

Kidistb

Kid Story-Board

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement Le Terrier d'AbulÉdu

Version : 2.2.0

Licence : GPL

Date de parution : février 2004

Taille du fichier : 2 100 Ko

Environnement requis : Linux ou Windows + TCL/TK

Site dédié : <http://www.abuledu.org>

Liste dédiée : utilisations@abuledu.org
(pour s'inscrire : <http://listes.abuledu.org/www/>)

Public concerné : cycles 1, 2 et 3

Discipline : français

Genre : éducatif, création multimédia

Descriptif : *Kidistb (Kid Story-Board)* est un logiciel de création multimédia spécialement conçu pour les élèves. Il permet de créer des albums du style "tourne-page" ou à branchements multiples. Les élèves peuvent "écrire" avec du texte, des images et du son. Le "frottement intersémiotique des langages" (René Gadiès, *Parole aux images*) qui en découle est intéressant à exploiter en classe. En cycles 1 et 2, avec l'aide de *Kidistb*, on peut imaginer l'édition d'un conte à partir d'un texte produit en classe ; en cycle 3, les élèves peuvent produire un récit véritablement multimédia, exploitant toutes les ressources du logiciel. On peut par ailleurs prévoir des activités du même type en langues vivantes.

Installation :

- ◆ préinstallé pour les utilisateurs d'AbulÉdu
- ◆ Linux : `tar xfvz kidistb-2.2.tgz`
`cd kidistb`
`./kidistb.tcl`
- ◆ Windows : cliquer sur l'exécutable qui teste la présence de TCL/TK

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil



✿ La page d'accueil présente 3 barres d'outils : principale, latérale et contextuelle (lorsqu'un élément du menu latéral est sélectionné).

◆ Barre d'outils principale

- Dans la barre d'outils principale, le menu Fichier permet de créer un nouveau projet (Nouveau), d'ouvrir un projet existant (Ouvrir), d'enregistrer un projet (Enregistrer pour enregistrer une nouvelle version d'un projet existant, Enregistrer sous) et de quitter l'application (Quitter).

- Le menu Fichier permet de copier la page courante (Copier la page) et de coller la page précédemment copiée sur la page en cours (Coller la page).

- Grâce au menu Action, on peut Jouer, c'est-à-dire passer du mode "conception" au mode "lecture" (dans le mode lecture, on ne peut plus éditer les objets, les modifier).

Diffuser permet de préparer le projet pour être gravé sur CD-Rom, par exemple. Ce menu crée un dossier du même nom que le projet choisi et y insère tous les fichiers nécessaires pour la diffusion.

Programmer permet la programmation d'événements sur des objets afin de créer un projet véritablement multimédia.

- Le menu Option permet de paramétrer la langue du logiciel (français ou occitan).
- Une aide (?) est par ailleurs disponible.

- ◆ Barre d'outils latérale

- Le bouton Image permet d'ouvrir l'interface image.



✓ Cette interface permet de choisir une image à insérer sur la page en cours. Un champ permet la recherche d'une image en fonction des lettres qu'elle contient. Il faut cliquer sur Ok pour insérer l'image dans la page.

✓ On peut redimensionner l'image en cliquant et déplaçant le contour rouge de l'image lorsqu'elle est sélectionnée, ou la déplacer.

✓ Au bas de l'écran, des boutons permettent de placer l'image au premier plan, à l'arrière-plan, de supprimer l'image, de lui affecter un son.



✓ Le son est entendu, lorsqu'on passe en mode "lecture", en survolant l'image avec la souris. Les images sont dans le dossier images de *Kidistb*. Pour insérer des images spécifiques à votre projet, il est nécessaire de les enregistrer au préalable dans ce dossier.

- Le bouton Texte crée un cadre de texte sur la page en cours.

✓ On peut redimensionner le cadre de texte en cliquant sur les côtés droit et gauche. On peut aussi le déplacer.

