

Fiche pédagogique

B2I
Niveau 1



Activité 1
Cycle 1 (Maternelle)

1. Maîtriser les premières bases de la technologie informatique.

Compétence visée : 1.1 Je désigne avec précision les différents éléments qui permettent la saisie, le traitement, la sortie, la mémorisation et la transmission de l'information : clavier, touche, souris, microphone, numériseur, unité centrale, logiciel, moniteur, imprimante, haut-parleurs, mémoire, disque dur, disquette, lecteur de disquettes, CD-ROM, lecteur de CD-ROM, modem...

Matériel :

- ◆ Une unité centrale
- ◆ Disquette, CD-ROM
- ◆ Fiche (1 jeu pour la classe) « Un ordinateur, c'est quoi ? »

Durée : 30 minutes
Présentation de l'ordinateur

Déroulement :

1 - Présentation de l'ordinateur (30 minutes)

Rassembler les élèves autour de l'unité centrale. Présenter les images de la fiche « Un ordinateur, c'est quoi ? » à tour de rôle en cachant le nom et leur demander s'ils savent comment cet objet s'appelle, à quoi il peut bien servir ou donner des exemples d'utilisation.

Proposer d'ouvrir l'ordinateur pour regarder ce qu'on peut voir à l'intérieur et constater avec les enfants la présence :

- ◆ d'une grande carte qui n'est pas disposée dans le même plan que les autres : la carte - mère, on peut expliquer son nom par le fait qu'elle reçoive les autres cartes, plus petites.
- ◆ du processeur générant une partie de la puissance et de la vitesse de l'ordinateur
- ◆ des cartes qui sont insérées perpendiculairement ou horizontalement à la carte - mère et dont l'extrémité est visible à l'extérieur de l'unité centrale sous forme de prises : la carte son, (qui permet d'entendre le son), la carte graphique (qui gère tout ce qui concerne l'image), la carte réseau (permettant de relier plusieurs machines entre elles)...
- ◆ du lecteur de cédérom et du lecteur de disquettes, dont on peut voir les façades à l'extérieur
- ◆ du disque dur, permettant le stockage des données.

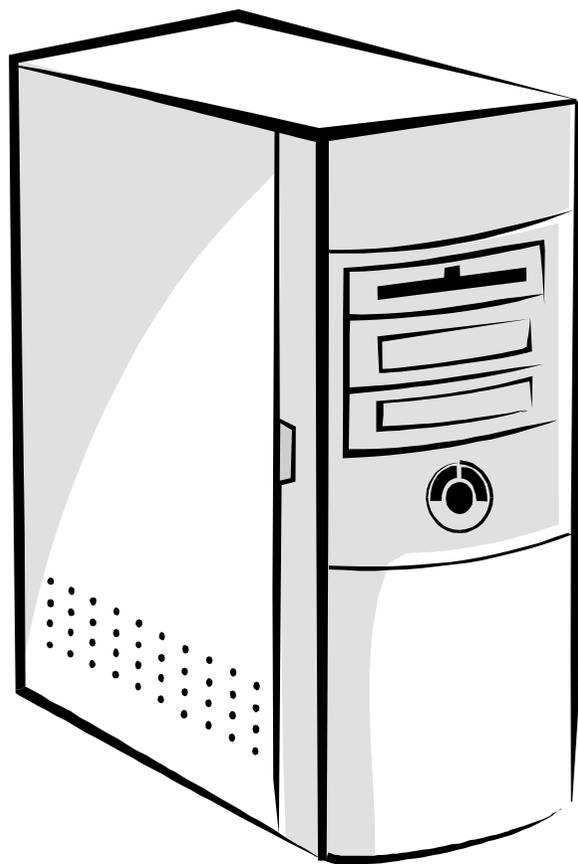
À la fin de l'activité, proposer aux élèves la réalisation d'une grande affiche en collant les images qui composent l'ordinateur.

Remarques :

- ◆ Dans la mesure du possible, il est préférable que cette première séance se déroule dans la classe au lieu de la salle informatique, les élèves étant plus concentrés sur les explications données et la tâche à accomplir.



