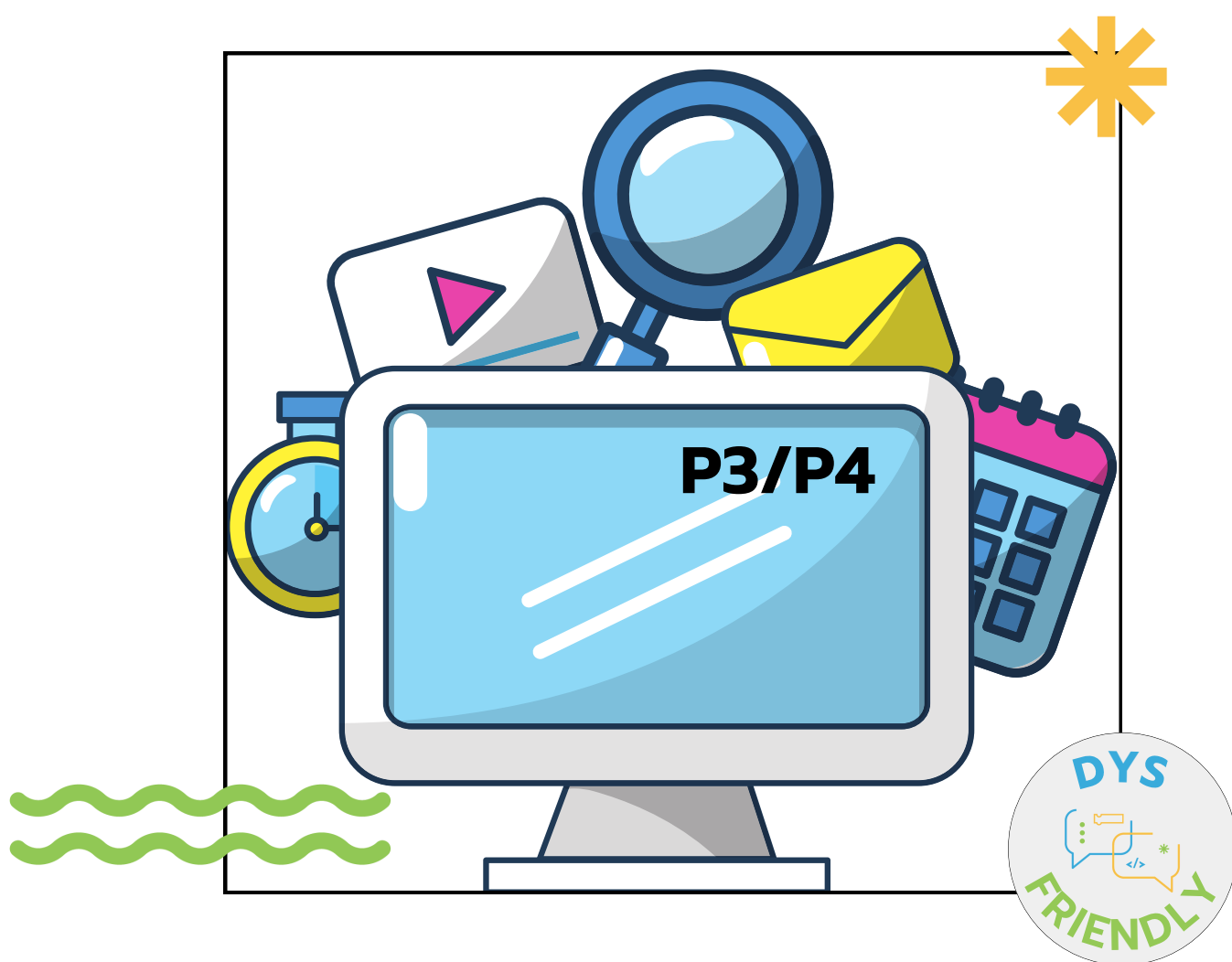


L'ordinateur, internet et moi !



Carnet de l'enseignant

CodeNPlay

CodeNPlay : Un engagement pour l'accessibilité

Chez Codenplay, nous avons à cœur de rendre nos jeux et contenus accessibles à tous les enfants, y compris ceux qui rencontrent des troubles de l'apprentissage.

Pour se faire, nos dispositifs ont été relus par Noémie Brans, orthopédagogue et enseignante dans l'enseignement spécialisé. Et Tatiana Matmat collaboratrice des Pôles Territoriaux.

Concrètement, cela se traduit par :

- L'utilisation d'une police d'écriture claire et lisible, sans empattement et de taille suffisamment grande pour faciliter la lecture.
- Un interligne large pour aérer le texte et éviter la fatigue visuelle.
- La mise en gras des mots importants et des actions pour une meilleure compréhension.
- Simplifier le vocabulaire utilisé et à définir les mots difficiles.
- Structurer les textes de manière claire et concise, avec des paragraphes courts et des titres explicites.
- Proposer des contenus variés et stimulants, qui motivent les enfants et favorisent leur apprentissage.

Notre objectif est de permettre à tous les enfants de profiter pleinement de nos dispositifs d'apprentissage.

En plus de ces adaptations, nos contenus sont tous lisibles avec un logiciel de lecture vocale tel que Speechify.

Nous sommes convaincus que l'accessibilité est un enjeu majeur et nous nous engageons à poursuivre nos efforts en ce sens pour que tous les enfants puissent découvrir le numérique et la robotique avec Codenplay.

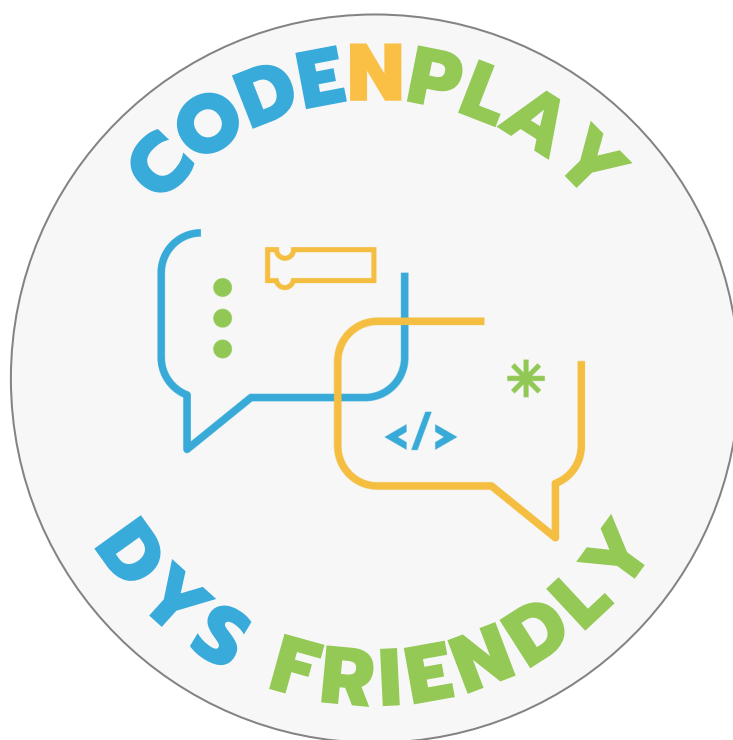


Table des matières



Bloc 1 :

- **Séquence 1** : Qu'est-ce qu'un ordinateur ?
- **Séquence 2** : Travailler en binôme
- **Séquence 3** : Utiliser l'ordinateur (souris, clavier)
- **Séquence 4** : Utiliser un logiciel de traitement de texte
- **Séquence 5** : Faire une recherche sur internet

Bloc 2 :

- **Séquence 1** : Traiter une image fixe
- **Séquence 2** : Créer une fiche documentaire
- **Séquence 3** : Dessiner avec un logiciel et animer un dessin
- **Séquence 3 bis** : Ajouter du son à son animation (prolongement de la séquence 3)

Bloc 3 :

- **Séquence 1** : Naviguer sur un site
- **Séquence 2** : Utiliser des mots-clés pour faire une recherche
- **Séquence 3** : Naviguer sur plusieurs sites : rallye web

Bloc 4 :

- **Séquence 1** : Navigation dans l'ordinateur
 - **Séquence 2** : Les différents formats de fichier
 - **Séquence 3** : Jeu de piste numérique
-
- Boîte à outils (annexes, affiches, matériel)
 - Liste des compétences

Liste du matériel par séquence



Nous avons choisi le matériel qui nous semble intéressant et accessible pour effectuer les premiers pas numériques des élèves.

Bloc 1

Séquence	Matériel
Séquence 1	• un ordinateur de bureau ou un ordinateur portable • des périphériques disponibles (Ex: micro, casque audio, webcam, imprimante, scanner, haut-parleurs, écran, clavier, ...)
Séquence 2	• Affiche pour créer le référentiel
Séquence 3	• un ordinateur par binôme • une souris (avec mollette) • un clavier AZERTY • une connexion internet
Séquence 4	• un ordinateur de bureau, une souris, un clavier ou un ordinateur portable + clavier et souris (par binôme) • une clé USB (avec un dossier créé pour le travail des élèves) • un logiciel de traitement de texte (pour la création des fiches, nous avons utilisé WordPad et LibreOffice des écoles).
Séquence 5	• un ordinateur de bureau une souris, un clavier ou un ordinateur portable (par binôme) ou une tablette • une connexion internet • En page d'accueil du navigateur : le moteur de recherche https://www.qwantjunior.com/

Bloc 2

Séquence	Matériel
Séquence 1	• un ordinateur et une souris par binôme • une banque d'images libres de droit (images d'animaux)
Séquence 2	• un ordinateur par binôme • une connexion internet • un logiciel de traitement de texte • des modèles de fiches documentaires
Séquence 3	• une tablette ou un ordinateur par binôme • le logiciel paint • une connexion internet
Séquence 3 bis	• une tablette ou un ordinateur par binôme • l'animation créée en séquence 3 • une banque de sons libres de droit • le logiciel "Clipchamp" installée

Bloc 3

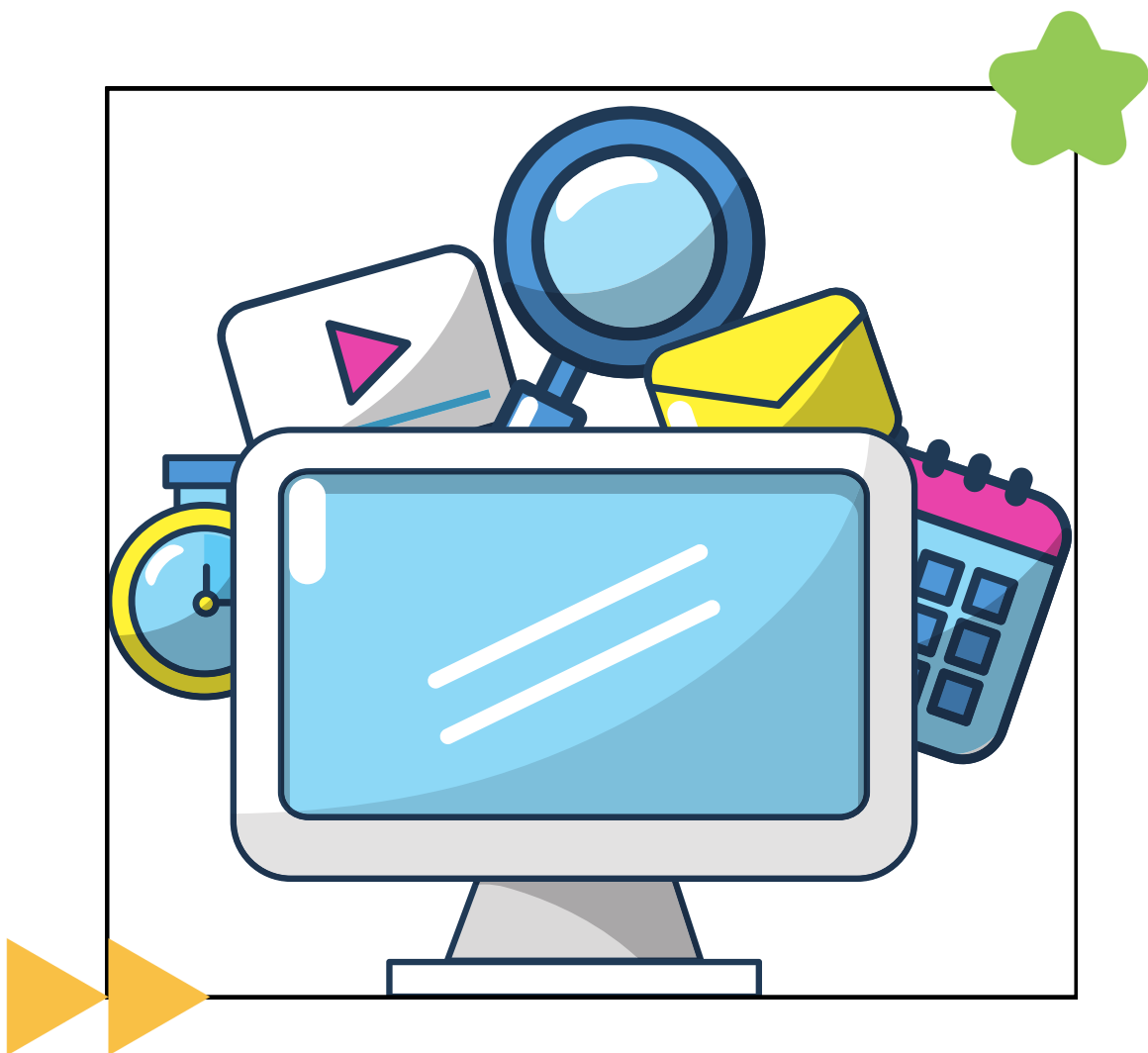
Séquence	Matériel
Séquence 1	• un ordinateur par binôme • une connexion internet
Séquence 2	• le jeu des mots-clés : imprimé et plastifié (dupliquer le jeu pour le nombre d'équipes)
Séquence 3	• un ordinateur par binôme • une connexion internet

Bloc 4

Séquence	Matériel
Séquence 1	• Trois boîtes (=dossiers) + des classeurs (= sous-dossiers) + des feuilles (= fichiers) • un ordinateur de bureau ou un ordinateur portable
Séquence 2	• Le jeu imprimé et plastifié (pour le nombre de groupes)
Séquence 3	• un ordinateur par binôme • la banque de fichiers (enregistrée sur le bureau de l'ordinateur ou sur une clé USB)

Bloc 1

Mes premiers pas numériques



CodeNPlay



Qu'est-ce qu'un ordinateur ?

Objectifs :

- Distinguer les objets qui sont des ordinateurs de ceux qui ne le sont pas.
- Comprendre comment fonctionne un ordinateur.
- Savoir utiliser le vocabulaire spécifique des composants matériels.
- Distinguer les périphériques d'entrée et de sortie.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir(s) : Vocabulaire spécifique au hardware.

Matériel :

- Images à classer (boîte à outils : BO1)

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève 1 : Ordinateur ou non ?
- Fiche élève 2 : L'ordinateur

Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice :

Proposer aux élèves de réaliser un contenu médiatique
(une affiche, une vidéo, une fiche documentaire, ...)

5'

Questionnement 1	• Quelles sont les informations nécessaires pour créer notre document ?
Mise en commun	• Noter les propositions des élèves • Selon le choix du contenu, les informations seront différentes (ex une affiche : une illustration, le nom de l'événement, date, lieu, ...)
Questionnement 2	• Quels outils pourrions-nous utiliser pour créer notre contenu ?
Mise en commun	• Faire émerger l'utilisation de l'ordinateur et de logiciel de traitement de texte.

Ordinateur ou non ?

20'

Recherche	• Former des groupes de 2 élèves. • Distribuer les images disponibles dans la boîte à outils BO1. • Demander aux élèves de faire un classement : Est-ce un ordinateur ou non ?
Correction collective	• Les élèves donnent leurs réponses en justifiant leur choix. • Réaliser la fiche élève 1. (ordinateur ou non ?)
Comment fonctionne un ordinateur ?	• Expliquer le traitement des données par l'ordinateur avec les trois mêmes étapes : entrée, traitement de données, sortie • Proposer une vidéo explicative afin de clarifier la bonne compréhension des élèves. exemple de vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=VRGXel-cyZA 

Les différents périphériques de l'ordinateur

25'

Observation et recherche	• Distribuer la fiche élève 2 : L'ordinateur. • Si un ordinateur de bureau est disponible dans la classe, l'observer et le faire décrire. Mettre en évidence les différents éléments : le clavier, la tour, l'écran, la souris, l'imprimante, ... • Observer l'illustration et demander quels éléments sont représentés. • Compléter la première partie de la fiche. (recto de la fiche) • Demander aux élèves s'ils connaissent d'autres éléments/matériel informatiques. Noter les propositions.
Entrée et/ou sortie ?	• Faire émerger le fait que certains périphériques sont des entrées et/ou des sorties. • <i>Une entrée est un élément qui permet à l'utilisateur d'envoyer une information à l'ordinateur.</i> • <i>Une sortie permet à l'ordinateur de fournir une information à l'utilisateur.</i> • Si possible, montrer aux élèves une webcam, un clavier, une souris, une imprimante, un casque, un micro, ... (ce qui est disponible dans la classe ou dans la salle informatique). • Demander aux enfants si ces périphériques sont des entrées et/ou des sorties. • Réaliser l'activité : entrée et/ou sortie ? (fiche élève 2) : activité collective ou individuelle. (images à découper disponibles dans la boîte à outils : BO2) • Montrer une tablette, un ordinateur portable ou un smartphone. • Demander aux enfants quels sont les périphériques présents dans ces appareils. • Compléter le verso de la fiche "entrée et/ou sortie".

