



FICHE-ACTION

En direction des élèves **OUI** **NON**
 Niveau des élèves concernés : MS et GS Nombre d'élèves : entre 60 et 70
 En direction de l'équipe des maîtres : **OUI** **NON**

Intitulé de l'action : Encourager la maîtrise informatique

Objectif de référence

Renforcer l'acquisition des connaissances

Objectif(s) spécifique(s) de l'action

Découvrir l'objet multimédia. Permettre son accès à tous.
 Utiliser des objets techniques.
 Aborder la lecture et les mathématiques sous forme d'activités ludiques qui peuvent être recommencées

Organisation et déroulement (indiquer l'échéancier)

Sous forme d'ateliers décloisonnés accueillant entre 10 et 12 enfants.
 Deux heures d'ateliers au moins par semaines.
 Réinvestissement sur les PC des classes équipées.

- * Découvrir et observer l'objet. Savoir reconnaître et nommer les différentes parties (écran, clavier, souris).
- * Observer le clavier et repérer les principales touches utilisées (lettres, chiffres, flèches, entrée, correction).
- * Utiliser le clavier pour écrire et compter.
- * Faire correspondre deux systèmes d'écriture (capitale d'imprimerie et script).
- * Apprendre à s'orienter en utilisant des flèches (droite, gauche, haut, bas).
- * Savoir tenir la souris et l'utiliser en appuyant sur le bouton de gauche.
- * Utiliser des logiciels, adaptés à l'âge des enfants et permettant d'acquérir des compétences dans le domaine de la langue:
 - Identifier des lettres et des mots familiers.
 - Identifier à l'oreille et à l'écrit des éléments simples (mots ou bruits).
 - Choisir et emprunter un livre de bibliothèque.
 - Remettre en ordre des images.
 - Commencer à produire des textes simples.
- dans le domaine des mathématiques:
 - Identifier certaines propriétés d'objets pour les comparer.
 - Dénombrer.
 - Utiliser des procédures de calculs simples.
 - Se repérer dans l'espace.
- dans le domaine des arts plastiques.
 - Réaliser des cartes en introduisant texte et clip arts.
 - Mettre en page et illustrer des réalisations pour le cahier de vie, pour informer, pour offrir.

Evaluation

Critères retenus pour apprécier les effets de l'action sur les performances des élèves, sur la vie de la classe, sur le travail de l'équipe des maîtres...

Savoir utiliser la souris : cliquer, déplacer, double-cliquer.
 Connaître les touches du clavier : majuscules, flèches, espace, nombres.
 Savoir lire et comprendre des codes : imprimante, sauvegarde...