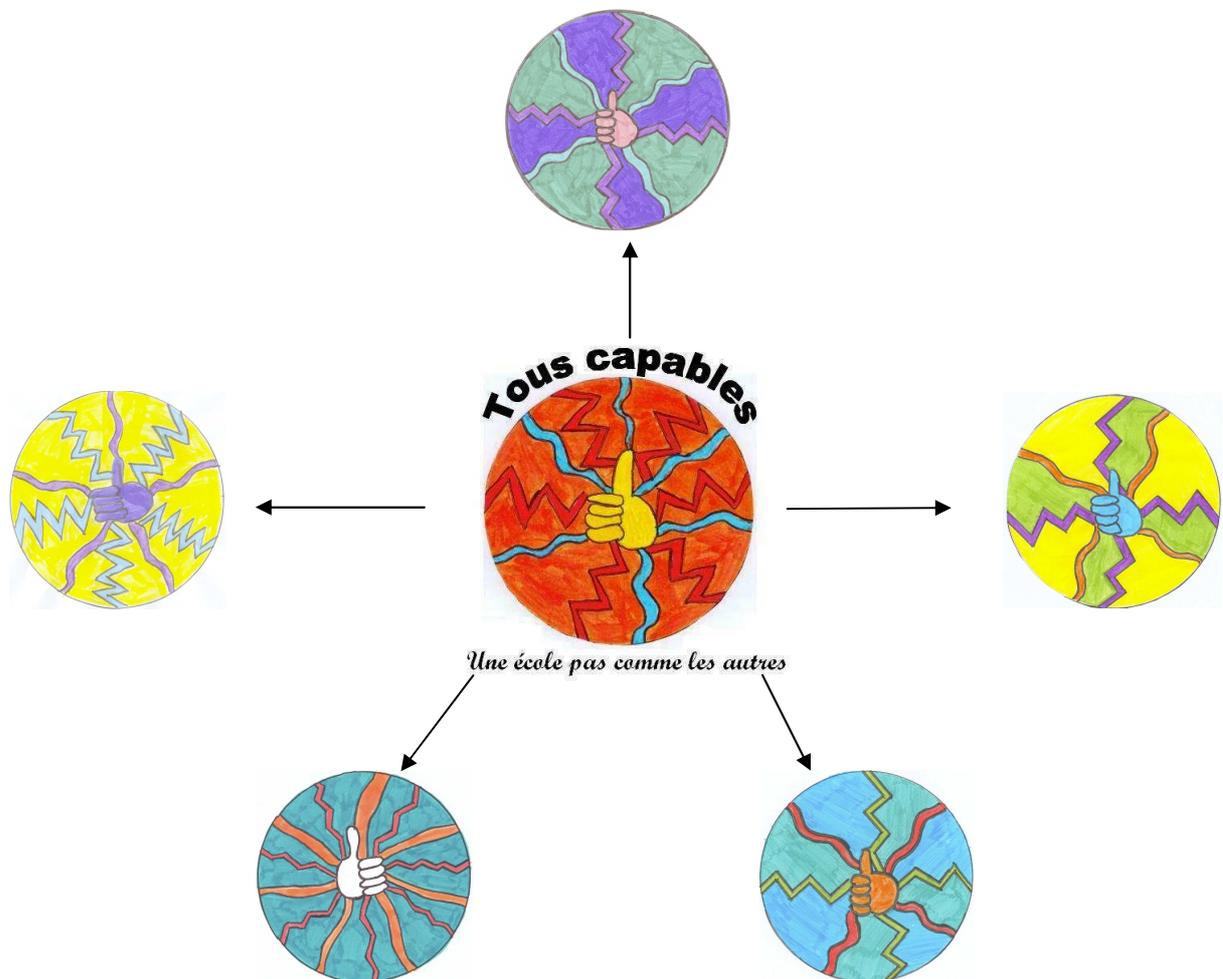


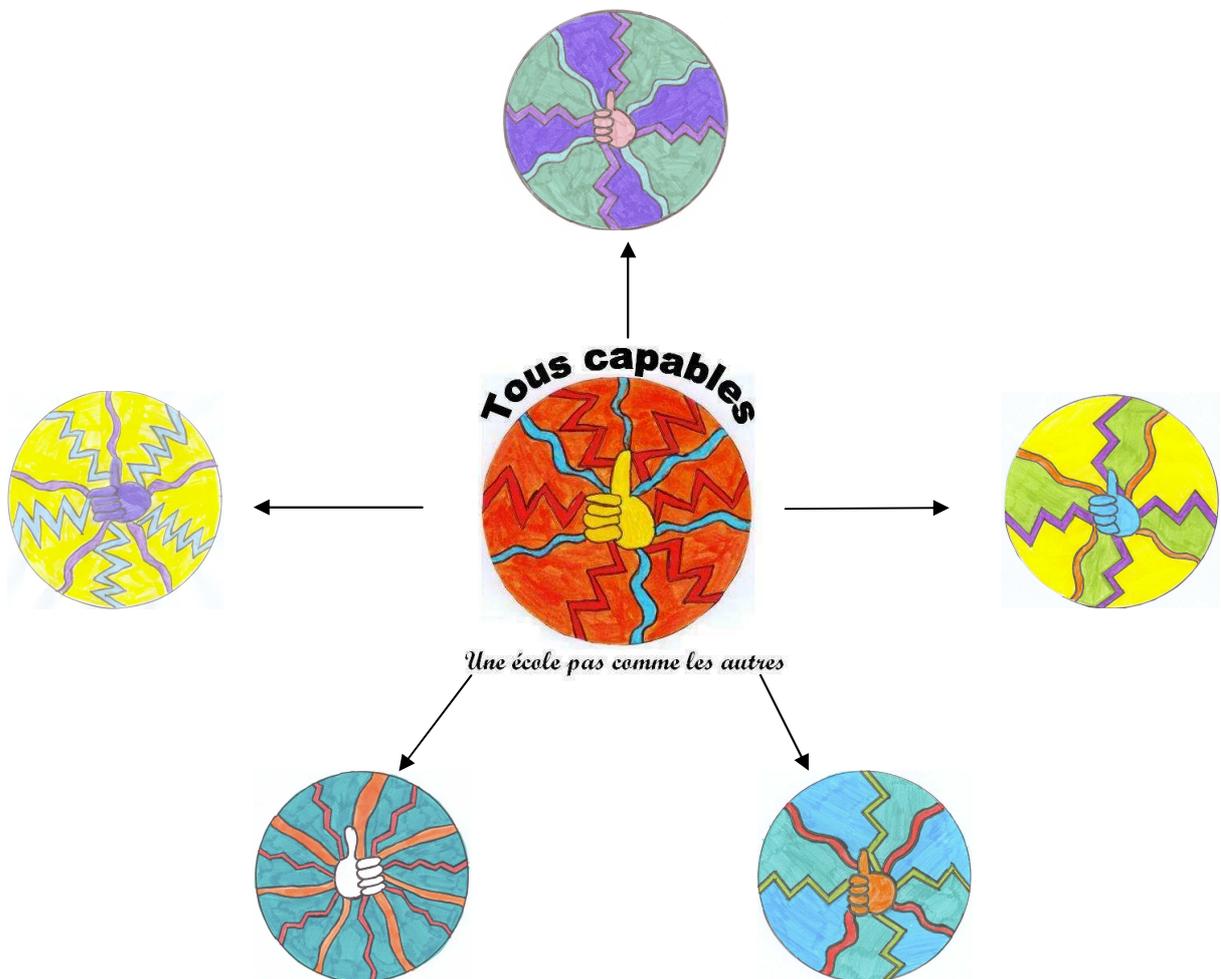
# 30 ans de NTIC... Annexe



Travail de fin d'études présenté par  
**RB**  
en vue de l'obtention du diplôme  
d'instituteur primaire

Juin 2005

# 30 ans de NTIC... Annexe



Travail de fin d'études présenté par  
**RB**  
en vue de l'obtention du diplôme  
d'instituteur primaire

Juin 2005



# Table des matières

<b>A. Rappel du projet :</b>	<b>5</b>
<b>B. Pendant le stage :</b>	<b>5</b>
I. Distribution des tâches :	5
II. La création des pages :	6
III. La gestion du matériel :	8
III. Les moments de travail collectif :	8
IV. La finition du projet :	9
<b>C. Après :</b>	<b>9</b>
I. La visite à la HERS :	9
II. Le site vivant :	11
<b>D. Conclusion :</b>	<b>11</b>

