

# Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Edition 2012

### TABLE DES MATIERES

| Table des matières  | 1  |
|---|----|
| Introduction  | 2  |
| Qu'est ce qu'un diaporama ?   | 2  |
| Utilisation du diaporama en alpha                                   | 3  |
| Contenu de la mallette  | 4  |
| Comment réaliser un diaporama ?                                     |    |
| Travailler avec Open Office ou Microsoft ?                          |    |
| le partage des connaissances et la collaboration pour progresser    | 6  |
| Tutoriels et conseils   | 7  |
| Tutoriel techniques   | 7  |
| Conseils de mise en page  | 9  |
| Eléments importants pour un atelier informatique                    | 12 |
| Matériel  | 13 |
| Démarche pédagogique  | 14 |
| Avant de commencer  | 14 |
| Niveau - Prérequis  | 14 |
| Objectifs   | 14 |
| Compétences   | 15 |
| Les activités de l'atelier informatique « réaliser un diaporama »   | 17 |
| 1) Bases : allumer un ordinateur, créer un dossier à son nom        | 19 |
| 2) Réaliser un diaporama étape par étape                            | 23 |
| 3) Un projet collectif : diaporama à partir d'un livre vu en classe | 25 |
| Pour aller plus loin : ajouter du son et des interactions           | 29 |
| Créer des transitions et animations                                 | 29 |
| Insérer du son  | 29 |
| Difficulté : diffusion des diaporamas avec du son                   | 30 |
| Des livres multimédia   | 31 |
| Partenariat : FIJ   | 32 |
| Bibliographie et Webographie  | 33 |
| Ouvrage de réflexion  | 33 |
| Pour débuter en informatique  | 34 |
| Sites web de référence  | 35 |
| Vos commentaires et suggestions                                     | 37 |

Une réalisation du Centre de documentation du Collectif Alpha ASBL 12 rue de Rome - 1060 Bruxelles - Tél. 02/533.09.25 - cdoc@collectif-alpha.be - www.collectif-alpha.be

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 2 sur 37

### **INTRODUCTION**

L'informatique occupe une place de plus en plus importante dans notre société. Ecrire son CV, chercher un logement, regarder un clip vidéo, trouver des informations sur une activité, envoyer des photos à sa famille,...: il y a de plus en plus d'activités qui se font maintenant par ordinateur. D'autre part, un nombre croissant d'apprenants ont un ordinateur à la maison, mais ce sont souvent les enfants qui l'utilisent... et qui interdisent même à leurs parents d'y toucher ! C'est pourquoi il est important de donner l'occasion aux apprenants en alphabétisation d'acquérir des bases en informatique, afin qu'ils puissent au moins démystifier l'ordinateur et passer outre leurs appréhensions.

La découverte de l'informatique commence souvent par le traitement de texte. Notre mallette « Informatique 1 : Débuter en informatique avec un public alpha »<sup>1</sup> explique en détail le cheminement à faire en classe, de la découverte de l'ordinateur à la mise en page de cartes de visite, en passant par l'utilisation de la souris. Ce dossier-ci propose une autre **activité, ludique et facile à mettre en place : la réalisation d'un diaporama** à l'aide de PowerPoint (Microsoft) ou Impress (OpenOffice).

Cette activité peut être réalisée après la découverte du traitement de texte, par un **public qui a déjà certaines bases en informatique.** Cela permettra de **varier** les activités et d'essayer de **transposer les acquis** dans un environnement différent, mais qui présente certaines similitudes avec celui du traitement de texte (ex. : certains éléments de la barre des menus, les icônes « sauvegarder », « imprimer »,... et le fait de taper et mettre en page un texte). Il est également possible de **réaliser un diaporama avec des débutants** (plutôt que de commencer par le traitement de texte), mais il faudra alors prévoir du temps pour qu'ils découvrent la manipulation de la souris, l'utilisation du clavier, etc.

### Qu'est ce qu'un diaporama ?

Avant l'ère informatique, un diaporama était la projection sur un écran, dans un ordre précis, d'une série de photos (de vacances ou de famille, par exemple). D'autre part, comme support visuel à une présentation ou un cours, on utilisait un rétroprojecteur pour projeter des transparents. Actuellement, les diaporamas informatiques, réalisés à l'aide de logiciels comme PowerPoint (Microsoft) ou Impress (OpenOffice), combinent ces deux fonctions. De plus, il est maintenant possible de combiner sur une même « dia » (ou « slide ») du texte, des illustrations (graphiques, images, photos) et même du son.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Dossier disponible en ligne : <u>http://www.collectif-alpha.be/rubrique89.html</u>

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 3 sur 37

Les diaporamas sont **largement utilisés** à l'heure actuelle, que ce soit pour réaliser des présentations en entreprise ou dans l'enseignement, des documents ludiques (blagues, photos commentées...) ou même des outils interactifs (livres multimédia,...). On peut les projeter dans une grande salle, ou les visionner individuellement sur un ordinateur. Ils peuvent également être mis à disposition sur Internet, envoyés par e-mail ou imprimés.

Si vous savez utiliser un traitement de texte, réaliser un diaporama basique ne devrait pas vous poser de problème. Cela ne demande pas de matériel spécifique, car la plupart des ordinateurs qui disposent d'un traitement de texte ont aussi ce logiciel (il est inclus dans le « package » Microsoft Office ou OpenOffice). Et cela ne demande pas de compétences informatiques très poussées, car le système de base est très proche de celui du traitement de texte. Les choses se compliquent un peu uniquement si vous désirez ajouter du son ou des animations interactives.

### Utilisation du diaporama en alpha

Les diaporamas peuvent être très utiles dans les cours d'alphabétisation.

Ce support se prête particulièrement bien à la réalisation de petits livres écrits et illustrés **par un groupe de participants.** En effet, comme on ne travaille pas sur papier, il est très facile de créer des documents au brouillon et de les améliorer petit à petit. Chacun peut s'occuper seul d'une page du livret. Quand tout est prêt, il suffit de réunir les différentes dias dans un seul document. **Ce dossier présente la démarche effectuée en 2011-2012 avec un groupe d'apprenants du Collectif Alpha de Molenbeek, dans le cadre d'un atelier informatique coanimé avec FIJ.** Ils ont réalisé un diaporama à partir d'un conte lu et travaillé en classe : « La soupe au caillou ».

D'autre part, le formateur peut utiliser ce logiciel lui-même, pour réaliser des supports utilisés par ses apprenants. Il peut créer des documents simples, faciles à utiliser sur l'ordinateur (ex. : des dias avec un mot à lire, et lorsqu'on clique apparaît l'image), qui peuvent ensuite être imprimés. Mais il peut aller plus loin et créer des outils multimédias interactifs, qui ajoutent le son à l'image et au texte (ex. : livres multimédias, qui permettent aux apprenants de lire et écouter l'histoire autant de fois qu'ils le désirent). Pour ceux qui veulent explorer cette voie, ce dossier offre des liens vers des tutoriels et des ressources utiles.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 4 sur 37

### CONTENU DE LA MALLETTE

Deux CD - livres multimédias réalisés avec PowerPoint par le Collectif Alpha (voir p. 30)

- « Loin loin loin », 2006.
- « Les trois frères », 2012.

La bibliographie « Les TIC en alpha », 2011.

#### ANNEXES EN FORMAT PAPIER ET/OU EN FORMAT NUMERIQUE (CD) :

Fichiers d'installation d'OpenOffice (dans lequel est inclus Impress)

#### Tutoriels :

- Rédiger un PowerPoint : outil didactique pour les chercheurs, CRDI, Canada.
   Source : <u>http://www.idrc.ca/FR/Resources/Tools\_and\_Training/Pages/Toolkit-for-researchers.aspx</u>
- OpenOffice.org : Présentation Débuter
   Source : <u>http://www.openoffice.org/fr/Documentation/How-to/impress\_01impress\_ht\_debuter.pdf</u>
- Débuter avec Impress 3 : Source :<u>http://www.openoffice.org/fr/Documentation/Impress/OOoImpress.pdf</u>
- Créer votre première présentation PowerPoint 2010 : tutoriel en PowerPoint

#### Exemples de diaporamas :

- La soupe au caillou : diaporama réalisé par les apprenants du Collectif Alpha de Molenbeek (à voir avec OpenOffice pour avoir le son).
- Les beaux oiseaux de nos jardins : diaporama avec son, qui permet de découvrir les chants de différents oiseaux.
- Dieu mon gazon : diaporama humoristique, sur l'absurdité du jardinage.
- **Dinomir à l'hôpital** : livre multimédia créé par un formateur pour ses apprenants à partir de livre « Dinomir le géant à l'hôpital » de Ellen BLANCE, Editions MDI, 2007.

