

Fiche logiciel Kidistb

1-Informations générales :

Titre du logiciel : Kidistb « KID STORY-BOARD»

Auteur : Équipe de développement « Le Terrier d'AbulÉdu »

Version : 2.2.0

Date de parution : février 2004

Taille du fichier : 1,5 Mo

Environnement requis : Linux ou Windows + Tcl/Tk spécifique

Site dédié : <http://www.abuledu.org>

Liste dédiée : utilisations@abuledu.org

pour s'inscrire : <http://listes.abuledu.org/www>

Genre : Éducatif

Public concerné : Cycle 1, Cycle 2, Cycle 3 et collège

Discipline : Maîtrise de la langue, production d'écrit.

Descriptif : Kidistb est un logiciel de création multimédia spécialement conçu pour les élèves.

Avec Kidistb, on peut créer des albums du style "tourne-page" ou à branchements multiples.

Activités possibles :

En cycle 1 et 2 :

- Édition d'un conte à partir d'un texte produit en classe.
- Support langagier en mode lecture.

En cycle 3 : production d'un récit multimédia

Également exploitable en langues vivantes et contextualisable, l'interface peut être traduite simplement.

En Collège : Présentation multimédia.

Installation : en fonction de la plateforme

- préinstallé pour les utilisateurs d'AbulÉdu
- Linux :

```
tar xfvz kidistb-1.1.tgz
```

```
cd kidistb
```

```
./ kidistb.tcl
```

- Windows :

Cliquez sur l'exécutable qui teste la présence de Tcl/Tk

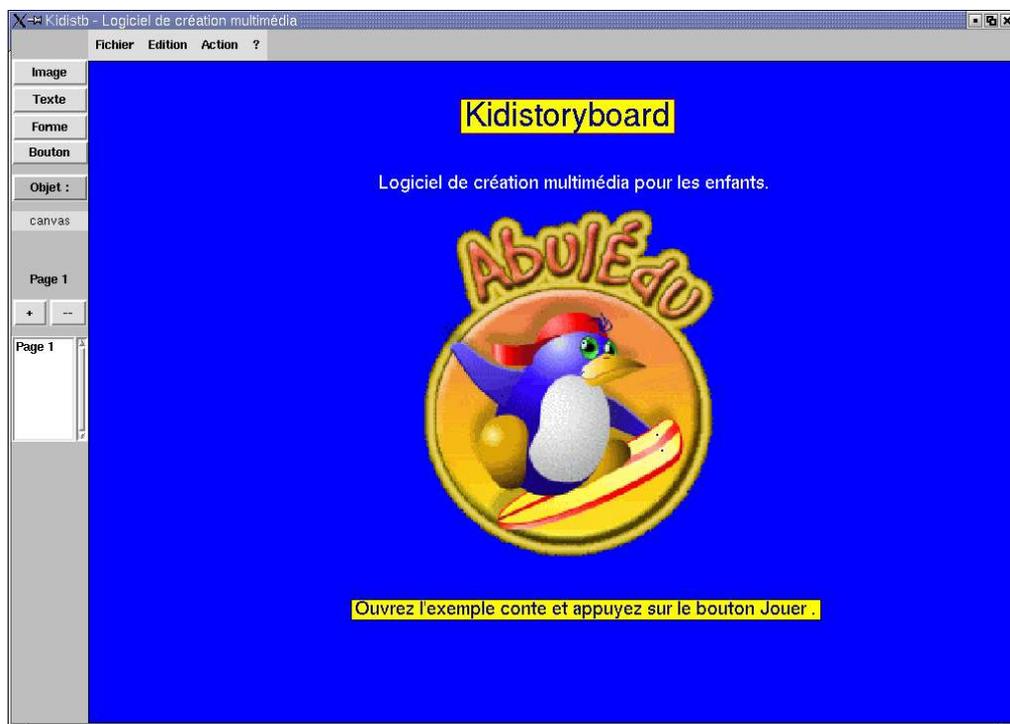
2- Tutoriel

Interface principale :

Présente 3 types

de menus :

- Principal
- Latéral
- Contextuel

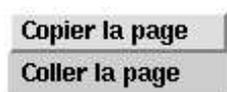


Menu principal:

Fichier :



Edition :



