



# ATELIER IPAD

2<sup>e</sup> ANNÉE



## Jours pour réaliser l'atelier

Septembre		Octobre		Novembre		Décembre		Janvier		Février		Mars		Avril		Mai		Juin	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31									

Nombre de périodes pour faire l'activité : 1 2 3 4 5 6 7 8

## Français

Compétences	Critères d'évaluation			
Lire	Compréhension	Interprétation	Réaction	Jugement critique
Écrire	Adaptation à la situation	Cohérence	Vocabulaire	Syntaxe et ponctuation Respect de l'orthographe
Communiquer oralement	Écoute efficace		Adaptation à la situation	Syntaxe et vocabulaire

### Intention pédagogique

Créer une saynète inventée de toutes pièces.

Apps à utiliser : Communiquer et publier ⇒ Puppet Pals 2

### Étapes à respecter

Préalablement, présenter l'application afin que les enfants découvrent les choix possibles de scènes, de personnages et de véhicules.

Organiser un scénario sur une feuille de papier.

### RÉALISATION

1. Ouvre Puppet Pals 2
2. Appuie sur **jouer**
3. Choisis ta **scène** (désert, ferme, théâtre/cinéma, espace, hiver, ville), ton **véhicule** (cheval, voiture de police), tes **acteurs** (garçon, fille, cow-boy, ballerine ou personnages historiques) et ta **musique**.
4. Enregistre ta voix en bougeant tes personnages en appuyant sur le **rond rouge à droite**.
5. Appuie sur la **caméra pour enregistrer** ton projet. Donne-lui un titre.
6. Pour retourner dans ce projet, choisis **enregistrés** au lieu de jouer.
7. Réécoute ton projet avant de le remettre. Au besoin, recommence pour apporter les changements nécessaires.

### Moyens de diffusion

Imprimer	Envoyer par courriel	Enregistrer	Remettre à mon enseignant	Projeter	Publier sur le Web
----------	----------------------	-------------	---------------------------	----------	--------------------