Travailler en binôme



Pourquoi travailler à deux ?

Cela nous aide à trouver de meilleures solutions car, en général, il n'y a pas de manière « correcte » de résoudre un problème. Avec le travail en binôme, chaque élève apporte sa perspective, de sorte à construire une solution basée sur une combinaison d'idées.

De plus, avoir deux cerveaux à l'affût des erreurs signifie que les élèves prennent moins de temps à corriger les erreurs éventuelles.

Objectifs :

- créer une charte pour améliorer le travail en binôme
- distinguer la tâche de chacun

Les élèves feront appel à des savoirs, des savoirs-faire et des compétences de français pour cette activité.

Savoir(s) :

- Stratégies/habiletés de compréhension

Savoir-faire :

- Assigner un but à sa lecture.

Compétence(s) :

- Manifester sa compréhension d'un document dont l'intention est d'enjoindre.

Matériel :

- Etiquettes avec les différentes tâches
- Panneau pour créer une affiche en classe

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève : Travailler en binôme

Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice :

Annoncer aux élèves que lorsque nous travaillerons sur des ordinateurs ou sur des tablettes, nous allons régulièrement travailler en binôme.

50'

Questionnement	Quels sont les avantages de travailler à deux ?
Mise en commun	Réponses attendues : collaboration, aide, trouver des solutions à deux, ...
Observation	Montrer cette illustration (v. annexe) aux élèves et la faire décrire : The illustration is divided into two parts by a vertical dashed line. On the left, two people are sitting at a desk with a computer. The person on the left is labeled 'copilote' and is pointing at the screen. The person on the right is labeled 'pilote' and is looking at the screen. On the right, a car is shown with two people inside. The person on the left is pointing out the window and saying 'Tourne à droite.' The person on the right is driving and saying 'OK, c'est la bonne route.' Faire émerger que chaque membre du binôme a un rôle. Dans un binôme, il y a le rôle de pilote et le rôle de copilote.
Recherche	- Noter au tableau : pilote et copilote - Qui fait quoi ? - Proposer toutes les tâches mélangées et les placer au bon endroit. (v. annexes) - Créer un référentiel à afficher dans la classe. - Faire compléter la fiche élève 3. (correctif de la fiche dans la boîte à outils BO3) ou distribuer la fiche déjà complétée (BO3).



Utiliser l'ordinateur

Objectifs :

- Savoir allumer et éteindre un ordinateur.
- Savoir utiliser la souris/le pavé tactile et en connaître les différentes fonctionnalités.
- Savoir Utiliser le clavier et connaître la fonctionnalité de certaines touches.
- Lancer et fermer un programme.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir-faire :

Utiliser les fonctions principales d'un outil de création de contenus.

Compétence :

Produire et traiter des contenus multimédias.

Matériel :

- un ordinateur connecté à internet et une souris pour 2 élèves.

Préparation avant la séquence :

- Mettre dans les favoris du navigateur :
<https://www.minimouse.us/index.html>

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève 4 : La souris
- Fiche élève 4bis : Le pavé tactile
- Fiche élève 5: Le clavier
- Fiche élève 6 : Eteindre l'ordinateur

Déroulement de l'activité

Allumer l'ordinateur		5'
Mise en situation	• Demander aux élèves d'allumer leur ordinateur à l'aide de l'interrupteur. • Annoncer que nous allons réaliser découvrir comment manipuler l'ordinateur.	

Utiliser la souris/le pavé tactile		15'
Observation	• Par binôme, les élèves observent une souris. • Quels sont les éléments qui la composent ? Combien de boutons ? ...	
En action	• Compléter la fiche 4 (la souris) ou découvrir la fiche 4bis (Le pavé tactile) • Travail collectif. • Réaliser les jeux en ligne pour le site https://www.minimouse.us/index.html 	

Utiliser le clavier		25'
Défi	• Proposer un défi aux élèves pour évaluer leur compétence avec le clavier. (voir fiche 5) • Demander aux élèves d'ouvrir un logiciel de traitement de texte. (si besoin préparer en amont les ordinateurs avec le logiciel déjà ouvert ou montrer la démarche) • Travail des enfants, vérifier le travail de chacun. • Demander aux enfants quelles sont les difficultés qu'ils ont éprouvées. Pour quelle raison ? (difficultés éventuelles : majuscule, ponctuation, apostrophe, ...)	
	• Proposer aux élèves un référentiel à légender (voir fiche 5) (dans la boîte à outils en B04 : un clavier qui pourra être utilisé comme affichage dans la classe) • Collectivement, faire colorier la légende et les touches qui correspondent aux actions.	
Entraînement	• Proposer d'autres phrases à recopier dans le logiciel de traitement de texte. • Aide aux enfants en difficulté, veiller au bon respect de la ponctuation, orthographe, ...	
Eteindre l'ordinateur		5'
En action	• Afin de terminer cette séance, montrer la procédure pour éteindre l'ordinateur. • Chaque binôme reçoit la fiche élève 6 (éteindre un ordinateur). • Les enfants lisent la procédure et exécutent chaque étape citée afin d'éteindre leur ordinateur. • Note : la fiche 6 a été conçue pour des ordinateurs qui fonctionnent avec Windows, il est possible d'adapter cette fiche.	

A la fin de cette séance, les élèves reçoivent leur premier badge.

Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO5)



Remédiation

- Rapido : Le but de ce jeu en ligne est de saisir sur le clavier les lettres qui apparaissent à l'écran avant qu'elles ne touchent le sol. Trois niveaux de difficulté.

<https://monecole.fr/tice/jeu-en-ligne-abcrapido-connaître-les-lettres-sur-le-clavier>





Utiliser un logiciel de traitement de texte

Objectifs :

- Saisir un texte à l'aide d'un traitement de texte.
- Saisir des caractères spécifiques de ponctuation (point, virgule, accents).
- Changer la police d'écriture, la taille, la couleur.
- Enregistrer le contenu multimédia.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.
- Vocabulaire invariant spécifique au traitement de texte.
- Principales actions d'un traitement de texte.

Savoir-faire :

- Utiliser les fonctions principales d'un outil de création de contenus.

Compétence :

- Produire et traiter des contenus multimédias.

Informations et données

Savoir-faire :

- Enregistrer/exporter un document.

Matériel :

- un ordinateur, un clavier, une souris avec une mollette (par binôme)
- une clé USB (pour enregistrer les réalisations des élèves)

Préparation avant le séquence :

- Vérifier que chaque ordinateur dispose d'un logiciel de traitement de texte
- Si pas de clé USB : créer un dossier " travail des élèves"

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève 7 : saisir un texte
- Fiche élève 7 bis : saisir et enrichir un texte
- Fiche 8: enregistrer un document

Déroulement de l'activité

Saisir un texte		25'
Rappel	• Allumer l'ordinateur • Rappel rapide sur l'utilisation du clavier (proposer d'utiliser la fiche 5 pour le référentiel du clavier au besoin) • Rappel des différents boutons de la souris. • Former des binômes (rappeler le rôle de pilote et de copilote : voir séquence Travailler en binôme) • Lancer le logiciel de traitement de texte	
Saisir un texte	• Chaque élève reçoit la fiche 7 : Saisir un texte • Lire les consignes collectivement et donner quelques conseils. • Une grille d'auto-évaluation est proposée afin de connaître les difficultés rencontrées par les enfants	
Enregistrer un document	• Demander aux enfants d'enregistrer leur production dans la mémoire de l'ordinateur ou sur une clé USB. (Fiche 8 : enregistrer un document) • Lire la fiche ensemble. • Montrer la procédure aux enfants.	

Saisir et enrichir un texte		25'
Saisir un texte	• Chaque élève reçoit la fiche 7 bis : Saisir et enrichir un texte. • Les enfants lisent la procédure et exécutent chaque étape. • Note : <i>Pour cette séquence, vérifier que chaque élève manipule correctement la souris. Pour réaliser les modifications demandées, il faut les faire après la saisie du texte. Cela nécessite de manipuler la souris correctement et d'utiliser celle-ci pour sélectionner un texte (en cliquant sur le bouton gauche et en déplaçant le pointeur sur la zone de texte concernée). Si nécessaire faire une démonstration aux enfants.</i>	

A la fin de cette séance, les enfants recevront leur deuxième badge.
Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)



Source : **découvrir et utiliser un ordinateur**, [@laclasse](http://fichespedagogiques.com)



Faire une recherche sur internet

Objectifs :

- Utiliser, adéquatement en contexte, les termes : moteur de recherche, barre de recherche, navigateur.
- Utiliser, adéquatement en contexte, le terme Internet.
- Utiliser un moteur de recherche.
- Choisir des mots clés pertinents pour trouver une information.
- Compléter une fiche informative sur un animal.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir :

- Vocabulaire spécifique au software.
- Vocabulaire spécifique au réseau.

Savoir-faire :

- Déterminer des mots-clés/des combinaisons de mots/ des opérateurs adéquats pour effectuer une recherche.
- Utiliser un outil de recherche en s'adaptant à l'environnement spécifique d'utilisation : logiciel, système d'exploitation, Web...

Compétence(s) :

- Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente.

Matériel :

- un ordinateur connecté à internet/ une tablette connectée à internet

Préparation avant la séance :

- mettre en page d'accueil du navigateur le moteur de recherche
<https://www.qwantjunior.com/>

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève 9 : Un peu de vocabulaire
- Fiche élève 10: Faire une recherche (mode d'emploi)
- Fiche élève 10bis : faire une recherche : exercice

Déroulement de l'activité

Qu'est-ce qu'internet ?

10'

Mise en situation

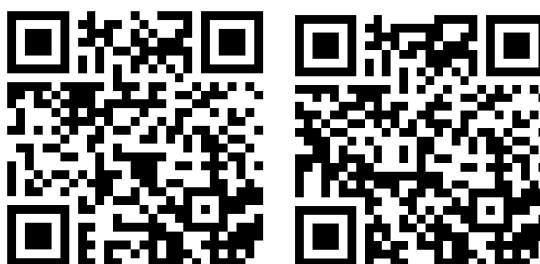
- Annoncer aux élèves que nous allons devoir rechercher des informations à l'aide de l'ordinateur pour compléter des fiches documentaires.
- Que pouvons-nous utiliser pour faire des recherches efficaces?
- Propositions des élèves, faire émerger les recherches sur internet et l'utilisation de moteur de recherche.

- Qu'est-ce qu'internet ?
- Représentation mentale des enfants
- Proposer une vidéo pour mieux comprendre ce qu'est internet.

2 vidéos intéressantes :

<https://www.youtube.com/watch?v=SizF1LnHtXc>

<https://www.youtube.com/watch?v=8qiEfhA-Wk4>



Un peu de vocabulaire

10'

- Il est important de différencier un navigateur, d'un moteur de recherche.

Le navigateur est un logiciel qui permet d'afficher des sites internet.

Le moteur de recherche est un logiciel qui permet de rechercher des informations sur Internet

- Demander aux enfants s'ils connaissent la différence entre les navigateurs et les moteurs de recherche.
- Distribuer la fiche 9 pour bien comprendre la différence entre ces termes. Ce document peut être considérée comme une trace écrite.

21

Compléter la fiche documentaire

30'

Faire une recherche	- Faire des groupes de 2 élèves (rappel des rôles de pilote et de copilote) - Annoncer aux élèves qu'ils vont devoir compléter une fiche documentaire sur un animal. Ils devront aller chercher les informations sur internet à l'aide d'un moteur de recherche donné. - Avant de commencer les recherches, il est important de faire comprendre aux élèves que toutes les informations trouvées sur internet ne sont pas toujours vraies. (pour illustrer l'explication : montrer la vidéo : Vinz et Lou sur internet : Tout n'est pas toujours vrai sur internet) https://www.vinzetlou.net/fr/ressource/1924 - Distribuer la fiche 10 : Faire une recherche : mode d'emploi. Lire la fiche collectivement pour vérifier la bonne compréhension de tous les termes employés. - Bien définir ce qu'est un mot-clé. - Distribuer la fiche 10 bis - Pour chaque point de la recherche de la fiche documentaire, noter les mots-clés collectivement.
Travail de groupe	- Allumer les ordinateurs/les tablettes, lancer le navigateur choisi par l'enseignant.e. Le moteur de recherche "Qwant junior" est en page d'accueil du navigateur. - Les élèves ont 15 minutes pour compléter un maximum d'informations de la fiche 10 bis.
Mise en commun	Correction collective ou individuelle de la fiche.
Prolongement	Création de fiches informatives sur un autre animal, sur un personnage célèbre/historique ou sur un fait historique.

A la fin de cette séance, les enfants recevront leur troisième badge.
Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)



Bloc 2



Créer des contenus multimédias



CodeNPlay

Traiter une image fixe



Objectifs :

- Redimensionner une image.
- Appliquer un effet sur une photo.
- Insérer une image dans un document.
- Découvrir le concept de droit de propriété.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir(s) :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

Savoir-faire :

- Traiter une image fixe.

Informations et données

Savoir-faire :

- Enregistrer/exporter un document.

Matériel :

- Un ordinateur par binôme.
- Banque d'images libres de droit.

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève : Traiter une image

Situation mobilisatrice :

Annoncer aux élèves que nous allons créer une fiche documentaire prochainement. Avant de pouvoir créer cette production d'écrit à l'aide d'un matériel informatique, nous avons besoin de certaines compétences comme traiter une image pour pouvoir l'insérer dans notre document.

5'

Respecter les droits à l'image

Avant de créer la fiche documentaire, il est important de préciser aux élèves qu'il est important de respecter le droit à l'image de chacun.

Réflexion

- Qu'est-ce que le droit à l'image ?
- Laisser s'exprimer les enfants sur leur représentation mentale.
- Proposer ensuite une vidéo pour clarifier le principe de respect du droit à l'image.

https://www.youtube.com/watch?v=nQnW_s4s3-g



Traiter une image fixe dans un logiciel de traitement de texte

45'

Introduction

- Ouvrir le logiciel de traitement de texte
(Par exemple : LibreOffice des écoles)

LibreOffice des écoles est une interface de LibreOffice permettant d'offrir aux utilisateurs une prise en main simplifiée du traitement de texte et adaptée aux jeunes élèves. On peut également y insérer simplement des éléments multimédias.

<https://primtux.fr/libreoffice-des-ecoles/>

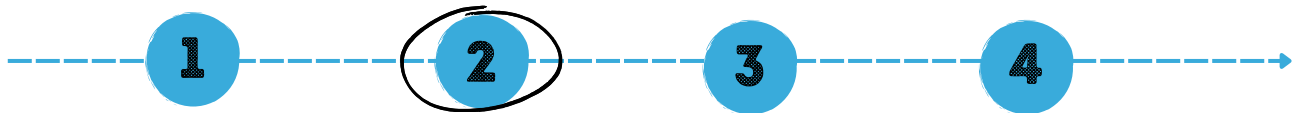


Défis à relever	• Proposer aux élèves des défis à relever dans le logiciel de traitement de texte (v. fiche : Traiter une image) Défi n°1 : Insérer une image. • Quand les enfants ont inséré l'image choisie, demander de l'agrandir et/ou de la réduire. (Montrer la manipulation si les enfants éprouvent des difficultés) Défi n°2 : Dupliquer l'image. • Vérifier la compréhension du vocabulaire : Que veut dire "dupliquer"? • Rappeler si nécessaire les différents boutons de la souris. (clic droit, double clic, ...) • Il est aussi intéressant de proposer les raccourcis clavier pour optimiser le travail des élèves. (v. boîte à outils BO5) Défi n°3 : Dupliquer et redimensionner l'image choisie. • Faire reformuler la consigne pour vérifier la compréhension de tous. • Vérifier le travail des élèves (aide aux enfants en difficulté) • Rappeler comment enregistrer un document. • Faire enregistrer le document dans le dossier choisi.
-------------------------------	---

A la fin de cette séance, les enfants recevront leur quatrième badge.
Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)



Créer une fiche documentaire



Objectifs :

- Créer une fiche documentaire.
- Choisir des images libres de droit.
- Mettre en page un document simple.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir(s) :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

Savoir-faire :

- Traiter une image fixe.
- Respecter les droits de propriété.
- Mettre en forme et en page du texte.
- Insérer un élément dans un document textuel.