## A. Rappel du projet :

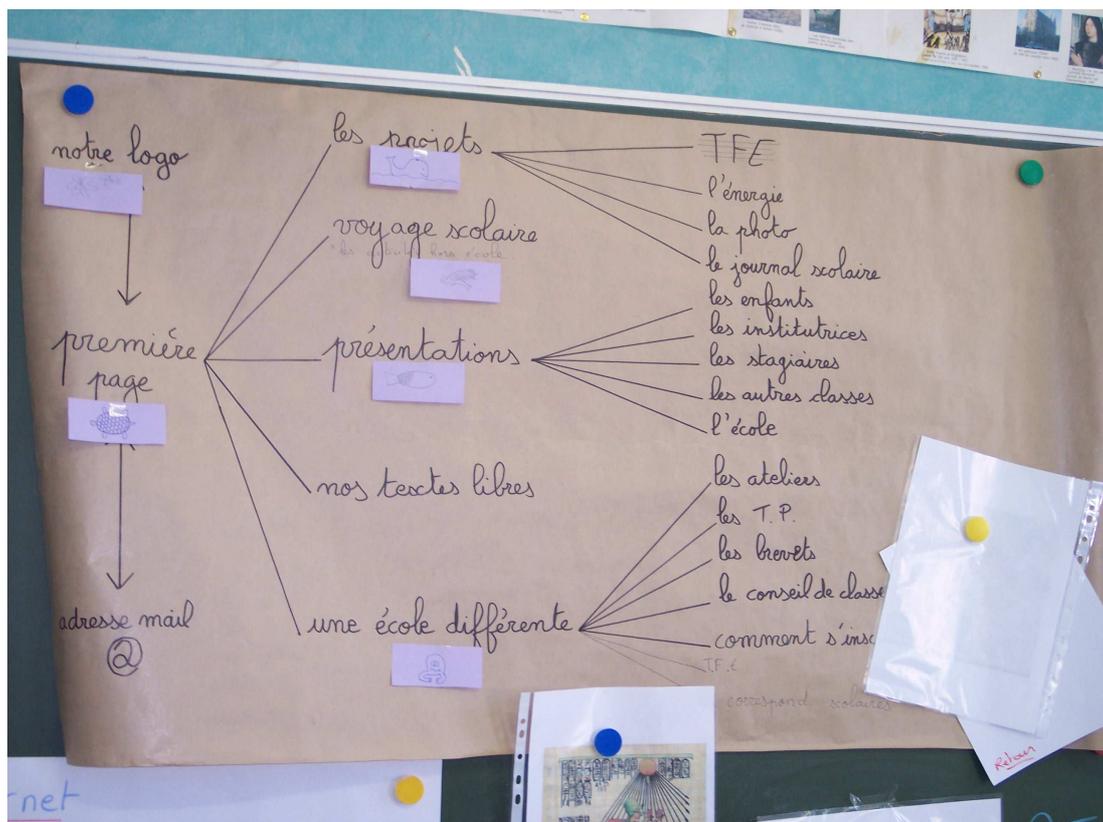
Lors des séances précédant le stage, le projet Internet a été présenté aux enfants et accepté par l'intégralité de la classe par un vote. Par la suite, les élèves ont dû concevoir la structure du site en groupes hétérogènes. Pour les aider, j'ai proposé une comparaison entre la structure d'un site Web et un arbre. Chaque groupe a ainsi réalisé sur une affiche une structure, et par confrontation, les enfants sont arrivés à une structure commune. Les dernières séances avant le stage ont aussi permis aux enfants de découvrir et de se familiariser avec le matériel informatique ainsi qu'avec les fiches outils « NVU ».

## B. Pendant le stage :

### I. Distribution des tâches :

La structure du site Web a été reproduite sur une grande affiche et a servi de fil conducteur pour la réalisation du site pendant tout le stage. Après avoir fait un rappel consacré aux différents concepts (index, liens, ...), des groupes hétérogènes de trois enfants ont été formés. Chacun d'entre eux a dessiné un logo pour se représenter, il y avait ainsi :

- le groupe « tortue ».
- le groupe « baleine ».
- ...



Ensuite, chaque groupe a été désigné responsable d'une page Web et est venu mettre son logo à l'endroit de la structure du site correspondant. Ce logo et cette affiche ont permis aux enfants de bien savoir sur quoi ils travaillaient et de savoir à tout moment où en était l'avancement du site.

Lors de la distribution des tâches, je me suis un peu appuyé sur un enfant qui avait quelques connaissances dans les nouvelles technologies. En effet, j'ai confié à son groupe le soin de créer la première page car l'index est pour moi la page la plus importante du site. Cette page donne aux visiteurs l'envie ou non de continuer l'exploration du site. Les enfants qui ont des connaissances ne doivent pas être un frein pour l'enseignant, au contraire, c'est une chance pour la classe car cela permet aux enfants de s'autoréguler. Parfois, lorsque l'enseignant est occupé avec un groupe, les enfants doués dans les nouvelles technologies peuvent être mis à profit dans le cadre du tutorat. Néanmoins, il est du rôle de l'enseignant de veiller à ce que chaque enfant apporte quelque chose, il faut que l'enseignant permette aussi aux enfants les moins rapides d'apprendre quelque chose aux plus rapides. Par exemple, j'ai remarqué qu'un enfant habituellement en difficulté en classe savait prendre des photos et les retoucher sur ordinateur. J'ai profité de l'occasion pour qu'il apprenne à d'autres enfants comment il faisait. Ce genre de pratique peut contribuer à favoriser une meilleure estime de soi et aussi à montrer à l'enfant que lui aussi est capable.

## **II. La création des pages :**

La création d'une page Web ne devait pas se faire n'importe comment. J'ai essayé au maximum que les enfants planifient et réfléchissent à ce qu'ils voulaient représenter. Les enfants ont dû dans un premier temps réaliser la page Web en groupes, sur papier. Cela leur a permis de se poser des questions :

- à quoi servait la page : à informer (la situation de communication), à diriger les visiteurs vers d'autres pages, ...
- quels liens devaient-ils insérer pour que la page puisse prendre sa place dans la structure globale du site Web (avec l'aide de la structure du site sur affiche) ?
- quels dessins voulaient-ils insérer ?
- Quelle était la taille idéale pour le texte, en quelles couleurs mettre les textes et les fonds de pages, de cellules et de tableaux ?



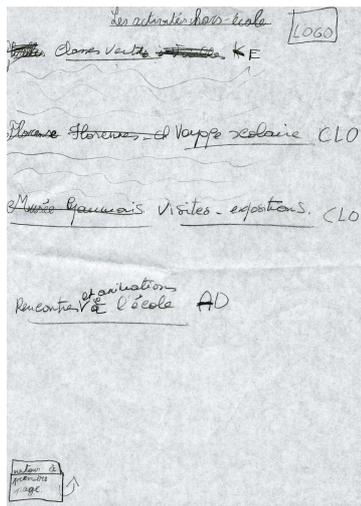
Ensuite, les enfants ont dû penser aussi à la manière dont ils allaient traduire sur « NVU » ce qu'ils avaient sur papier, c'est-à-dire aux outils qu'ils allaient utiliser. Cette réflexion est essentielle si on veut que les enfants deviennent autonomes face aux nouvelles technologies. Ainsi, avant de passer à l'ordinateur, les enfants devaient me justifier leurs choix, me dire s'ils avaient besoin du scanner par exemple, m'expliquer comment ils allaient s'y prendre sur « NVU » (l'utilisation de tableaux, du nombre de colonnes, de lignes, ...). Cette étape n'était pas évidente au début mais progressivement, les enfants ont réussi. Cette méthodologie a ainsi apporté des résultats intéressants.

Quand les enfants avaient mûrement réfléchi à leur page et que la version papier était de qualité, ils pouvaient aller « traduire » leur page sur ordinateur. Ils devaient dans un premier temps traiter les dessins et les images qu'ils voulaient intégrer (scanner, retoucher, ...) et les placer dans le dossier de référence (dossier image). Dans un deuxième temps, les enfants ont dû utiliser « NVU » pour construire leur page Web. Ces apprentissages sont complexes et ont permis aux enfants d'utiliser les NTIC d'une façon globale. En effet, les enfants ont mis en œuvre beaucoup de stratégies cognitives et ont utilisé beaucoup de technologies (scanner, appareil photo numérique, logiciel de retouche photo, ...).

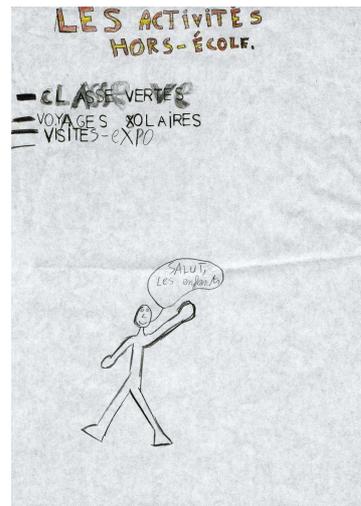
Les enfants ont avancé dans leurs apprentissages par essais et erreurs. J'ai essayé au maximum de ne pas intervenir, ou si je le faisais, j'essayais de seulement les guider. Souvent, les enfants étaient bloqués et étaient face à des obstacles. Par confrontation et à l'aide de leur référentiel, les enfants se sont dirigés progressivement vers l'autonomie. Dans les pédagogies actives, l'erreur doit être un moment de l'apprentissage, les enfants doivent apprendre à les repérer, les gérer et les dépasser en mettant en œuvre des stratégies cognitives.

Un exemple de création de page Web sur papier :

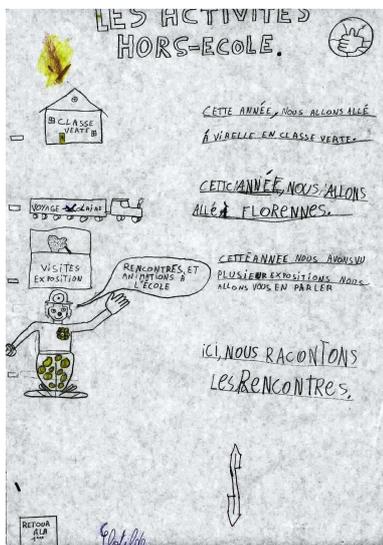
1<sup>e</sup> jet : écriture des premières pistes.



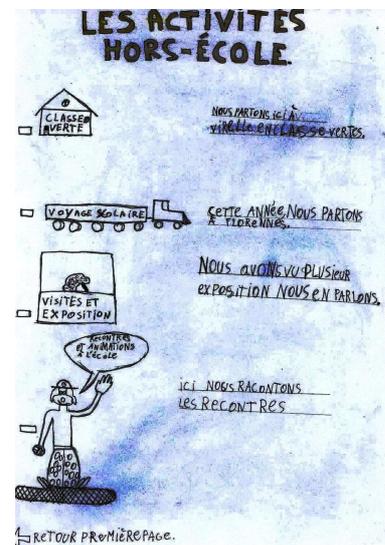
2<sup>e</sup> jet : réorganisation des informations.



3<sup>e</sup> jet : amélioration de la page.



4<sup>e</sup> jet : création du chef-d'œuvre.