NOTE : tous les liens renseignés dans ce dossier ont été vus le 21/12/2012.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

### COMMENT REALISER UN DIAPORAMA ?

### Travailler avec Open Office ou Microsoft ?

Si vous avez un traitement de texte sur votre ordinateur, il est fort probable que vous ayez aussi le programme pour réaliser un diaporama. C'est donc accessible à tous, sans avoir besoin d'acquérir de nouveaux programmes coûteux et complexes.

Cependant, vous avez le choix entre Powerpoint sur Microsoft et Impress (ou Présentation) sur OpenOffice. Selon quels critères ?

OpenOffice.org Open Office est un logiciel libre, <u>gratuit</u>. Pour les apprenant, qui n'ont pas énormément de moyens financiers, c'est important. Ils peuvent donc l'installer sur leur ordinateur (certains en ont un) et continuer à pratiquer ce qu'ils ont appris.



Microsoft est encore largement répandu. Si les apprenants sont amenés à travailler sur d'autres machines (cybercafés, amis...), il est probable qu'ils

rencontrent plus souvent Microsoft (PowerPoint) qu'Open Office. Cependant, même en Microsoft, il y a de grosses différences d'une version à l'autre (surtout entre 2003 et 2010).

→ Etant donné les différentes versions existant sur le marché et l'évolution rapide de celles-ci, il est plus important d'apprendre une logique d'utilisation que de développer uniquement des automatismes.

<u>Ex.</u> : pour ouvrir un nouveau document ou une nouvelle diapositive, il faut trouver une icône qui ressemble à une feuille blanche ou un chemin du style « Fichier > Nouveau », qui se trouve généralement dans la barre de menus en haut et plutôt à gauche.

Ça demande de comprendre de nouveaux mots de vocabulaire et d'appréhender une manière différente de s'organiser, ce qui n'est pas facile avec les apprenants. Mais c'est ainsi qu'ils pourront réellement avancer en informatique et se débrouiller par eux-mêmes.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 6 sur 37

#### LE PARTAGE DES CONNAISSANCES ET LA COLLABORATION POUR PROGRESSER

Un argument en faveur des **logiciels libres** (outre leur gratuité) sont **les valeurs qu'ils véhiculent**, qu'il nous semble important de faire connaître aux apprenants car elles rejoignent celles véhiculées par l'éducation permanente et les mouvements de l'éducation nouvelle.

Sans entrer dans des explications complexes, voici une présentation en quelques mots :

#### Les logiciels libres : qu'est-ce que c'est ?

- Certains logiciels sont inventés par des sociétés privées. Ils en sont propriétaires. Pour les utiliser, il faut les acheter. Les logiciels libres par contre sont gratuits.
- Mais si un informaticien utilise un logiciel d'une société privée, et se dit qu'il pourrait l'améliorer, il ne peut pas le faire, car il n'y a que la société qui peut travailler dessus pour sortir de nouvelles versions.
- Pour les logiciels libres, c'est différent : l'informaticien pourra accéder aux informations qui constituent le programme (les codes) et travailler dessus pour l'améliorer. Le logiciel libre peut ainsi devenir de mieux en mieux, grâce aux personnes qui l'utilisent (gratuitement, en plus !).
- Pour les personnes qui réalisent les logiciels libres et travaillent dessus, il est très important de pouvoir partager leurs connaissances, leur savoir-faire, librement, sans faire payer. Elles se basent sur le partage, l'entraide, l'échange et la communication, car elles sont convaincues que c'est ainsi qu'on peut améliorer les choses, et que tout le monde peut aller de l'avant.



Quelques logiciels libres à découvrir ici : <u>http://seb-motsch.com/vue-densemble/?lang=fr</u>

Une réalisation du Centre de documentation du Collectif Alpha ASBL 12 rue de Rome - 1060 Bruxelles - Tél. 02/533.09.25 - cdoc@collectif-alpha.be - www.collectif-alpha.be



Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 7 sur 37

### **Tutoriels et conseils**

Dans ce dossier nous nous concentrerons sur les spécificités d'un projet de diaporama en alpha, mais nous n'expliquerons pas comment en réaliser un techniquement : il existe de nombreuses **ressources en ligne** pour vous aider.

Nous vous proposons ici quelques liens de tutoriels :

- Sur le fonctionnement technique : pour découvrir (ou se rafraîchir la mémoire sur) le fonctionnement d'un logiciel qui permet de réaliser un diaporama (Impress pour OpenOffice et PowerPoint pour Microsoft Office), ou trouver des informations sur une fonctionnalité en particulier ;
- **Sur la mise en page** : pour éviter les principaux pièges et connaître les astuces qui vous permettront de réaliser une présentation réussie.

! Attention ! Bien que ces ressources présentent la matière pas à pas, de manière détaillée et avec un support visuel (captures d'écran, vidéo, son...), celles-ci sont destinées à un public lettré, à vous en tant que formateur, et non aux apprenants. Cependant, vous pouvez vous inspirer des étapes présentées pour construire votre cours.

#### **TUTORIEL TECHNIQUES**

Vous choisirez le tutoriel correspondant à la version dont vous disposez dans le centre de formation : même si les principes restent les mêmes, l'interface change d'une version à l'autre, et certaines fonctionnalités (celles qui permettent l'interactivité, par exemple) se sont ajoutées au fil du temps.

#### **OPEN OFFICE - IMPRESS (OU PRESENTATION) :**

Sur le site officiel d'OpenOffice: <u>http://www.openoffice.org/fr/Documentation/Impress/</u> → document pdf « OpenOffice.org. Présentation - Débuter » : <u>http://www.openoffice.org/fr/Documentation/How-to/impress/01impress\_ht\_debuter.pdf</u> → document pdf « Débuter avec Impress 3 » : <u>http://www.openoffice.org/fr/Documentation/Impress/000lmpress.pdf</u>

#### Un tutoriel interactif pour progresser pas à pas, en 15 modules :

<u>http://migrooo.educagri.fr/impress.html</u> : un outil réalisé dans le cadre de la migration bureautique OpenOffice au Ministère de l'Agriculture et de la Pêche en France, qui utilise des captures d'écran interactives.

#### Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 8 sur 37

#### Des ressources pour OpenOffice et pour Microsoft :

<u>http://domisweb.free.fr/tutorielppt/index.php</u> : l'apprentissage est découpé en étapes, et pour chaque étape il y a moyen de choisir PPT (PowerPoint) ou Impress. Pour chaque étape, il y a :

- quelques lignes d'introduction
- un film (sans voix mais avec une capture d'écran animée (et parfois interactive)
- un résumé des points importants

<u>! Attention !</u> Quand le film est fini, cliquer sur la flèche « retour en arrière » du navigateur.

#### MICROSOFT OFFICE - POWERPOINT :

#### Didacticiels de formation Office sur le site officiel de Microsoft Office :

http://office.microsoft.com/fr-be/support/formation-FX010056500.aspx

- dans « parcourir toutes nos formations », choisissez l'année et le programme ;
- choisissez « Créer votre première présentation » (ou d'autres formations en fonction de problèmes spécifiques rencontrés);
- les cours proposent des captures d'écran en mouvement avec des explications écrites (+ audio en anglais pour la version 2007 et en français pour 2010); des exercices et un aide mémoire.

<u>! Attention !</u> Entre les versions 2003 et 2010, il y a de grosses modifications de l'interface. La plupart des tutoriels en ligne se basent maintenant sur la version 2010. Ici vous trouvez

encore un tutoriel pour découvrir PowerPoint 2003 : http://office.microsoft.com/fr-be/training/vue-d-ensemble-RZ001129842.aspx?section=1

Lorsque vous êtes **dans le programme Powerpoint**, vous pouvez aussi arriver à ces informations via le module d'aide, en cliquant sur :

- 1) « ? » à droite dans la barre du menu
- 2) « aide sur Microsoft Office PowerPoint » dans le menu déroulant
- 3) « formations » dans la colonne qui s'ouvre à droite



12 rue de Rome - 1060 Bruxelles - Tél. 02/533.09.25 - cdoc@collectif-alpha.be - www.collectif-alpha.be 🐲

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 9 sur 37

#### Tutoriel en vidéo :

http://www.alain-pire.be/index.html

Capture vidéo de l'écran : on voit les actions de l'utilisateur en temps réel et on entend sa voix qui donne les explications (<u>! Attention !</u> Assez lent à charger)

#### CONSEILS DE MISE EN PAGE

Les diaporamas ont la cote : que ce soit comme support d'un exposé d'affaires ou pour diffuser aux amis des photos bucoliques émaillées de citations, chacun y va de sa présentation... avec plus ou moins de succès et de bon goût !

C'est pourquoi il est important de mettre l'accent sur quelques règles de mise en page.

Les mauvais résultats sont généralement dus à 2 types de travers<sup>2</sup> :

- soit **on ne tient pas compte des spécificités du diaporama** : on s'en sert comme d'un document classique de traitement de texte, ce qui ne convient pas à l'utilisation qu'on en fait.



