

Aide à la lecture des fiches d'usages

Le domaine est identifié parmi les 5 domaines du CRCN.

Cette partie identifie les savoirs en jeu, les compétences qui seront développées au regard du projet ou de la séquence.

Numérique Educatif 71  

CRCN – Domaine 5 « Environnement numérique »

Sous-compétence : 5.1 Résoudre des problèmes techniques

Les enjeux :
Afin d'en garantir le bon fonctionnement, les élèves doivent acquérir assez tôt dans leur parcours une première connaissance de leur environnement numérique. Il semble pertinent de privilégier le travail à partir d'un ordinateur fixe lors de cette première approche dans la mesure où les différents composants sont plus facilement identifiables par de jeunes élèves (que sur un ordinateur portable ou une tablette par exemple).

Les thématiques associées : architecture matérielle

Des pré-requis et des apports théoriques pour l'enseignant :
- Comprendre l'architecture et le fonctionnement d'un ordinateur ([lien](#))
- Tester ses connaissances avec PIX ([lien](#))

Une séquence d'apprentissage / un projet :
La séquence décrite ci-dessous permet de développer des connaissances et des compétences en lien avec le domaine **Questionner le monde** (Commencer à s'approprier un environnement numérique).

Le niveau de maîtrise ciblé pour les élèves :

| NIVEAUX DE MAÎTRISE | REPÈRES POUR ENSEIGNER | PISTES D'ACTIVITÉS |
|---------------------|--|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques | <ul style="list-style-type: none"> Dénomination des principaux éléments de l'environnement de travail utilisé lors d'une activité Découverte du clavier et de la souris Connaissance des fonctions simples des différents périphériques utilisés |

Les situations proposées dans cette fiche ciblent principalement le niveau CP voire GS.

Des activités complémentaires :

S'entraîner à utiliser le clavier

- Jeux en ligne pour connaître les touches du clavier ([lien 1 / lien 2](#))
- Jeux en ligne pour améliorer la vitesse de frappe ([lien 1 / lien 2](#))
- Jeux en ligne pour s'entraîner au traitement de texte ([lien](#))
- Autres outils et applications en ligne sur ClasseTICE1d ([lien](#))

S'entraîner à utiliser la souris

- Jeux en ligne pour apprendre à déplacer le curseur et cliquer ([lien 1 / lien 2](#))
- Générateurs de puzzle en ligne pour travailler le déplacement du curseur ([lien](#))

Rebrasser le lexique des composants de l'ordinateur

- Utilisation de *flashcards* ou d'un jeu en ligne ([lien](#)) pour faire dénommer.
- Jeu de devinettes à l'oral pour associer nom du composant et fonction.

Des observables pour évaluer en vue de la validation au sein du LSU :
Nommer les principaux composants externes de l'ordinateur / Les associer à leur fonction.

Ces mots clés permettent d'identifier les sujets liés.

Les niveaux de maîtrise correspondent aux élèves de l'école primaire.

Ces activités peuvent également être conduites indépendamment du projet ou de la séquence.

Ces ressources vous permettront de vous préparer à la conduite du projet et d'approfondir ou réactiver vos connaissances.

Le matériel nécessaire à chaque étape ou séance est identifié par des pictogrammes.

Ce sont les compétences à observer afin de valider la compétence des élèves sur la fiche de suivi.

| | |
|--|--|
|  | Aucun matériel numérique |
|  | Un seul ordinateur avec une connexion internet |
|  | Quelques ordinateurs, smartphone ou tablettes |
|  | Des robots éducatifs |