### **III. La gestion du matériel :**

Au début du projet, le matériel a été positionné comme prévu. Ainsi, le Macintosh était l'ordinateur principal et les autres étaient en quelques sortes des électrons libres (l'objectif était de libérer le plus possible l'ordinateur principal). Ces ordinateurs secondaires ont servi :

- à taper les textes en vue de les copier/coller dans « NVU ».
- à transférer les photos de l'appareil numérique, à les classer, à les renommer et à les retoucher.
- à rechercher sur Internet des informations pour créer par exemple la page Web sur les étangs de Virelles (recherche documentaire).

Par la suite, l'organisation a été modifiée. Il faut rappeler que créer un site Web de l'année en quinze jours n'est ni facile ni naturel. Dans un contexte normal de classe et pour M<sup>c</sup> Gallardo en ce moment, le site Web évolue progressivement et au rythme de la classe. Au contraire, en stage, nous devons faire rapidement un très gros travail. Il est arrivé souvent que différents enfants aient fini de concevoir leur page sur papier et doivent attendre devant l'ordinateur principal pour utiliser « NVU ». Devant ce problème, j'ai immédiatement réagi et j'ai permis à chaque groupe d'utiliser « NVU » sur n'importe quel ordinateur (nous en possédions trois en tout). Afin de rendre cette organisation possible, tous les ordinateurs devaient posséder la même structure de dossiers afin que les liens entre les pages et vers les images fonctionnent quand il fallait réunir plus tard les différentes parties de chaque ordinateur sur un seul. Cela montre une fois de plus l'importance de la formation, l'enseignant doit maîtriser les nouvelles technologies s'il veut les faire utiliser par les enfants. En effet, l'enseignant est un pédagogue et doit être capable de changer de méthodologie sans butter sur des problèmes d'ordre technique.



### **III. Les moments de travail collectif :**

Avant de commencer à retravailler sur le site, nous faisons certaines mises au point. Ces dernières permettaient :

- de gérer des erreurs faites par beaucoup d'enfants.
- de mesurer l'état d'avancement du site.

D'autre part, ces moments ont permis aux enfants de faire des propositions pour améliorer le site. Le site Internet modifie les rapports entre les enfants et l'enseignant car ils collaborent pour apprendre. Ces moments sont fructueux car les enfants peuvent participer activement et se poser sans cesse des questions. Par exemple, les enfants ont proposé de créer une adresse

mail et ont eu l'idée de créer des logos. Ces derniers ont été intégralement pensés, dessinés et numérisés par les enfants.

#### ***IV. La finition du projet :***

Une fois que les enfants ont terminé les pages Web sur « NVU », ils ont créé les liens. Cette étape s'est déroulée dans une autre organisation. En effet, les enfants ne pouvaient pas tous créer les liens sur les ordinateurs. De plus, cette tâche est complexe et je voulais voir comment ils allaient réagir face à ce défi. Pour ce faire, j'ai mis en place des ateliers où les enfants passaient à tour de rôle. Grâce à ce mode de gestion, les enfants ont pu travailler les liens par petits groupes. La construction des liens hypertextes est très intéressante au niveau cognitif pour les enfants car les compétences mises en jeu sont complexes. Les enfants devaient situer leur page dans le site pour voir son rôle et sa place dans l'arborescence. Les enfants, à l'aide de leurs pairs et de leurs fiches, ont brillamment réussi à surmonter cet obstacle. Afin de vérifier si leur travail était bon, ils ont testé systématiquement leur page dans le navigateur. S'il y avait des erreurs, celles-ci étaient détectées et corrigées sur « NVU ». Je suis content car les enfants ont bien compris le rôle et les fonctions différentes mais complémentaires du logiciel de création de pages Web et du navigateur.

### **C. Après :**

#### ***I. La visite à la HERS :***

Les enfants ne possèdent pas tous un ordinateur chez eux. Or, chaque enfant a mis beaucoup d'énergie et de volonté pour mener à terme ce projet. De plus, ce projet est certes collectif mais ses différentes parties ont été réalisées en groupes. Ainsi, les enfants savaient sur quoi chaque groupe travaillait mais ne connaissaient pas le résultat de leur travail, en l'occurrence la page Web proprement dite. Par ailleurs, je voulais que les enfants comprennent pourquoi et comment un site se retrouve accessible via Internet (le réseau). Après accord de la HERS et de messieurs FOSTY et LERUSE, les enfants de Termes sont allés à Virton pour tester leur site.

Afin d'aller un peu plus loin et de guider les enfants dans la découverte de leur site Web, j'ai créé une grille d'autoévaluation qui regroupe des items importants. Les enfants devaient y faire attention pendant qu'ils naviguaient. L'autoévaluation est importante dans ce genre de projet car elle permet aux enfants de faire le point sur leurs apprentissages et sur le projet proprement dit. Cette grille est structurée autour de cinq axes :

- l'analyse de l'index.
- la structure des pages et du site.
- l'aspect technique du site.
- mes sentiments sur ce site.
- les commentaires supplémentaires.

Ces points ont permis aux enfants d'être guidés et de découvrir leur site Web dans de meilleures conditions. De plus, ils ont pu écrire et remarquer des erreurs orthographiques et aussi des liens qui n'avaient pas lieu d'exister. De retour en classe et pendant les classes vertes, ils ont pu les corriger et ainsi améliorer leur site. Il est d'ailleurs important que les enfants prennent conscience que leur site n'est pas figé et qu'il peut évoluer selon leurs désirs.



# Notre site Web ...

	+	+ / -	-
<b><u>L'index :</u></b>			
L'index est clair, précis et joli.			
L'index me donne envie de voir les autres pages du site.			
J'arrive vite à voir qui a construit le site.			
J'arrive à contacter facilement les auteurs du site.			
<b><u>La structure des pages et du site :</u></b>			
Le site est bien structuré.			
Les pages sont très lisibles.			
Je sais accéder facilement à l'information que je cherche.			
J'arrive facilement à naviguer entre toutes les pages.			
Les éléments des pages sont bien proportionnés.			
<b><u>L'aspect technique du site :</u></b>			
Tous les liens fonctionnent.			
Les photos et images sont toutes présentes sur les pages.			
<b><u>Mes sentiments sur ce site :</u></b>			
Les couleurs utilisées sont jolies.			
Les images et les dessins sont beaux.			
Ce site ressemble à l'école.			
Je trouve que ce site est agréable et intéressant.			
<b><u>Commentaires supplémentaires :</u></b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

## **II. Le site vivant :**

Un site Internet doit évoluer s'il ne veut pas mourir. Ainsi, dès que les enfants en auront l'occasion, ils devront l'étoffer avec des moments de vie de la classe. Je pense que les enfants l'ont compris car ils ont proposé de compléter la page sur les classes vertes. Ainsi, une fois arrivés à Virelles, les enfants ont pris des photos des activités, des chambres, ... pour les intégrer dans le site Web. Les enfants ont d'ailleurs créé des carnets de bord regroupant des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être qu'ils avaient développés tout au long des classes vertes. Certains carnets de bord seront prochainement intégrés au site.

## **D. Conclusion :**

La mise en œuvre pratique de ce projet interdisciplinaire s'est très bien passée. Les enfants ont beaucoup travaillé sur le site Web de la classe et ont été motivés tout au long du projet. De par les autoévaluations, j'ai remarqué qu'ils avaient beaucoup apprécié ce projet. C'est une de mes grandes satisfactions car ce projet a motivé tous les enfants et surtout ceux qui étaient habituellement en difficulté. Pour les motiver encore plus, les enfants ont mis en avant leur qualité pour qu'ils prennent conscience qu'ils sont tous capables de produire un travail de qualité. Par exemple, des enfants doués artistiquement ont fait beaucoup de dessins, ceux forts en technologies ont mis en avant leurs aptitudes, ...

Tous les enfants ont également beaucoup appris au niveau de l'utilisation des nouvelles technologies. En trois semaines, les enfants ont bien progressé dans :

- l'utilisation des logiciels tels que « NVU ».
- l'utilisation du matériel : scanner, ordinateur, appareil photo numérique, ...
- la capacité à rechercher les outils dont ils avaient besoin.
- la capacité à résoudre un problème.
- la réflexion sur l'hypertexte (développement cognitif).

Toutes ces compétences sont importantes car elles sont synonymes d'autonomie. Les enfants que nous devons former sont dans un monde qui change, en particulier au niveau des nouvelles technologies. Il est donc primordial de rendre tous les enfants autonomes. En plus de ces compétences, les enfants ont compris comment fonctionne un site Web. En devenant créateurs de pages Web, les enfants ont développé des compétences qui, je pense, les rendront meilleurs utilisateurs et leur permettront de mieux s'approprier ces outils.

Outre les compétences dans les nouvelles technologies, les enfants ont développé des compétences sociales car ils ont travaillé en collaboration, sans compétition (et sans points) pour atteindre un but commun. Ces compétences sont elles aussi fondamentales car les enfants seront amenés de plus en plus dans leur vie professionnelle à savoir partager des expériences et à travailler en groupes.

Pour finir, je suis très heureux d'avoir pratiqué dans une classe Freinet. Dans ces pédagogies, nous sommes des enseignants pour les enfants, ayant comme objectif de permettre le développement cognitif et affectif de chaque enfant et de les amener à leur rythme vers le chemin de l'autonomie et de la réussite.

Maintenant, j'espère que ce que j'ai apporté ne va pas s'arrêter et que ce site va continuer et va être vivant. Vu l'enthousiasme de madame Gallardo et des enfants, ce site Internet ne risque pas de mourir !



Nom : .....

Ecole de .....

Prénom : .....

Année : .....

# Construisons notre site Web!



Nom : .....

Ecole de .....

Prénom : .....

Année : .....