Compétence(s) :

- Produire et traiter des contenus multimédias.
- Produire et traiter des contenus dans un traitement de texte.

Croisement avec le référentiel de français

Savoir-faire :

- Organiser son message selon une structure textuelle dominante en fonction de la situation de communication.
- Réviser sa production écrite.

Compétences :

- Verbaliser les composantes de la production d'écrits.

Matériel :

- une tablette ou un ordinateur connecté à internet
- banque d'images libres de droit
- modèles de fiches documentaires

Ressources :

- Padlet : Créer une fiche documentaire :

<https://padlet.com/sonia330/n2wxwcsd603h2x0v>



Document(s) annexe(s) :

- Fiche élèves 2
- Fiche : Je vérifie mon travail (fiche élève 2bis)

Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice :

Annoncer aux élèves que nous allons créer une fiche documentaire à l'aide de nos outils informatiques. (tablette ou ordinateur)
(exemples : fiche sur un animal, un personnage célèbre)

Création de la fiche documentaire

Note : Pour la création de la fiche, choisir un logiciel de traitement de texte (wordpad, word, libreoffice des écoles) ou un site de mise en page/mise en forme (canva)

Observation

- Montrer différents modèles de fiches documentaires.
- Relever les points importants : Quels sont les éléments indispensables qui doivent être présents sur ma fiche ?

réponses attendues : le titre, l'illustration, la taille et la police d'écriture, ...

- Faire émerger l'intention dominante de l'écrit observé.

5'

Recherche	• Former des binômes (rappeler le rôle de pilote et de copilote) • Chaque binôme, tire au sort ou choisit le thème sur lequel il va travailler. • Grâce à leur badge "recherche", les élèves sont capables de faire des recherches à l'aide de mots-clés. • Avant de • Allumer les ordinateurs/les tablettes, ouvrir une nouvelle fenêtre du navigateur (en page d'accueil : le moteur de recherche Qwant Junior). • Distribuer aux élèves une fiche avec les informations à rechercher. (2 fiches sont disponibles : animal ou personnage célèbre) 25'
Mise en page	• Lorsque les recherches sont terminées, les élèves vont créer leur fiche documentaire à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ou d'un site de mise en page/mise en forme (ex: canva). • Vérifier si les informations trouvées sont correctes. (rappeler aux élèves que toutes les informations trouvées sur internet ne sont pas toujours vraies). • Si utilisation d'un traitement de texte : <i>Montrer les différents outils utiles pour la création de la fiche. (insérer une image, insérer une zone de texte, souligner, ...)</i> • Si utilisation d'un site de mise en page/mise en forme (ex: canva), montrer aux élèves l'utilisation du site collectivement. • Pour aider les élèves, distribuer la grille critériée (v. fiche 2 bis : Je vérifie mon travail) pour vérifier la production réalisée. • Préciser aux élèves d'enregistrer leur production dans le dossier créé à cet effet. 50'
Dépassement	• Pour les élèves d'un niveau avancé, proposer la liste des raccourcis clavier. (v. boîte à outils BO5)

Le panda géant



Habitat : Le panda géant vit dans les montagnes du centre de la Chine, dans les forêts de bambous.

Nourriture : Le panda est un carnivore car il lui arrive de manger des proies mais son régime alimentaire est essentiellement végétarien.

Poids : Un panda adulte peut peser environ 120 kg.

Taille : Il mesure environ 1m50

Durée de vie : Il peut vivre 15 à 20 ans dans la nature.



JULES CESAR



Fiche d'identité

Naissance :
Mort :
A vécu :
Origine :
Fonction :

Particularités

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Date à retenir





Animer un dessin

Objectifs :

- Créer un dessin à l'aide d'un logiciel. (ex: paint, gimp, pixelart, ...)
- Utiliser l'application "Animated Drawings".
- Enregistrer sa création et la partager.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir(s) :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

Savoir-faire :

- Traiter une image fixe.

Compétence :

- Produire et traiter des contenus multimédias.

Informations et données

Savoir-faire :

- Enregistrer/exporter un document.

Matériel :

- Une tablette ou un ordinateur connecté à internet
- Un logiciel pour dessiner.
- Présentation : "Animer un dessin"

Préparation avant l'activité :

- enregistrer dans les favoris du navigateur :

<https://sketch.metademolab.com/>



Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice : Annoncer aux élèves que nous allons animer un dessin. 5'	
Démonstration	Montrer aux enfants un exemple d'une création. Il existe des exemples sur l'application (https://sketch.metademolab.com) En amont, préparer un dessin simple à animer (style bonhomme bâton).
Dessiner à l'aide d'un logiciel 20'	
Découverte	• A l'aide du TBI, montrer les différents outils de paint (par exemple). • Former des groupes de 2 élèves. (rappeler les rôles de pilote et de copilote, il est intéressant de changer les rôles régulièrement) • Demander aux élèves d'ouvrir le logiciel de dessin. • Les enfants découvrent la fiche "Dessiner à l'aide d'un logiciel".
Création	• Demander aux élèves de créer un personnage. (cela peut être un humain ou un animal) • Bien préciser aux élèves que le fond doit rester blanc. • Vérifier que les membres du personnage ne chevauchent pas son corps. • Lorsque les enfants sont satisfaits de leur création, faire enregistrer l'image dans un dossier créé par l'enseignant à cet effet. (montrer les étapes pour enregistrer l'image) • Vérifier que chaque binôme a bien enregistré sa création dans le dossier adéquat.
Animer son dessin 20'	
Création du dessin animé	• Proposer la présentation avec toutes les étapes pour la création du dessin animé.

A la fin de cette séance, les enfants recevront leur cinquième badge.
Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)





Prolongement :

Ajouter un son à son animation

Objectifs :

- Utiliser un logiciel de montage vidéo intuitif.
- Télécharger une musique libre de droit.
- Ajouter un son pour accompagner son animation
- Exporter la vidéo créée.

Référentiel FMTTN

Création de contenus

Savoir(s) :

- Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.

Compétence :

- Produire et traiter des contenus multimédias.

Informations et données

Savoir-faire :

- Enregistrer/exporter un document.

Matériel :

- Un ordinateur par binôme.
- Fichier avec des sons (musiques, bruitages) libres de droit.
- Une application de montage vidéo (Ex: Clipchamp est une application gratuite et très intuitive pour créer des montages vidéo)

Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice : Rappeler l'activité précédente : Nous avons créé une courte animation.	
Questionnement	• Que pourrions-nous ajouter à notre dessin animé pour le rendre plus attrayant ? • Les élèves donnent leurs propositions. • Faire émerger le fait d'ajouter un son.

Ajouter un son	
Discussion	• Rappeler qu'il est important de respecter le droit de propriété. Il est donc indispensable de rechercher les médias utilisés dans une banque de sons et de musiques libres de droit.
Découverte de l'application	• A l'aide du TBI, faire découvrir l'application de montage vidéo et montrer la marche à suivre pour ajouter un fond musical à leur production.
Choix de la musique	• Proposer un fichier avec différentes musiques libres de droit, chaque binôme choisit une musique ou un bruitage qui pourrait accompagner son dessin animé. (on peut en retrouver sur l'application). • Réaliser étape par étape l'ajout de la bande son en réalisant les étapes sur le TBI. • Les enfants réalisent chaque étape en même que leur enseignant.

Tuto pour utiliser clipchamp : https://www.youtube.com/watch?v=l_7V0wj2eoA

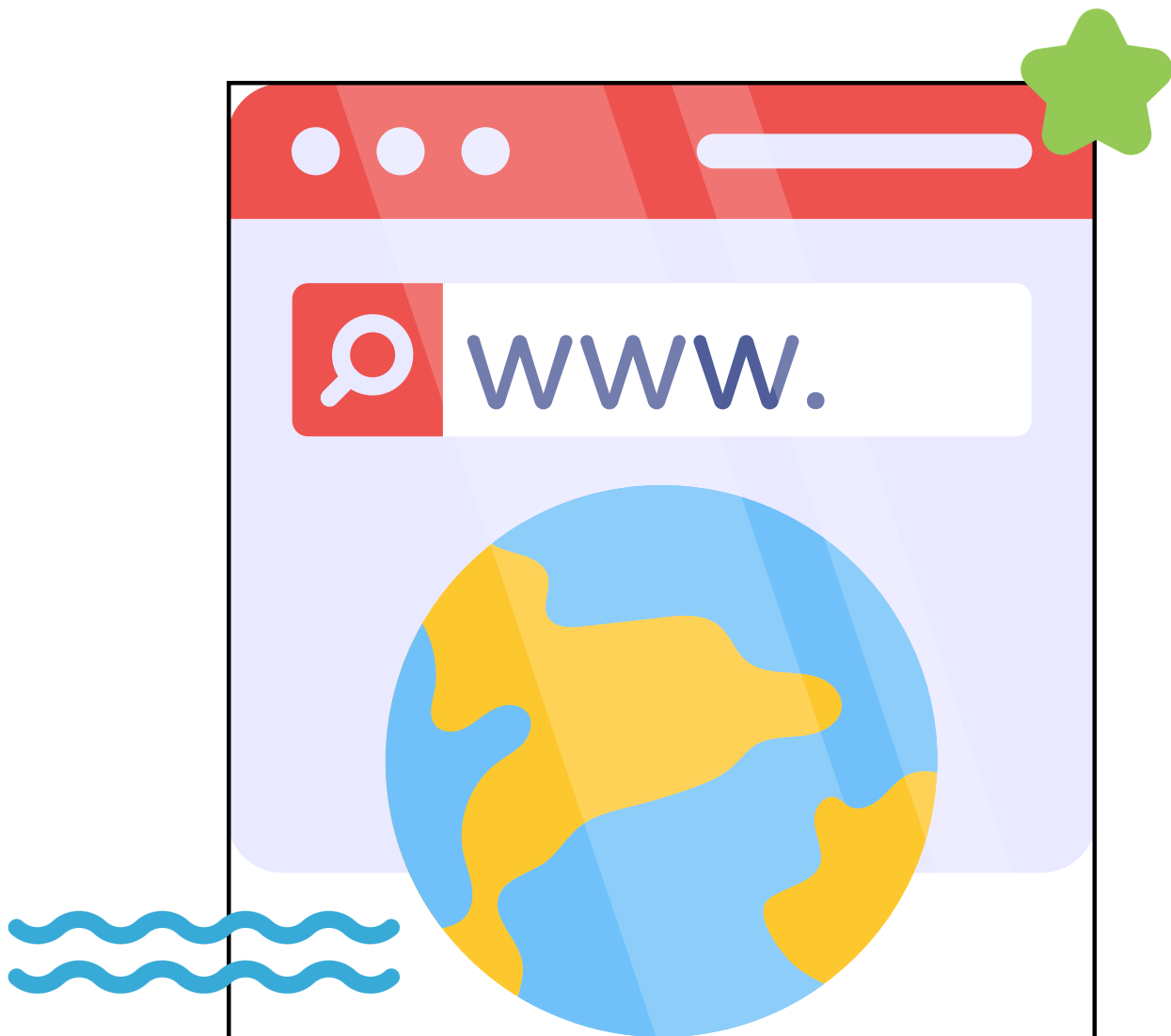


A la fin de cette séance, les enfants recevront leur sixième badge. Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)

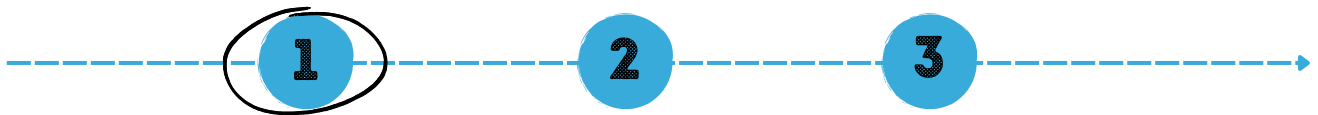


Bloc 3

Recherche et navigation



CodeNPlay



Naviguer sur un site

Objectifs :

- Découvrir et comprendre les différents éléments d'un site.
- Repérer et prélever des informations utiles.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir-faire :

- Identifier l'intention de chaque élément d'une page Web.

Matériel :

- un ordinateur/ une tablette par binôme, accès internet

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève 1 : Naviguer sur un site internet

Déroulement de l'activité

Situation mobilisatrice : Proposer aux élèves de découvrir un site internet.	
Questionnement	• Montrer la page d'accueil de son navigateur : observer les différents éléments présents sur la page d'accueil du navigateur utilisé : la barre de recherche, actualiser, précédent, suivant, favoris.
Recherche	• Former des binômes • Distribuer la fiche élève et effectuer les 2 premières étapes. - Ouvrir un nouvel onglet du navigateur. - Entrer l'adresse du site proposé: https://www.vinzetlou.net

	• Demander d'observer les différentes parties du site. • Faire remarquer aux élèves que parfois la flèche se transforme en main. De quoi s'agit-il ? --> Il s'agit d'un lien sur lequel on peut cliquer pour accéder à une autre page.
Travail en binôme	• Proposer aux élèves de réaliser les autres étapes de la fiche et de répondre aux questions grâce à la navigation sur le site. • Réaliser une correction collective. • S'il reste du temps, permettre aux élèves de naviguer sur le site et découvrir les autres thématiques abordées
Prolongement	• Choisir un thème à aborder en classe et découvrir les contenus. Il existe de nombreuses activités et parcours exploitables en classe et traitant de différentes compétences pluridisciplinaires.

1

2

3

La recherche sur internet : les mots-clés

Objectifs :

- Savoir utiliser un moteur de recherche.
- Choisir les mots-clés adéquats pour répondre à sa recherche.
- Compléter une fiche d'identité avec les informations trouvées sur internet.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir-faire :

- Déterminer des mots-clés/des combinaisons de mots, des opérateurs adéquats pour effectuer une recherche.
- Utiliser un outil de recherche en s'adaptant à l'environnement spécifique d'utilisation : logiciel, système d'exploitation, Web...

Compétence(s) :

- Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente.

Matériel :

- cartes du jeu des mots-clés.

Préparation avant la séance :

- photocopier, plastifier et découper les cartes du jeu

LE JEU DES MOTS-CLÉS



Ne réponds pas aux questions.
Entoure les mots-clés que tu devrais utiliser dans le moteur de recherche.

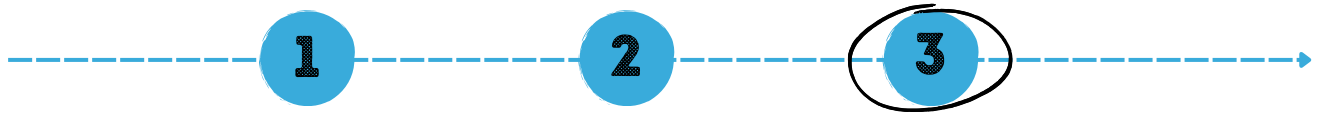
CodeNPlay

Situation mobilisatrice :

Les élèves ont déjà fait des recherches sur internet.

Proposer un jeu en autonomie pour apprendre à trouver les mots-clés adéquats ou les combinaisons de mots lorsqu'on fait une recherche sur internet.

Observation/ questionnement	• Réaliser un exercice collectivement pour trouver les mots-clés pertinents. Exemple de question : Quelle est la capitale du Japon ? • Quels sont les mots que nous devrions choisir pour faire une recherche efficace? Réponse attendue : capitale Japon • Tester les mots-clés sur un moteur de recherche et vérifier la pertinence de la combinaison des mots choisis. Si les élèves éprouvent quelques difficultés, répéter le même exercice avec d'autres questions. 15'
Travail en autonomie	• Travail individuel ou en petits groupes. • Distribuer les cartes de jeux. Bien préciser aux élèves qu'il ne faut pas répondre aux questions. • Laisser les élèves jouer une vingtaine de minutes. • Pour la correction, corriger collectivement ou utiliser le corrigé pour une totale autonomie des élèves. 20'
Prolongement	• Répondre aux questions à l'aide d'un moteur de recherche. • Proposer un défi : en 15 minutes, à combien de questions peux-tu répondre ?



Naviguer sur plusieurs sites : rallye web

Objectifs :

- Naviguer sur plusieurs sites pour chercher des informations.
- Repérer et relever les informations utiles.
- Répondre à un questionnaire afin de guider sa réflexion.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir-faire :

- Naviguer entre plusieurs documents, sites, logiciels, applications, onglets.
- Identifier l'intention de chaque élément d'une page Web.

Compétence(s) :

- Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente.