<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Source des images : <u>http://www.slideshare.net/gregs/death-by-powerpoint-les-powerpoints-qui-tuent-presentation</u>

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

- soit on découvre avec fascination les **multiples fonctionnalités** du logiciel et on les utilise au maximum... en perdant de vue notre objectif et la lisibilité du résultat.



... Et, bien souvent, aux multiples polices s'ajoutent les animations sur les phrases (voire sur les mots, et même sur chaque lettre séparément !) et une ou plusieurs images de fond.

Comme il est expliqué dans les ressources renseignées ci-dessous : le diaporama doit servir de support à la présentation et non remplacer celle-ci. Il permet de mettre en évidence des points forts sur lesquels on veut attirer l'attention de nos interlocuteurs par des éléments visuels (mots-clés mis en couleurs, listes, images,...). Il permet donc d'activer plusieurs canaux sensoriels lors de la présentation : auditif + visuel (images + textes). Le découpage du contenu en diapositives est aussi très important : il faut veiller à épurer la mise en page, afin de permettre aux interlocuteurs de percevoir l'essentiel.

Quelques liens avec des **conseils pour réaliser de bons diaporamas** et éviter les erreurs les plus courantes :

- Sur NetPublic, un site français qui a pour objectif d'accompagner l'accès de tous à l'Internet (<u>http://www.netpublic.fr/2011/12/creer-un-diaporama-pedagogiquebonnes-pratiques/</u>):
  - <u>http://www.slideshare.net/AnneC/powerpoint-et-mon-cours-concevoir-un-</u> <u>diaporama-pour-enseigner</u> (plus approfondi)

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 11 sur 37

- <u>http://www.slideshare.net/Jourde/concevoir-et-scnariser-un-diaporama-jourde-2010</u> (plus imagé)
- Sur le site du Centre de recherches pour le développement international (Canada), un « coffre à outils » permet aux chercheurs de communiquer clairement (<u>http://www.idrc.ca/FR/Resources/Tools\_and\_Training/Pages/Toolkit-for-</u> researchers.aspx) :
  - <u>http://www.idrc.ca/FR/Resources/Tools\_and\_Training/Documents/l%27art-</u> <u>de-concevoir-un-diaporama-ou-une-presentation.pdfb</u>



Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 12 sur 37

### ELEMENTS IMPORTANTS POUR UN ATELIER INFORMATIQUE

**Sessions courtes** : L'expérience a montré qu'il vaut mieux que les cours d'informatique ne durent qu'un demi cours (1h30) car ensuite il y a saturation. Cependant, le reste du temps peut être utilisé pour travailler le contenu (créer les images...).

**Couche par couche :** Privilégier plusieurs petites sessions, réparties sur plusieurs semaines, pour que les connaissances s'ancrent par couches successives. A chaque cours, on répète les étapes précédentes, de plus en plus succinctement.

Autonomie : Lorsque le cours avance, on en arrive à ne plus répéter certaines étapes de base (allumer l'ordinateur...). On amène ainsi les apprenants à chercher des solutions par eux-mêmes, comme ils doivent le faire s'ils vont sur un ordinateur en dehors du cours. Si certains apprenants ont encore des difficultés, ils peuvent demander de l'aide auprès de ceux qui maîtrisent bien cette connaissance.

**Aide mémoire** : Prévoir un document qui reprend les informations principales, que l'apprenant peut compléter. Chaque formateur fera son propre document car les informations peuvent différer selon les lieux. Exemples :

- Ctrl+Alt+Delete (ou Suppr) pour débloquer l'ordinateur,
- login et mot de passe pour rentrer dans la session « apprenant »,
- comment arriver dans un programme ou dossier précis,...
- les principales étapes pour faire un diaporama
- A ne pas oublier : sauvegarder son travail, nommer son travail...

La pratique : Les choses ont l'air plus compliquées quand elles sont expliquées excathedra que lorsqu'on a l'occasion de les mettre en pratique. Les explications orales risquent d'être d'autant plus nébuleuses que les apprenants ont des difficultés de compréhension du français et ne sont pas familiers avec les interfaces informatiques. Plus vite ils utiliseront eux-mêmes l'ordinateur, mieux ils apprendront. En effet, ils pourront également utiliser leur mémoire visuelle et kinesthésique pour se rappeler du « chemin », des icônes, des touches, etc. Plus ils auront l'occasion de pratiquer, plus ils auront de chances d'acquérir des automatismes.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 13 sur 37

### Matériel

- Un **ordinateur** par apprenant. Être à plusieurs par ordinateur diminue le temps de pratique individuel, nécessaire pour développer des automatismes (voir ci-dessus).
- Si possible, l'ordinateur du formateur est relié à un **projecteur** pour que les explications et manipulations soient visibles directement par tous.
- Vérifiez que chaque ordinateur soit équipé d'un logiciel qui permette de faire des diaporamas. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez installer OpenOffice (logiciel libre équivalent à Microsoft Office). Il est téléchargeable gratuitement<sup>3</sup>.
   IMPORTANT : Veillez à ce que tous les ordinateurs soient équipés de la même version

(même année) du logiciel, afin de faciliter vos explications au groupe.

- Prévoyez des **images en format numérique**, réalisées par les apprenants (photos numériques, dessins scannés...) ou téléchargées sur Internet.

<u>Si votre centre de formation dispose de plusieurs ordinateurs</u> : veillez à les mettre en **réseau**. Les travaux des apprenants peuvent alors être sauvegardés sur un disque dur commun, ce qui leur permet de retrouver leurs travaux quel que soit l'ordinateur utilisé... et ce qui vous permet de retrouver le tout plus facilement !

<u>Si votre centre de formation ne dispose pas (assez) d'ordinateurs</u> : peut-être existe-t-il un **EPN** (Espace Public Numérique)<sup>4</sup> près de chez vous avec lequel vous pourriez établir un partenariat pour y donner les ateliers ? Sinon, limitez le nombre de participants au nombre d'ordinateurs. De plus, un petit groupe vous permettra d'assurer un meilleur suivi.

→ Pour les apprenants : Il est important qu'ils puissent avoir accès au logiciel pour continuer à utiliser la technique apprise.

- <u>Si les apprenants n'ont pas d'ordinateur chez eux</u> : vous leur autorisez l'accès de certains ordinateurs (durant les pauses, si un formateur est absent...)
- <u>Si les apprenants ont un ordinateur chez eux, mais pas de connexion Internet</u> : vous leur prêtez une copie du DVD avec le logiciel pour qu'ils puissent l'installer.
- <u>Si les apprenants ont un ordinateur et une connexion Internet chez eux</u> : vous leur montrez comment télécharger et installer OpenOffice depuis Internet.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Sur <u>http://fr.openoffice.org/about-downloads.html</u> (et cette mallette vous fournit Open Office sur un DVD)

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> <u>http://www.epn-ressources.be/liste-des-epn</u>. (Wallonie) <u>http://www.caban.be/</u> (Bruxelles)

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 14 sur 37

### **DEMARCHE PEDAGOGIQUE**

Nous nous basons ici sur la manière dont le Collectif Alpha de Molenbeek a réalisé un diaporama avec des apprenants en alpha Lecture/Ecriture niveau 3, sur une durée d'une dizaine de séances de 1h30.

Cependant, la démarche peut très facilement **être adaptée** suivant le niveau du groupe, ses connaissances préalables en informatique et en écriture, et le temps dont on dispose. Il est surtout important pour le formateur de définir quels sont ses **objectifs prioritaires** afin de ne pas se disperser.

#### Avant de commencer...

#### **NIVEAU - PREREQUIS**

- <u>Bases en lecture</u> : savoir reconnaître des mots simples, pour reconnaître les noms des éléments utilisés sur l'ordinateur.
- <u>Bases en écriture</u> : savoir écrire des phrases simples, pour réaliser la présentation.
- <u>Bases en traitement de texte</u> (si possible) : avoir déjà écrit sur l'ordinateur (connaître les touches : barre d'espace, effacer, retour à la ligne, ponctuation...).
   Sinon, c'est l'occasion d'apprendre cela en faisant les diaporamas, mais il faut prévoir un peu plus de temps (voire une étape supplémentaire) pour que les participants acquièrent ces connaissances.

#### **OBJECTIFS**

Objectifs de fond :

- <u>Découvrir une nouvelle possibilité</u> simple d'utiliser son ordinateur, un nouveau programme, une nouvelle manière de présenter du texte et des images.
- (Si les apprenants connaissent déjà le traitement de texte) <u>appliquer des</u> <u>connaissances acquises</u> (traitement de texte) dans un nouvel environnement, mais avec certaines similitudes : l'interface du traitement de texte et du diaporama est basée sur les mêmes principes, et l'utilisation du clavier est la même.

