

Séance 1 : Le loto de l'outil numérique.

Discipline :

- Explorer le monde.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.

Compétences :

- Connaître le vocabulaire de l'outil informatique.

Objectifs :

- Reconnaître et nommer les différentes parties de l'outil informatique.
- Utiliser le lexique de l'ordinateur.
- Oser prendre la parole dans un petit groupe.
- Respecter une règle de jeu.

Déroulement :

Phase 1 : Rappel de la séance précédente. Utilisation de flashcards pour rappeler le nom des différents composants de l'ordinateur. La maitresse montre les flashcards et les élèves doivent donner le nom de l'objet.

Phase 2 : Présentation du jeu du loto et passation des consignes.

Phase 3 : Les élèves jouent en autonomie (jusqu'à 6 élèves).