# Construisons notre site Web!





# Table des matières

<b>Un site Web, quelques informations .....</b>	<b>5</b>
Qu'est-ce qu'un site Web ? .....	5
Pourquoi réaliser un site Web ?.....	5
Un site Web, comment ça marche ?.....	5
Grâce à ces fiches, tu apprendras à .....	5
<b>Quelques petits préparatifs .....</b>	<b>6</b>
Qu'est-ce qu'un dossier, qu'est-ce qu'un fichier ?.....	6
Comment créer la structure de mon site Web ? .....	6
<b>Un super logiciel pour créer ton site Web .....</b>	<b>8</b>
Comment mettre en route le logiciel de création de site Web ?.....	8
Quelles sont les principales commandes de ce logiciel ?.....	8
<b>Découvrons notre première page Web .....</b>	<b>9</b>
Comment créer ma première page Web ? .....	9
Comment insérer un tableau ?.....	10
Comment insérer une image ? .....	12
<b>Quitter, continuer et modifier sa page Web .....</b>	<b>15</b>
Comment quitter « NVU » ? .....	15
Comment continuer ou modifier sa page Web ? .....	15
<b>J'étoffe mon site .....</b>	<b>16</b>
Comment créer une nouvelle page ? .....	16
Comment créer des liens ?.....	18
<b>Comment puis-je voir si mon site Web fonctionne ? .....</b>	<b>21</b>

## Un site Web, quelques informations ...

### *Qu'est-ce qu'un site Web ?*

Ce sont des pages faites d'images et de textes. Tout le monde peut les consulter sur Internet à l'aide d'un logiciel appelé "navigateur". Pour accéder à ces pages, il faut connaître leur adresse. Des liens existent entre elles et vers des pages d'autres sites.

### *Pourquoi réaliser un site Web ?*

- Pour montrer à son entourage ce qu'on fait à l'école et dans la classe, pour montrer aux autres la vie de sa classe
- Pour communiquer avec d'autres classes
- Pour faire découvrir ses productions et ses travaux

### *Un site Web, comment ça marche ?*

Les sites Web sont hébergés sur des serveurs. Ces serveurs sont des ordinateurs qui sont connectés en permanence à Internet. Ils permettent donc aux sites d'être disponibles à tout moment.

Pour être accepté sur un serveur, un site Web doit respecter certaines règles. Les fichiers et dossiers du site ne doivent comporter :

- aucun accent
- aucun espace
- aucun signe de ponctuation (sauf .htm et .html)

De plus, le site Web doit avoir une certaine structure pour être accepté sur le serveur. Grâce aux prochaines fiches, la construction sera facilitée. Il est préférable d'être créatif et imaginatif mais il ne faut pas oublier qu'il y a des contraintes et des règles à respecter.

### *Grâce à ces fiches, tu apprendras à ...*

- créer des dossiers et des fichiers
- lancer, utiliser et quitter "NVU", un logiciel gratuit de création de sites Web
- créer des pages Web afin de réaliser ton site
- insérer des images, des tableaux, ...
- créer des liens entre tes pages

## Quelques petits préparatifs ...

### Qu'est-ce qu'un dossier, qu'est-ce qu'un fichier ?

Un dossier, c'est comme un gros classeur. On peut y ranger par exemple des fichiers d'images, des fichiers de textes, ...

### Comment créer la structure de mon site Web ?

<p>Tout le site doit être contenu dans un seul dossier pour l'envoyer facilement sur le serveur ou vers un autre ordinateur. Pour cela, on va créer un dossier.</p>	<p>Par exemple, après avoir cliqué sur le bureau, clique sur "Fichier" puis sur "nouveau dossier". Par la suite et avec l'habitude, tu pourras utiliser le raccourci clavier "pomme + shift + N". "+" signifie que tu dois appuyer en même temps sur les trois touches.</p>
---	---



<p>Il se peut que le nom de ce dossier soit une partie de l'adresse du site Internet. Nous allons lui donner un nom. Ce dossier sera le dossier principal de ton site.</p>	<p>Un dossier "sanstitre" apparaît à l'écran. Pour lui donner un nouveau titre, il suffit de cliquer sur "sanstitre" et d'écrire ce que tu veux à la place, ce sera le nom de ton dossier principal. N'oublie pas : pas d'accents, pas d'espaces...</p>
--	---



On va maintenant créer un dossier image qui va permettre de ranger les photos nécessaires au site. En plus, elles seront bien rangées et ce sera facile de les retrouver par la suite. Pense dès maintenant à insérer dans ce dossier toutes les images dont tu auras besoin pour construire tes pages.

Ouvre ton dossier et crée un dossier image à l'intérieur. Tu sais maintenant comment on fait... Si tu as oublié comment faire, va relire l'étape précédente. Place à l'intérieur du dossier "images" les images dont tu auras besoin.



## Un super logiciel pour créer ton site Web ...

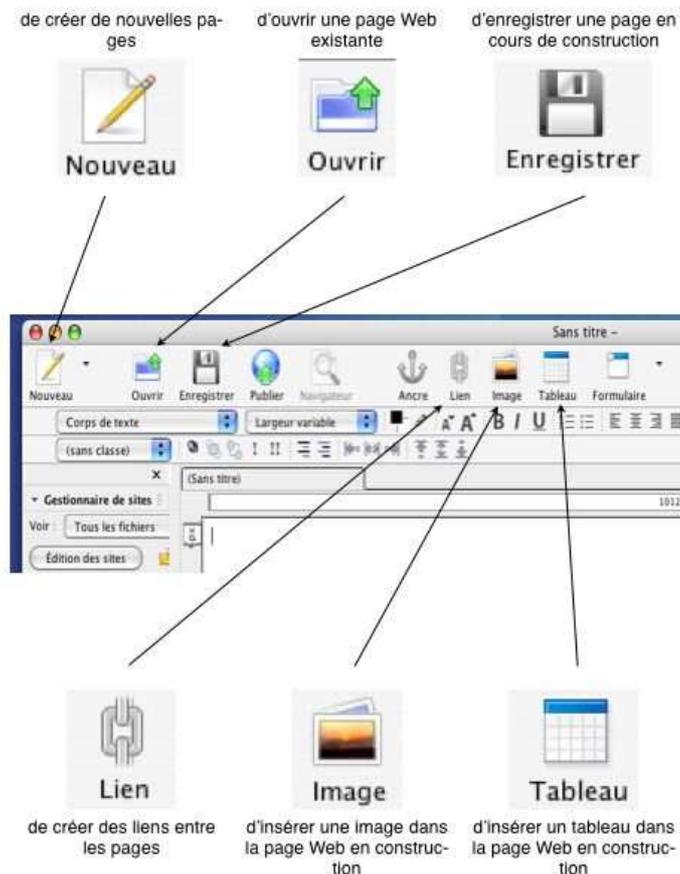
### Comment mettre en route le logiciel de création de site Web ?

“NVU” est un logiciel libre (il est gratuit) qui permet de créer des pages Web (pages aux formats .html et .htm).	Pointe le curseur de ta souris sur le DOCK (zone où se trouvent les icônes) et clique une fois sur l’icône “NVU”. Si l’icône n’y apparaît pas, demande à ton instituteur de t’aider.
---	---



### Quelles sont les principales commandes de ce logiciel ?

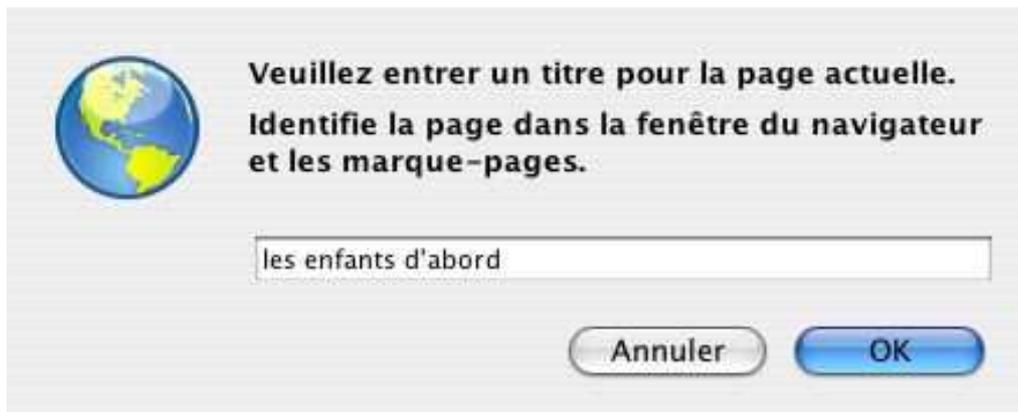
Dès que NVU est ouvert, une fenêtre s’affiche automatiquement. Elle est composée de raccourcis qui permettent :



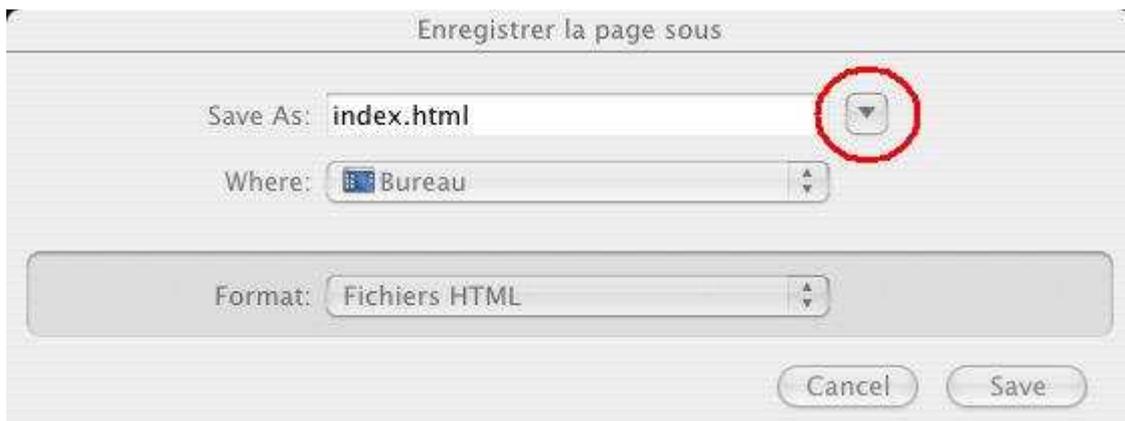
## Découvrons notre première page Web ...