Matériel :

- un ordinateur/ une tablette par binôme, accès internet

Document(s) annexe(s) :

- Fiche élève 2 : Mon premier rallye web

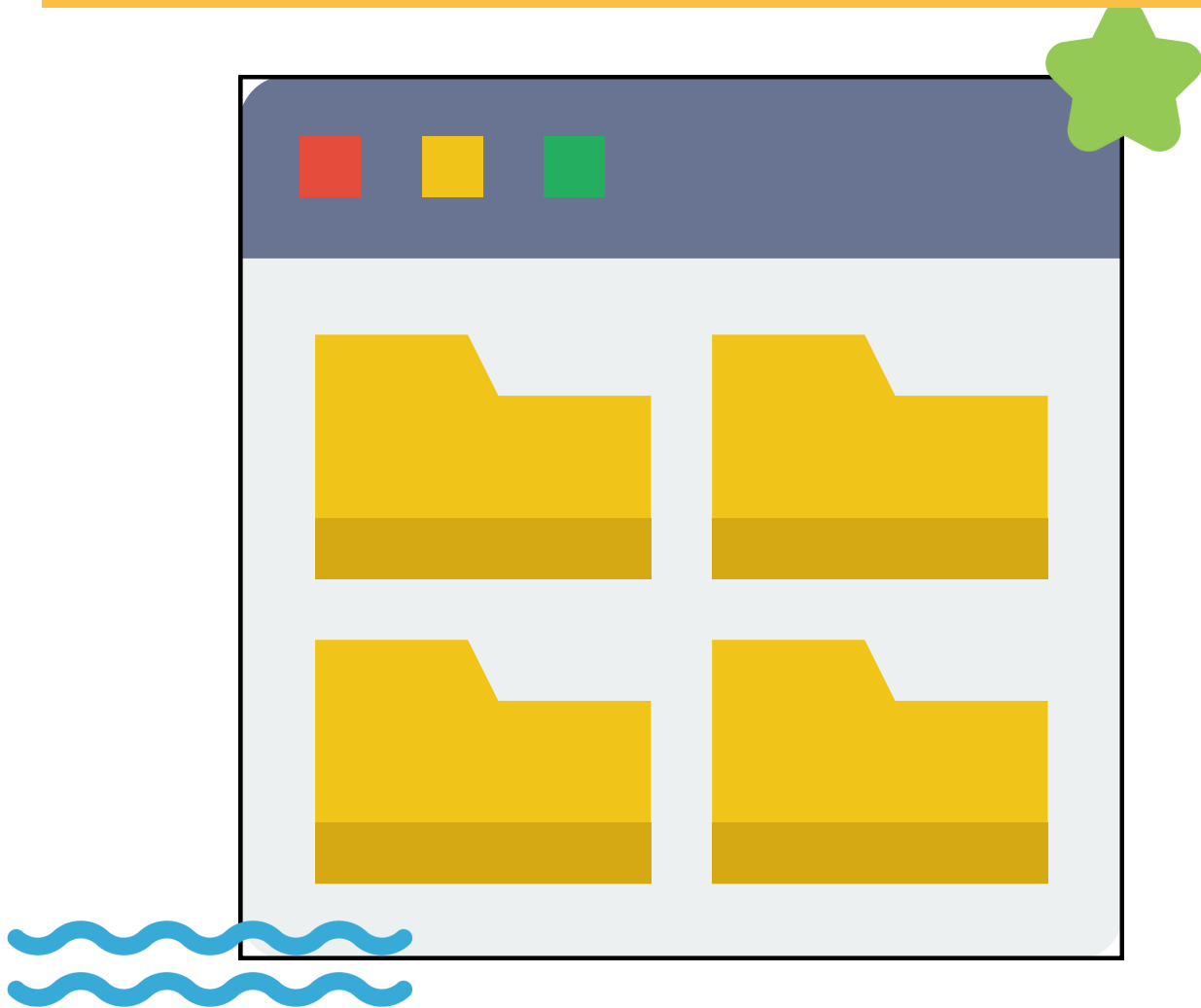
Situation mobilisatrice : Donner un défi aux élèves : Compléter la fiche donnée dans le temps imparti (40 min maximum)	
Mise en route	• Former des binômes. (rappel du rôle de pilote et de copilote) • Allumer les ordinateurs ou les tablettes. • Distribuer la fiche "Mon premier rallye web". • Réaliser les différentes étapes collectivement : - Ouvrir une fenêtre du navigateur. - Demander aux élèves de noter au bon endroit l'adresse du premier site proposé. https://fr.vikidia.org/wiki/Belgique - Faire ouvrir un nouvel onglet pour saisir l'adresse du deuxième site. https://www.monarchie.be/fr <i>Pour ce site, montrer la rubrique destinée aux enfants.</i> (Si nécessaire : Montrer la manipulation et montrer la manière de naviguer entre plusieurs onglets)
Travail de groupe	• Distribuer le questionnaire. • Mettre le timer en route : "Vous avez quarante minutes pour compléter le questionnaire". • Les élèves prennent connaissance de la fiche. (Pour les élèves en difficulté, lire les questions et les consignes afin de vérifier la bonne compréhension des tâches à réaliser) • Les groupes travaillent en autonomie, vérifier si les élèves utilisent bien les sites proposés. • Quand un groupe a terminé, corriger. Si des erreurs sont présentes, demander aux élèves de vérifier et de modifier leurs réponses. <i>Notes :</i> • <i>Il est possible de complexifier l'exercice en demandant aux élèves de remplir directement leur questionnaire sur l'ordinateur.</i> • <i>Si utilisation de tablettes, générer des QR codes pour accéder directement aux sites choisis. (vérifier si tous les élèves sont capables d'utiliser un QR code)</i>
Prolongements	• Proposer un autre rallye sur un thème travaillé en classe. • Créer son propre rallye de manière collaborative en classe.

A la fin des 3 séquences de ce bloc,
les élèves reçoivent le badge navigation.
Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)

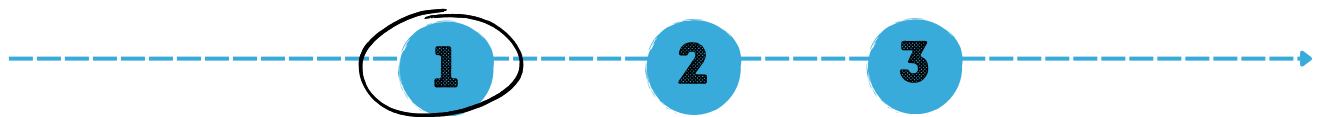


Bloc 4

Dossiers et fichiers



CodeNPlay



Naviguer dans son ordinateur

Objectifs :

- Savoir utiliser, en contexte, les termes fichier et dossier.
- Comprendre comment l'information est organisée dans un ordinateur.
- Manipuler pour comprendre l'organisation des fichiers et des dossiers dans un ordinateur.
- Apprendre à manipuler les dossiers.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir(s) :

- Vocabulaire spécifique au software.

Savoir-faire :

- Créer, (re)nommer un fichier et un dossier de manière explicite.
- Déplacer des fichiers, des dossiers au sein d'un système d'exploitation.

Compétence(s) :

- Organiser des données afin de faciliter leur gestion.

Matériel :

- des boîtes (dossiers), des classeurs (sous-dossiers) et des feuilles (fichiers)
- un ordinateur par binôme.
- Fiche élève 1 : Création de dossiers

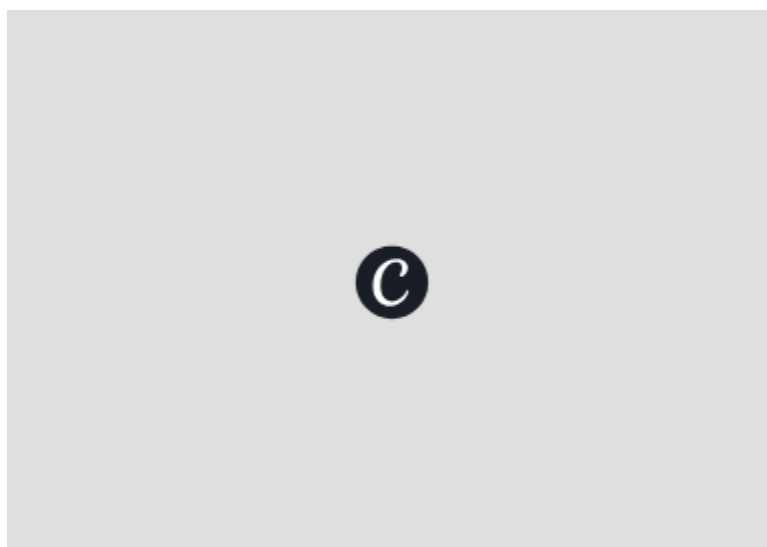
Déroulement de l'activité

Fichier et dossier		50'
Situation mobilisatrice	• Poser la question suivante aux élèves : Quelle est la différence entre un dossier et un fichier ? • Proposition des élèves : noter les mots-clés les plus judicieux afin de créer une définition. Pour faire comprendre aux élèves la différence entre un dossier et un fichier, il est intéressant de leur expliquer grâce à une métaphore : • Un dossier, c'est comme une boîte où l'on peut mettre plein de choses différentes (des fichiers, mais aussi d'autres dossiers). On peut mettre un dossier dans un autre dossier, comme des boîtes dans une boîte plus grande. • Un fichier, c'est comme une feuille de papier où l'on peut écrire quelque chose (comme une histoire, une liste de courses, etc.), ou comme une photo ou une vidéo. On peut mettre un fichier dans un dossier, comme une feuille de papier dans une boîte En résumé : un dossier est comme une boîte où l'on peut mettre plein de choses différentes, alors qu'un fichier est une seule chose (comme une feuille de papier ou une photo). Les dossiers et les fichiers sont tous les deux stockés sur l'ordinateur, comme des boîtes et des feuilles de papier dans une armoire.	
Manipulation pour mieux comprendre	• Proposer une boîte (dossier) que l'on nomme "mathématiques", une autre nommée "français" et une dernière nommée "éveil" • Proposer des sous-dossiers (par exemple des classeurs) : Pour le dossier math : solides et figures, nombres et opérations, grandeurs, traitement de données Pour le dossier français : lecture, conjugaison, grammaire, orthographe. Pour le dossier éveil : sciences, histoire, géographie. • Proposer des fichiers : des feuilles avec un titre explicite pour que les élèves puissent les ranger dans le bon dossier. Grâce à cette activité, les élèves comprendront le principe de l'arborescence de dossiers.	

CodeNPlay

Création de dossiers		50'
Exercices sur la gestion de dossiers	• Montrer une arborescence de dossiers (v. annexe) : faire le rapport avec la manipulation (boîtes, classeurs, ...) : utiliser le TBI pour rappeler comment créer un dossier. • Distribuer la fiche : Gestion de dossiers. • Lire les consignes collectivement pour vérifier la compréhension de tous. • Former des binômes (rappel du rôle du pilote et du copilote) • Travail des élèves, vérifier si toutes les étapes sont réalisées. • Lorsque les élèves ont terminé les étapes décrites dans la fiche. • Demander de : - faire glisser un fichier dans un dossier choisi ; - dupliquer un fichier et le placer dans un dossier. Il est possible de travailler collectivement si les élèves éprouvent des difficultés. (Travailler étape par étape et montrer les manipulations au fur et à mesure).	

Voici le référentiel qui illustre l'arborescence de dossiers.





Différents formats de fichier

Objectifs :

- Reconnaître les différents formats de fichiers courants.

Référentiel FMTTN**Informations et données****Savoir(s) :**

- Vocabulaire spécifique au software.

Matériel :

- Le jeu de mémoire : Les formats des fichiers



Les différents formats de fichiers

50'

Discussion

- Quels sont les différents formats de fichiers que l'on peut retrouver dans un ordinateur ?

Les élèves donnent leurs propositions.

réponses attendues :

1. Fichiers de texte : tels que les fichiers TXT (fichiers de texte brut), DOC (fichiers de traitement de texte de Microsoft Word) et ODT (fichiers de traitement de texte de OpenOffice).
2. Fichiers de tableur : tels que les fichiers XLS (feuilles de calcul de Microsoft Excel) et ODS (feuilles de calcul de OpenOffice).
3. Fichiers d'image : tels que les fichiers JPEG, PNG et GIF.
4. Fichiers de présentation : tels que les fichiers PPT (présentations de Microsoft PowerPoint) et ODP (présentations de OpenOffice).
5. Fichiers de son : tels que les fichiers MP3 et WAV.
6. Fichiers vidéo : tels que les fichiers AVI, MP4 et MOV.

Jeu

- Afin de travailler sur les différents formats de fichiers, proposer un jeu de mémorisation (v. annexe)
- Lorsque les élèves ont terminé de jouer, faire une mise en commun pour partager les formats découverts et à quoi ils correspondent.



Jeu de piste numérique

Objectifs :

- Déplacer, dupliquer, supprimer un fichier.
- Créer, (re)nommer un fichier et un dossier.
- Organiser des fichiers, des dossiers numériques.

Référentiel FMTTN

Informations et données

Savoir(s) :

- Vocabulaire spécifique au software.

Savoir-faire :

- Créer, (re)nommer un fichier et un dossier de manière explicite.
- Déplacer des fichiers, des dossiers au sein d'un système d'exploitation.

Compétence(s) :

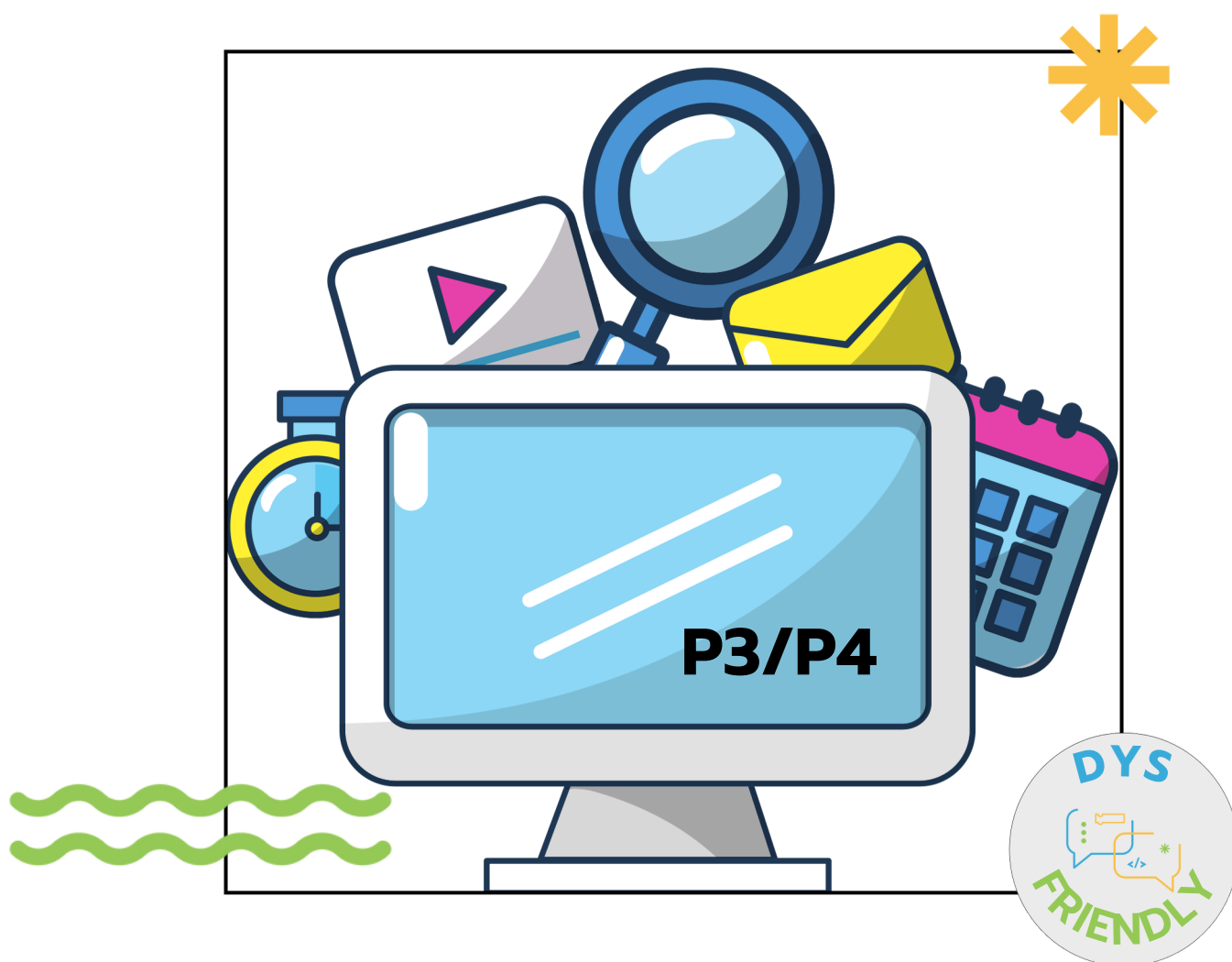
- Organiser des données afin de faciliter leur gestion.