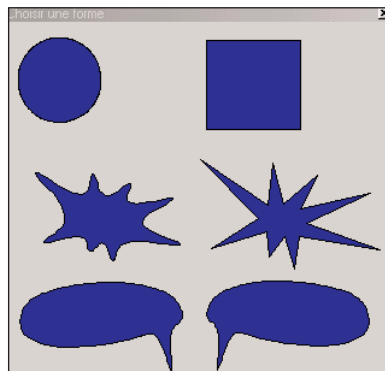
✓ Au bas de l'écran, des boutons permettent de placer le texte au premier plan, à l'arrière-plan, de supprimer le cadre de texte, de changer la police, la taille de la police, les couleurs de fond, de contour, de police, de rendre le cadre transparent et de lui affecter un son.



Le son est entendu, lorsqu'on passe en mode "lecture", en survolant le texte avec la souris.

Avec le bouton droit de la souris, on peut sélectionner tout ou partie d'un texte pour le copier (Ctrl+C) et le coller dans un autre cadre (Ctrl+V). On peut ainsi coller du texte copié de n'importe quelle autre application.

- Le bouton **Forme** permet de choisir une forme à insérer sur la page en cours.
 - ✓ On peut redimensionner la forme en cliquant et en déplaçant le contour rouge lorsqu'elle est sélectionnée, ou la déplacer.



- ✓ Au bas de l'écran, des boutons permettent de placer la forme au premier plan, à l'arrière-plan, de la supprimer, de changer sa couleur de trait, de fond, de rendre le fond transparent, de lui affecter un son. Le son est entendu, lorsqu'on passe en mode "lecture", en survolant la forme avec la souris.



- Le bouton **Bouton** permet de choisir un bouton à insérer sur la page en cours.
 - ✓ On peut redimensionner le bouton en cliquant et en déplaçant le contour rouge lorsqu'il est sélectionné, ou le déplacer.
 - ✓ Si l'on choisit de faire un album "tourne-page" à cheminement linéaire, on prendra l'un des trois boutons prédéfinis "page suivante", "page précédente", ou "sommaire".
 - ✓ Au bas de l'écran, des boutons permettent de placer le bouton au premier plan, à l'arrière-plan, de supprimer le bouton, de changer sa couleur de trait, de fond, de rendre le fond transparent, de lui affecter un son. Le son sera entendu, lorsqu'on passe en mode "lecture", en survolant le bouton avec la souris.



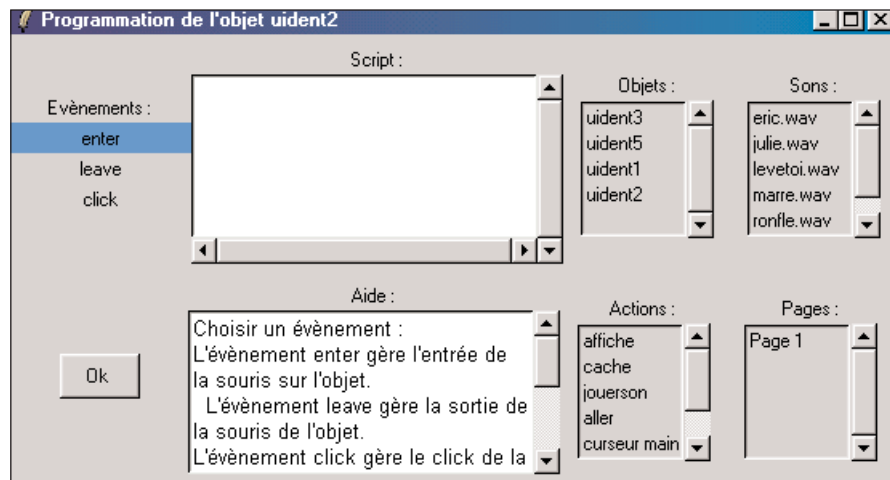
- ✓ Si l'on veut se raccorderer à une page autre que la page suivante, la page précédente ou la page sommaire, on choisira "autre".