#### Objectifs opérationnels :

- Adapter un <u>livre vu en classe</u> en diaporama
- Réaliser un diaporama collectivement

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 15 sur 37

#### **COMPETENCES**

**RECAPITULATIF DES COMPETENCES UTILISEES POUR REALISER LES DIAPORAMAS** 

#### Compétences spécifiques à la réalisation d'un diaporama :

Compétences de base :

commencer un nouveau diaporama

écrire du texte dans une diapositive (suivant les différents modèles)

insérer une image dans une diapositive (suivant les modèles avec image)

ajouter une nouvelle diapositive

définir la transition entre les diapositives

visionner l'ensemble du diaporama, en plein écran

#### Compétences plus avancées :

changer la couleur du fond ou définir un modèle créer des transitions dans les diapositives (apparition du texte, de l'image) ajouter de la musique et des sons

#### Compétences générales en informatique :

allumer un ordinateur + débloquer (login et mot de passe) éteindre l'ordinateur retrouver et ouvrir un programme utiliser la souris : placer le curseur, cliquer et double cliquer utiliser le clavier : lettres et chiffres, ponctuation, majuscules, « Enter »... créer et nommer un dossier, un fichier sauver un document travaillé importer une image depuis Internet insérer une image dans un document écrire du texte changer les couleurs, la taille, l'alignement,... du texte

#### Compétences en français :

écrire et/ou recopier un texte relire et corriger un texte



Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 16 sur 37

#### **EVALUATION DES COMPETENCES**

Cette liste peut être utilisée pour estimer où les apprenants en sont dans leur maîtrise de l'informatique et de la réalisation de diaporamas. Cela peut être utile pour le formateur, mais surtout pour les apprenants. En effet, ce sont eux qui utiliseront ce qu'ils ont appris dans le cadre de l'atelier pour se débrouiller sur un ordinateur dans leur vie quotidienne.

Ils peuvent identifier eux-mêmes où ils se sentent à l'aise et où ils estiment encore avoir besoin de progresser. C'est pourquoi on peut leur demander d'évaluer eux-mêmes leurs acquis, à l'aide d'une grille donnée par le formateur.

Grâce à celle-ci, en faisant un suivi régulier, le formateur et l'apprenant pourront identifier ensemble les aspects sur lesquels ils doivent se concentrer pour la suite du cours.

#### Comment présenter la grille d'auto-évaluation

Le formateur définit les éléments en fonction des objectifs du cours.

Des lignes sont laissé en blanc pour permettre à l'apprenant d'ajouter lui-même des sujets sur lesquels il estime avoir fait (ou devoir faire) des progrès.

Les apprenants doivent colorier de 0 à 5 cases face à la phrase :

0 = je ne connais rien

5 = je maîtrise le sujet

#### Exemple :

Nom : Ahmed B.

Je suis capable de ...

| Nommer des parties de l'ordinateur      |
|---|
| Allumer l'ordinateur                    |
| Utiliser la souris                      |
| Retrouver et ouvrir le logiciel Impress |
| Taper un texte dans une diapositive     |
|   |

Etc.





Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 17 sur 37

### Les activités de l'atelier informatique « réaliser un diaporama »

Voici le récapitulatif des principales activités mises en place avec les apprenants pour aboutir à la réalisation du diaporama du conte « La soupe au caillou ».

ATTENTION : Chaque point ne correspond pas nécessairement à une séance de cours : certains sont abordés durant plusieurs séances et une séance peut comporter plusieurs points. Il est de toute façon préférable d'aborder la matière par petites couches successives et revenir régulièrement dessus.

Ensuite, vous trouverez des explications plus détaillées concernant certains points.

#### 1. Prise de contact avec l'ordinateur :

L'allumer, l'éteindre, taper son identifiant et son mot de passe, assimiler le vocabulaire de base (souris, clavier, écran, pointeur, touche).

#### 2. Apprentissage du maniement de la souris à l'aide de petits logiciels éducatifs :

Déplacer le pointeur de la souris sur l'écran, cliquer droit et gauche ; double-cliquer sur une icône pour démarrer un logiciel ; cliquer, tirer et relâcher des illustrations sur l'écran ; ouvrir un menu ; sélectionner une option dans un menu ; ouvrir, refermer, agrandir et déplacer une fenêtre, utiliser la roulette ou les barres de défilement.

#### 3. Apprentissage du maniement du clavier :

Taper des lettres majuscules et minuscules, taper les signes de ponctuation, déplacer le curseur avec les flèches de direction, effacer du texte, sélectionner un mot ou une phrase au moyen de la souris ou des touches « majuscule » et « déplacement », etc.

#### 4. Prise de contact avec le logiciel Impress :

Visualisation du diaporama « Loin, loin, loin » ; création sous les yeux des participants (projection) d'un petit diaporama simple.

#### 5. Assimilation des principales commandes d'Impress :

Identifier l'icône du logiciel sur le bureau ; double-cliquer pour le faire démarrer ; créer un diaporama vierge et le sauvegarder dans le dossier prévu à cet effet ; ouvrir un diaporama en double-cliquant sur son icône.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

#### 6. Assimilation des principales commandes pour le texte des dias :

Créer une zone de texte et y taper un texte ; modifier la police, la taille et la couleur des lettres.

#### 7. Réalisation d'une première dia pour se présenter :

« Je m'appelle ..., je suis né en ... » ; y ajouter une photo de son pays.

#### 8. Réalisation d'un diaporama de 4 pages présentant des mots monosyllabiques :

Une page de mots avec la voyelle « a » : ma, sac, tas, tasse ; une avec « i » : bic, fil, riz ; une avec « o » : bol, col, pot ; et une avec « u » : bus, mur, puce. Dans chaque mot, écrire en rouge la voyelle spécifique à la page.

# **9.** Réalisation d'une première version simplifiée du conte « La soupe au caillou » : Uniquement le texte.

#### 10. Réalisation par chaque participant d'une des treize pages du conte :

Texte, illustration et mise en page. Les illustrations sont réalisées en dehors de l'atelier informatique et scannées par le formateur. Il s'agit donc d'insérer des images.

#### 11. Visionner le conte complet et créer des transitions entre les diapositives :

L'animateur rassemble des dias créées par chaque apprenant en un seul diaporama. Les apprenants peuvent alors le visionner (en mode « diaporama » plein écran) et découvrir la possibilité de créer des effets de transition entre chaque dia.

#### 12. Ajouter du son sur le diaporama :

Comme l'ajout de son est une étape plus compliquée, qui prend du temps, l'animateur a choisi de réaliser lui-même l'enregistrement du texte et son découpage, avec le logiciel gratuit Audacity.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 19 sur 37

#### 1) BASES : ALLUMER UN ORDINATEUR, CREER UN DOSSIER A SON NOM

Pour les groupes débutant en informatique, nous vous conseillons de lire les démarches présentées dans notre dossier « **Informatique 1 : Débuter en informatique avec un public** alpha » <sup>5</sup>.

Même si les apprenants ont déjà utilisé un ordinateur, il est toujours bon de commencer par le tout début : s'ils ne pratiquent pas assez, ils peuvent vite oublier ces bases. On reviendra dessus à chaque cours, de moins en moins longtemps, et finalement plus du tout.

#### Allumer l'ordinateur :



Appuyer sur le bouton « démarrer »

sur la tour ! (pas sur le clavier ni l'écran)

#### Login et mot de passe :

Beaucoup d'associations prévoient un login et mot de passe sur les ordinateurs. Cette étape est souvent assez compliquée pour les apprenants.

→ Faire un AIDE MEMOIRE pour les apprenants avec ces étapes !



http://www.collectif-alpha.be/rubrique89.html



Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 20 sur 37

2. Taper le login → Enter → le mot de passe (ou password) → Enter
Login = qui je suis → je me présente = ... ... ...
Mot de passe = la clé, le code → j'ouvre = ... ...

