

4 séances pour découvrir l'ordinateur en maternelle

A la demande d'enseignants de Moyenne section et Grande section de maternelle, et dans le cadre de leur projet portant sur « l'entrée dans l'écrit », ces séances en salle informatique visaient à :

- Rendre l'élève autonome face à l'usage de l'ordinateur en maternelle
- Effectuer une première approche de l'usage d'un traitement de texte
- Apporter les premières notions technologiques : le nom des différentes parties de l'ordinateur, et les liens entre ces différentes parties

Moyens : PC « préparés » spécifiquement pour une session maternelle :

- ❑ sur le bureau, uniquement les icônes nécessaires à la séance
- ❑ ouverture des fichiers paramétrée par simple clic,
- ❑ affichage 800x600 pour la lisibilité
- ❑ souris adaptées aux mains des petits
- ❑ claviers préparés avec des gommettes de couleur, voire des caches.
- ❑

Afin que le travail puisse être prolongé dans les classes à moindre frais pour les écoles, nous avons utilisé pour ces séances :

Le CD de jeux réalisé par le Centre Ressource de Palavas (à commander sur le site <http://crpal.free.fr>)

Wordpad de Windows

Principe : 4 séances pour amener l'élève à utiliser de façon autonome l'ordinateur ou les ordinateurs de sa classe pour écrire :

- savoir allumer l'ordinateur, ouvrir un programme de TTX (Wordpad, TTX spécial petits ...)
- repérer les lettres sur le clavier
- taper un mot, une phrase, de mémoire ou avec modèle
- découvrir quelques touches utiles (maj, shift, effacement, déplacement sans effacement avec les touches de direction, espace, point du clavier numérique)

Connaître le nom des différentes parties de l'ordinateur

Au début de chaque séance, un temps collectif est consacré à l'acquisition du vocabulaire des différentes parties de l'ordinateur. Ce travail est prolongé en activité annexe par le demi-groupe qui n'est pas en salle informatique (voir fiches en annexe)

1^{ère} séance : Observer, donner le nom et la fonction de chaque partie : l'écran, la souris, le clavier, les haut-parleurs, l'unité centrale.
Rappeler que l'*ordinateur* est l'ensemble de ces parties.

2^{ème} séance : Faire nommer par les élèves les parties du PC et leur fonction à travers le rappel oral de la séance précédente.
Faire dessiner.

3^{ème} séance : Reprise des dessins. Faire observer ce qui manque (très souvent) : les fils. Les faire suivre, remarquer qu'ils vont tous à l'unité centrale, « cerveau » de l'ordinateur.

4^{ème} séance : Mettre les enfants devant des ordinateurs dont il manque des éléments : chercher ce qui manque, et le demander à l'adulte qui vient brancher l'élément demandé.
Utilisation des jeux présentés en annexe 4.

Initiation au traitement de texte

Première séance : Découverte de l'ordinateur - Manipulation de la souris

Objectifs spécifiques :

- Orientation dans l'espace, latéralisation
- Motricité fine, maîtrise du geste (usage de la souris)
- Passage du plan horizontal (déplacement de la souris sur la table) au plan vertical (déplacement du pointeur sur l'écran)

- Comment allumer l'ordinateur? (spontanément, les enfants allument l'écran)
- Les différentes « parties » à allumer : l'écran, l'unité centrale
- L'ordinateur en marche. Que voit-on sur l'écran ? – Les icônes, le curseur de la souris.
- Repérer les icônes sur le bureau : les jeux
- Consigne : pose le clavier sur l'unité centrale, et clique sur les icônes avec la souris pour ouvrir les jeux

Propositions de jeux à installer :

1 - La pêche ou Babysouris : Pour la prise en main de la souris (sans clic) – Entraînement à la maîtrise du déplacement

2 - Coursouris : 3 niveaux d'exercices pour travailler le « cliquer », la précision de déplacement, le « cliquer-glisser ».