Une fenêtre s'ouvre alors pour choisir l'image du bouton. On peut ensuite modifier le texte du bouton. Au bas de l'écran, des boutons permettent de placer le bouton au premier plan, à l'arrière plan, de le supprimer le bouton, de changer sa couleur de texte, de taper le numéro de la page vers laquelle on navigue en cliquant sur le bouton (en mode lecture), de lui affecter un son. Le son est entendu, lorsqu'on passe en mode "lecture", en survolant le bouton avec la souris.

- La liste des pages permet d'ajouter une page : on clique sur le bouton +, la page s'ajoute en suivant la page en cours. Le bouton - permet de supprimer la page en cours, à condition qu'il y ait au moins deux pages.

◆ L'interface de programmation

Pour créer des événements comme dans d'autres logiciels de présentation par ordinateur, il est nécessaire d'utiliser l'interface de programmation.



Elle présente une aide contextuelle dont voici la transcription :

Menu	Choix		Aide
Evènements	Objets	Enter Leave click	L'évènement Enter gère l'entrée de la souris sur l'objet. L'évènement Leave gère la sortie de la souris de l'objet. L'évènement Click gère le click de la souris sur l'objet.
	Pages	Pageenter Pageleave	L'évènement Pageenter gère l'entrée de la page. L'évènement Pageleave gère la sortie de la page.
Objets	Les objets nommés à l'aide du bouton Objet s'affichent dans ce menu.		
Actions	Affiche Jouerson Aller Curseurmain Curseurnormal Déplace		L'action Affiche permet d'afficher un objet préalablement caché. L'action Jouerson permet d'écouter un son. L'action Aller gère le changement de page. Les actions Curseurmain et Curseurnormal permettent de changer la forme du curseur. L'action déplace permet de déplacer un objet.
Sons	Choix des fichiers sons Ils sont enregistrés dans le dossier son de <i>Kidistb</i> .		

Les événements s'appliquent à la page (si une page est sélectionnée dans la liste des pages) ou aux objets. Lorsqu'un objet est nommé, il apparaît dans la liste des objets sous un nom plus explicite que Uident1, 2 ou 3... Les choix se font en cliquant une seule fois (attention aux clics intempestifs !). Choisissez dans les menus un événement, un objet (préalablement défini), une action et un son ou une page si nécessaire. Ces éléments s'inscrivent au fur et à mesure dans la fenêtre script. Quittez l'interface de programmation, l'objet a été programmé.

◆ Pour une première prise en main de *Kidistb*, afin de voir ce qu'il est possible de réaliser, voyez la démo : cliquez sur Fichier > Ouvrir. Dans le menu, sélectionnez conte.kdb puis cliquez sur Action > Jouer.

3. Pistes pour une exploitation pédagogique

Création d'un conte multimédia en GS de maternelle

Présentation

- ◆ disciplines : maîtrise de la langue, écriture
- ◆ niveau concerné : GS de maternelle
- ◆ descriptif : création d'un conte multimédia à partir d'un texte produit par la classe
- ◆ référence aux programmes officiels : familiarisation avec le langage écrit
- ◆ prérequis : avoir utilisé le logiciel en mode "lecture"
- ◆ objectif cognitif : copier des mots en capitales d'imprimerie
- ◆ objectifs méthodologiques : produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte
- ◆ temps imparti : 3 séances collectives de 30 minutes, 1 atelier dirigé par page

Déroulé pédagogique :

- ◆ modes d'utilisation : collectif et en ateliers
- ◆ déroulé des étapes
 - Après la production d'un texte en dictée à l'adulte lors de séances de langage en groupes, les élèves choisissent les illustrations fournies avec le logiciel ou les créent. Les illustrations créées sont numérisées et enregistrées dans le dossier Images du logiciel (les formats jpg, png, bmp, gif sont acceptés). L'enchaînement des pages est défini collectivement.
 - Les élèves répartis par 3 sur un ordinateur composent une page aidés par l'enseignant. Ils placent les cadres, saisissent les textes, choisissent les options de tailles, de couleurs et de fonds.
 - Les images sont ensuite ajoutées.
 - Les boutons flèches sont placés en choisissant les options.
 - La page est enregistrée pour valider les choix et "jouée".
 - Lorsque toutes les pages sont créées, le conte est joué et diffusé aux autres classes.