Matériel :

- un ordinateur par binôme.
- Les dossiers numériques pour réaliser la recherche (disponible sur la clé USB).
- Fiche élève 2 : Jeu de piste numérique

Jeu de piste numérique 50'	
Rappel	Rappel de la séance sur la navigation dans l'ordinateur. (si nécessaire expliquer de nouveau l'arborescence de dossiers. (Si élève en difficulté rappeler la mise en situation avec les boîtes et les dossiers) 10'
Jeu de piste	• Annoncer aux élèves que nous allons réaliser un jeu de piste numérique : "Vous aurez 5 missions à résoudre". • Former des binômes. • Pour résoudre les missions, dire aux élèves qu'ils doivent utiliser le dossier "jeu de piste". • Chaque mission doit être validée pour passer à la mission suivante. • Lorsque le binôme a terminé toutes les missions, il reçoit le badge : Les badges se trouvent dans la boîte à outils (BO6)
Correction	• Mise en commun pour partager ses impressions sur le jeu de piste : les compétences acquises, les difficultés rencontrées.

L'ordinateur, internet et moi !



Carnet de l'apprenant
corrigé

CodeNPlay

Bloc 1

Mes premiers pas numériques



CodeNPlay

Mes premiers pas
numériques

Ordinateur ou non ?

Il y a des **ordinateurs** partout autour de nous. Par exemple : le PC, la tablette tactile, le smartphone, la montre connectée sont des ordinateurs.

Nomme ces quelques exemples:



Montre connectée



Smartphone



Smart Télévision



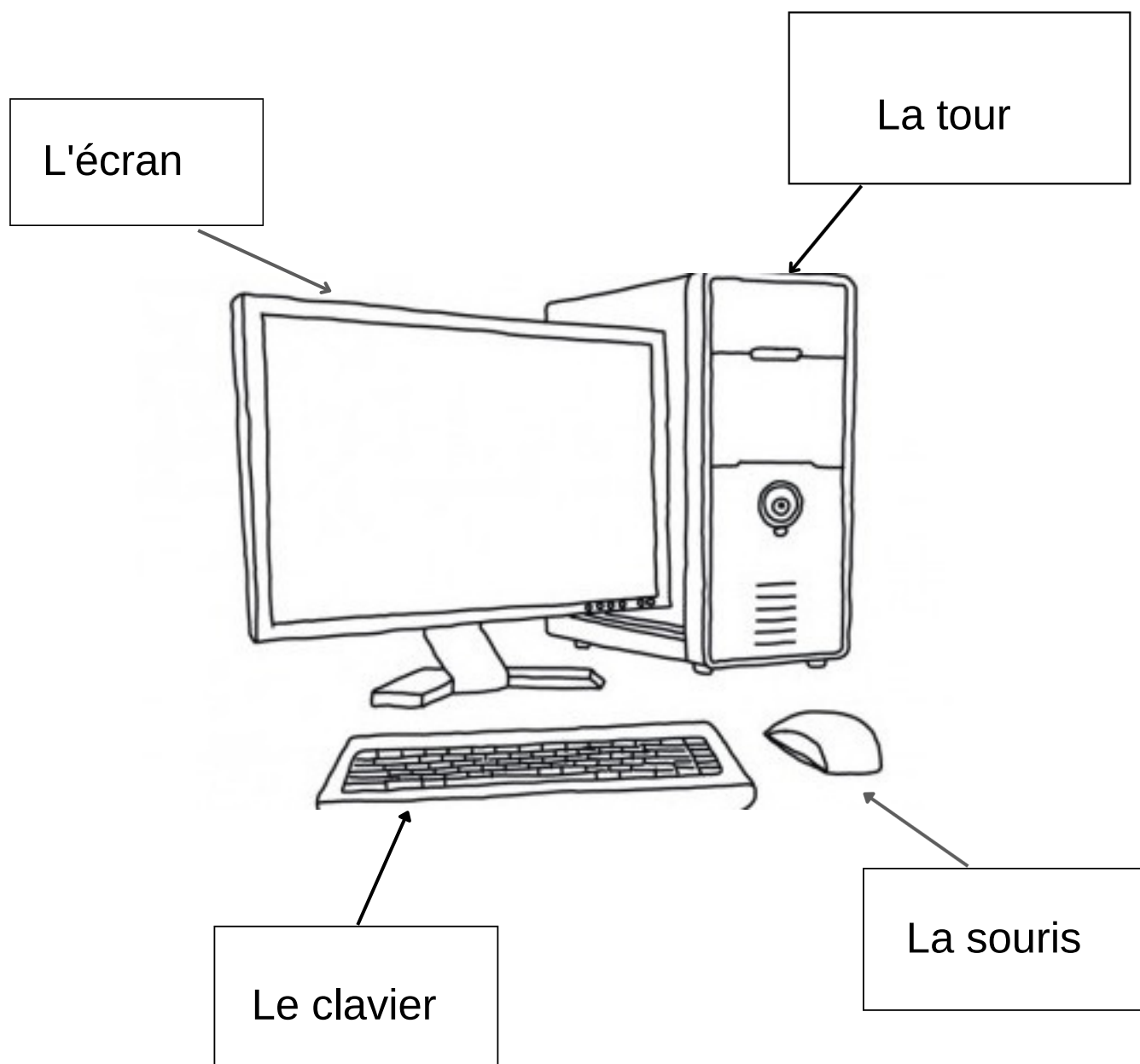
Console



Ordinateur

L'ordinateur

Ecris le nom de chaque élément.



Pour t'aider :

la souris - le clavier - la tour - l'écran

Entrée et/ou sortie ?

Découpe les images des périphériques (BO2).
Colle-les dans la bonne colonne.

ENTRÉE



une souris



un clavier

SORTIE



un casque



un écran



des haut-parleurs



une imprimante

LES DEUX



une webcam

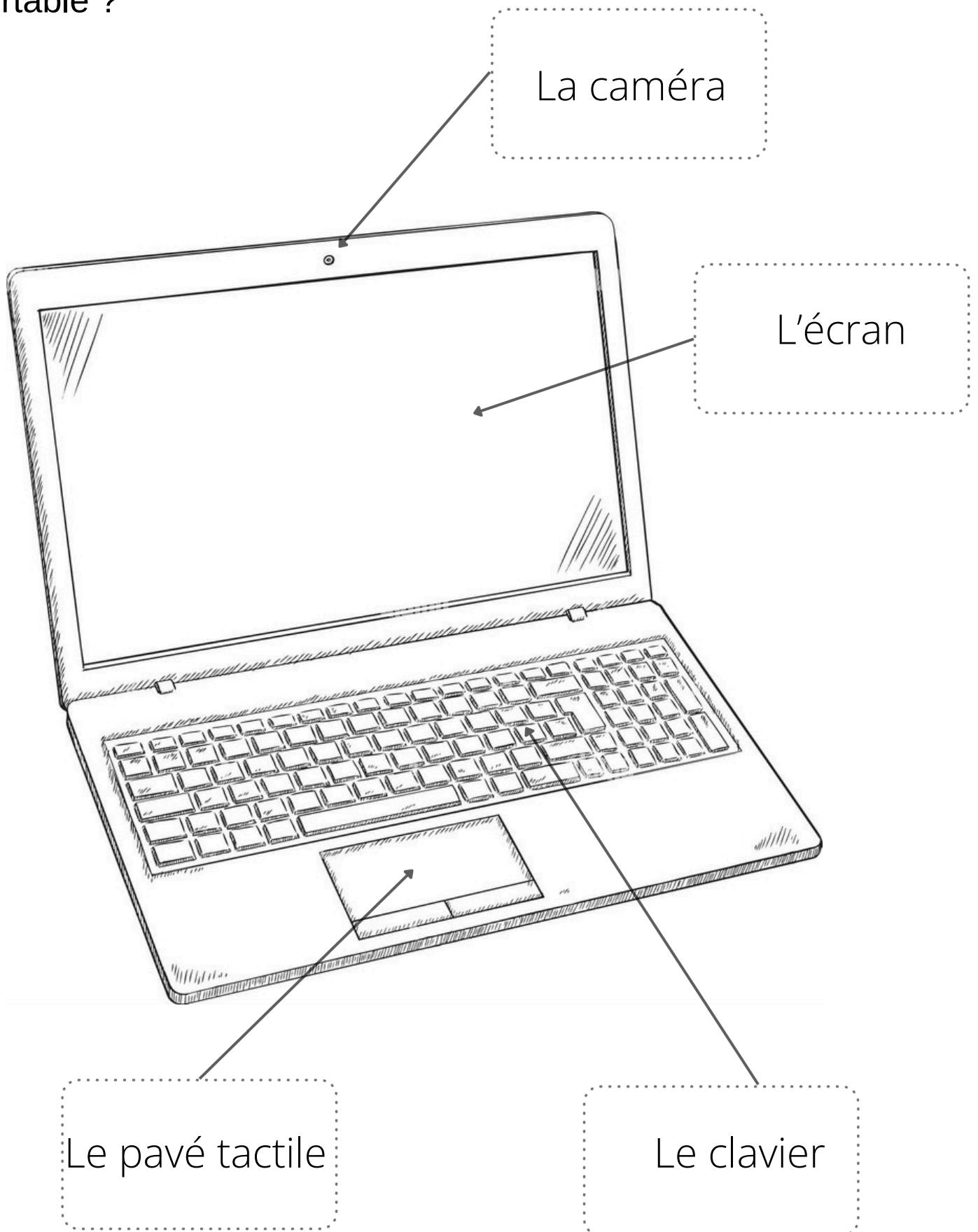


un micro



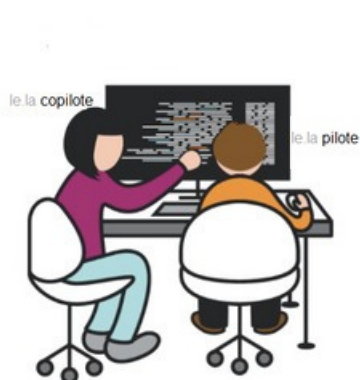
un scanner

Quels sont les **périphériques** que tu retrouves sur cet ordinateur portable ?



Pour t'aider : écran, caméra, pavé tactile, clavier

Travailler en binôme



Recopie ce que doit faire chacun des membres du binôme.

COPILOTE

- 1 Assieds-toi à côté du pilote
.....
- 2 N'utilise pas la souris et le clavier / la tablette.
.....
- 3 Réponds aux questions du pilote
.....
- 4 Signale les problèmes.
.....
- 5 Fais des suggestions.
.....
- 6 Accorde-toi avec le·la pilote sur le travail réalisé.
.....

PILOTE

- 1 Assieds-toi devant l'ordinateur
.....
- 2 Utilise la souris et le clavier / la tablette.
.....
- 3 Effectue les tâches demandées
.....
- 4 Dis ce que tu fais à voix haute.
.....
- 5 Ecoute les conseils du copilote
.....
- 6 Accorde-toi avec le·la copilote sur le travail réalisé.
.....

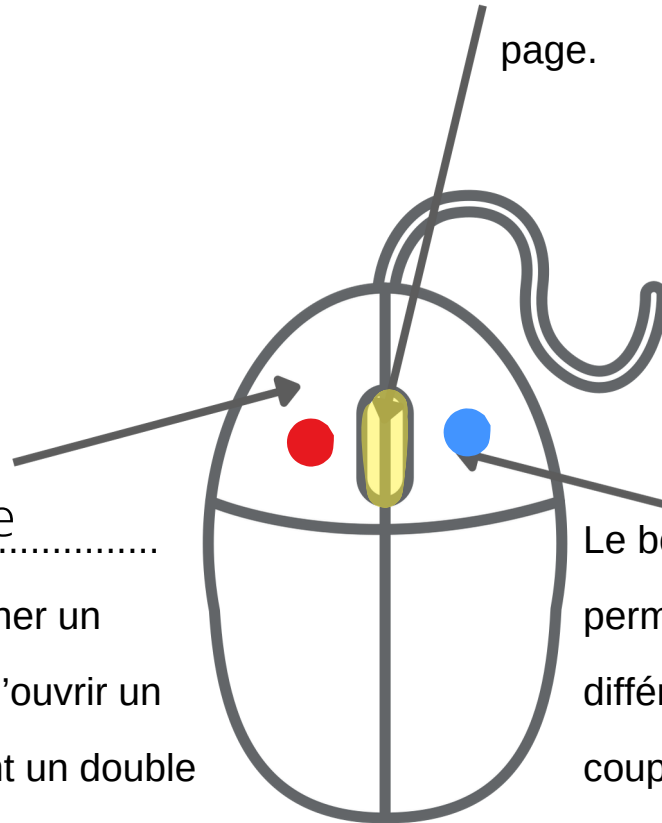
Mes premiers pas
numériques

La souris

Complète.

Lamolette..... permet
de faire descendre ou monter la
page.

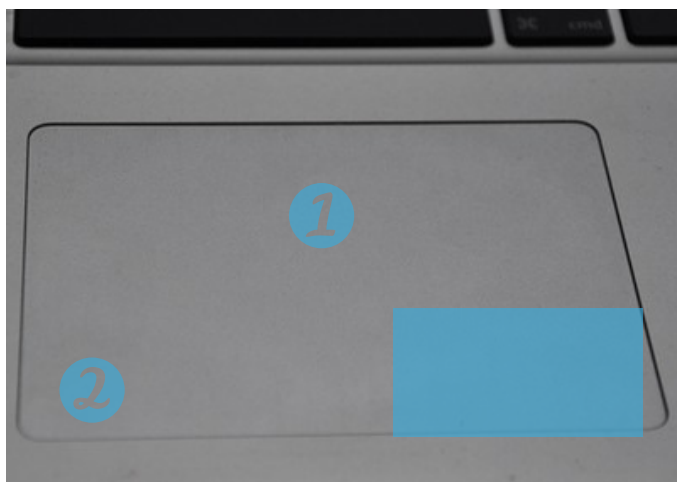
Le boutongauche.....
permet de sélectionner un
élément affiché ou d'ouvrir un
document (en faisant un double
clic).



Le boutondroit.....
permet d'afficher une liste de
différentes commandes (copier,
couper, coller).

- **Colorie** en rouge le bouton de gauche de la souris, en bleu celui de droite et en jaune la mollette.
- Entraîne-toi à l'utilisation de la souris grâce à des petits jeux proposés sur ce site : <https://www.minimouse.us/index.html>

La pavé tactile



- ① Zone du pavé tactile
- ② Zone de clic gauche
- ③ Zone de clic droit

- Pour **déplacer** le **pointeur** sur l'écran, fais glisser un seul doigt sur le **pavé tactile**.
- Pour faire un **clic simple**, tape **une fois** avec un seul doigt sur le pavé tactile. (= clic gauche de la souris)
- Pour faire un **double clic**, tape **2 fois rapidement** avec un seul doigt sur le pavé tactile. (= double clic gauche de la souris)
- Pour faire un **clic droit**, tape **une seule fois avec deux doigts** sur le pavé tactile. (= clic droit de la souris)
- Faire **défiler** le contenu d'une fenêtre, place **deux doigts** sur le pavé tactile et **glissez-les** horizontalement ou verticalement.

Le clavier

Ton défi :

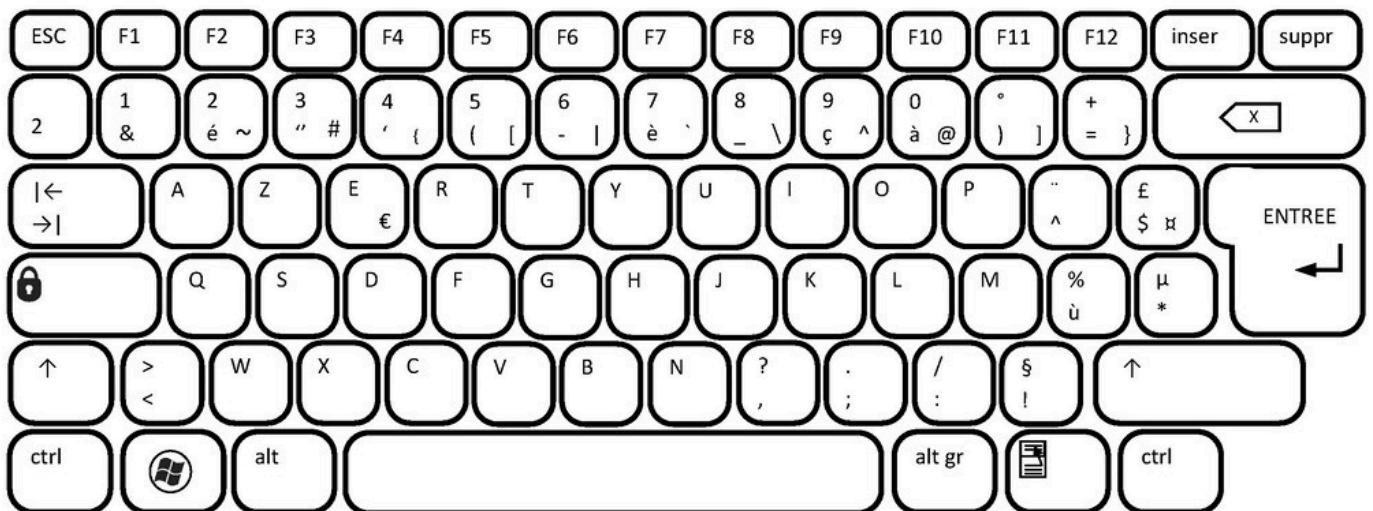
Lance le logiciel de traitement de texte de ton ordinateur.

