



Activité d'appropriation
Jongler avec des objets
OpenOffice 2
Guide du maître



OpenOffice

Draw

Jongler avec des objets



Clientèle

2e cycle du primaire et plus

Guide du maître



OpenOffice



Draw



Intermédiaire

Démarche pédagogique

1. Lors d'un collectif, ouvrir une page Dessin dans OpenOffice et présenter aux élèves les différents éléments de l'application. Exemple : les éléments principaux des barres d'outils *Normal*, *Dessin* et *Ligne et remplissage*...
2. Lire avec les élèves les premières consignes du cahier de bord afin qu'ils se familiarisent avec le vocabulaire propre à l'activité.
Exemple: sélectionner, dupliquer, aligner, Insister sur l'importance de faire complètement l'activité proposée.
3. Lors d'un collectif, présenter aux élèves le fonctionnement des différents outils. Exemple: Outil Polygone irrégulier...
4. Activer les connaissances antérieures des élèves en leur présentant les différents articles des menus.
Exemple: police, corps, style...
5. Une fois l'activité terminée, lors d'un collectif, mettre en commun les découvertes, les petits trucs, les stratégies ainsi que les difficultés rencontrées.

Conseils pratiques

Il est primordial que l'élève se souvienne qu'il doit absolument sélectionner l'objet à l'aide du Pointeur-flèche avant d'y apporter des modifications.

Pour supprimer un objet, il faut d'abord le sélectionner puis appuyer au clavier sur la touche Arrière.

Pour utiliser le même outil plus d'une fois, double-cliquer sur celui-ci.

L'outil se verrouille et l'icône reste

enfoncé  Pour le désactiver, il suffit de cliquer sur un autre outil.

Lorsque la touche Majuscule est enfoncée en même temps que le tracé, elle permet à l'outil de tracer de nouvelles formes. Exemple: l'**Ovale** trace un cercle...

Bien expliquer la distinction entre les palettes de fond (modifie le fond de l'objet) et de trait (modifie le contour de l'objet).

Enrichissement, réinvestissement (activités connexes)

- Production d'un journal de classe.
- Création d'une planchette de jeu éducatif dans laquelle l'élève réinvestit les connaissances apprises.
- Création de mots-croisés ou d'un mot-mystère.
- Création d'une affiche publicitaire afin de promouvoir une activité de classe ou d'école.

Commentaires et observations

- Permettre à l'élève d'imprimer son travail afin d'en faire une autocorrection.

Durée approximative de l'activité

2 x 45 minutes

Auteur

Pierre Deschamps

Collaboration spéciale

Muriel Brousseau Deschamps
Jean-François Dupal