#### Aller dans le dossier dédié à la classe :

- 1. Avec la souris, amener le curseur (petite flèche) en bas à gauche, dans « démarrer » : cliquer 1 x
- Dans le menu qui s'est ouvert, aller dans
   « ordinateur », « poste de travail » : cliquer 1 x

Expliquer ainsi étape par étape le chemin à suivre pour arriver dans le dossier dédié à la classe, où ils pourront créer leur propre dossier.

| 🗐 Outlook Express          | Mes documents                     |
|----------------------------|-----------------------------------|
| <i>i</i> Internet Explorer | <b>A</b>                          |
| W Word                     | Mes images                        |
| Not Shop Pro 6             | 🕑 Ma musique                      |
| Bloc-notes                 | 😡 Poste de travail                |
| 🕜 WordPad                  | i Favoris réseau                  |
| 🕑 Lecteur Windows Media    |                                   |
| Calculatrice               | Panneau de configuration          |
| 🦉 Paint                    | Connexions •                      |
|                            | () Aide et support                |
|                            | P Rechercher                      |
| Tous les programmes 👂      | Exécuter                          |
| Fermel                     | la session 🔘 Arrêter l'ordinateur |
| 🟭 démarrer 🔰 🙆 🧭           | •                                 |

#### Créer son propre dossier :

- 1. Expliquer le concept de « **dossier** » et de « **fichier** » : un dossier, c'est comme un classeur ou une armoire, dans laquelle on peut ranger des choses, des feuilles par exemple, que l'on appelle « fichiers », ou d'autres dossiers<sup>6</sup>.
- Cliquer sur « nouveau dossier » dans la barre du haut
   OU cliquer 1 x avec le bouton droit de la souris. Bouger la flèche dans le menu qui apparaît jusque « Nouveau » puis bouger la flèche <u>uniquement</u> dans le menu qui apparaît jusque « Dossier » puis cliquer 1 x.
- 3. Un dossier apparaît (jaune) et son nom « nouveau dossier » apparaît, surligné. Ecrire son propre nom avec le clavier, puis cliquer 1 x <u>dans le blanc</u>.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Si ces concepts posent problème, vous pouvez utiliser un jeu de cartes pédagogique qui permet de construire peu à peu la représentation du monde virtuel à partir de supports matériels : <u>http://www.du-materiel-au-virtuel.be/</u>



Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 21 sur 37

#### !!! Veiller à :

- Expliquer une première fois le cheminement, posément. Ensuite réexpliquer le tout, posément, en ajoutant une étape supplémentaire ; et ainsi de suite.
- Ne pas trop tarder à **faire pratiquer les apprenants** sur les ordinateurs : ça semble plus compliqué quand on entend une explication que quand on le fait soi-même.

**IMPORTANT :** A la fin de chaque cours, prévoir le temps d'expliquer (et réexpliquer) comment **sauver** les documents et **éteindre** l'ordinateur.

→ Pour aller plus loin : changer le nom d'un fichier déjà nommé

Cliquer 1 x sur le dossier et le nom devient surligné : on peut taper un nouveau nom. Cliquer 2 x sur le dossier et le dossier s'ouvre.

#### PRÉREQUIS : LA SOURIS... UNE DRÔLE DE BESTIOLE À APPRIVOISER

Manipuler correctement la souris est indispensable pour utiliser un ordinateur. Voici les écueils les plus fréquents pour les novices en informatique :



- le double clic : trop de temps entre les 2 clics, bouger la souris entre les 2 clics,...
- ➔ petit truc mnémotechnique

Pour « ouvrir /entrer » : il faut « toquer » à la porte pour qu'elle s'ouvre = faire « Toc Toc » très vite = « clic clic »



- les mouvements de la souris : notamment sur les menus déroulants, qui s'ouvrent quand on passe dessus et se referment ensuite ... Voir tout ces mouvement qu'on ne contrôle pas peut être très perturbant, surtout quand on a peur de « faire une bêtise » : faire disparaître des choses importantes...
- les différents boutons de la souris : différencier « clic droit » et « clic gauche », et ne pas cliquer sur la roulette du milieu (l'endroit où ça pourrait sembler le plus logique de cliquer en fait <sup>©</sup>)

Il existe des petits jeux pour s'habituer à la manipulation de la souris :

- sur le site spécifiquement dédié à cela : <u>http://lasouris.weebly.com/</u>

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 22 sur 37

via le logiciel Souriklik, téléchargeable gratuitement (par exemple sur : <u>http://www.01net.com/telecharger/windows/Jeux/educatif/fiches/48093.html</u>)
 Dans notre dossier « Informatique 1 : Débuter en informatique avec un public alpha », p.20, vous trouverez des explications précises pour utiliser ce logiciel avec les apprenants.<sup>7</sup>



<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> Téléchargable sur <u>http://www.collectif-alpha.be/rubrique89.html</u>

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 23 sur 37

#### 2) REALISER UN DIAPORAMA ETAPE PAR ETAPE

Pour éviter de surcharger les apprenants d'informations, les informations sont données étape par étape : une information par cours (+ rappel des cours précédents).

#### **DECOUVRIR LE PROGRAMME**

Pour faciliter le travail dans l'atelier, **créer un raccourci** vers le programme utilisé sur le bureau de chaque ordinateur. Dans un premier temps, les apprenants n'ont donc qu'à mémoriser l'icône et savoir double-cliquer pour ouvrir le programme.

Par la suite, une fois qu'ils se sentent plus à l'aise avec l'ordinateur, on peut leur expliquer :

- Comment retrouver ce programme sur un autre ordinateur (dans la liste des programmes).
- Comment installer ce programme sur leur ordinateur.

#### QU'EST-CE QU'UN DIAPORAMA ?

Pour que les apprenants comprennent ce qu'ils vont réaliser, **montrez quelques exemples** variés de diaporama (voir sur le CD en annexe et sur Internet). Par exemple :

→ humour : <u>http://www.humour.com/diaporamas/villages-tres-connus.htm</u>

→ cours : <u>http://www.idrc.ca/FR/Resources/Tools\_and\_Training/Documents/l%27art-de-</u> <u>concevoir-un-diaporama-ou-une-presentation.pdf</u>

Un diaporama, avant l'ère informatique, permettait de voir des photos, projetées en grand sur un écran (généralement accompagnées des commentaires oraux).

 $\rightarrow$  Ex. : pour montrer ses photos de vacances.

Sur l'ordinateur, le principe de base est le même : on crée des « diapositives » qui peuvent être projetées sur un écran pour les **montrer à un grand public**.

 $\rightarrow$  Ex. : pour illustrer ou souligner une présentation, une conférence.

Cependant, les diaporamas peuvent aussi être visionnés individuellement sur un ordinateur. Ils peuvent aussi être diffusés par e-mail ou sur Internet.

 $\rightarrow$  Ex. : des blagues avec des images ou de belles images avec de jolies phrases.

 $\rightarrow$  Ex. : pour présenter un sujet, expliquer un fonctionnement pas à pas.

→ Les diaporamas sont donc prévus pour être visionnés et non imprimés (on peut les imprimer comme aide mémoire, mais ce n'est pas leur fonction première).

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 24 sur 37

#### Quelques caractéristiques propres aux diaporamas informatiques :

- On peut facilement créer les diapositives (sans devoir faire des photos et les développer), en ajouter, en supprimer, en changer l'ordre (pas de chariot !).
- On peut présenter des images <u>et</u> du texte ... et même du son !
- On peut paramétrer les transitions entre les diapositives (ex. : l'image apparaît en tournoyant), mais aussi au sein d'une même diapositive (ex. : le texte apparaît phrase après phrase). ATTENTION : ne pas en abuser ... sinon, c'est la nausée !

➔ Un diaporama est donc un outil, que l'on peut utiliser de plusieurs manières. On peut même inventer de nouvelles façons de l'utiliser, comme réaliser un audio-livre<sup>8</sup>.

Un audio livre demande de maîtriser des fonctions plus avancées (insérer du son et développer l'interactivité). Sans aller aussi loin, les apprenants du Collectif Alpha de Molenbeek ont néanmoins choisi de créer un livre à visionner à partir d'un conte travaillé en classe : « La soupe au caillou ».

#### DECOUVRIR LES PRINCIPALES FONCTIONNALITES DU PROGRAMME

Avant de pouvoir se lancer dans un projet concret, les apprenants doivent d'abord découvrir les bases de ce nouveau programme, en testant les fonctions principales. Cellesci sont expliquées petit à petit : au début de chaque cours, on récapitule ce qui a été vu précédemment et on découvre une fonction supplémentaire.

On peut le lancer dans un projet concret de plus longue haleine une fois que les apprenants ont eu l'occasion de :

- 1. Commencer un nouveau diaporama
- 2. Insérer du texte dans une diapositive (ex : nom + coordonnées, en couleurs)
- 3. Insérer une image (ex. : images trouvées sur Internet, ou d'une banque d'images par défaut ou préparée par le formateur)
- 4. Ajouter une nouvelle diapositive

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Voir annexe 1 : présentation de **Loin, loin, loin...** Livre multimédia de MIMBAYI MOKOBA Jackie, MAES Frédéric, FONTAINE France ; Collectif Alpha, Editions des Ateliers de la Banane ; 2006.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 25 sur 37

#### 3) UN PROJET COLLECTIF : DIAPORAMA A PARTIR D'UN LIVRE VU EN CLASSE

Au bout de quelques cours où les apprenants ont découvert et utilisé le programme en faisant des exercices « pour du beurre » (ouvrir une page, écrire son nom et son adresse, ouvrir une 2e page, insérer une image...), ils vont décider ensemble sur quel projet ils ont envie de travailler.

L'apprentissage se poursuit alors en fonction du projet, ce qui est bien plus motivant. Les connaissances ne sont pas imposées par le formateur mais apportées comme réponses à un besoin concret. Soit la demande vient des apprenants, soit le formateur suggère des améliorations auxquelles celui-ci ne pense pas spontanément. D'autre part, le fait d'avoir un objectif, un résultat à montrer aux autres dont on pourra être fier, est également très important.