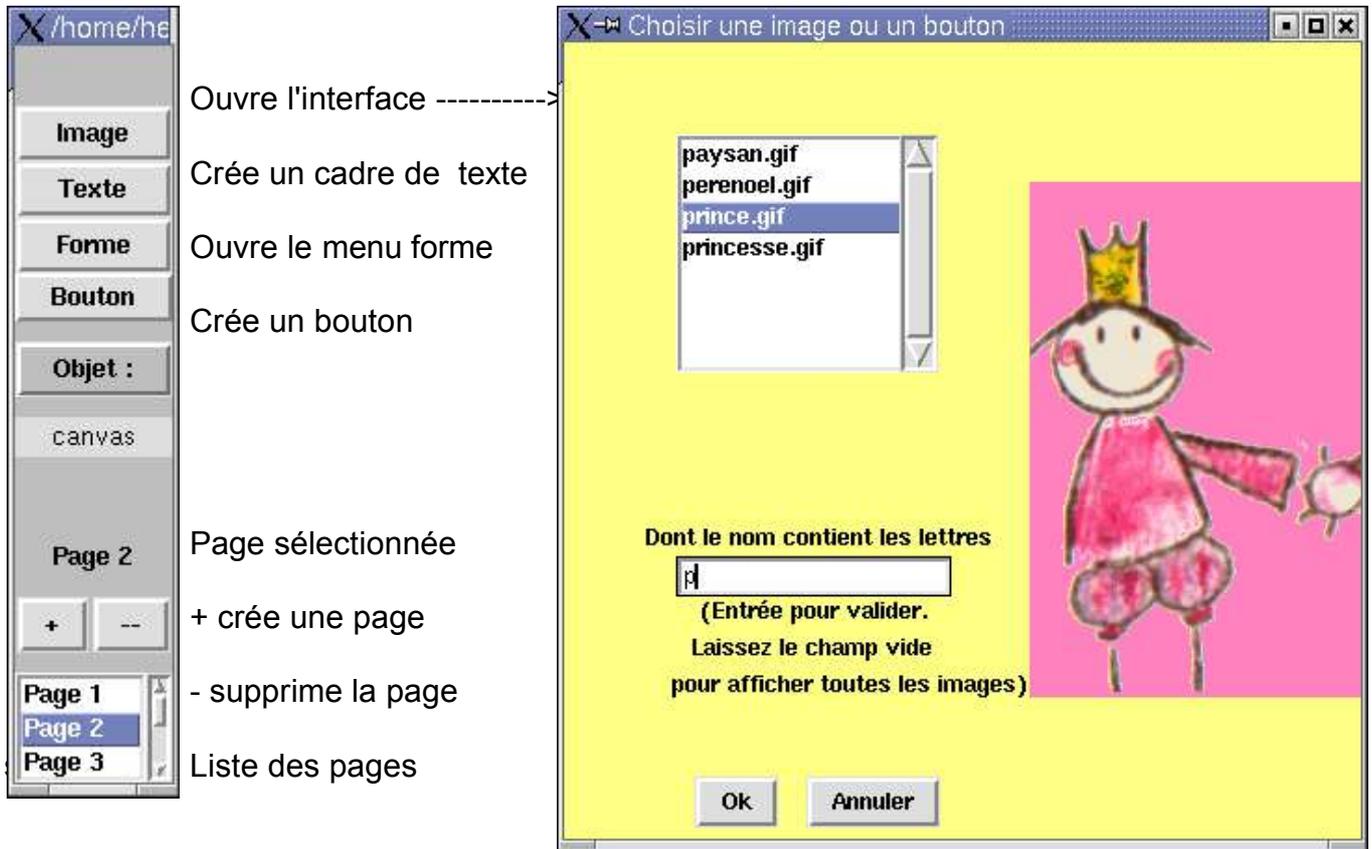
Action :



?

Aide

Menu latéral : Ce menu permet de créer les différents objets intervenant dans la réalisation d'une page.



Menus contextuels :

Ces menus s'ouvrent lorsqu'on clique sur l'objet concerné :



Menu image : Permet de placer une image en avant ou en arrière et de la supprimer.



Menu texte : permet différentes actions sur le cadre texte.



Menu bouton : permet différentes actions sur les boutons.

Première utilisation

Dans l'interface principale cliquez sur Fichier/Ouvrir

Dans le menu sélectionnez conte.kdb puis cliquez sur Action/Jouer

- Objectif : prise en main de la navigation hypertexte.



- Détail des étapes : cliquez sur une flèche pour changer de page. Déplacez le curseur pour voir apparaître des images ou entendre des sons. Cliquez sur la flèche verticale pour accéder au sommaire.

3- Pistes pour une exploitation pédagogique

Titre de la piste : Création d'un conte multimedia au cycle 1.

Présentation :

1. Discipline : Maîtrise de la langue - écriture
2. Niveaux concernés : GS
3. Présentation de la piste : création d'un conte multimédia à partir d'un texte produit par la classe
4. Références au programme officiel :

Familiarisation avec le langage écrit

5. Pré requis :

- avoir utilisé le logiciel en mode lecture

6. Objectifs :

- copier des mots en capitales d'imprimerie

7. Objectifs méthodologiques :

- Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte

Temps imparti : 3 séquences collectives de 30 mn.

1 atelier dirigé par page

Déroulé Pédagogique :

Mode d'utilisation : séquence de langage collective puis ateliers dirigés

Déroulé des étapes :

- Après production d'un texte en dictée à l'adulte lors de séquence de langage en groupe les élèves choisissent les illustrations fournies avec le logiciel ou les créent. Les illustrations 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 par ordinateur composent une page aidée par l'enseignant. Ils placent les cadres, saisissent les textes, choisissent les options de tailles, couleur et fond.
- Les images sont ensuite ajoutées en utilisant la fonction Aperçu.
- Les boutons flèches sont placés en choisissant les options.
- La page est enregistrée et jouée pour valider les choix.
- Lorsque toutes les pages sont créées le conte est joué et diffusé aux autres classes.