### Comment créer ma première page Web ?

<p>Le titre que tu vas taper est celui qui apparaîtra en haut de la page Web quand une personne viendra la visiter sur Internet. Ici, tu peux mettre des accents, des virgules, ...</p>	<p>Lorsque tu cliques sur l'icône "enregistrer", une fenêtre apparaît. Tape le titre de ta page et clique sur "OK".</p>
---	---

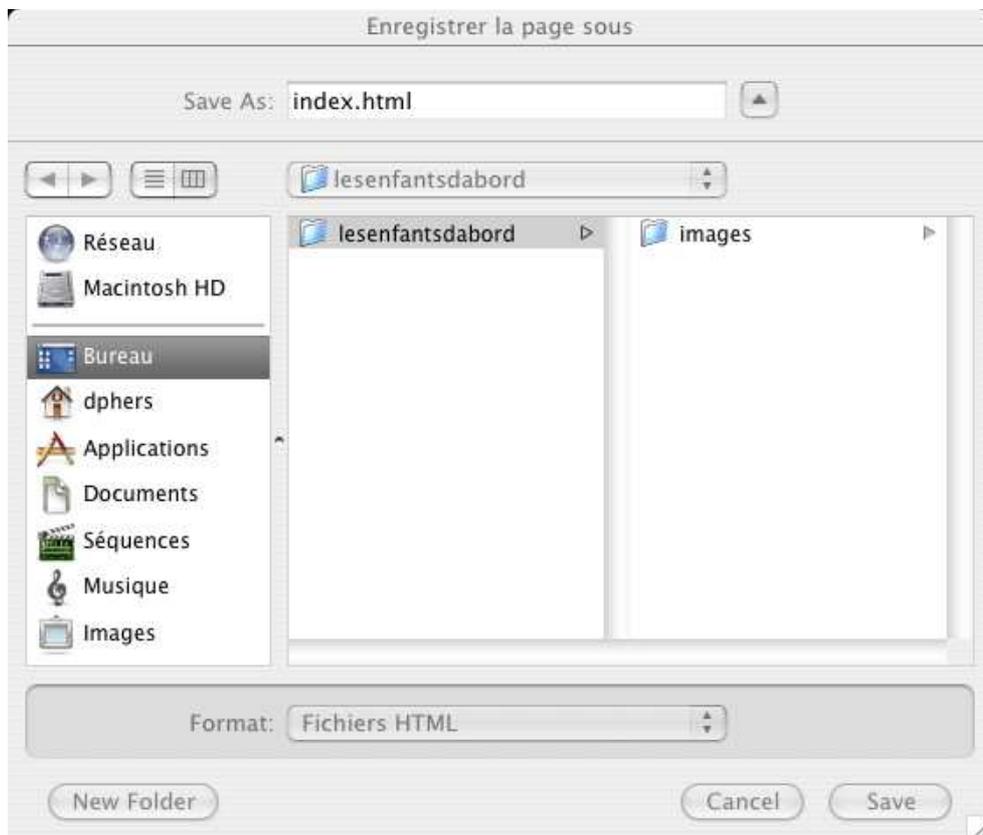


<p>Il faut absolument mettre "index.html" comme nom de fichier pour la première page, c'est une convention, une règle à respecter.</p>	<p>La première page doit forcément s'appeler "index.html". Clique ensuite sur l'icône entouré en rouge pour sélectionner le dossier où sera enregistré "index.htm"</p>
--	--



N'oublie pas que toutes les pages du site doivent être enregistrées dans le dossier principal.

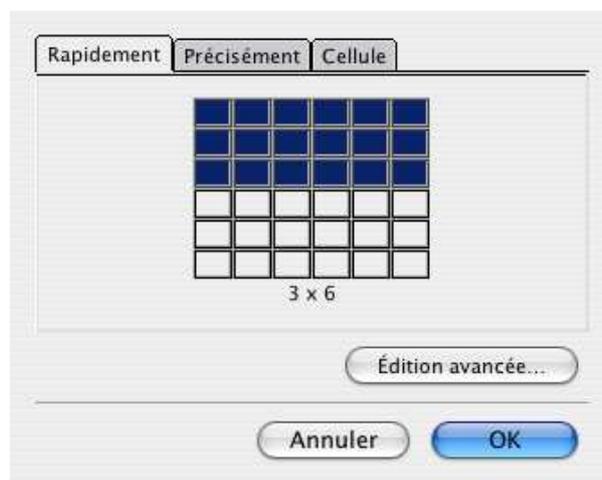
Une fenêtre s'ouvre. Il faut indiquer le dossier où sera enregistrée la page "index.html" : dans le dossier principal.



### Comment insérer un tableau ?

Il n'est pas obligatoire d'utiliser un tableau. Néanmoins, ce sera le squelette de la page. Il empêchera les textes et les images de se déplacer n'importe où quand les pages seront lues sur un navigateur Internet.

Avant de taper quoi que ce soit, il est préférable de créer un tableau en cliquant sur l'icône "tableau". Dans l'exemple, on a choisi de créer un tableau avec 6 colonnes et 3 lignes.



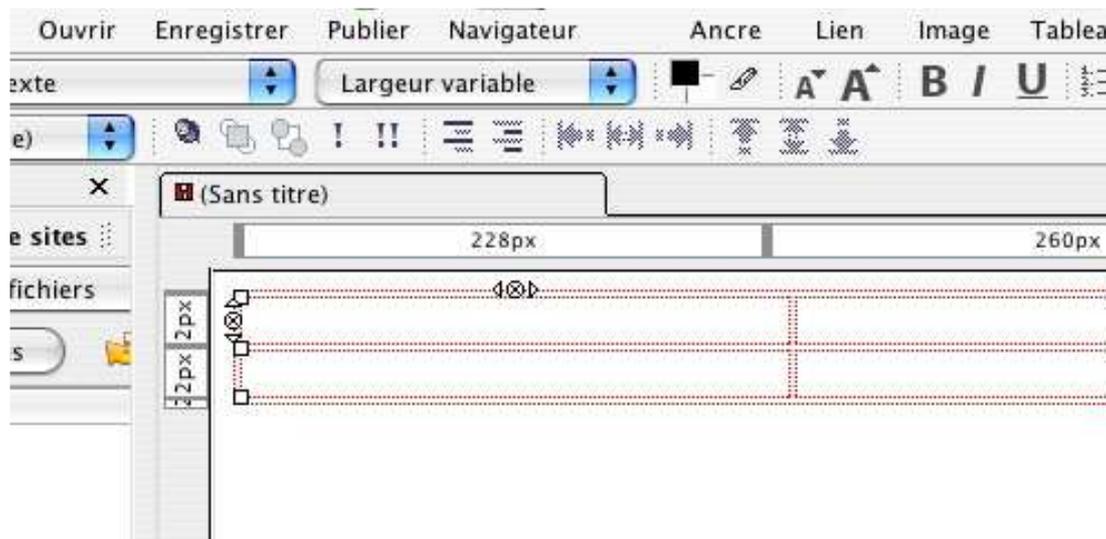
Avant d'insérer un tableau, il faut réfléchir au nombre de colonnes et de lignes dont tu auras besoin.  
De plus, la bordure doit être réglée sur 0 pour que le squelette de la page (le tableau) soit invisible quand la page sera lue sur Internet.

En cliquant sur l'onglet "précisément", on peut créer un tableau de façon très précise.



Si on veut bloquer les dimensions des bordures du tableau avec précision, il faut les déplacer puis les ramener à leur place d'origine.

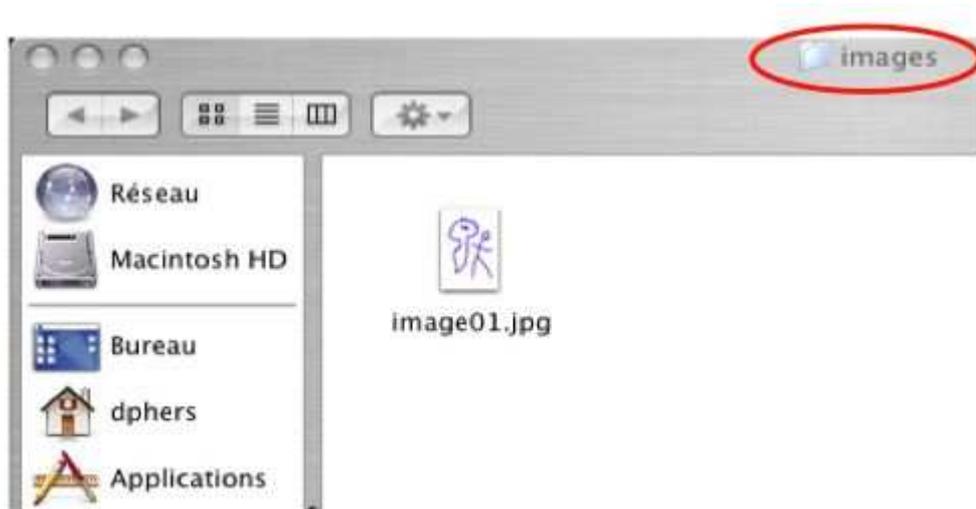
Le tableau demandé apparaît sur la page en construction.