Création d'un album multimédia

Présentation

- ◆ discipline : français
- ◆ niveau concerné : cycle 3
- ◆ descriptif : création d'un album multimédia à partir d'une œuvre longue déjà lue
- ◆ référence aux programmes officiels : écrire à partir de la littérature : "La plupart des genres littéraires rencontrés en lecture peuvent être le point de départ d'un projet d'écriture (conte, récit des origines, légende, nouvelle policière, nouvelle de science-fiction, récit de voyage fictif, fable, pièce de théâtre...). L'enseignant conduit ce travail de manière progressive en s'appuyant sur les textes lus ou en recourant à ceux-ci chaque fois que c'est nécessaire. Il peut, par exemple, inviter ses élèves à prolonger, compléter ou transformer un texte narratif, poétique ou théâtral. Il peut

encore les conduire à écrire un épisode nouveau dans un texte narratif, un dialogue ou une description destinés à s'insérer dans un récit ou à le prolonger... Le pastiche, l'imitation, le détournement sont les bases du travail d'écriture, en référence aux textes littéraires. Le recours aux prototypes doit être permanent, soit pour dégager des caractéristiques susceptibles de guider la mise en œuvre du projet, soit pour répondre aux questions que sa réalisation ne manque pas de poser. La révision reste, comme dans tous les projets d'écriture, un moment essentiel. Les élèves doivent être régulièrement conduits à ajouter, supprimer, remplacer, déplacer des fragments de textes sur leurs propres brouillons ou sur ceux de leurs camarades, en s'appuyant sur les annotations des autres élèves ou du maître et en utilisant les outils construits par la classe. Ce travail peut s'effectuer sur le papier en mettant en œuvre instruments d'écriture, ciseaux et colle, ou sur un logiciel de traitement de texte dont les fonctionnalités plus complexes sont découvertes à cette occasion. Il en est de même pour tout ce qui relève de la révision orthographique.

Tout projet d'écriture peut se prolonger par un projet d'édition du texte réalisé. C'est l'occasion, pour les élèves, de s'initier à la fabrication d'un livre (couverture, page de titre, mise en pages, illustration) et de sa diffusion (insertion dans une collection, présentation au public, critique). Il peut en être de même pour un journal, pour une affiche, pour une page destinée à un site internet ou à un cédérom"

Au-delà des aspects de présentation, l'élève apprend à écrire en fonction des effets recherchés et des publics auxquels il s'adresse : décrire une expérience, convaincre un correspondant, toucher un lecteur, raconter une histoire.

- ◆ prérequis : avoir déjà utilisé un CD-Rom, être familier de l'ordinateur
- ◆ objectif cognitif : utiliser toutes les fonctions de *Kidistb*, y compris la programmation
- ◆ objectifs méthodologiques : produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel
- ◆ temps imparti : plusieurs séances

Déroulé pédagogique :

- ◆ modes d'utilisation : collectif et en groupes
- ◆ déroulé des étapes :
 - séance 1 : découverte d'un album multimédia produit par des élèves ou par l'enseignant pour la circonstance
 - ✓ Analyse : Comment relaiser cet album ? Si on devait produire ce type d'album, quelles sont les tâches qui s'imposent ?
 - ✓ Représentation initiale des travaux à faire
 - séance 2 : rédaction d'un album à partir des résumés rédigés lors de la lecture d'une œuvre longue
 - ✓ Les étapes essentielles du récit sont notées ainsi que la liste des personnages intervenant dans l'histoire avec leurs caractéristiques.
 - ✓ Mise en place d'une trame de l'histoire sous forme d'images (préciser les lieux et ce que disent les personnages)
 - ✓ Mise en place du *story-board*
 - séances 3 et suivantes : création des pages en utilisant les aides proposées aux élèves
 - ✓ Répartition du travail par groupes
 - ✓ Réalisation
 - ✓ Critiques et amélioration