Recopie cette phrase en respectant la ponctuation et l'orthographe.

Tu as 2 minutes pour réaliser cette tâche !

Le numérique, c'est super chouette !

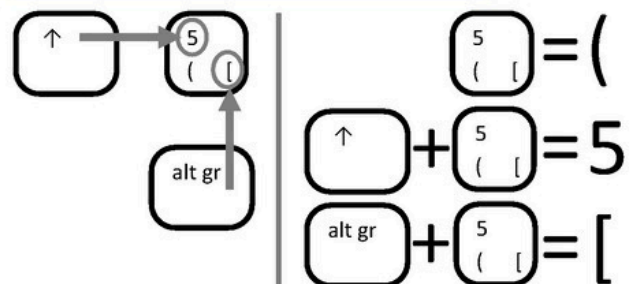
Pour m'aider :



Légende :

- ☐ Mettre un espace entre deux caractères avec la touche «ESPACE»
- ☐ Revenir à la ligne avec la touche «ENTREE»
- ☐ Effacer ce qui se trouve avant le curseur avec «»
- ☐ Effacer ce qui se trouve après le curseur avec la touche «suppr»
- ☐ Quitter avec la touche «Echap» ou «ESC»
- ☐ Ecrire les majuscules ou les symboles en haut des touches avec «↑»
- ☐ Ecrire les lettres avec les touches alphabétiques.
- ☐ Ecrire les lettres accentuées et le «ç»

Utiliser les différents caractères d'une touche :





Éteindre un ordinateur

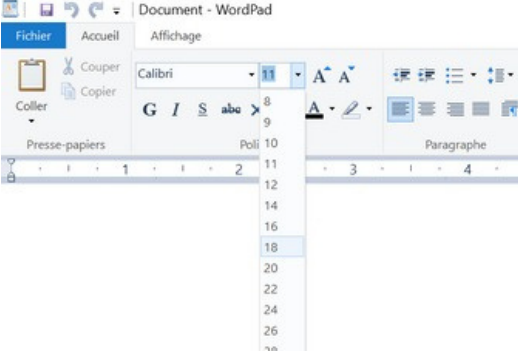
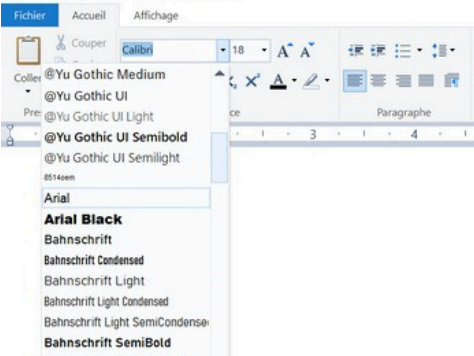
Lis les différentes étapes pour éteindre ton ordinateur correctement.

- En bas, à gauche de ton écran, **clique** avec le bouton gauche de ta souris sur le bouton démarrer .
- **Clique** avec le bouton de gauche de ta souris sur le signe .
- **Clique** sur "arrêter" toujours avec le bouton de gauche de ta souris.



Saisir un texte

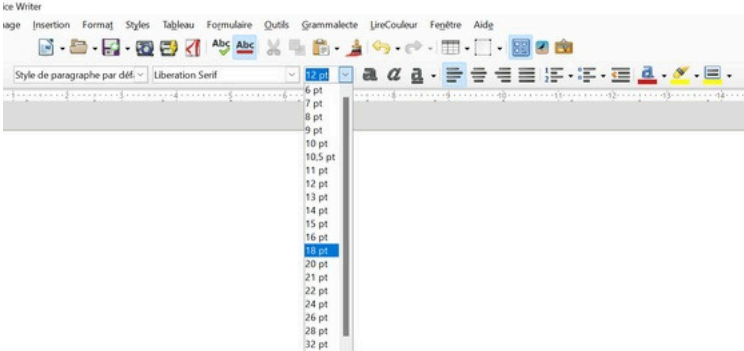
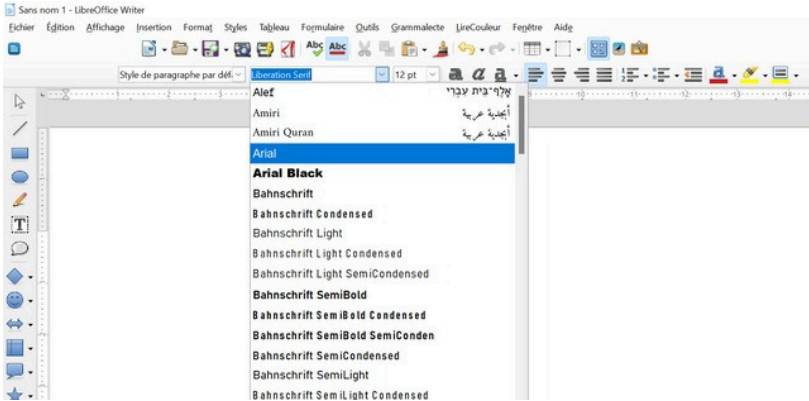
Lis les différentes étapes afin de saisir un texte.

Lance le logiciel de traitement de texte.	 
Recopie le texte suivant : Aujourd'hui, nous utilisons l'ordinateur pour écrire un texte. Nous recopions quelques phrases avec le clavier. Les élèves travaillent en regardant le clavier. Certains adultes écrivent sans regarder le clavier.	 
Change la taille de la police : Tu dois choisir 18. 	 
Change la police d'écriture : Tu dois choisir ARIAL 	 

Tu as terminé, **écris** 2 phrases supplémentaires. **Change** la taille et la police.

Saisir un texte (Libreoffice)

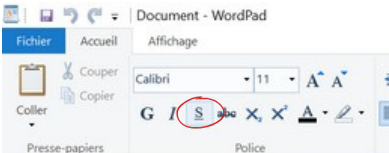
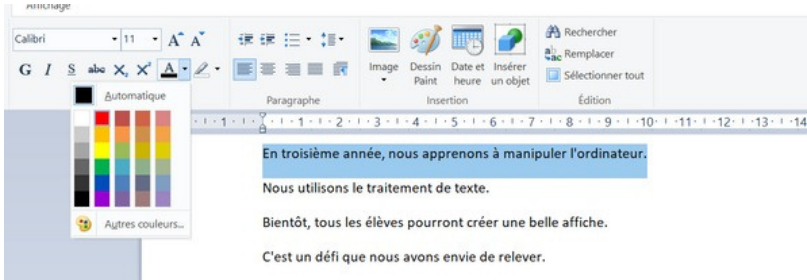
Lis les différentes étapes afin de saisir un texte.

Lance le logiciel de traitement de texte.	 
Recopie le texte suivant : Aujourd'hui, nous utilisons l'ordinateur pour écrire un texte. Nous recopions quelques phrases avec le clavier. Les élèves travaillent en regardant le clavier. Certains adultes écrivent sans regarder le clavier.	 
Change la taille de la police : Tu dois choisir 18. 	 
Change la police d'écriture : Tu dois choisir ARIAL 	 

Tu as terminé, **écris** 2 phrases supplémentaires. **Change** la taille et la police.

Saisir et enrichir un texte

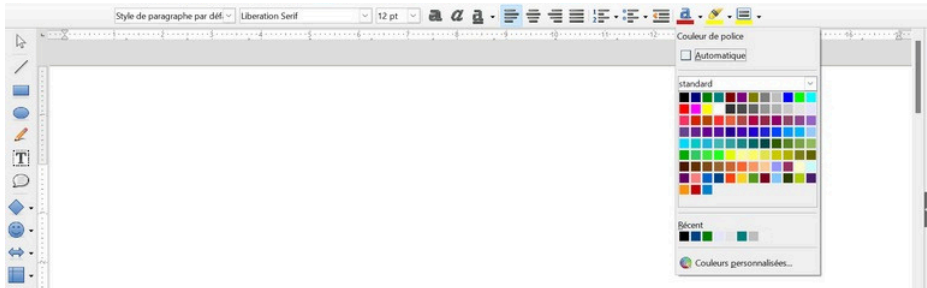
Lis les différentes étapes afin de produire un nouveau contenu.

Lance le logiciel de traitement de texte.	 
Recopie le texte suivant : Cette année, nous apprenons à manipuler l'ordinateur. Nous utilisons le traitement de texte. Bientôt, tous les élèves pourront créer une belle affiche. C'est un défi que nous avons envie de relever.	 
Change la taille de la police : Tu dois choisir 22.	 
Change la police d'écriture : Tu dois choisir Comic sans MS	 
Souligne le deuxième mot de chaque phrase. 	 
Donne une couleur différente pour chaque phrase. 	 
Enregistre le document que tu viens de créer dans le dossier "Travail des élèves". Pour te rappeler la procédure, utilise la fiche 8.	 

Mes premiers pas
numériques

Saisir et enrichir un texte (Libreoffice)

Lis les différentes étapes afin de produire un nouveau contenu.

Lance le logiciel de traitement de texte.	😊 😞
Recopie le texte suivant : Cette année, nous apprenons à manipuler l'ordinateur. Nous utilisons le traitement de texte. Bientôt, tous les élèves pourront créer une belle affiche. C'est un défi que nous avons envie de relever.	😊 😞
Change la taille de la police : Tu dois choisir 22.	😊 😞
Change la police d'écriture : Tu dois choisir Comic sans MS	😊 😞
Souligne le deuxième mot de chaque phrase. 	😊 😞
Donne une couleur différente pour chaque phrase. 	😊 😞
Enregistre le document que tu viens de créer dans le dossier "Travail des élèves". Pour te rappeler la procédure, utilise la fiche 8.	😊 😞



Enregistrer un document

Voici les étapes pour enregistrer ton document dans la mémoire de l'ordinateur.

Clique sur fichier.

Choisis "enregistrer sous".

Tape le nom du document que tu veux enregistrer.

Choisis le dossier où tu veux enregistrer ton document.

Clique sur le bouton "enregistrer".



Mes premiers pas
numériques

Un peu de vocabulaire



Qu'est-ce qu'internet ?

C'est un gigantesque **réseau** informatique qui relie entre eux des millions d'ordinateurs dans le monde.

Un **navigateur** est un **logiciel** qui permet d'afficher des sites web.
Voici quelques exemples :



Firefox



Safari



Microsoft edge



Google chrome

Un **moteur de recherche** est un **logiciel** permettant d'effectuer une recherche notamment sur le web.

Voici un exemple :



Adresse URL du moteur de recherche

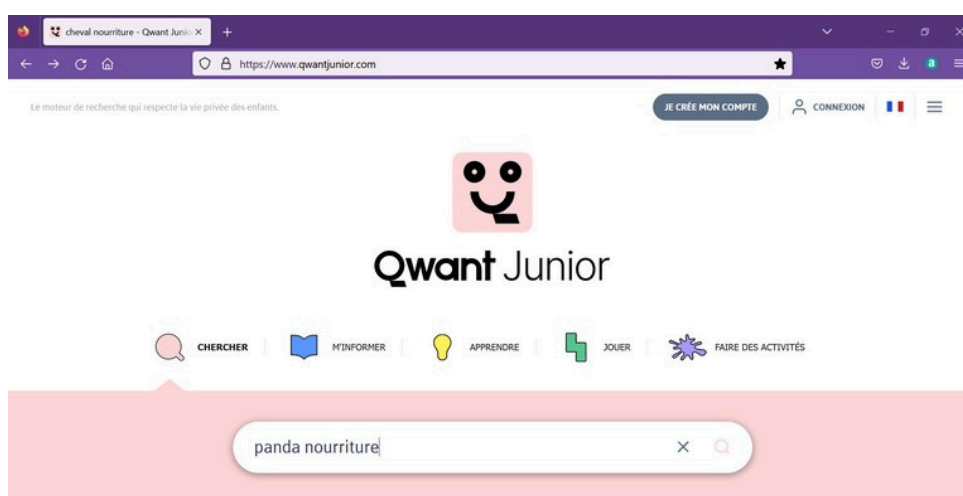


Barre de recherche

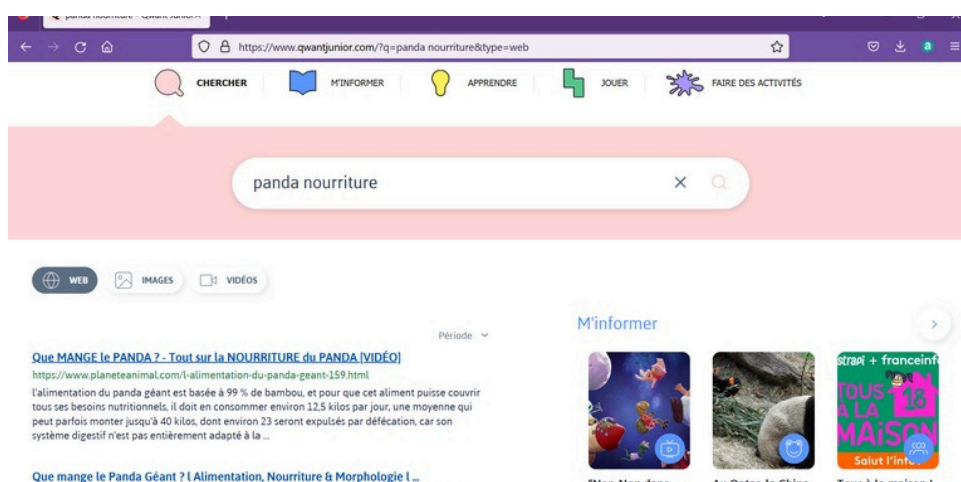
Mes premiers pas numériques

Faire une recherche : mode d'emploi

- 1 **Ouvre** une nouvelle fenêtre du navigateur.
- 2 Dans la barre de recherche, **écris** les mots-clés qui te permettront de trouver les informations dont tu as besoin.

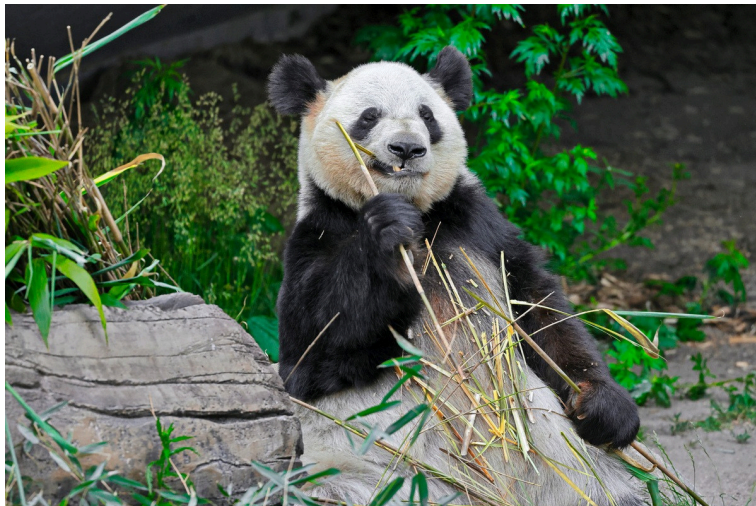


- 3 **Clique** sur les sites qui répondent à tes questions.



Faire une recherche : exercice

Complète cette fiche documentaire sur le panda



🐼 Que mangent les pandas ?

Mots-clés utilisés pour ma recherche : Nourriture+panda

Ma réponse : **99% de bambou**

🐼 Où vivent-ils ?

Mots-clés utilisés pour ma recherche : Pays+panda

Ma réponse : **Le pays d'origine du panda géant est la Chine**

🐼 Combien pèse environ un panda ?

Mots-clés utilisés pour ma recherche : Masse+panda

Ma réponse : **80 à 125 kg**

🐼 Combien de temps peut vivre un panda ?

Mots-clés utilisés pour ma recherche : Age+panda

Ma réponse : **20 à 25 ans**

Bloc 2

Créer des contenus multimédias



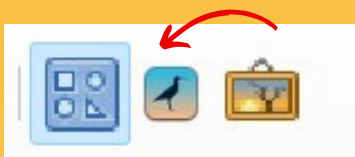
CodeNPlay

Traiter une image (sur Libreoffice)

Défi n°1 :

Insère l'image d'un animal.