Au Collectif Alpha de Molenbeek, ils ont choisi de faire un diaporama du conte vu en classe : « La soupe au caillou ». Ils se sont inspirés du livre lu ensemble, mais ils ont créé leurs propres textes et illustrations. Découvrez le résultat sur le CD en annexe.

#### TRAVAILLER UN LIVRE EN CLASSE

Utiliser dans le cours d'informatique un livre travaillé durant les cours de français permet de faire un lien entre les différents apprentissages, de réviser ceux-ci sous un autre angle et de mieux les ancrer.

Le livre est travaillé suivant la MNLE<sup>9</sup> et la méthode décrite dans « 1001 escales sur la mer des histoires » de Patrick Michel<sup>10</sup>. Les apprenants sont entre autres amenés à écrire leurs **textes de référence**, c'est-à-dire à réécrire l'histoire avec leurs propres mots. Ce sont ces textes de référence qui seront insérés dans le diaporama.

#### **REALISER DES ILLUSTRATIONS**

La plupart des diaporamas comportent des images (et parfois presque exclusivement des images !). Mais quelles images utiliser pour illustrer le conte ?

- On peut utiliser <u>les images du livre</u>. Cela peut permettre d'apprendre à **scanner**, mais on ne développe aucune créativité. De plus, les images risquent

<sup>&</sup>lt;sup>9</sup> MNLE = Méthode Naturelle de Lecture-Ecriture. Voir à ce sujet DE KEYZER Danielle, **Apprendre à lire et à écrire à l'âge adulte : Méthode naturelle de lecture-écriture pour les apprenants illettrés débutants : Guide méthodologique et pratique**, RETZ, 1999, 175 p.

<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> MICHEL Patrick, **1001** escales sur la mer des histoires : **52** démarches pédagogiques pour apprendre (et aimer) les livres, Les Editions du Collectif Alpha, 2001, 240 p.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

d'être protégées par des **droits d'auteur**, ce qui empêchera la diffusion publique du diaporama.

- On peut utiliser <u>des images trouvées sur Internet</u>. Cela permet d'apprendre à faire une recherche d'images par mot-clé (sur Google image, par exemple). Attention, ici aussi les images peuvent être protégées, parce que soit l'auteur de l'image, soit la personne représentée sur la photo ne veut pas que son image soit utilisée n'importe comment. Faire attention si on diffuse largement le diaporama.
- On peut <u>réaliser soi-même des images</u> pour l'occasion, ce qui est bien plus créatif ! Soit on réalise des dessins, ce qui permet d'apprendre à scanner, soit on fait ses propres photos, ce qui permet d'apprendre à importer les photos d'un appareil (ce qui est susceptible d'être utile aux apprenants dans leur vie quotidienne). Cependant, ces solutions demandent plus de temps.

Note : Si les apprenants ne sont pas d'un niveau assez avancé ou que le temps manque, le formateur peut lui-même scanner ou importer les images sur l'ordinateur. Les apprenants doivent simplement apprendre à aller les chercher dans le dossier adéquat.

Le Collectif Alpha de Molenbeek a réalisé des collages à partir de papiers déchirés (papiers de soie colorés et photos de magazines) en s'inspirant très librement des illustrations du livre. Le formateur les a scannées et stockées sur un dossier où les apprenants pouvaient piocher pour illustrer leur diaporama.

Quelle que soit la solution retenue, les apprenants doivent apprendre à réaliser une **banque d'images**. Ils doivent créer un dossier spécifique (appelé par exemple « images ») dans leur dossier « diaporama » (ou « soupe au caillou ») dans lequel ils placeront toutes les images qu'ils utilisent. De plus ils veilleront à nommer correctement les images de manière à les retrouver facilement.

#### Quelques notions importantes abordées :

- $\rightarrow$  Classer et nommer des « fichiers » et des « dossiers » afin de s'y retrouver.
- $\rightarrow$  Extension des fichiers : les images vont être suivies de .jpg (ou .bmp ou .png)<sup>11</sup>

→ Différence entre **importer** une image (d'Internet, d'un appareil photo, d'un scanner) pour la ranger dans mon ordinateur (comme lorsque j'achète ou je cuisine des gâteaux et

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> Pour faire comprendre ces concepts de classement et d'extension, voir le jeu « du matériel au virtuel » : <u>http://www.du-materiel-au-virtuel.be/</u>.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 27 sur 37

que je les range dans l'armoire) et **insérer** une image dans le diaporama en allant la chercher là où elle est rangée dans mon ordinateur (comme lorsque je vais chercher les biscuits dans l'armoire pour les servir aux invités).

NOTE : Si les ordinateurs des apprenants sont **en réseau**, on peut créer une **banque d'images collective unique**, à laquelle tous les apprenants ont accès que ce soit pour l'alimenter ou aller chercher des images. Attention cependant à ce qu'ils n'effacent ou ne déplacent pas les images des autres : c'est une banque collective et il faut donc la gérer collectivement.

#### **SE REPARTIR LE TRAVAIL**

Réaliser un diaporama collectif permet de gagner du temps car chacun fait une petite partie de l'histoire et a donc moins de travail. Cependant, cela demande une sérieuse organisation pour répartir les tâches et ensuite rassembler les différentes parties.

- 1. Découper l'histoire : une illustration et son texte par apprenant
- 2. Faire une **liste** : partie de l'histoire + nom de l'apprenant. Si des apprenants sont absents, cela permet à d'autres de prendre le relais pour terminer le travail.
- 3. **Réaliser** les diapositives : chaque apprenant, sur son ordinateur, crée une diapositive dans laquelle il tape le texte de sa partie et insère l'image. Il peut s'amuser à modifier l'emplacement de l'image et du texte, modifier les couleurs...
- 4. Vérifier quelles parties de l'histoire n'ont pas encore été réalisées, pour que **les plus** rapides fassent une 2<sup>e</sup> diapositive.
- Vérifier s'il manque des illustrations : lors de la mise en page sur la diapositive, on peut se rendre compte que le texte est trop volumineux pour que ce soit agréable à lire. Il faut le diviser et ajouter de nouvelles images (et éventuellement les réaliser pour le cours suivant).
- 6. Terminer la structure du diaporama : comme dans un film, **au début il y a un titre et à la fin la liste des acteurs, auteurs, sponsors, morceaux de musique, etc.** Il faut donc que des personnes se chargent de réaliser ces deux diapositives très importantes, et que le groupe décide ce qu'on mettra dessus.

Au Collectif Alpha de Molenbeek, la dernière diapositive reprend une photo de groupe avec le nom des apprenants et formateurs. Les apprenants ont voté pour la photo de groupe qu'ils préféraient.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 28 sur 37

- 7. Vérifier si toutes les diapositives sont réalisées, illustrées et ....corrigées !
- 8. Rassembler toutes les diapositives réalisées par chaque apprenant dans un seul et unique diaporama, à l'aide de la liste. C'est le formateur qui s'en chargera, en récupérant chaque fichier et en faisant des copier-coller des diapositives.

NOTE : Si les ordinateurs sont en réseau, cela rend le travail plus simple. D'une part, quel que soit l'ordinateur qu'ils occupent d'un cours à l'autre, les apprenants peuvent retrouver leur travail. D'autre part, le formateur aura bien plus de facilité à compiler les diapositives.

9. Visionner le diaporama tous ensemble... et chacun sur son ordinateur ©

**NOTE : UTILISER LA CORRECTION ORTHOGRAPHIQUE AUTOMATIQUE** 

Bien souvent, les programmes avec lesquels on peut écrire intègrent un module de correction orthographique : les fautes d'orthographe sont soulignées en rouge ondulé. Les apprenants, qui ont une orthographe hésitante, trouvent cela très pratique.

Pourtant, pour utiliser cela il faut bien avoir à l'esprit que :

- il peut y avoir des fautes que l'ordinateur ne souligne pas (ex. : en oubliant une lettre, on remplace un mot par un autre)

- il peut y avoir des mots corrects que l'ordinateur souligne (ex. : noms propres)

- l'ordinateur propose un ou plusieurs mots pour corriger l'erreur : il faut veiller à accepter celui qui convient... ou n'en accepter aucun et se corriger soi-même.

**Conclusion :** Utiliser le correcteur orthographique ne dispense pas d'avoir une bonne orthographe... que du contraire !

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 29 sur 37

### POUR ALLER PLUS LOIN : AJOUTER DU SON ET DES INTERACTIONS

Comme tous les outils, une fois qu'on en maîtrise la base, il appartient à chacun d'en exploiter les possibilités de manière plus poussé. Les logiciels de réalisation de diaporamas permettent d'ajouter du son et de créer des animations, entre les dias et sur des éléments de celles-ci (textes et images).