## Comment insérer une image ?

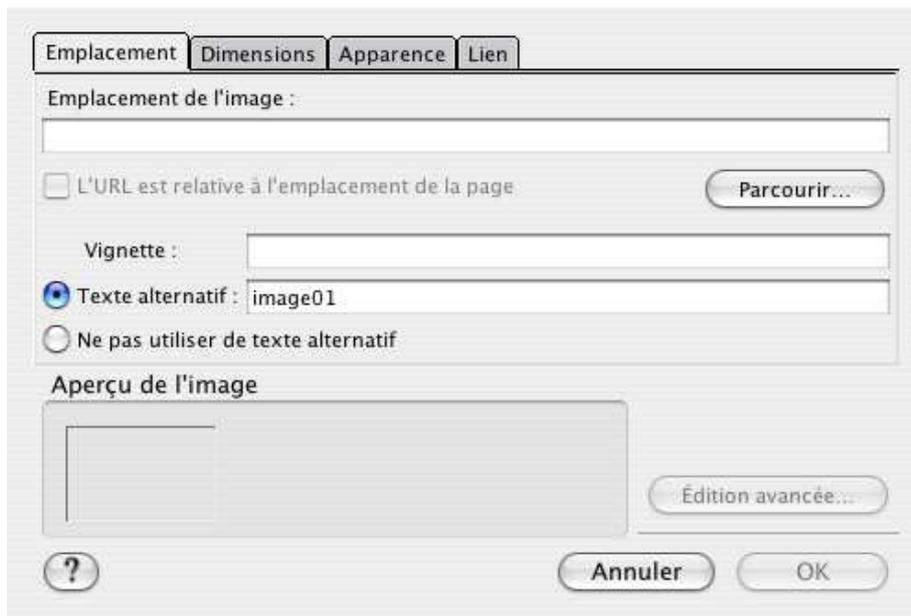
Seules les images que tu as placées dans le dossier "images" pourront être insérées dans les pages en construction.

Si tu en as oublié une, sors du logiciel et va vite l'insérer dans le dossier "images" comme tu as fais précédemment.



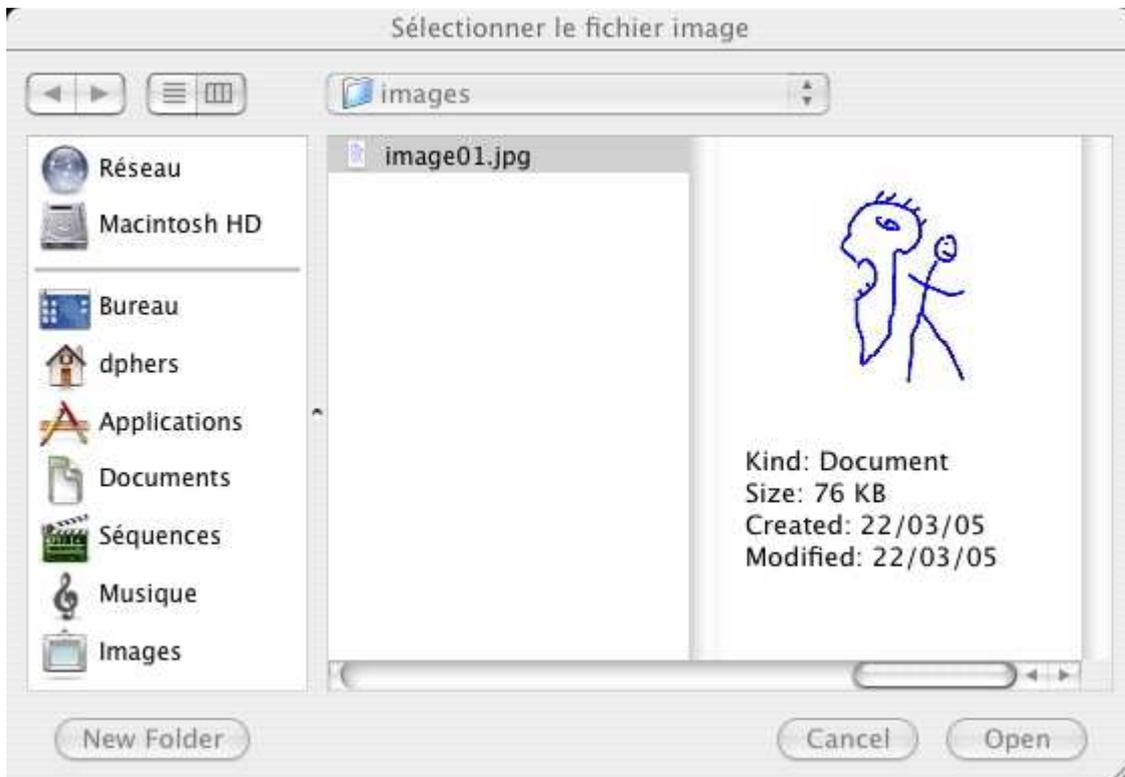
La fenêtre suivante va te permettre de donner quelques informations sur ton image. Dans "texte alternatif", donne un titre à ton image : pourquoi pas le nom du fichier de l'image. Si tu veux, tu peux choisir ne pas utiliser de texte alternatif, si c'est ton choix, clique sur "ne pas utiliser de texte alternatif".

Clique sur l'icône "image" pour en insérer une. Après avoir écrit le "Texte alternatif", clique sur "parcourir" pour aller chercher ton image.



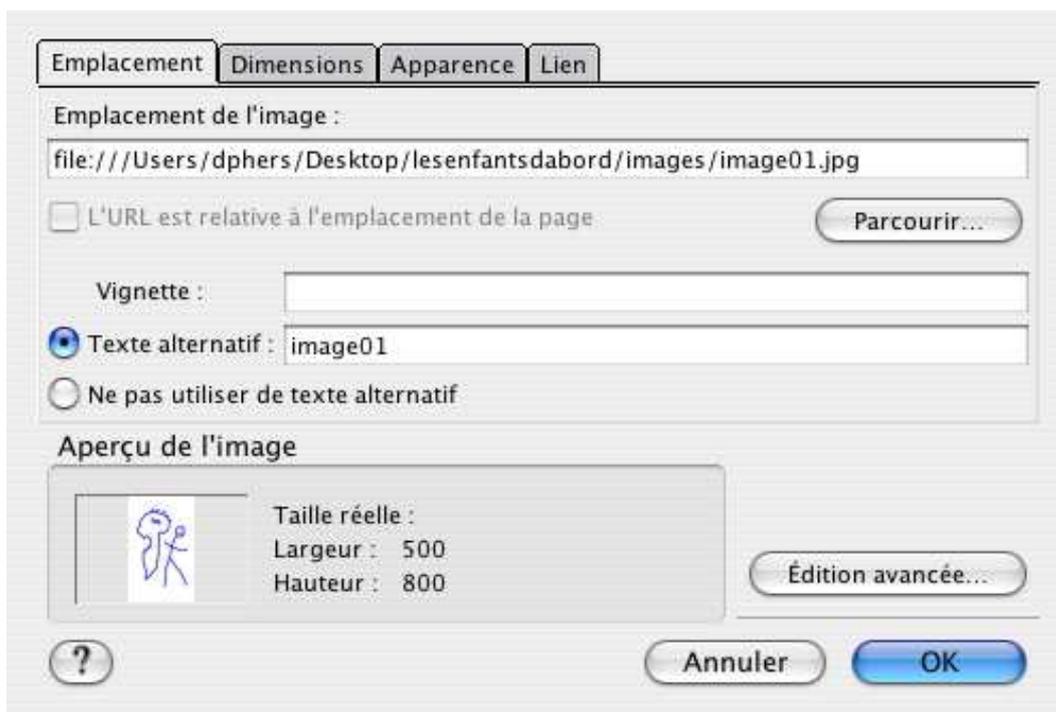
Cette étape est très importante, le navigateur doit savoir quelle image il faut insérer dans la page et où elle se trouve : elle doit être dans le dossier "images" du dossier principal.

Grâce à cette fenêtre, indique quelle image tu veux mettre sur la page et clique sur "Open".



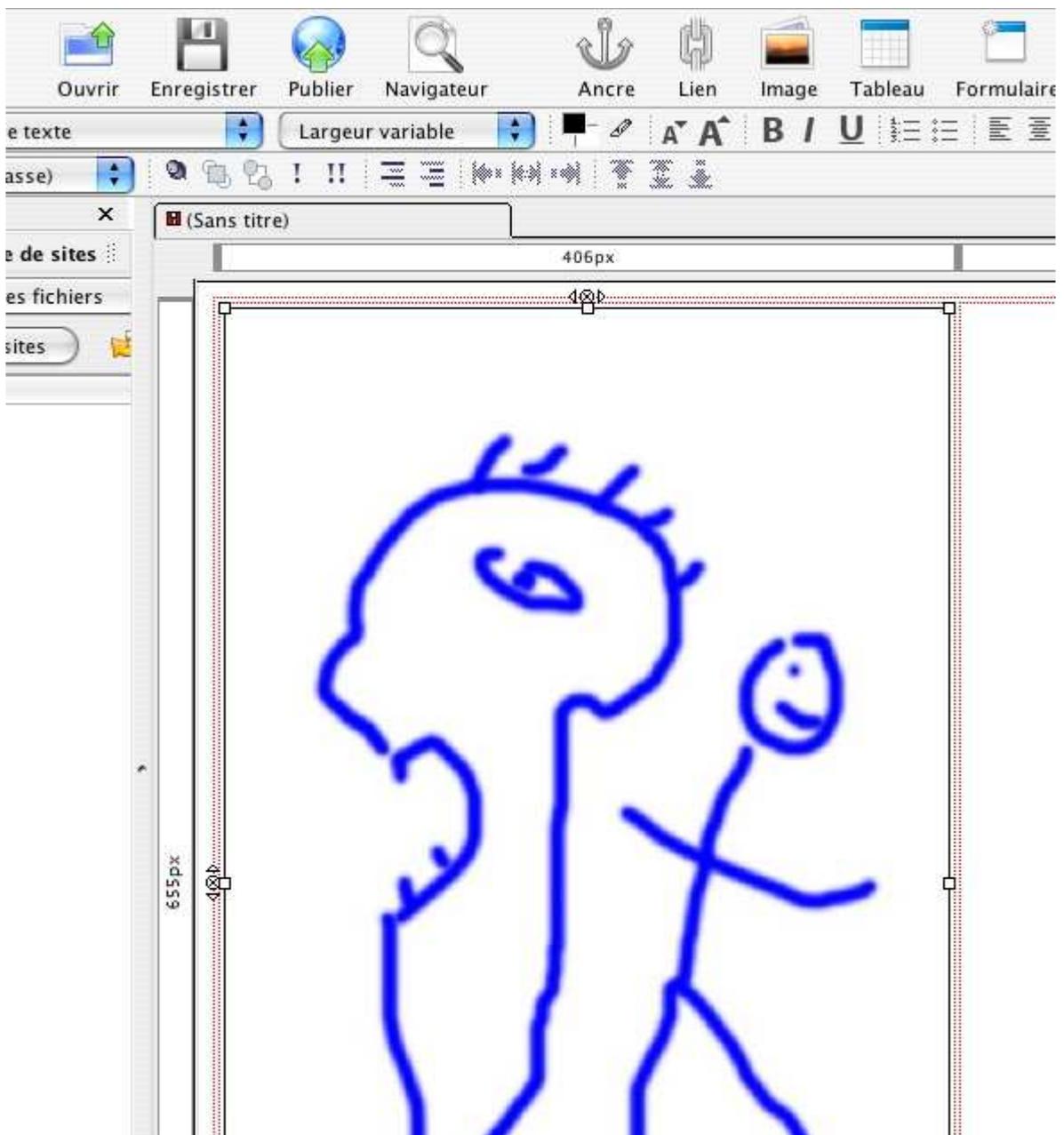
Vérifie en bas à gauche si tu ne t'es pas trompé d'image.

