

Séance 3 : La découverte de la souris.

Discipline :

- Explorer le monde.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Agir, s'exprimer et comprendre à travers les activités artistiques.
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Compétences :

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se déplacer sur un écran d'ordinateur, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.
- Utiliser des objets numériques : tablette, ordinateur.
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.

Objectifs :

- Etre capable de se déplacer dans l'espace de l'écran avec l'aide de la souris.
- Etre capable faire un dessin simple.
- Comprendre que l'outil informatique peut remplacer l'outil scripteur (crayon).

Déroulement :

Phase 1 : rappel du vocabulaire informatique : les élèves énumèrent les différents composants de l'ordinateur et de la tablette.

Phase 2 : la maitresse présente la souris et indique sa spécificité : elle permet de se déplacer sur l'écran d'ordinateur et de sélectionner un icône. Tout en faisant une démonstration, la maitresse explique que pour sélectionner il faut cliquer avec son index sur la partie gauche de la souris.

Phase 3 : préalablement la maitresse a ouvert l'application Paint sur les ordinateurs. Elle donne la consigne aux élèves : vous devez à l'aide de la souris dessiner un bonhomme. Sur l'écran vous trouverez la feuille blanche qui est au centre et en haut il y a différents outils. Pour le moment vous utilisez seulement la souris, pour tracer un trait il suffit de laisser l'index appuyé sur le clic gauche. Lorsque votre bonhomme en noir et blanc sera fini, il faudra le montrer à la maitresse pour pouvoir utiliser la couleur.

Phase 4 : Les élèves vont faire un dessin simple comme précédemment mais cette fois-ci avec l'aide de la couleur. Consigne : vous pouvez réaliser un dessin en couleur en utilisant la palette de couleur en haut de l'écran. Lorsque les élèves ont fini et que l'enseignant a validé le travail, les élèves peuvent faire un jeu sur un logiciel afin de les initier au déplacement de la souris tout en travailler le repérage dans l'espace.

Phase 5 : mise en commun. Les élèves rappellent les consignes de l'atelier ainsi que ses différents objectifs. Pour cela, ils mettent d'abord en commun à l'oral, puis vont dicter à la maitresse un petit texte expliquant l'objectif et la consigne. La maitresse écrira à l'aide du clavier sur l'ordinateur de la classe. Les élèves devront mesurer leur débit de parole afin de pouvoir suivre le rythme de l'enseignante au clavier qui est plus rapide que celui de l'écriture à main levée.