Indice :



Clique sur le bouton "**insérer une image**".

Choisis dans le dossier l'image que tu désires insérer.

Fais un **double clic** pour insérer l'image.

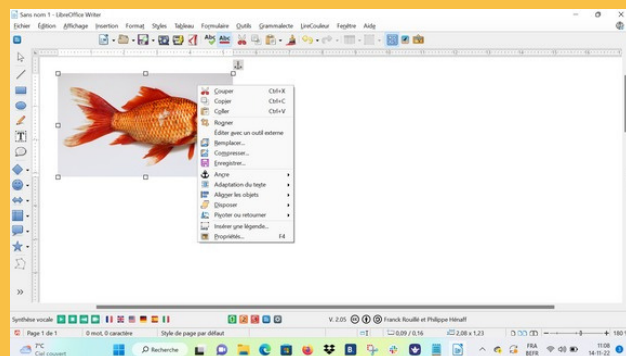
Défi n°2 :

Duplique l'image.

Indice :

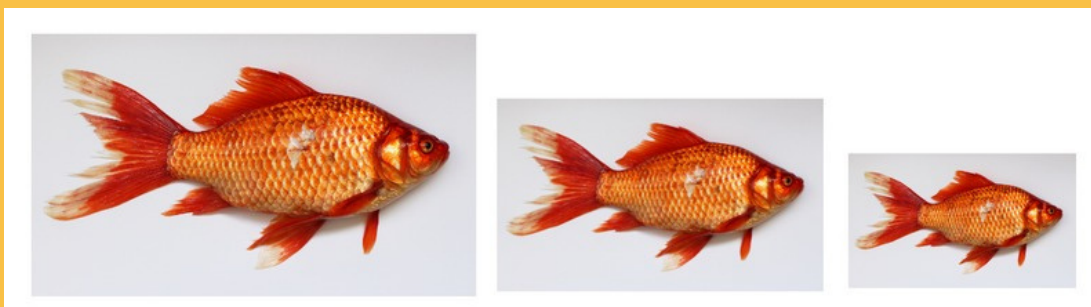
Fais un **clic droit** sur l'image.

Clique sur **copier** et ensuite sur **coller**.



Défi n°3 :

Reproduis l'exemple ci-dessous avec l'animal que tu as choisi.



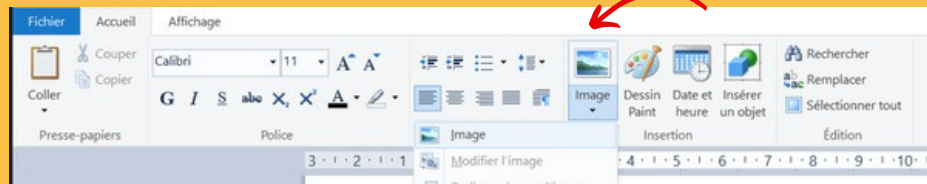
Enregistre ta production en la nommant : animal + nom prénom

Traiter une image (sur Wordpad)

Défi n°1 :

Insère l'image d'un animal.

Indice :



Clique sur le bouton "image".

Choisis dans le dossier l'image que tu désires insérer.

Fais un **double clic** pour insérer l'image.

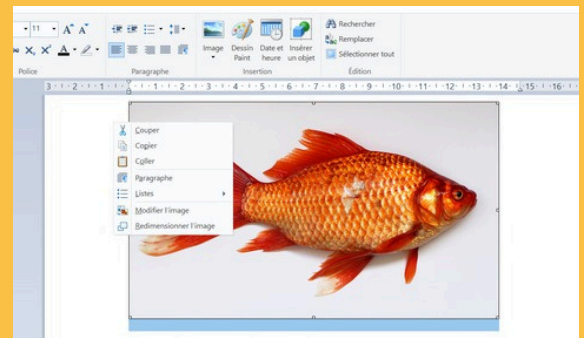
Défi n°2 :

Duplique l'image.

Indice :

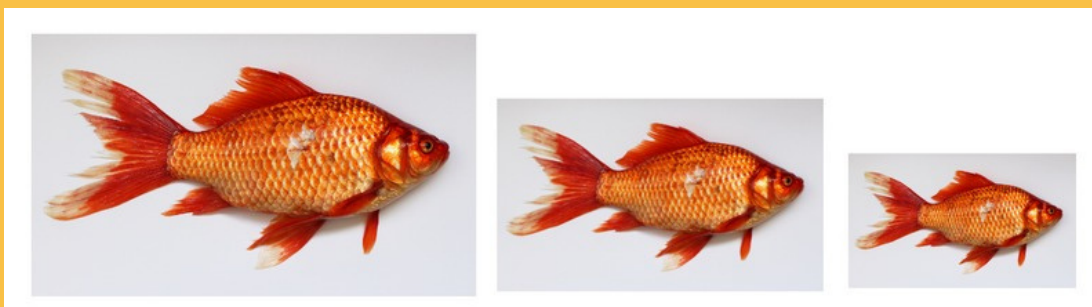
Fais un **clic droit** sur l'image.

Clique sur **copier** et ensuite sur **coller**.



Défi n°3 :

Reproduis l'exemple ci-dessous avec l'animal que tu as choisi.



Enregistre ta production en la nommant : animal + nom prénom

Création de
contenus

Créer une fiche documentaire un animal

Grâce à ton badge "recherche", tu es capable d'utiliser un moteur de recherche.

Nom de l'animal :

Habitat :

Nourriture :

Poids :

Taille :

Durée de vie :

Petits :





Création de
contenus

Créer une fiche documentaire: un personnage célèbre

Grâce à ton badge "recherche", tu es capable d'utiliser un moteur de recherche.

Nom et prénom :

Date de naissance :

Date de mort : Lieu
de naissance :

Fonction :

Quelques événements importants dans sa vie :

.....
.....
.....
.....





Je vérifie mon travail

J'ai écrit un titre .	☐	☐
J'ai inséré au moins une image .	☐	☐
J'ai ajouté une zone de texte .	☐	☐
J'ai souligné le titre .	☐	☐
J'ai mis de la couleur .	☐	☐
J'ai écrit toutes les informations .	☐	☐
J'ai enregistré ma production.	☐	☐

Dessiner à l'aide d'un logiciel (paint)

Lis les différentes étapes afin de créer une affiche

Lance PAINT	
Clique sur le pinceau et dessine une maison. <i>Ta maison doit avoir un toit, une cheminée, une porte et une fenêtre.</i>	
Clique sur le pot de peinture et clique sur le toit de la maison. <i>Tu peux choisir la couleur que tu préfères.</i>	
Clique sur la gomme et efface la fenêtre.	
Clique sur la lettre A de la zone OUTILS. Ecris ton prénom à droite de la maison.	

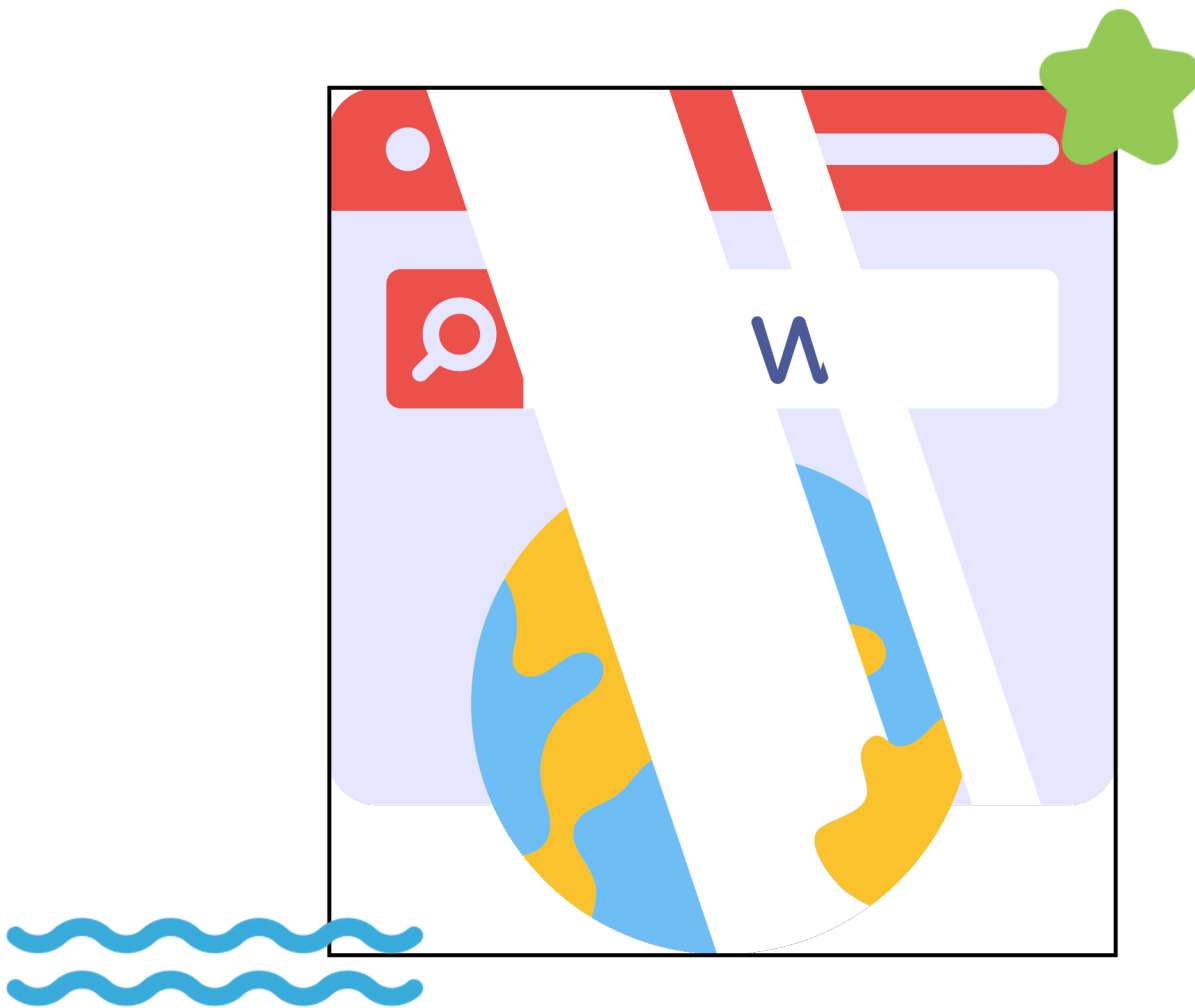
Enregistre ta production à la nommant : maison + nom prénom

75

Bloc 3



Recherche et navigation



CodeNPlay


 Recherche et navigation

Naviguer sur un site internet

Ouvre une nouvelle fenêtre du navigateur.	 
Ecris au bon endroit cette adresse internet https://www.vinzelou.net pour accéder directement au site.	 
Clique sur 	 
Clique sur "par thème" et choisis le thème "alimentation". Quand tu seras arrivé·e sur la page, réponds aux questions ci-dessous.	 

Réponds aux questions

- Combien de vidéos sont proposées sur le thème de l'alimentation ? 14 vidéos Ecris le titre des 3 activités proposées : Où poussent les fruits et légumes ? D'où proviennent nos aliments ? Cuisine et pays - Dans quelle autre langue, peux-tu regarder les vidéos de Vinz et Lou ? ..Anglais

Tu peux maintenant découvrir librement le site de Vinz et Lou.

Quel est le thème que tu as envie d'explorer ? ..Au choix



Mon premier rallye web

Réalise ces trois premières étapes pour accéder aux sites dont tu auras besoin.

Ouvre une nouvelle fenêtre du navigateur.	 
Ecris au bon endroit cette adresse internet pour accéder https://fr.vikidia.org/wiki/Belgique directement à la page du site.	 
Ouvre un nouvel onglet sur le navigateur et saisis cette adresse https://www.monarchie.be/fr	 

Sur ces deux sites, tu vas pouvoir trouver toutes les informations pour compléter le questionnaire.

N'hésite pas à naviguer sur les sites, recherche les rubriques dont tu auras besoin.

Questionnaire : la Belgique

CARTE D'IDENTITÉ DE LA BELGIQUE



CAPITALE : Bruxelles

POPULATION : 11 584 008 habitants

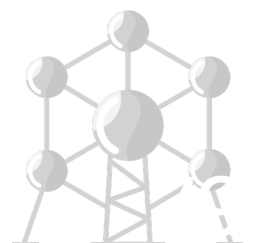
SUPERFICIE : 30 688 km²

LANGUES OFFICIELLES : le français, le néerlandais, l'allemand



LA FAMILLE ROYALE

- Quelle est la date de naissance du roi Philippe ? 15 avril 1960
- Comment s'appelle son épouse ? Mathilde d'Udekem d'Acoz
- Combien d'enfants le roi et la reine ont-ils eu ? Ils ont quatre enfants
- Qui est le père du roi Philippe ? Albert II de Belgique



VRAI OU FAUX ?

On peut visiter le palais royal.		
La fille aînée du roi s'appelle Eléonore.		
La Suisse est un pays frontalier de la Belgique.		
La Belgique est devenue indépendante en 1830.		
Le premier ministre s'appelle Alexander De Croo		

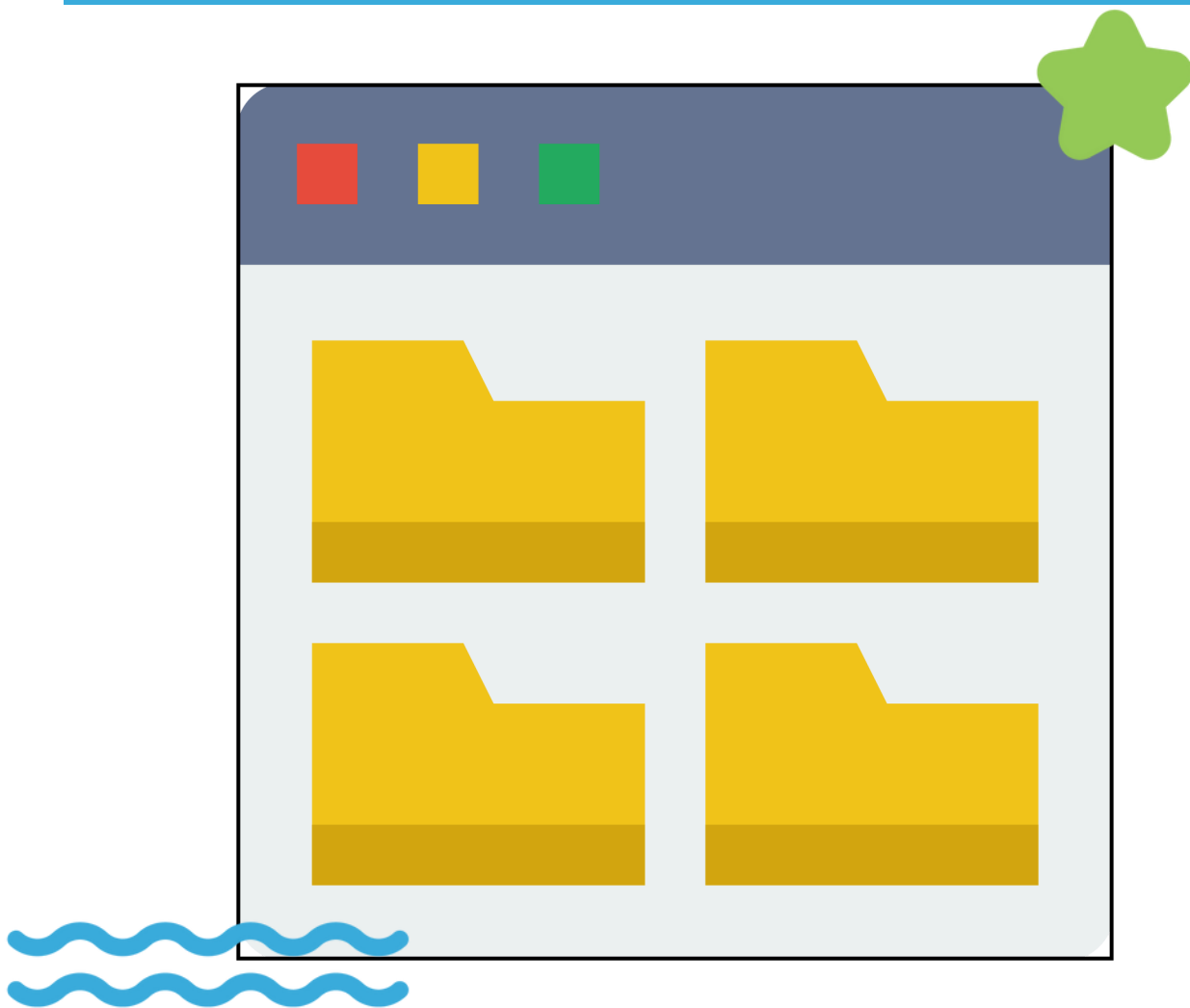
RÉPONDONS AUX QUESTIONS

- Qui est le premier roi des Belges ? ...Léopold de Saxe-Cobourg,
- Quelle est la devise de la Belgique ? L'union fait la force
.....
- Quand a lieu la fête nationale belge ? 21 juillet

Bloc 4



Dossiers et fichiers



CodeNPlay



Création de dossiers (sous Windows)

Réalise les étapes données pour devenir un champion de la création de dossiers.