3 - Paulo : Une histoire à suivre qui amène l'enfant à mettre en œuvre les différents usages de la souris : déplacement, clic, glisser-déposer, double-clic.

Coloriage : Travail sur la précision de la sélection des éléments à colorier

Deuxième séance : Prise en main du clavier par le biais de jeux

Objectifs spécifiques : Repérage de la place des lettres sur le clavier
 Maîtrise de la pression sur les touches
 Accélération de la vitesse de localisation des lettres pour préparer au traitement de texte

Rappel oral de la séance précédente

Allumer seul l'ordinateur

Retrouver sur le bureau les icônes des jeux précédents

Nouveaux jeux d'initiation au clavier installés:

Clavier 3 : les lettres en majuscules apparaissent sur l'écran de gauche à droite, dans l'ordre alphabétique. L'enfant doit frapper la lettre au clavier pour la faire disparaître, avant qu'elle n'ait fini de traverser l'écran

Un score s'affiche en fin de partie.

Paralphabet : Un peu plus difficile. Les lettres en majuscules apparaissent de haut en bas, il faut frapper la lettre au clavier avant qu'elle ne s'écrase au sol ... L'ordre des lettres est aléatoire. La vitesse est paramétrable (lent/rapide)

Evaluation : les scores des jeux, à voir individuellement avec chaque élève.

Fin de séance : Reprise des jeux parmi ceux présents sur le bureau (ceux de la séance précédente)
 Les élèves ouvrent et quittent seuls les programmes choisis.

Troisième séance : Découverte du traitement de texte

Préparation des ordinateurs :

- Raccourci vers Wordpad sur le bureau
- Les claviers sont préparés avec des gommettes de couleur sur les touches utilisées
- Choisir une police de caractère aux lettres bien formées (en particulier les « a »)
- Choisir une taille d'au moins 30 points
- Modèles papier de correspondance script/majuscule auprès de chaque ordinateur (voir annexe 1c)
- Affichage dans la salle d'un modèle de clavier avec les touches colorées de la même couleur que les gommettes des claviers (voir annexe 3).

Objectifs notionnels :

- Progresser dans la correspondance des différentes graphies (majuscules / minuscules)
- Observer la construction du mot

Objectifs spécifiques :

- Utiliser les touches *effacement*, *majuscule*, *shift*, *entrée*
- Imprimer seul

Cliquer sur l'icône pour ouvrir le programme **Wordpad**

Qu'est-ce qu'on voit ? La page blanche, les « boutons » en haut, le curseur de la souris.

Taper plusieurs lettres au clavier (bloqué en majuscule), observer (correspondance feuille/écran, passage plan horizontal/plan vertical)

Effacer (utilisation de la touche <-) - Manipulation libre - Verbalisation

Consigne : « tu écris ton prénom » (avec ou sans modèle selon les possibilités des élèves)

- En majuscule.
- En minuscule

Observation que sur les touches du clavier la graphie ne change pas.

- Initiale en majuscule, le reste en minuscule.

Tu vas à la ligne à chaque fois.

Tu en écris autant que tu le peux sur ta page, en alternant écriture en majuscules et en minuscules

Modèle donné par l'adulte	Frappe au clavier	Sur l'écran, l'enfant voit :
1- majuscule imprimerie : LEA	majuscules d'imprimerie L E A	majuscule imprimerie LEA
2- majuscule imprimerie: LEA		minuscule script: Léa
3- minuscule scripte : Léa		minuscule script: Léa

Utilisation des touches Maj et Shift, repérées par des gommettes de couleur. Faire observer le cas échéant la lumière qui s'allume sur le clavier.

Passage à la ligne par la touche Entrée.

Evaluation : Observation des travaux réalisés.

En fin de séance :

Choix d'une feuille de couleur, à mettre dans l'imprimante.

C'est l'ordinateur qui commande l'imprimante : utilisation du bouton « Imprimer » de la barre d'outil.

