

## CONNAÎTRE L'OUTIL INFORMATIQUE

### Sous domaine

### Compétences

### Objectifs

TICE	Commencer à s'approprier un environnement numérique	Nommer précisément les composants matériels et logiciels
		<b>Matériel</b> : 1 ordinateur pour 2.

### Déroulement Phase 1: éléments de l'ordinateur

Activité de découverte

15 min.

Echanges oraux

Par binôme

Les élèves sont par 2, face aux ordinateurs éteints.

L'enseignant présente les différentes composantes de l'ordinateur: l'unité centrale, le clavier, la souris, l'écran.

On procède à un jeu du furet, chacun son tour un membre du binôme désigne et nomme un des éléments présenté plus tôt.

### Déroulement Phase 2: allumer l'ordinateur+ ouvrir un logiciel

Manipulations

10 min.

Entraînement à l'utilisation du

Par binôme

#### Exercice 1

Allumer l'ordinateur en appuyant sur le bouton de l'unité centrale et non sur le bouton de l'écran. (Vérifier que les écrans sont en veille sinon les allumer).

#### Exercice 2

On explique aux élèves ce qu'est le bureau et les icônes.

On leur demande de repérer l'icône du logiciel Gcompris (petit avion orange) et de "cliquer" dessus 2 fois avec le bouton gauche de la souris.

### Déroulement Phase 3: utiliser le logiciel GCompris

Manipulations

20 min.

Entraînement à l'utilisation du

Par binôme

Le logiciel Gcompris est ouvert, les élèves cliquent sur l'icône représentant un chat avec un clavier et une souris..

Ils cliquent ensuite sur la souris et commencent des jeux de manipulation de la souris :

A Les poissons Cliquer sur des poissons qui bougent

B Effacer la buée : on déplace la souris sur des carrés de buée afin de faire apparaître une image.

C Effacer la buée : idem précédent mais on clique sur les carrés de buée.

### Déroulement Phase 4: éteindre l'ordinateur

Rangement

3 min.

Les élèves quittent le logiciel en suivant les étapes indiquées oralement par le maître.

On éteint l'ordinateur en respectant la procédure : démarrer- arrêter - ok

|