Ouvre l'explorateur de fichiers.  Astuce : Appuie sur la touche Windows + E de ton clavier.	 
Dans l'explorateur de fichiers, navigue jusqu'à l'emplacement où tu souhaites créer ton nouveau dossier	 
Clique sur le bouton "Nouveau dossier" situé dans la barre d'outils en haut de l'Explorateur de fichiers.	 
Nomme le nouveau dossier par ton nom et prénom.	 
Ouvre ce dossier et crée les trois dossiers suivants : « Math », « Français » et « Eveil ».	 
Dans le dossier « Math », crée les sous-dossiers « numération » et « grandeurs ».	 
Dans le dossier « Français », crée les sous-dossiers « lecture » et « orthographe ».	 
Dans le dossier « Eveil », crée les sous-dossiers « Histoire » et « Sciences ».	 

Jeu de piste numérique



Réalise toutes les missions en 30 minutes maximum.

MISSION N°1 :

- **Ouvre** le dossier "images".
- **Choisis** le dossier "animaux".
- Un image intruse s'est glissée dans le dossier, **supprime-la**.

Ecris le nom de l'image que tu as supprimée ?

MISSION N°2 :

- Dans le dossier "vidéos", on retrouve une vidéo où l'on voit des lions. **Regarde-la** et **écris** le nombre de lions que tu as vus.

MISSION N°3 :

- **Ouvre** le dossier " vidéos".
- **Choisis** la vidéo 2 et regarde-la.
- **Entoure** le temps qu'il fait.



MISSION N°4 :

- **Ouvre** le dossier "sons et musiques", un fichier a été nommé 1.
- **Ecoute** le son attentivement.
- **Entoure** le nom qui pourrait convenir : vagues, hennissement, verre.
- **Renomme** ce fichier avec le nom qui convient.

MISSION N°5 :

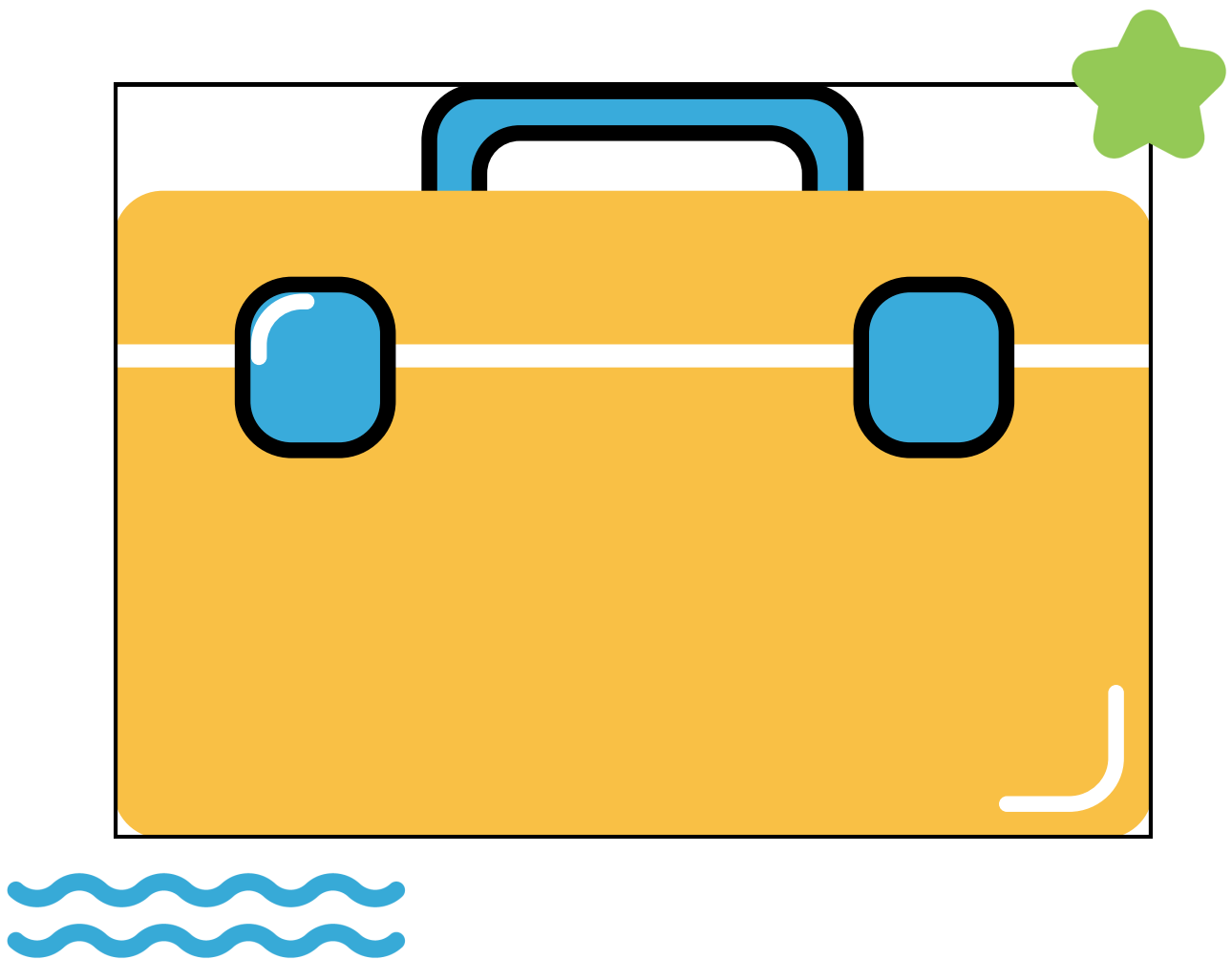
- **Combien** de sous-dossiers y-a-t-il dans le dossier "images" ?

Mes badges



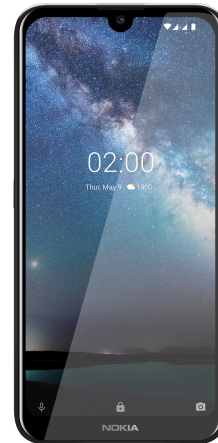
Quand tu reçois un badge, colle-le sur cette page.

La boîte à outils



BO1 : IMAGES À IMPRIMER ET À PLASTIFIER





BO2 : IMAGES À IMPRIMER (ENTRÉE OU SORTIE)



une souris



un clavier



une webcam



une imprimante



un casque



un micro



un scanner



des haut-parleurs



un écran



une souris



un clavier



une webcam



une imprimante



un casque



un micro



un scanner

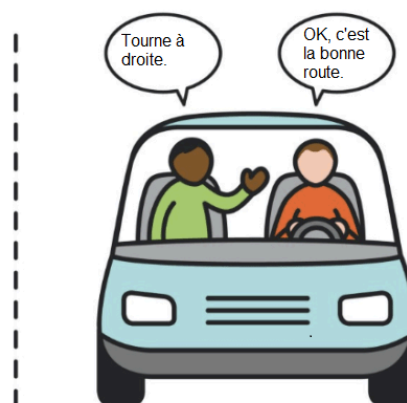
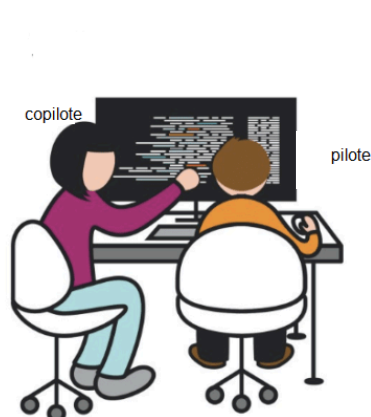


des haut-parleurs



un écran

TRAVAILLER EN BINÔME

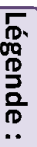


COPILOTE

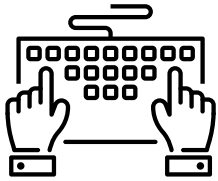
- 1 Assieds-toi à côté du pilote.
- 2 N'utilise pas la souris, le clavier/ la tablette.
- 3 Réponds aux questions du pilote.
- 4 Signale les problèmes.
- 5 Fais des suggestions.
- 6 Accorde-toi avec le·la pilote sur le travail réalisé.

PILOTE

- 1 Assieds-toi devant l'ordinateur.
- 2 Utilise la souris, le clavier/ la tablette.
- 3 Effectue les tâches demandées
- 4 Dis ce que tu fais à voix haute.
- 5 Écoute les conseils du·de la copilote.
- 6 Accorde-toi avec le·la copilote sur le travail réalisé.



Librairie-interactive.com



RACCOURCIS CLAVIER

CTRL + C

COPIER



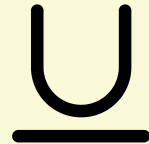
CTRL + Y

RÉTABLIR



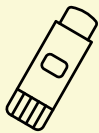
CTRL + U

SOULIGNER



CTRL + V

COLLER



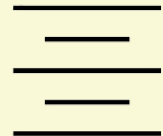
CTRL + S

ENREGISTRER



CTRL + E

CENTRER



CTRL + X

COUPER



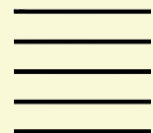
CTRL + B

GRAS



CTRL + J

JUSTIFIER



CTRL + Z

ANNULER



CTRL + I

ITALIQUE



CTRL + A

TOUT SÉLECTIONNER

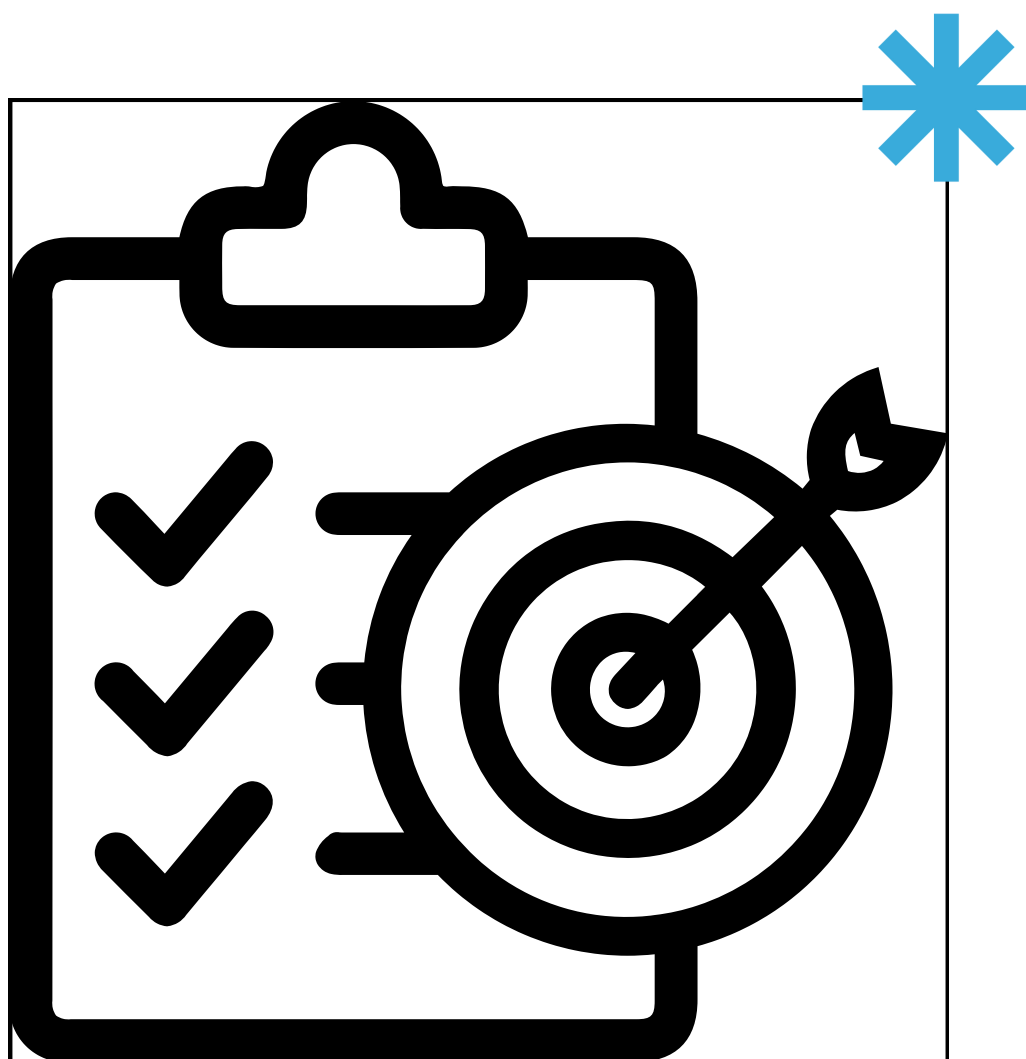


BO6 : BADGES DE COMPÉTENCES





Liste des compétences



Informations et données

Savoirs	
Vocabulaire spécifique au software.	• Bloc 1 : Séquences 1 et 4 • Bloc 4 : Séquences 1,2,3
Vocabulaire spécifique au réseau.	• Bloc 1 : Séquence 4

Savoir-faire	
Déterminer des mots-clés/des combinaisons de mots/ des opérateurs adéquats pour effectuer une recherche.	• Bloc 1 : Séquence 4 • Bloc 3 : Séquence 2
Utiliser un outil de recherche en s'adaptant à l'environnement spécifique d'utilisation : logiciel*, système d'exploitation, Web...	• Bloc 1 : Séquence 4 • Bloc 3 : Séquence 2
Enregistrer/exporter un document.	• Bloc 1 : Séquence 3 • Bloc 2 : Séquence 1
Naviguer entre plusieurs documents, sites, logiciels, applications, onglets.	• Bloc 3 : Séquence 3
Identifier l'intention de chaque élément d'une page Web.	• Bloc 3 : Séquence 3
Créer, (re)nommer un fichier et un dossier de manière explicite.	• Bloc 4 : Séquences 1 et 3
Déplacer des fichiers, des dossiers au sein d'un système d'exploitation.	• Bloc 4 : Séquence 1 et 3

Compétences	
Effectuer une recherche pour répondre à un besoin suivant une stratégie pertinente.	• Bloc 1 : Séquence 4 • Bloc 3 : Séquences 2 et 3
Organiser des données afin de faciliter leur gestion.	• Bloc 4 : Séquence 3

Création de contenus

Savoirs

Outils de production, de collaboration, de partage et d'interaction.	• Bloc 1 : Séquence 3 • Bloc 2 : Séquences 1, 2, 3
--	--

Savoir-faire

Utiliser les fonctions principales d'un outil de création de contenus	• Bloc 1 : Séquences 2 et 3
Traiter une image fixe	• Bloc 2 : Séquences 1, 2
Respecter les droits de propriété.	• Bloc 2 : Séquence 2
Créer, (re)nommer un fichier et un dossier de manière explicite.	• Bloc 4 : Séquence 1
Déplacer des fichiers, des dossiers au sein d'un système d'exploitation.	• Bloc 4 : Séquence 1

Compétences

Produire et traiter des contenus multimédias	• Bloc 1 : Séquences 2 et 3 • Bloc 2 : Séquences 2, 3 et 4
--	--

QUI SOMMES-NOUS ?

CodeNPlay est né en 2017 du constat que dans un monde de plus en plus façonné par les technologies numériques, il devient essentiel pour chaque citoyen d'en cerner les enjeux et d'en saisir les opportunités. Quel que soit le secteur de l'emploi, mais aussi dans la vie de tous les jours, aujourd'hui tout est modélisé, quantifié et facilité par des procédés informatiques. Comprendre le fonctionnement des outils numériques, et donc les bases de programmation derrière ceux-ci, devient ainsi crucial à bien des égards : égalité des chances, marché de l'emploi, éthique et citoyenneté

NOTRE MISSION

CodeNPlay s'est donné comme mission de mener la transition numérique dans les écoles primaires en habilitant les enseignant·es à former leurs élèves à la pensée informatique, la robotique et la citoyenneté numérique.

CONTACT



www.codenplay.be



contact@codenplay.be



Cantersteen 12, 1000 Bruxelles





www.codenplay.be

Cantersteen 12

1000 Bruxelles

contact@codenplay.be

L'ordinateur, internet et moi !

2023

Autrice : Trichili Sonia

**Relectures : Fischer Grégoire - Julie Henry et Fanny Boraita
(Digifactory ASBL)**