En combinant ces deux éléments, on peut **créer des exercices multimédias interactifs**, très appréciés des apprenants, car ils peuvent s'exercer seuls, sans l'aide du formateur, et chacun à leur rythme.

#### <u>Exemples</u> :

- Lecture : l'apprenant voit un mot, qu'il essaye de lire ;
  - en cliquant une première fois il entend le mot et vérifie sa prononciation ;
  - en cliquant une deuxième fois il voit apparaître l'image et vérifie sa compréhension ;
  - en cliquant une troisième fois il passe à la dia suivante.
- *Oral* : l'apprenant voit une image dont il essaye de deviner le nom en français et lorsqu'il clique il entend le mot pour vérifier sa compréhension et prononciation.

#### Créer des transitions et animations

Créer des transitions entre les diapositives ou animer l'apparition du texte et des images n'est **pas très difficile** : les tutoriels cités plus haut expliquent pas à pas comment s'y prendre.

<u>! Attention !</u> Ne pas trop s'enthousiasmer et surcharger le diaporama d'animations multiples et variées : ça finirait pas agacer le lecteur et n'apporterait rien à la compréhension du message.

#### Insérer du son

Insérer du son par contre est moins évident, sauf si on utilise des sons existants : par exemple, des sons par défaut du logiciel (explosion, carillon, vent...) ou de la musique.

Mais si on veut intégrer un texte bien précis (pour fabriquer son propre outil interactif) :

- il faut enregistrer le tout (avec un enregistreur numérique si possible) ;

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

- il faut transférer l'enregistrement sur l'ordinateur ;
- il faut procéder au découpage de l'enregistrement en fonction des séquences nécessaires (un fichier son pour chaque clic qui permet d'entendre un mot ou un texte).
   Cela peut se faire très facilement avec le logiciel gratuit Audacity<sup>12</sup>;
- et alors seulement on peut associer ces sons aux textes et images.

Si ce travail demande du temps et un peu de matériel, il n'est pas insurmontable et peut même s'avérer passionnant.

### Difficulté : diffusion des diaporamas avec du son

Sur PowerPoint, il est possible d'enregistrer les diaporamas sous différents formats :

- <u>« présentation » avec l'extension .ppt</u>, qui s'ouvrira dans le logiciel-même, ce qui permet aux lecteurs de modifier éventuellement le diaporama.
- <u>« diaporama » avec l'extension .pps</u>, qui s'ouvrira directement sous forme de diaporama en plein écran (à l'aide d'une visionneuse qui, si ce n'est pas déjà fait, s'installe gratuitement en 2 clics). Ce format a l'avantage d'éviter que les lecteurs modifient le document, et d'intégrer automatiquement les fichiers audio dans le fichier unique .pps.

Sur Impress, il n'est pas possible de créer un format intégré.

- Les lecteurs qui ouvrent le document doivent faire la démarche de le visionner en plein écran, et **peuvent effectuer des modifications** dans le dossier.
- De plus, **les fichiers audio sont séparés du fichier de présentation**. Au lieu de transférer un fichier unique (par mail par exemple) il faut donc copier-coller (ou enregistrer sur un CD) un dossier qui comprend le fichier de présentation et l'ensemble des fichiers audio, ce qui n'est pas très pratique.

Par contre Impress a l'avantage d'accepter les sons en format .mp3, moins volumineux, alors que Powerpoint n'accepte que les fichiers audio en format .wav.

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> <u>http://audacity.sourceforge.net/</u> : logiciel libre, gratuit et multiplateforme pour l'enregistrement et l'édition de sons.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 31 sur 37

#### Des livres multimédia

Au Collectif Alpha, les formateurs ont réalisé des audio-livres en diaporama. Cela permet aux apprenants d'approcher les livres de manière interactive, pas à pas, à leur propre rythme, en se basant à la fois sur la lecture et sur l'écoute du texte. Cela évite aussi au formateur de devoir lire et relire à haute voix les mêmes phrases, puisque les apprenants peuvent les écouter tant qu'ils veulent.

Certains sont réalisés à partir de livres existants, dont les images sont scannées et les textes recopiés dans le logiciel. D'autres sont des histoires inventées...



La plupart des pages se présentent comme suit :

Deux de ces livres sont en vente à 5€, via le service librairie du Centre de documentation du Collectif Alpha : <u>http://www.collectif-alpha.be/rubrique14.html</u>



Loin, Ioin, Ioin... Réalisé en 2006 par Frédéric MAES avec les Ateliers de la Banane, à partir d'une histoire écrite et illustrée par une participante, Jackie MIMBAYI MOKOBA.

Loin, loin, loin raconte l'histoire d'une ancienne route qui ne sert plus à rien, quelque part en Afrique... Le passé qu'on oublie... A moins qu'il ne s'agisse de l'histoire d'une vie ? Une histoire courte, à la langue simple et poétique. Des interrogations adultes à lire seul ou à partager en groupe.



Les trois frères. Réalisé en 2012 par Frédéric MAES, sur base du livre édité par CLE International (Contes d'ici et d'ailleurs).

Cet audio-livre est une manière différente de découvrir ce conte africain qui rencontre, depuis longtemps, beaucoup de succès auprès des apprenants en alphabétisation. Afin de déterminer lequel d'entre eux se mariera avec la plus belle fille du village, trois frères doivent accomplir une quête : trouver l'objet le plus utile et le rapporter...

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 32 sur 37

### **PARTENARIAT : FIJ**

Le Collectif Alpha de Molenbeek travaille en collaboration avec FIJ pour ses ateliers liés à l'informatique. FIJ a l'avantage :

- de disposer d'un parc informatique de qualité spécialement destiné à ce genre d'activités ;
- d'avoir des formateurs spécialisés en TIC, habitués à travailler avec un public qui ne maîtrise pas ces technologies (ni la langue française, ni la lecture et l'écriture...) ;
- ... et d'être situé dans les mêmes bâtiments !

« Créé en 1984, FIJ (Formation Insertion Jeunes) a pour mission de lutter contre l'exclusion sociale, scolaire et professionnelle des jeunes et des adultes de milieu populaire. Cette asbl déploie ses activités dans deux secteurs : l'insertion socioprofessionnelle et

l'éducation permanente. Elle dispose de différents pôles pour réaliser ses missions :

- un centre de formation
- deux centres multimédias (Saint-Gilles et Molenbeek) qui organisent différentes activités centrées autour de l'expression, de la réflexion et de la prise de parole pour les populations et les écoles des quartiers où ils sont implantés. Les outils multimédias servent de support à la réalisation des objectifs de ces activités. »

Plus d'infos : <u>http://www.fij.be</u>

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 33 sur 37

#### **BIBLIOGRAPHIE ET WEBOGRAPHIE**

Retrouvez sur le site du Centre de documentation une sélection bibliographique commentée consacrée aux TIC en alpha : <u>http://www.collectif-alpha.be/rubrique199.html</u>

Celle-ci est parue dans le **Journal de l'Alpha** n°182 (janvier 2012) : « *AlphabéTIC* : *L'alphabétisation contre la fracture numérique* » qui reprend diverses expériences et témoignages sur le sujet : <u>http://publications.alphabetisation.be/content/view/324/140/</u>

Consultez également notre mallette pédagogique **Débuter en informatique avec un public alpha**, 2006 : <u>www.collectif-alpha.be/rubrique89.html</u>

Les démarches présentées dans cette mallette sont le résultat de trois années d'ateliers d'initiation à l'informatique dans des groupes moyens du Collectif Alpha de Saint-Gilles. Ces ateliers s'adressent prioritairement à des groupes débutants à moyens. Avec des groupes plus avancés, le fil conducteur est respecté à quelques variantes près, mais l'apprentissage prend moins de temps et se centre davantage sur un accès plus rapide et plus large à Internet. D'une année à l'autre, le contenu de l'atelier peut varier, mais s'organise toujours autour d'un même schéma. Sans aller jusqu'à créer un syllabus à suivre de la première à la dernière ligne, les auteurs ont tenté d'être le plus pragmatique possible : consignes, documents distribués aux participants, propositions d'explications de notions complexes... pouvant être utilisés tels quels. Les auteurs ont également relevé un certain nombre de difficultés qui peuvent apparaître durant l'animation de ces ateliers et suggèrent certaines pistes pour y remédier.

Des documents plastifiés accompagnent les démarches. Une version informatique sur CD-Rom permet de modifier certains documents en vue de les adapter. Ce même CD-Rom contient également l'ensemble des programmes gratuits dont il est fait mention dans les démarches. La mallette pédagogique contient en outre sept documents autour de la découverte de l'ordinateur.

