

Logiciel Raconte-moi (Le Terrier d'AbulEdu, version 0.9.19)

Manuel utilisateur

Présentation :

En mode éditeur, le logiciel Raconte-moi permet d'enregistrer du son sur des images (photos, dessins...) pour créer un diaporama sonorisé: l'enseignant ou les élèves racontent l'histoire illustrée.

En mode lecteur, il permet de visionner les diaporamas audio ainsi créés.

Matériel nécessaire : l'ordinateur doit être équipé soit de haut-parleurs et d'un micro soit d'un casque micro.

Création d'un diaporama sonorisé :

1. Créer un nouveau projet :

Menu **Fichier / Créer un nouveau projet** puis compléter les propriétés du projet :

Éviter les majuscules, espaces, caractères accentués.

Choisir la taille en fonction de la résolution de son écran d'ordinateur ou de la publication internet
640x480
800x600 (maximum si publication internet)
1024x768 (résolution de la majorité des écrans)
1280x1024
320x240

Si vous n'êtes pas l'auteur des images ou des sons, vérifiez que vous pouvez les utiliser librement dans votre projet.
Autorisation des parents obligatoire pour photo, production plastique ou orale des élèves (sauf œuvre collective).

Licence CC : la licence Créative Commons autorise la reproduction, la distribution de l'œuvre au public à titre gratuit à condition de citer la source. Cette autorisation peut être modérée en utilisant les 3 options suivantes :

- cc-by-nc = le public peut utiliser le projet à des fins non commerciales sans demande d'autorisation préalable.
- cc-by-nd = pas de modification possible de l'œuvre sans autorisation préalable de son auteur.
- cc-by-sa = possibilité de modification de l'œuvre à condition de distribuer l'œuvre modifiée sous la même licence CC que l'originale.

Ces 3 options peuvent être combinées entre elles.



2. Ajouter des images en cliquant sur .

Raconte-moi accepte uniquement les 2 formats JPG et PNG.


Chaque image importée dans le dossier du projet est automatiquement redimensionnée à la taille choisie lors de la création du projet. Il est donc inutile de redimensionner vos originaux avant de les ajouter dans le projet mais il faudra les enregistrer en JPG si besoin.

3. Enregistrer un fichier audio sur une image :

Sélectionner l'image importée dans le panneau de droite, elle s'affiche dans la partie centrale de la fenêtre.

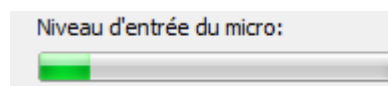
Cliquer sur  pour démarrer l'enregistrement. Le voyant  s'affiche en haut à gauche de l'image

Pour arrêter l'enregistrement, cliquer sur .

Pour écouter l'enregistrement, cliquer sur le bouton .

Remarque 1 :

Le vu-mètre permet de visualiser par la barre verte le volume sonore lors de l'enregistrement.



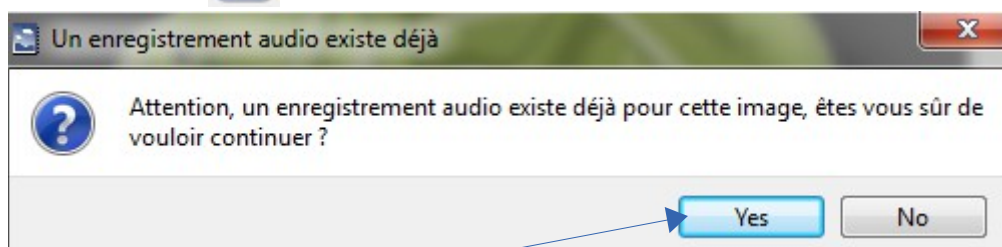
Si le vu-mètre reste inactif, c'est que le logiciel n'a pas reconnu le micro.

Vérifier le branchement et tester un autre périphérique d'enregistrement dans le menu **Outils / Périphérique d'enregistrement**.

Remarque 2 :

Il n'est pas possible de modifier un enregistrement audio. Mais il est possible d'en enregistrer un nouveau sur la même image.