Il ne reste plus qu'à cliquer sur "OK".



Tu peux la redimensionner en jouant avec les bordures de l'image. Place-la ensuite à l'endroit désiré.

L'image doit normalement s'afficher sur la page Web en construction.



Si tu t'es trompé d'image ou que tu veux la changer, tu peux la supprimer.

Pour supprimer une image, clique dessus et appuie sur la touche "delete".

## Quitter, continuer et modifier sa page Web ...

### Comment quitter « NVU » ?

N'oublie surtout pas d'enregistrer (sauver) les pages en cours afin de ne pas perdre ton travail.



Enregistrer

Avant de quitter le programme, enregistre la page Web en construction en cliquant sur l'icône "enregistrer". Pour quitter le logiciel, il te suffit de réaliser l'opération représentée par l'image ci-dessous.



### Comment continuer ou modifier sa page Web ?

La fonction "ouvrir" permet de reprendre un travail et de le poursuivre au cas où tu aurais arrêté de travailler un certain temps.

Clique sur l'icône "ouvrir" pour poursuivre ton travail. Il suffit ensuite de sélectionner la page que tu désires retravailler.



Ouvrir

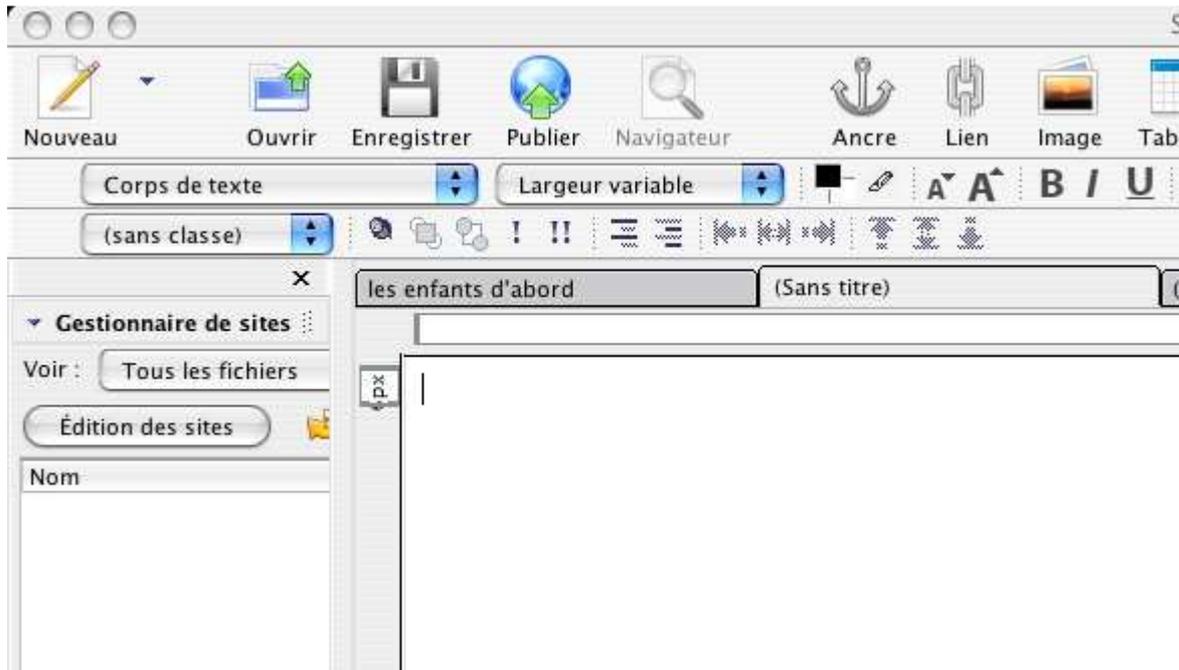


## J'étoffe mon site ...

### Comment créer une nouvelle page ?

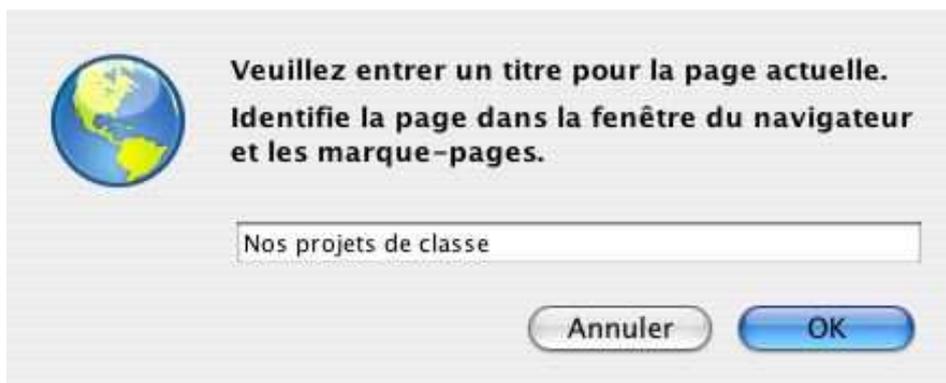
Quand tu commenceras à t'habituer à "NVU", tu pourras créer de nouvelles pages pour étoffer ton site Web.

Clique sur l'icône "nouveau" pour créer une nouvelle page.



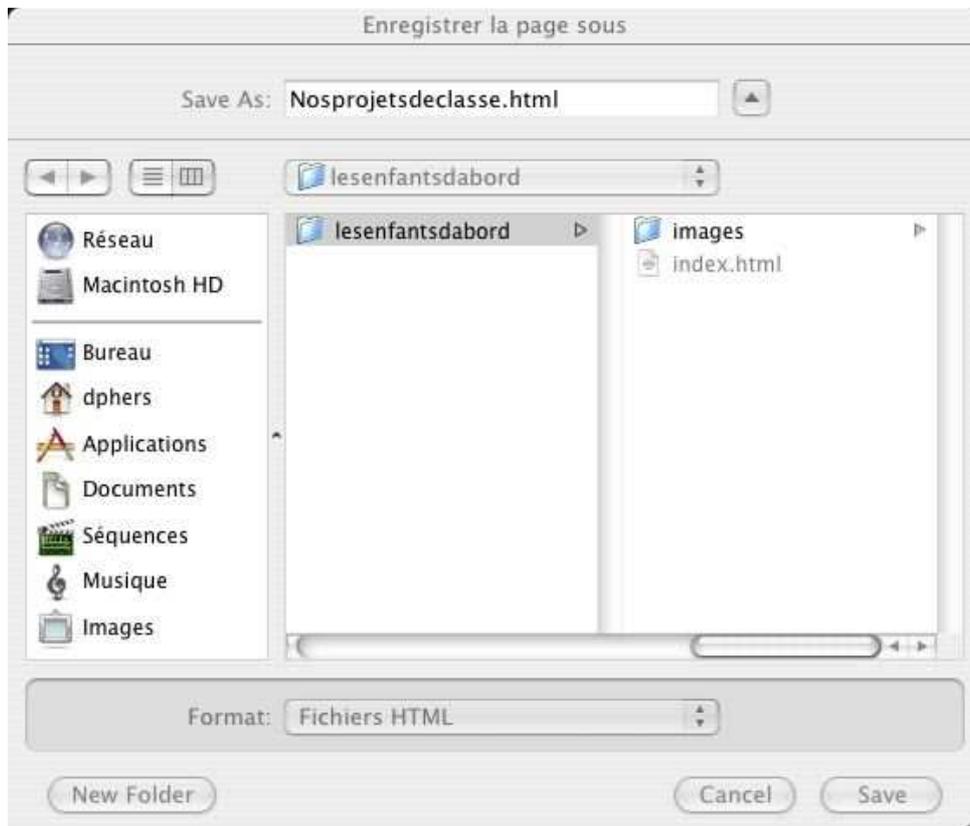
Le titre que tu vas inscrire dans cette fenêtre sera le titre qui s'affichera en haut de ta page Web quand elle sera lue sur Internet par un navigateur.

En cliquant sur l'icône "enregistrer", cette fenêtre apparaît. Donne ainsi un titre à ta page en l'écrivant dans la zone prévue à cet effet.



