

La classe mobile avec des MS/GS

Séance 1 :

En ½ groupe

Découverte de la classe mobile et activités langagières sur les « précautions ».

A l'aide d'un vidéo-projecteur, projeter la photo d'un mini-ordinateur.

Comment allumer un ordinateur.

vocabulaire : clavier, écran, souris

Compétences du **B2I**

S'approprier un environnement informatique de travail

Utiliser un vocabulaire pertinent :

Je sais désigner et nommer la souris.

Je sais désigner et nommer le clavier.

Je sais désigner et nommer l'écran.

Je sais désigner et nommer l'ordinateur.

Comprendre le fonctionnement d'un objet technique usuel :

Je sais allumer l'ordinateur.

Je sais éteindre correctement l'ordinateur.

Séance 2:

Les ordinateurs sont utilisés en tant qu'atelier.

Réinvestissement de la séance 1: allumer l'ordinateur

Apprendre à repérer l'icône de « partage » et la faire apparaître.

Afin de s'approprier l'utilisation de la souris (curseur, clic gauche), utilisation d'un jeu éducatif du logiciel Gcompris, qui consiste à cliquer sur des cases afin de faire apparaître un objet.

A la fin de l'atelier, on apprend à quitter le jeu, puis le logiciel.

Je sais lancer le logiciel (double-cliquer).

Je sais quitter le logiciel.

Je sais naviguer dans un logiciel

Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur,
cliquer

Je sais repérer une icône de « partage » et la faire apparaître

Cécile Faucher-Tartonne

Séance 3:

Les ordinateurs sont utilisés en tant qu'atelier.

Réinvestissement des séances 1 et 2 allumer l'ordinateur, faire apparaître le dossier partage, utilisation de Gcompris.

Jeu sur les couleurs

Reconnaître le nom des couleurs

Pointer et Cliquer sur le ballon

Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur

Reconnaître le nom des couleurs, reconnaître les lettres, me repérer sur un référentiel

Jeu de puzzles

Il s'agit de reconstituer des puzzles d'oeuvres

Faire glisser les morceaux pour recomposer le puzzle.

Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.

Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après avoir terminé le jeu.

Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.

Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (assembler)

Séance 4:

Les ordinateurs sont utilisés en tant qu'atelier.

*Utilisation d'internet pour accéder au site d'origami.

Chaque enfant peut faire son pliage à son rythme, il change la page en cliquant sur « suivant ».

Sortir d'internet, fermer.

*Jeu de rapidité de lecture.

La maîtresse envoie un message sur tous les ordinateurs du groupe. Le but étant de reconnaître, le plus rapidement possible, le mot ou le message.

*Jeu libre.

Apprendre à éteindre correctement l'ordinateur.

Je sais allumer l'ordinateur.

Je sais éteindre correctement l'ordinateur.

Je sais lancer le logiciel (double-cliquer).

Je sais quitter le logiciel.

Je sais naviguer dans un logiciel

Reconnaître des mots, reconnaître les lettres, me repérer sur un référentiel

Séance 5:

Les ordinateurs sont utilisés en tant qu'atelier.

Réinvestissement des séances 1 et 2 allumer l'ordinateur, faire apparaître le dossier partage, utilisation du traitement de texte.

Le but de l'utilisation du traitement de texte étant d'écrire une petite phrase sur le blog.

- ouvrir un fichier (double-clic) - fixer la position du curseur (texte)
- On enregistre (icône de disquette)
- On ferme le fichier (icône de la croix) - sélectionner une partie de texte.

J'utilise le clavier

- saisir des lettres minuscules - déplacer le curseur grâce aux flèches

(correspondance Majuscules/ script)

- saisir correctement les espaces - passer des lignes (touche entrée)
- saisir certaines lettres accentuées - modifier un texte en cas d'erreur
 - utiliser des éléments de ponctuation (. ,)

S'approprier un environnement informatique de travail

Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, effacer.

Je sais enregistrer un fichier.

Je sais produire et modifier un texte.

Cécile Faucher-Tartonne

Je sais saisir des caractères en minuscules, des lettres accentuées et des signes de ponctuation. Je sais modifier la mise en forme de caractères.

Séance 6

Identique à la séance 5, en ajoutant des compétences

- ouvrir son fichier
- modifier la taille des caractères d'un texte
- Utiliser Majuscules/script
- changer la couleur

A la fin de la séance les enfants peuvent jouer à un jeu de Gcompris.

Je sais saisir des caractères en minuscules, en majuscules, des lettres accentuées et des signes de ponctuation. Je sais modifier la mise en forme de caractères.