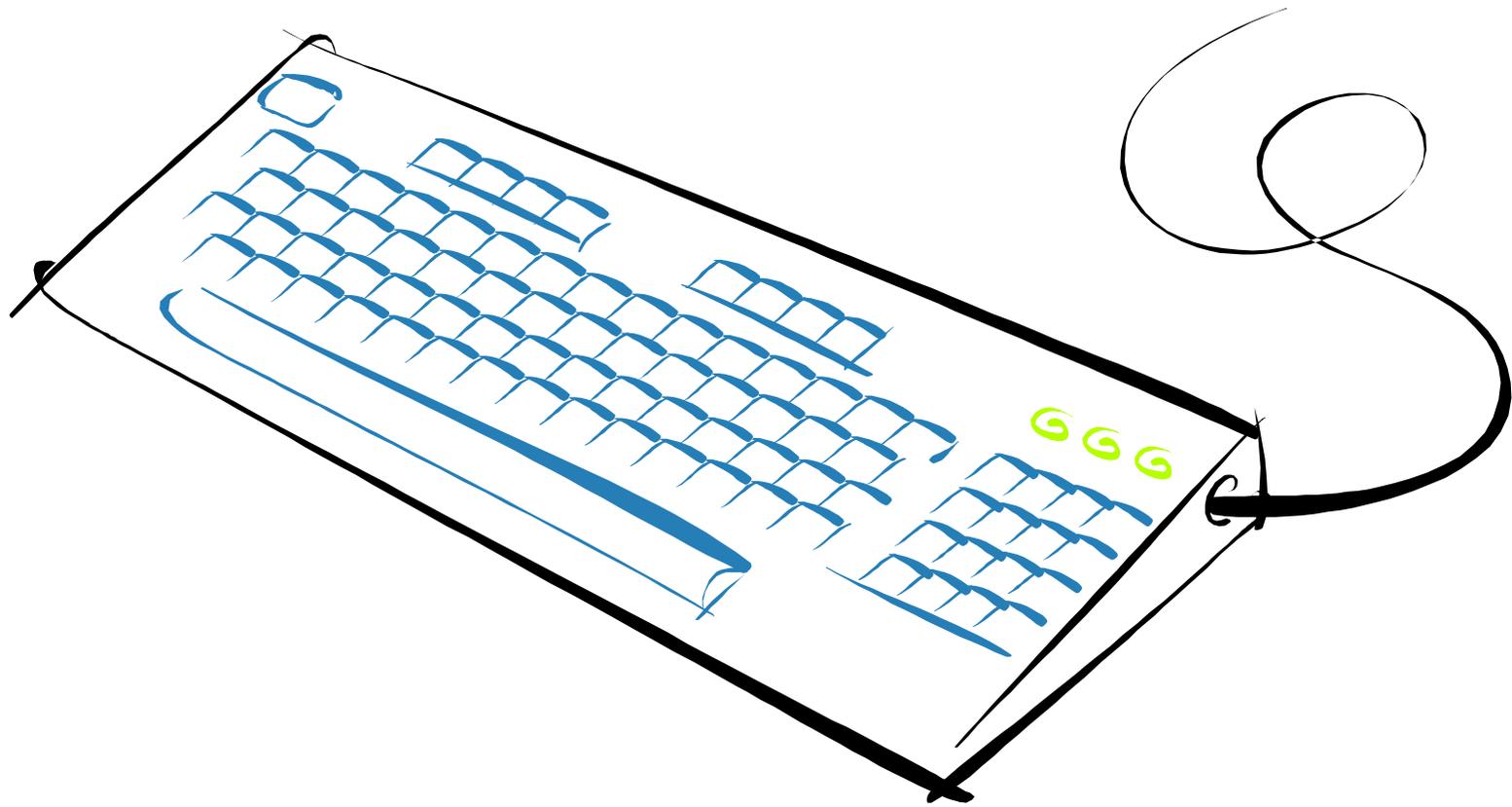
**UN ORDINATEUR,
C'EST QUOI ?**



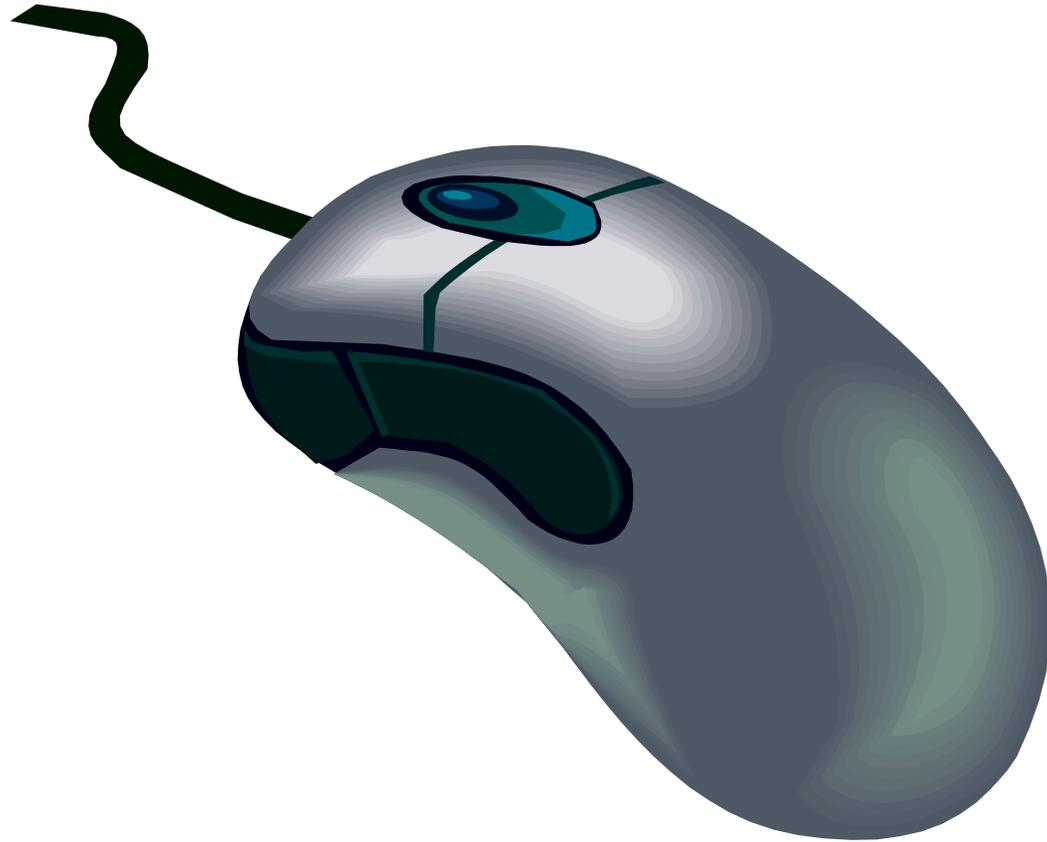
L'unité centrale



Le moniteur



Le clavier



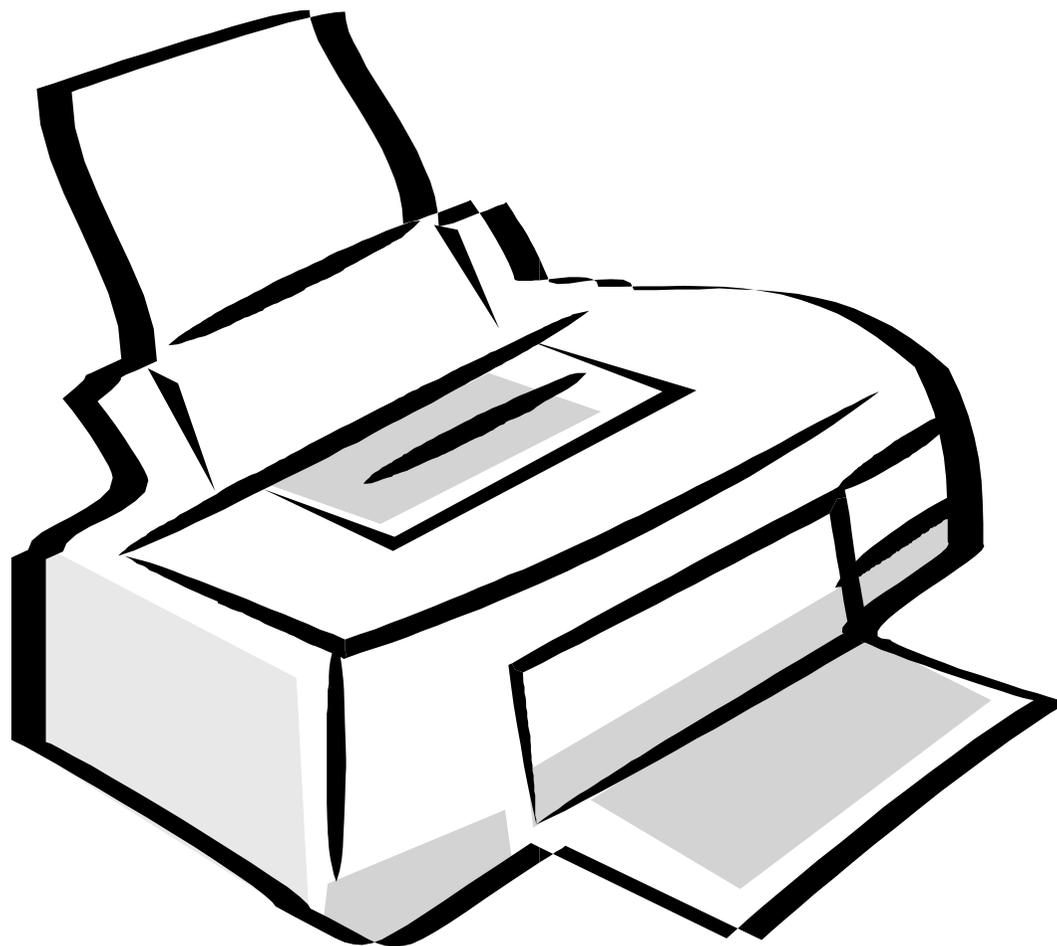
La souris



Les haut-parleurs



La manette de jeu



L'imprimante



Le numériseur

Fiche pédagogique

Activité 1
Cycle 2, Cycle 3

B2I
Niveau 1



1. Maîtriser les premières bases de la technologie informatique.

Compétence visée : 1.1 Je désigne avec précision les différents éléments qui permettent la saisie, le traitement, la sortie, la mémorisation et la transmission de l'information : clavier, touche, souris, microphone, numériseur, unité centrale, logiciel, moniteur, imprimante, haut-parleurs, mémoire, disque dur, disquette, lecteur de disquettes, CD-ROM, lecteur de CD-ROM, modem...

Matériel :

- ◆ Une unité centrale avec tous ses périphériques
- ◆ Pièces détachées des composants internes
- ◆ Disquette, CD-ROM
- ◆ Fiche (1 par élève), activité 1

Durée : **Présentation de l'ordinateur** (30 minutes)
50 minutes

Réalisation et correction de la fiche, activité 1 (20 minutes)

Déroulement :

1 - Présentation de l'ordinateur (30 minutes)

Rassembler les élèves devant un ordinateur et partir de leur représentation en leur demandant de nommer et de décrire oralement les différents éléments le constituant, laisser le temps à tous les élèves qui le désirent de s'exprimer en complétant et en corrigeant si nécessaire.

Récapituler avec les enfants en identifiant et en détaillant les principaux éléments et leur fonction

- ◆ unité centrale comprenant : un lecteur de disquette, un lecteur de cédérom, un interrupteur marche / arrêt, une fonction "réinitialisation" et des prises sur le panneau arrière et/ou avant
- ◆ périphériques : écran, clavier, souris, haut-parleurs, manette de jeu, imprimante, numériseur, modem...