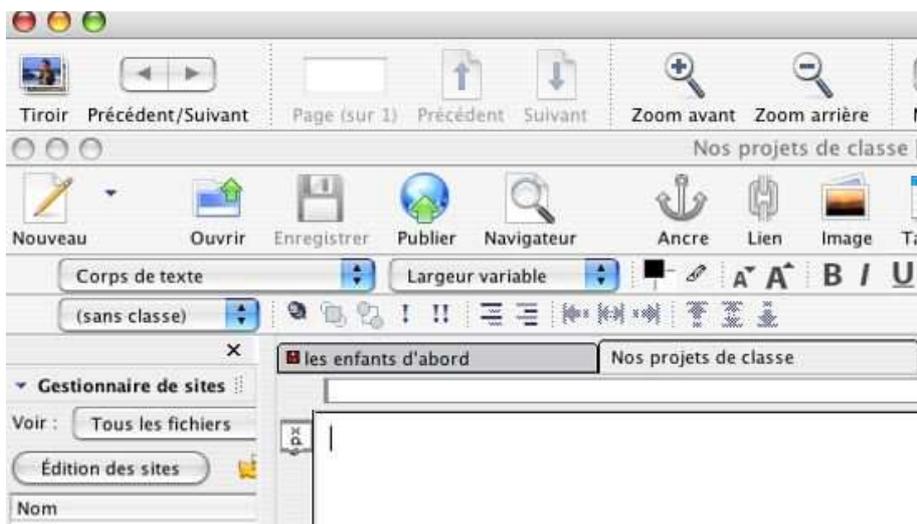
N'oublie pas de l'enregistrer dans le dossier principal.  
N'oublie pas également les règles précédentes : pas d'accents, ...

Cette fenêtre permet d'indiquer où sera enregistrée la nouvelle page Web. Clique ensuite sur "save" pour l'enregistrer à l'endroit choisi : dans le dossier principal.



On peut remarquer que le nom que tu as donné à la nouvelle page se trouve sur l'onglet (petite étiquette au dessus de la page qui t'indique le nom de celle-ci). Dans l'exemple ci-dessous : "les enfants d'abord" et "Nos projets de classe".

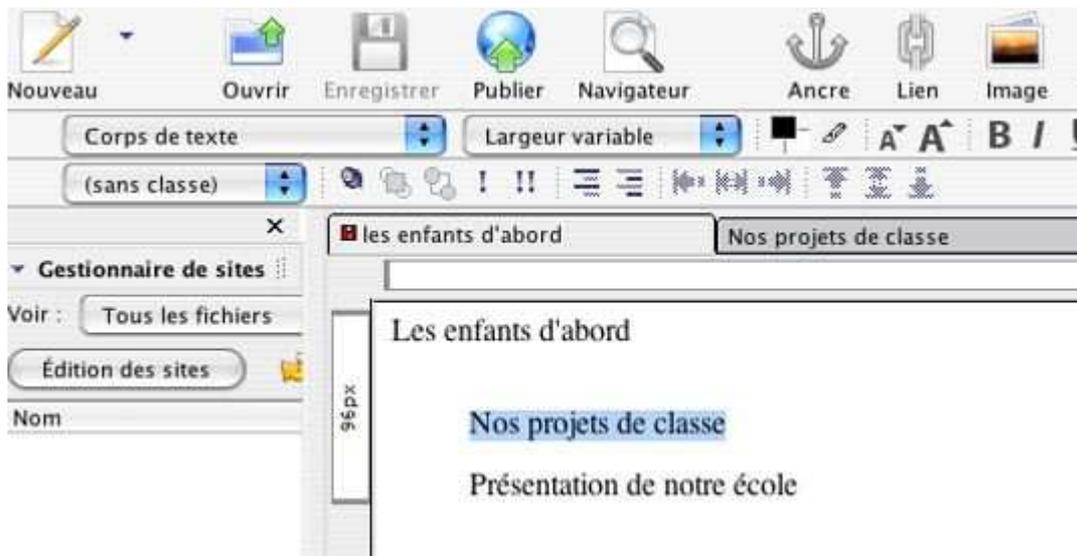
Une fois la page sauvegardée, on retourne automatiquement sur la page en construction.



## Comment créer des liens ?

On a maintenant deux pages qui existent et on voudrait pouvoir passer de l'une à l'autre. On va donc créer des liens entre elles.

Sélectionne soit un mot, soit un morceau de phrase, soit une phrase ou une image à l'aide de la souris et clique sur l'icône "lien".



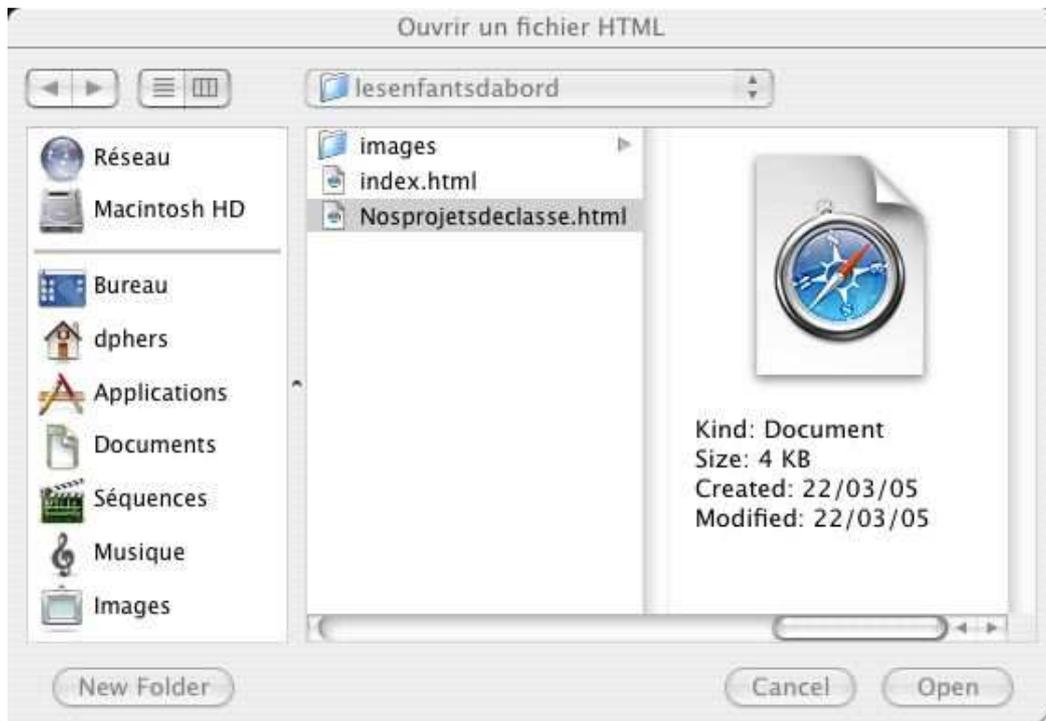
Un menu va ensuite s'afficher, il te permettra de choisir la destination du lien, la page vers laquelle tu veux aller.

Clique sur "parcourir" pour rechercher la cible de ton lien, la page vers laquelle tu veux aller.



La cible d'un lien est en fait sa destination. Dans l'exemple, mon départ est la phrase "nos projets de classe" et la cible est la page "Nosprojetsdeclass". Sur Internet, quand je cliquerai sur "nos projet de classe", j'arriverai à la page Web correspondante.

Sélectionne la page Internet cible, celle vers laquelle va aboutir le lien.



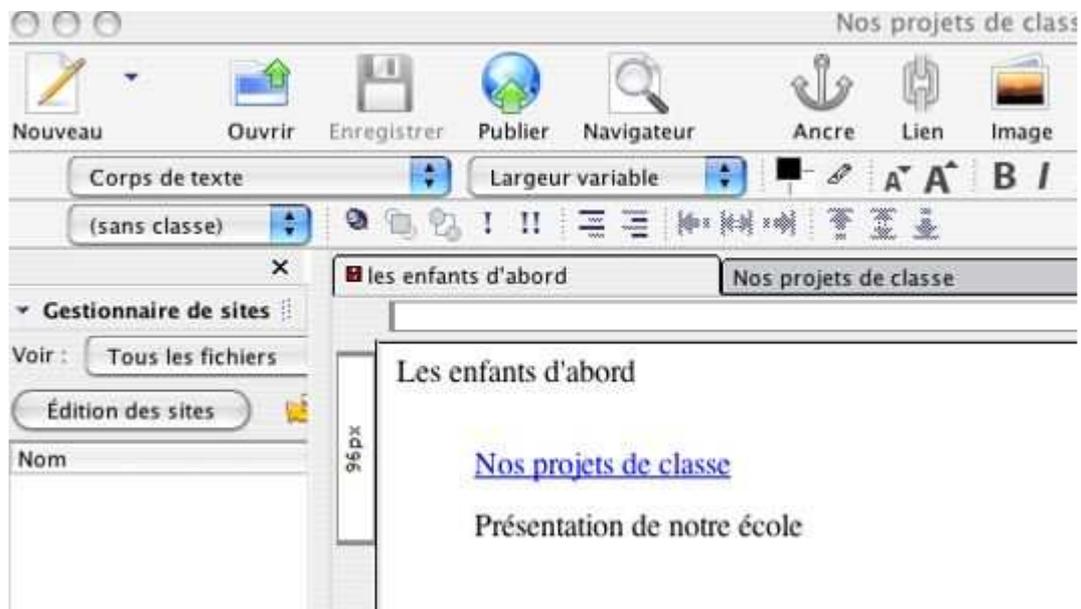
Assure-toi que la cible du lien soit bien dans le dossier principal.

Après avoir cliqué sur "Open", il ne reste plus qu'à cliquer sur "OK".



La couleur et le surlignage permettent de retrouver facilement un lien dans la page en construction, c'est un code.

Une fois toutes les étapes achevées, le lien est mis en couleur et souligné.



## Comment puis-je voir si mon site Web fonctionne ?

En cliquant sur “index.html”, le fichier va être lu par un navigateur, un logiciel qui permet de surfer sur Internet. Il en existe plusieurs : FireFox, Internet Explorer, ...

Va dans le dossier principal et fais un double clic sur le fichier “index.html”.



C'est à ce moment-là que tu peux te rendre compte et évaluer ton travail :

- est-ce que les pages me conviennent ?
- est-ce que liens fonctionnent ?
- est-ce que la mise en page est correcte ?

Le fichier est lu comme s'il était sur Internet grâce au navigateur.



