

Séquence : La découverte de l'outil informatique

Séances	Objectifs	Déroulement	Matériels
Pré séance	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir l'ordinateur et la tablette numérique. - Appréhender le vocabulaire informatique (composantes de l'ordinateur). - Découvrir le fonctionnement de la tablette numérique et de l'ordinateur. 	<p><u>Phase 1</u> La maitresse regroupe les élèves autour des ordinateurs de la classe et présente l'outil. Elle donne son nom et explique son rôle et son utilisation. Ensuite elle présente chaque composant de l'ordinateur : clavier, souris, écran, unité centrale et enceintes. Elle énumère les noms, les fait répéter par les élèves, et explique son rôle au sein de l'ordinateur.</p> <p><u>Phase 2</u> Après avoir présenté l'ordinateur aux élèves, la maitresse leur présente de la même manière la tablette numérique, en veillant à insister sur le tactile, et l'utilisation/le déplacement dans l'espace de la tablette.</p> <p><u>Phase 3</u> Pour conclure la séance, la maitresse effectue une mise en commun. Elle pointe chaque élément informatique et demande aux élèves d'énumérer le nom de celui-ci et son rôle.</p>	<p>Les différentes composantes d'un ordinateur : souris, clavier, écran, unité centrale, enceintes</p>
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p><u>Phase 1</u> 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.</p> <p><u>Phase 2</u> Présentation du jeu du loto et passation des consignes.</p> <p><u>Phase 3</u> Les élèves jouent en autonomie (jusqu'à 6 élèves).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Flashcards - Jeu du loto
Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> - Etre capable de ranger dans les lettres de l'alphabet dans le bon ordre. 	<p><u>Phase 1</u> : Rappel du vocabulaire informatique Les élèves énumèrent les différents composants de l'ordinateur et de la tablette. Pour chaque nom énuméré ils doivent trouver la carte image correspondante placé dans les mains de la maitresse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Flashcards - Clavier - Ordinateur

	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom à l'aide du clavier, en utilisant l'écriture scripte. - Produire une dictée à l'adulte à partir du clavier, moduler son débit de parole en suivant le rythme de l'enseignant au clavier. - Comprendre que l'outil informatique peut remplacer l'outil scripteur (crayon). 	<p><u>Phase 2</u> La maitresse présente l'outil clavier, et indique sa spécificité : les lettres de l'alphabet ne sont pas dans le bon ordre, elles sont mélangées, nous appelons ça un clavier AZERTY dû à l'enchaînement des premières lettres du clavier.</p> <p><u>Phase 3</u> Les élèves vont à l'ordinateur par groupe de 2 - 3. Ils ouvrent le document word en suivant les instructions de la maitresse. Une fois devant leur page blanche, ils doivent écrire l'alphabet dans l'ordre à l'aide du clavier.</p> <p><u>Phase 4</u> Une fois les lettres de l'alphabet remis dans le bon ordre, les élèves appellent la maitresse. Celle-ci ne vient pas vérifier leur travail, elle le fera ultérieurement. Elle leur indique comment enregistrer leur travail, puis chaque élève devra nommer le travail avec son nom. Ils doivent donc réussir à écrire leur prénom à l'aide du clavier.</p> <p><u>Phase 5</u> Mise en commun en classe entière. 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 les objectifs et les consignes. La maitresse l'écrira à l'aide du clavier de 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.</p>	
<p>Séance 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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). 	<p><u>Phase 1</u> Rappel du vocabulaire informatique : les élèves énumèrent les différents composants de l'ordinateur et de la tablette.</p> <p><u>Phase 2</u> 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.</p> <p><u>Phase 3</u> 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Souris - Ordinateur

		<p>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 monter à la maitresse pour pouvoir utiliser la couleur.</p> <p><u>Phase 4</u></p> <p>Les élèves vont faire un dessin simple comme précédemment mais cette fois-ci avec l'aide de la couleur.</p> <p>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.</p> <p><u>Phase 5</u></p> <p>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.</p>	
<p>Séance 4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p><u>Phase 1</u></p> <p>Rappel du vocabulaire informatique sous forme de jeu «Hope and say».</p> <p>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.</p> <p><u>Phase 2</u></p> <p>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.</p> <p><u>Phase 3</u></p> <p>Mise en commun. Les élèves rappellent les consignes de l'atelier ainsi que ses différents objectifs et les critères de réussite.</p>	<p>- Ordinateur</p>