Proposer d'ouvrir l'ordinateur pour regarder ce qu'on peut voir à l'intérieur et constater avec les enfants la présence :

- ◆ d'une grande carte qui n'est pas disposée dans le même plan que les autres : la carte - mère, on peut expliquer son nom par le fait qu'elle reçoive les autres cartes, plus petites, qui sont insérées dans ses slots (fentes), visibles eux aussi
- ◆ du processeur générant une partie de la puissance et de la vitesse de l'ordinateur
- ◆ des cartes qui sont insérées perpendiculairement ou horizontalement à la carte - mère et dont l'extrémité est visible à l'extérieur de l'unité centrale sous forme de prises : la carte son, (qui permet d'entendre le son), la carte

graphique (qui gère tout ce qui concerne l'image), la carte réseau (permettant de relier plusieurs machines entre elles)...

- ♦ du lecteur de cédérom et du lecteur de disquettes, dont on peut voir les façades à l'extérieur
- ♦ du disque dur, permettant le stockage des données.

2 - Réalisation et correction de la fiche, activité 1 (20 minutes)

Distribuer aux élèves chacun une fiche de l'activité 1

Expliquer brièvement la consigne et leur donner quelques minutes pour y répondre seul.

Demander aux élèves de partager ce qu'ils ont écrit sur leur feuille avec leur voisin ou voisine de gauche ou de droite. Laisser encore quelques minutes pour compléter la feuille mais cette fois à deux ou trois.

Faire la correction collective de la fiche et prendre le temps de mentionner si ce périphérique en est un d'entrée ou de sortie.

(Ceci constituera une amorce pour la réalisation de la fiche des activités 2 et 3 à lors de la deuxième séance)

Remarques :

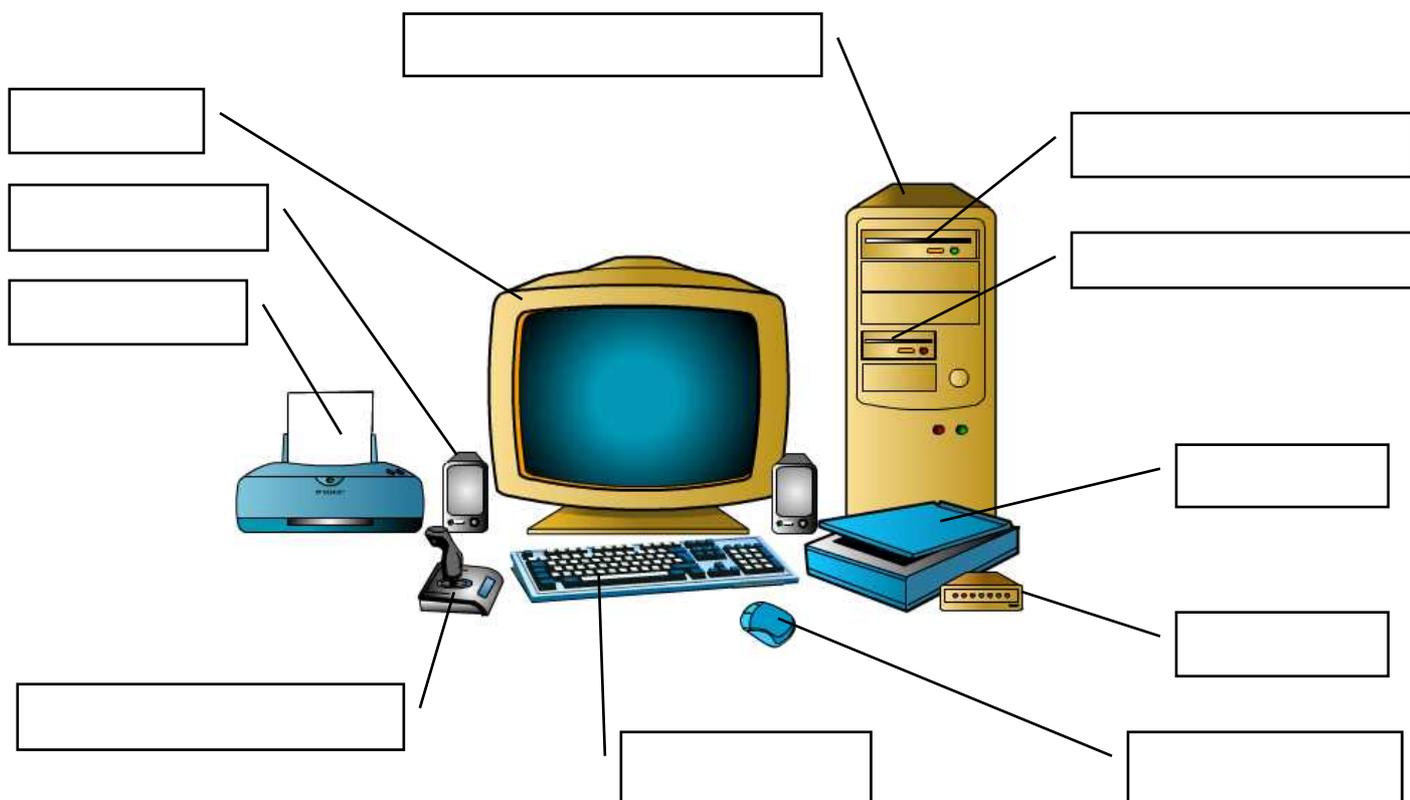
- ♦ Dans la mesure du possible, il est préférable que cette première séance et le début de la deuxième se déroulent dans la classe au lieu de la salle informatique, les élèves étant plus concentrés sur les explications données et la tâche à accomplir.
- ♦ Pour les groupes d'élèves qui ont déjà vu ces notions lors des années précédentes, prendre quelques minutes en début d'année pour faire un bref rappel de ces dernières sous forme de « remue-méninges »