#### Ouvrage de réflexion

FROMMER Franck, La pensée POWERPOINT : Enquête sur ce logiciel qui rend stupide, La Découverte, 2010

**Cote** : TIC THEO from

**Mots-clés** : TRAITEMENT DE L'INFORMATION ; ANALYSE DU DISCOURS ; TIC ; PENSEE CRITIQUE ; powerpoint (logiciel)

Apparu en 1987, ce logiciel destiné à fabriquer des présentations visuelles pour soutenir des exposés oraux est devenu en quelques années un outil indispensable de communication dans le monde de l'entreprise. Franck Frommer présente la première enquête sur ce logiciel devenu incontournable, basée sur le visionnage de centaines de présentations et l'analyse en profondeur de la " pensée " PowerPoint, avec ses listes à puces, ses formules creuses et sa culture du visuel à tout prix. Où il apparaît que PowerPoint se révèle une puissante machine de falsification et de manipulation du discours, transformant souvent la prise de parole en un spectacle total où la raison et la rigueur n'ont plus aucune place. Plus grave, ce logiciel a fini par imposer de véritables modèles de pensée issus du monde de l'informatique, de la gestion et de la communication. Des modèles diffusés par des consultants à l'ensemble des activités sociales, distillant une novlangue indigente qui n'a pas d'autre effet que de nous rendre... stupides.



Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 34 sur 37

#### Pour débuter en informatique

HEUDIARD Servanne, Mes tout premiers pas en informatique : Edition pour Windows 7, FIRST, 2010, 216 p.

Cote : TIC PRAT heud

Mots-clés : INFORMATIQUE ; FICHE DE TRAVAIL

Très illustré, écrit avec des mots simples, cet ouvrage vous guide pas à pas. Commencez par dompter la souris et le clavier. Plongez ensuite au cœur de Windows 7, apprenez à profiter de vos photos, puis embarquez pour l'Internet.

#### **Du matériel au virtuel**, Fobagra asbl [jeu de cartes pédagogique] http://www.du-materiel-au-virtuel.be/ (pour télécharger ou commander le jeu)

Ce jeu de cartes pédagogique permet d'appréhender le monde numérique à partir d'objets matériels. Il propose une approche intuitive de l'environnement informatique, en complément à l'apprentissage sur l'ordinateur lui-même. L'objectif de cet outil est de construire peu à peu la représentation du monde virtuel à partir de supports matériels (des cartes « fichiers », des chemises jaunes « dossiers », des tapis « supports de données », etc.) qui représentent physiquement, dans l'espace, différents éléments de l'environnement informatique. Les exercices effectués avec des objets réels peuvent ensuite être reproduits sur PC, en manipulant leurs équivalents numériques, fichiers et dossiers aux contenus identiques (transposition).

#### 50 activités pour intégrer les TICE à la maternelle, Scéren CNDP-CRDP

http://www.crdp-toulouse.fr/spip.php?article21024 (vu le 13/12/2012)

Ce site permet d'accéder à diverses ressources complémentaires à l'ouvrage « 50 activités pour intégrer les TICE à la maternelle », entre autres à des liens vers les logiciels gratuits, des fiches 'ressource' et des fiches 'procédure' téléchargeables et imprimables, des liens vers des sites proposant des réflexions sur l'usage des TIC ou des exemples d'activités...

BARRIERE Isabelle ; EMILE Hélène ; GELLA Frédérique, Les TIC, des outils pour la classe, Presses universitaires de Grenoble, 2011, 111 p.

**Cote :** TIC PRAT barr

Mots-clés : FICHE DE TRAVAIL ; TIC ; INFORMATIQUE ; INTERNET

L'ouvrage propose une réflexion méthodologique sur l'utilisation des Technologies de l'information et de la communication (TIC) en classe. Des fiches pratiques offrent aux enseignants la possibilité de se familiariser avec les outils et d'intégrer des activités « clés en main » dans leur enseignement. Les différentes activités visent à faciliter l'intégration des TIC dans les pratiques pédagogiques des enseignants tout en soutenant le développement de stratégies d'apprentissage et d'autonomisation des apprenants. Les domaines traités couvrent les différents usages des TIC : Internet, laboratoire multimédia, tableaux numériques interactifs, outils de la vie quotidienne (appareils photo, téléphones portables, etc.). Les auteurs font partie de l'équipe pédagogique du CAVILAM (Centre d'approches vivantes des langues et des médias) de Vichy et participent régulièrement à des projets et des formations sur les TIC pour l'enseignement.

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 35 sur 37

CRINON Jacques ; GAUTELIER Christian, Apprendre avec le multimédia et Internet, RETZ, 2001, 222 p.

Cote : PEDA MEDIA crin

Mots-clés : INTERNET ; APPRENTISSAGE MULTIMEDIA

1. Tour d'horizon des supports et produits hors ligne et en ligne.

- 2. Insertion du multimédia dans le travail de la classe.
- 3. Enjeux cognitifs et sociaux dans une société numérique en plein développement.

#### Sites web de référence

#### Alpha-TIC

#### http://www.alpha-tic.be/

Les six formateurs porteurs du projet Tic au sein des 6 Locales bruxelloises de Lire et Ecrire ont créé ce site « Alpha-Tic » sur base de leur expérience avec les apprenants. Ce site met à disposition des fiches d'animation pour tous formateurs souhaitant intégrer les nouvelles technologies dans leurs pratiques. Ce site est conçu comme une plate-forme d'information, de partage et de dialogue à propos des outils Tic/multimédias au service de l'alphabétisation.

#### La Pédégothèque

#### http://www.pedagotheque.be/fr/

Ce portail pédagogique interactif bruxellois rassemble diverses ressources numériques pédagogiques (didacticiels, formations en ligne, vidéos éducatives, jeux éducatifs, dictionnaires et encyclopédies, tutoriels animés, documents et guides pédagogiques, sites et portails éducatifs de référence, ainsi que des informations et des réflexions méthodologiques concernant les TICE (Technologies de l'Information et de la Communication en Education).

#### Passeport TIC : Ressources complémentaires

http://www.enseignement.be/index.php?page=26466&navi=3231

Ce site consacré aux enseignants et aux élèves regorge de ressources en lignes qui entraîneront formateurs et apprenants dans le monde dense de l'informatique et d'Internet.

#### Commission français et informatique

http://users.skynet.be/ameurant/francinfo/

Le site de ce groupe de travail de la fédération de l'enseignement secondaire catholique belge est consacré à l'intégration de l'informatique dans l'enseignement du français. Il présente des informations intéressantes pour ceux qui utilisent Internet et l'informatique dans le cadre de l'apprentissage de la langue. Par exemple : « Evaluer la validité des ressources du web » ou « Logiciels correcteurs et enseignement du français »...

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 36 sur 37

# PedagoTic : Partage de bonnes pra..TICEs, au service des formatrices, formateurs de l'insertion socioprofessionnelle.

#### http://pratic.canalblog.com/

Ce blog est une véritable mine de ressources en ligne en tout genre, concernant les TICE. Les articles sont classés par catégories, certaines spécifiques aux TIC (ABC des TIC, Intégrer les TIC dans sa pratique de formation, Trousse à outils, Tests - évaluations...), d'autres renvoyant vers des activités pédagogiques en ligne (L'amélioration du français, L'amélioration du calcul,...) ou d'autres encore présentant des ressources dans le domaine de l'insertion socioprofessionnelle (Recherche emploi, Développer les compétences clés,...). Les liens sont généralement présentés dans un petit article explicatif. Ensuite, c'est à l'utilisateur d'explorer et trouver ce qui lui convient le mieux. La seule difficulté est de ne pas se perdre dans les méandres du web, chaque lien ouvrant une nouvelle porte vers de nombreuses informations...

#### EPN de Wallonie (Espaces Publics Numériques)

http://www.epn-ressources.be

Qu'est-ce qu'un Espace Public Numérique ou EPN ? "Un espace public numérique est un espace d'apprentissage et de médiation des usages numériques, qui a vocation de favoriser la participation citoyenne de tous à la Société de l'information. L'espace propose des services diversifiés d'accès, de formation et d'accompagnement, adaptés aux besoins de ses publics. Spécialisé ou généraliste, fixe ou mobile, l'espace est intégré à la vie locale et contribue à l'animation numérique de son territoire.".

#### CABAN (Collectif des Acteurs Bruxellois de l'Accessibilité Numérique)

#### http://www.caban.be/

Caban est un réseau qui rassemble les EPN (Espaces Publics Numériques) de Bruxelles. Le site offre un moteur de recherche pour trouver le lieu où vous trouverez des réponses à vos besoins en matière de nouvelles technologies (surfer, scanner, graver, imprimer des documents, suivre une initiation, développer vos propres projets, participer à un atelier multimédia...).

Informatique 2 : Créer un diaporama en alpha

Page 37 sur 37

### **VOS COMMENTAIRES ET SUGGESTIONS**

Une réalisation du Centre de documentation du Collectif Alpha ASBL 12 rue de Rome - 1060 Bruxelles - Tél. 02/533.09.25 - cdoc@collectif-alpha.be - www.collectif-alpha.be