Chaque enfant finit la séance avec son travail imprimé.

Quatrième séance : Ecrire une phrase

Préparation de l'ordinateur

- Bureau et programmes : comme pour la séance précédente
- Un modèle de phrase pour chaque ordinateur : initiale en majuscule, terminée par un point.
- Penser à éviter les caractères qui nécessitent l'emploi d'une touche double, comme les lettres accentuées ou les signes de ponctuation autre que le point (que l'on peut trouver sur le pavé numérique)

Objectifs notionnels :

- Reproduire un modèle
- Respecter la construction de la phrase (place des mots, intervalles, ...)

Objectifs spécifiques :

- Réutiliser les touches *Maj*, *Shift*, *Entrée*
- Utiliser les touches *espace* et le *point*
- Déplacement dans la phrase sans effacement avec les *touches de direction*.
- Pour les plus avancés : mettre en couleur, changer la police.

Allumer seul l'ordinateur - Reconnaître et ouvrir le programme Wordpad.

Analyser le modèle écrit - Repérer les mots, les espaces, la place des lettres dans le mot.

Taper sa phrase en utilisant une typographie conforme au modèle : initiale en majuscule, le reste en minuscules.

=> Utilisation de la touche « Espace » : bien préciser qu'un seul espace suffit !

=> Utilisation du point du pavé numérique

Retrouver seul la procédure pour imprimer son texte -

Evaluation : La production est conforme à la consigne.

Propositions d'utilisations des fiches annexes.

Les fiches détaillées ci-après sont à utiliser en liaison avec les quatre séances d'initiation aux TICE proposées.

Vous trouverez :

- annexe 1a : la photographie d'un ordinateur ;
- annexe 1b : des étiquettes ;
- annexe 1c : correspondance entre les différentes graphies des lettres ;
- annexes 2a : différents éléments à trier ;
- annexe 2b : fiche de support de trie ;
- annexes 3 : le clavier
- annexe 4 : jeux interactifs reprenant les différents noms des parties de l'ordinateur ;
- annexe 5 : livret d'évaluation des compétences ;

- Propositions d'utilisations des annexes 1 :

- Coller les étiquettes (annexe 1a) sur l'annexe 1b : réalisation d'un document référence.
- Nommer oralement les différentes parties de l'ordinateur.
- Entraînement ou évaluation : coller des gommettes de couleur différentes sur les parties de l'ordinateur
- Prévoir 5 bouts de laine d'une couleur et 1 d'une autre couleur. A l'aide des 5 bouts de laine relier les différentes parties de l'ordinateur après avoir suivi ces liens sur un ordinateur. Faire remarquer que tous les éléments sont reliés à l'unité centrale (relié l'écran, l'imprimante, le clavier, la souris, les haut-parleurs à l'unité centrale). Le bout de laine restant permettra de relier l'unité centrale à une prise électrique.

- Propositions d'utilisations des annexes 2 :

Nommer oralement les différents éléments proposés en annexe 2a, et les trier en les collant sur l'annexe 2b.

- Propositions d'utilisations de l'annexe 3 :

- Repérer les lettres et les chiffres : colorier en bleu les lettres majuscules et en rouges les chiffres (du pavé numérique).
- Colorier d'une couleur identique aux gommettes collées sur le clavier les touches *effacer vers la gauche*, *entrée*, *espace*.
- Colorier les lettres de son prénom.

- **Propositions d'utilisations des annexes 4 :**

Ces deux jeux peuvent être utilisés en autonomie pour un entraînement ou une évaluation.

- **Propositions d'utilisations de l'annexe 5 :**

Ce livret regroupe toutes les compétences travaillées au cours de cette initiation, le faire remplir par les enfants en présence de l'enseignant : nous vous proposons de colorier le smiley placé à côté de chaque item en utilisant le code couleur suivant :

- vert = acquis,
- orange = en cours d'acquisition,
- rouge = non acquis.