme pourra faire apparaître les mots cachés.

**Écran final.**

L'écran est maintenant prêt à être exploité en classe.