À la découverte de l'ordinateur



Nom : _____ Prénom : _____ Classe : _____

⇒ **ACTIVITÉ N°1 : Inscris le nom de chaque élément de l'ordinateur sur le dessin ci-dessous, aide toi de la liste au bas de la page pour orthographier correctement les mots.**



- Le modem
- Le moniteur
- Le numériseur (scanner)
- L'imprimante
- Le lecteur de disquettes
- La souris

- Le clavier
- L'unité centrale
- Les haut-parleurs
- La manette de jeux (joystick)
- Le lecteur de CD-ROM

Fiche pédagogique

Activités 2 et 3
Cycle 2, Cycle 3

B2I
Niveau 1



1. Maîtriser les premières bases de la technologie informatique.

Compétence visée : 1.1 Je désigne avec précision les différents éléments qui permettent la saisie, le traitement, la sortie, la mémorisation et la transmission de l'information : clavier, touche, souris, microphone, numériseur, unité centrale, logiciel, moniteur, imprimante, haut-parleurs, mémoire, disque dur, disquette, lecteur de disquettes, CD-ROM, lecteur de CD-ROM, modem...

Matériel :
♦ Fiche (1 par élève), activités 2 et 3
♦ Un poste par un ou deux élèves

Durée : 50 minutes
Réalisation et correction de la fiche, activités 2 et 3 (30 minutes)
Début d'apprentissage des touches du clavier sous forme de logiciels ludo-éducatifs (20 minutes)

Déroulement :

1 - Réalisation et correction de la fiche, activités 2 et 3 (30 minutes)

Faire un bref retour sur la notion de périphériques d'entrée et de sortie et rappeler que certains d'entre eux jouent les deux rôles.

Distribuer aux élèves une fiche des activités 2 et 3.

Expliquer brièvement la consigne de l'activité 2 et leur donner quelques minutes pour y répondre seul.

Demander aux élèves de partager ce qu'ils ont écrit sur leur feuille avec leur voisin ou voisine de gauche ou de droite. Laisser encore quelques minutes pour compléter la feuille mais cette fois à deux ou trois.

Faire la correction collective de l'activité 2.

Collectivement, lire les questions de l'activité 3 et y répondre au fur et à mesure en donnant les explications qui s'y rattachent.

2 - Début d'apprentissage des touches du clavier sous forme de logiciels ludo-éducatifs (20 minutes)

Utiliser un des logiciels installés sur les postes de la salle informatique comme base à l'apprentissage des touches du clavier.