Après avoir cliqué sur  , le message d'avertissement suivant s'affiche :



il suffit de cliquer sur **Yes** pour relancer un nouvel enregistrement audio.

4. Ajouter un sous-titre sur une image (facultatif) :

Il est possible de saisir du texte sous une image, dans la ligne en bas de la fenêtre. Valider en cliquant sur le bouton **Enregistrer le sous titre**.

5. Enregistrer le projet :

Menu **Fichier / Enregistrer**.

Si vous fermez sans avoir enregistré, un message d'alerte s'affiche, cliquer sur Sauvegarder.

Remarque : par défaut, Raconte-moi enregistre les projets dans le dossier de la session utilisateur / leterrier / raconte-moi / projets.

Lecture du diaporama sonorisé :

Cas 1 : le projet a été créé sur l'ordinateur :

Menu **Fichier** / **Ouvrir un projet** puis sélectionner le projet dans la liste.

Pour lancer le mode lecteur, cliquer sur le menu **Outils** puis **Lancer/Arrêter Diapo** (ou appuyer sur la touche **F5** de l'ordinateur).

Remarque : pour lancer le diaporama en plein écran, appuyer sur la touche **F11** avant de lancer le diaporama.

Dans la colonne de droite sont présentés les outils du diaporama :

Le bouton **Image suivante** permet de passer à l'image suivante manuellement.

Le bouton **Arrêter** permet d'arrêter la lecture du fichier audio et fait un arrêt sur l'image en cours.

Le bouton **Sortir** permet de quitter le mode lecteur.

L'option « **Passer à l'image suivante lorsque le son est terminé** » permet la lecture en continue de tout le diaporama.

Cas 2 : le projet a été créé sur un autre ordinateur, vous avez un projet.zip sur une clé usb ou vous l'avez téléchargé sur un site.

Menu **Fichier** puis **Import/Export** puis **Importer un projet (zip)**.

Indiquer le chemin vers le projet.zip puis cliquer sur **Ouvrir**.

Le projet est alors disponible sur votre ordinateur : appuyer sur la touche **F11** puis sur **F5** pour lancer le mode lecteur.

Diffusion d'un diaporama Raconte-moi :

1. Export au format zip :

Le but est de créer un fichier projet.zip contenant tous les éléments du diaporama et de l'envoyer par courriel (si pas trop volumineux) ou de l'enregistrer sur un cd ou une clé usb pour que d'autres élèves puissent le lire sur leur ordinateur (après l'avoir importé bien sûr).

Menu **Fichier** puis **Import/Export** puis **Exporter le projet pour l'emporter (zip)**.

2. Export au format html :

Le but est de mettre en ligne le diaporama sonorisé sur un site internet.

Menu **Fichier** puis **Import/Export** puis **Exporter le projet au format web (html)**.

On obtient un dossier contenant tous les éléments du projet et une page index.html qui permet d'ouvrir le projet dans un navigateur internet (Firefox de préférence).

Ce dossier export-html est un sous-dossier du dossier du projet :

utilisateur / leterrier / raconte-moi / projets/ projet_truc / export-html

Pour mettre en ligne le projet, il faut disposer de l'accès FTP sur le site internet pour copier ce dossier export-html. Puis il faut rédiger un article contenant le lien vers le fichier index.html figurant dans le dossier.

3. Publication sur le site AbulEdu :

Vous pouvez publier vos propres histoires sur le site AbulEdu.

Ouvrir un projet dans Raconte-moi puis cliquer sur menu **Fichier / Publier sur internet**

Un sous-dossier export-html est créé puis s'ouvre la fenêtre de connexion au serveur du site AbulEdu.

- Créer un compte utilisateur sur la plate-forme ;
- Saisir ses identifiants et cliquer sur Se connecter au serveur ;
- Suivre les indications à l'écran.

Ressources :

- Histoires publiées sur le site AbulEdu : <http://raconte-moi.abuledu.org/w/>
- Banques d'images et sons libres de droit : http://libre.pedagosite.net/liste_links.php