

Séance 4 : Etre autonome sur l'ordinateur.

Discipline :

- Explorer le monde.
- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions.
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée.

Compétences :

- 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.
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
- Lire les nombres écrits jusqu'à 10.

Objectifs :

- Etre capable de se déplacer dans l'espace de l'écran avec l'aide de la souris.
- Etre capable d'utiliser un logiciel simple sur l'ordinateur en autonomie.

Déroulement :

Phase 1 : rappel du vocabulaire informatique sous forme de jeu « Hope and say ». Puis l'enseignant explique aux élèves comment allumer et éteindre son ordinateur et accéder au logiciel dont l'icône se trouve sur le bureau. Un ou plusieurs élèves reformulent et font la démonstration devant la classe.

Phase 2 : les élèves en binôme doivent grâce à la vidéo et à ce qu'ils ont appris dans les séances précédentes, allumer l'ordinateur, aller sur le logiciel qui se trouve sur le bureau, utiliser le logiciel qui porte sur la numération et lorsque l'activité est finie éteindre l'ordinateur. Pendant la séance l'enseignant vérifie que les élèves ont réussi à allumer l'ordinateur et à utiliser le logiciel.

Phase 3 : mise en commun. Les élèves rappellent les consignes de l'atelier ainsi que ses différents objectifs et les critères de réussite.