

MULTI MÉDIA

ÉCOLE DES PIONNIERS

L'ACTUALITÉ DE NOTRE CONCENTRATION

JANVIER 2023

1^{ère} ÉDITION

Le programme de multimédia lance un nouveau numéro mensuel !

Nous sommes heureux de vous annoncer le lancement d'un numéro mensuel dédié aux activités de la concentration multimédia. Coécrit par différents membres du programme, cette nouvelle publication vous permettra de suivre notre actualité et de découvrir les différents projets et initiatives menés par nos élèves et enseignants.

Nous sommes ravis de pouvoir offrir cette nouvelle source d'informations aux membres de notre communauté scolaire, et nous espérons que cela permettra de mettre de l'avant tous les talents et les réalisations de nos élèves.



26 octobre 2022 - Techno branché

Groupe d'élèves de 4^e et 5^e secondaire en visite dans les studios d'Ubisoft lors de la virée des entreprises.

Secondaire I

L'année est lancée avec les initiés du programme. Depuis septembre, nous avons exploré les outils de base de **Google**. Par la suite, nous avons entamé l'initiation au **codage** avec **CodeCombat** et **Blockly**. Finalement, depuis quelques périodes, la programmation est au rendez-vous dans **Google Sheet** pour programmer certains jeux de société.

En janvier, l'exploration des logiciels de **traitement de l'image** sera au menu ! De plus, une équipe de travail sera mise en place pour la mise en ligne des prochains numéros du journal "Multi Média".

L'initiation à la création d'un **portfolio numérique** sera également incluse dans la planification.

Secondaire II

En début d'année, les élèves ont travaillé le montage vidéo avec **Powtoon** qui permet de créer des présentations animées. Ainsi les élèves ont pu s'initier aux concepts de ligne du temps en **montage vidéo**.

Le projet d'envergure de cette 1^{ère} moitié d'année est sans aucun doute le développement d'un **jeu vidéo**. Chaque élève devait présenter une idée de jeu qui serait jouable sur un **Microbit**. Les Microbit sont des micro-ordinateurs dotés de 25 Leds qui font office d'écran, des boutons et différents capteurs. Les meilleures idées ont été retenues et développées en programmant le jeu et en créant des affiches publicitaires.

L'une des équipes travaille sur leur jeu «Fruit Frenzy» où le personnage doit manger des fruits et des légumes tout en évitant les bonbons.

Secondaire III

Les élèves ont commencé leur année avec un projet d'**infographie** de règles de classe. En effet, chaque élève devait créer une infographie qui présentait les règles de classe tout en respectant certaines consignes. Tous les élèves de 2^e à 5^e secondaire du cours de multimédia ont participé aux votes afin d'identifier l'affiche qui serait imprimée et posée sur les murs de la classe. C'est finalement **Paul-Victor Lefèvre** qui a remporté le concours.

Le projet phare en 3^e secondaire a été la création d'un **jeu d'évasion** en ligne avec la plateforme **Genially**. Les élèves devaient passer par la conception d'un scénario qui serait ensuite traduit en images, énigmes et cadenas interactifs. 4 ou 5 salles devaient être reliées par des énigmes tout en suivant une histoire et le tout devait durer environ 60 minutes.



Paul-Victor Lefèvre, 3^e secondaire, projet infographie



Code Combat, 1^{ère} secondaire



Loïc Lambert, 2^e secondaire, projet jeu vidéo

2e cycle

Au 2^e cycle, les élèves ont touché à différentes choses telles que l'art visuel, l'humour, la programmation, la modélisation, le montage vidéo et le tableur. Les élèves de 4^e secondaire du cours à option ont été initiés aux finances via l'utilisation de Google Sheet où ils ont dû créer leur propre budget et une calculatrice d'objectif d'épargne.

De leur côté, les 4^e et 5^e secondaire du cours en concentration ont appris la base de la programmation HTML en programmant une page web portant sur une année de leurs choix entre 1980 et 1999. De plus, nous avons terminé l'année 2022 avec un projet où les élèves devaient créer une vidéo de voyage à partir de séquences vidéos libres de droits et avec un projet de baladodiffusion qui a permis de travailler l'enregistrement et le montage audio.

Finalement, les 5^e secondaire ont été sensibilisés à la dépendance aux écrans et à leur identité virtuelle avec le visionnement du documentaire «The Social Dilemma» (2020).



Amarine Jandia, 5^e secondaire, projet bande-dessinée