(Il serait frustrant pour les enfants de repartir de cette deuxième séance sans avoir manipulé l'ordinateur. Cette activité ne vise donc pas entièrement l'apprentissage du clavier mais plus une façon de les récompenser et de vérifier pour l'enseignant le niveau de chacun des élèves en circulant et en observant)

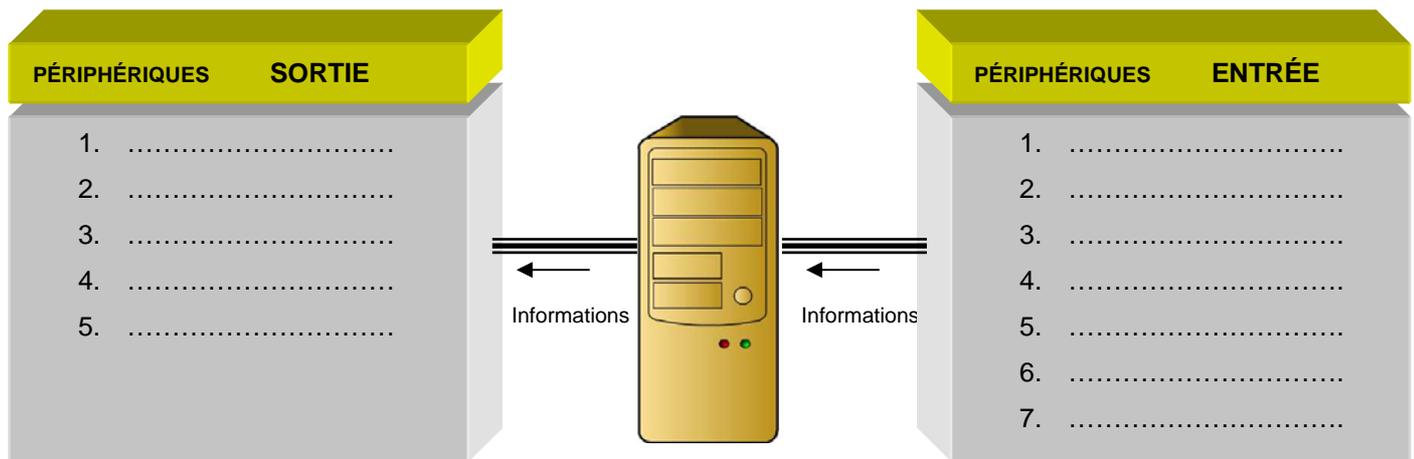
Remarques :
♦ Suite aux activités 2 et 3, les élèves peuvent compléter la fiche auto-évaluation concernant la compétence 1.1
Il est préférable de laisser passer un délai de quelques semaines avant de la proposer.

À la découverte de l'ordinateur



Nom : _____ Prénom : _____ Classe : _____

⇒ **ACTIVITÉ N°2 : Inscris le type et le nom des périphériques dans les cadres correspondants (note bien que certains périphériques peuvent apparaître deux fois).**



- Le modem
- Le moniteur
- Le numériseur (scanner)
- L'imprimante
- Le lecteur de disquettes
- La souris

- Le lecteur de CD-ROM
- Le clavier
- L'unité centrale
- Les haut-parleurs
- La manette de jeux (joystick)

⇒ **ACTIVITÉ N°3 : Complète le tableau ci-dessous en inscrivant le nom du périphérique.**

Fonction	Périphérique	Fonction	Périphérique
Sert à lire ou à voir des informations.		Sert à lire les données contenues sur une disquette et à en enregistrer.	
Permet à un ordinateur de communiquer avec d'autres ordinateurs.		Permet de numériser des textes ou des images.	
Permet de restituer le son des programmes multimédia.		Sert à contrôler les programmes de jeux.	
Sert à saisir du texte, des chiffres ou des commandes.		Sert à lire les données contenues sur un CD-Rom.	
Permet de copier sur du papier les textes, dessins ou photos affichés sur le moniteur.		Permet de sélectionner, déplacer et manipuler des objets à l'écran.	



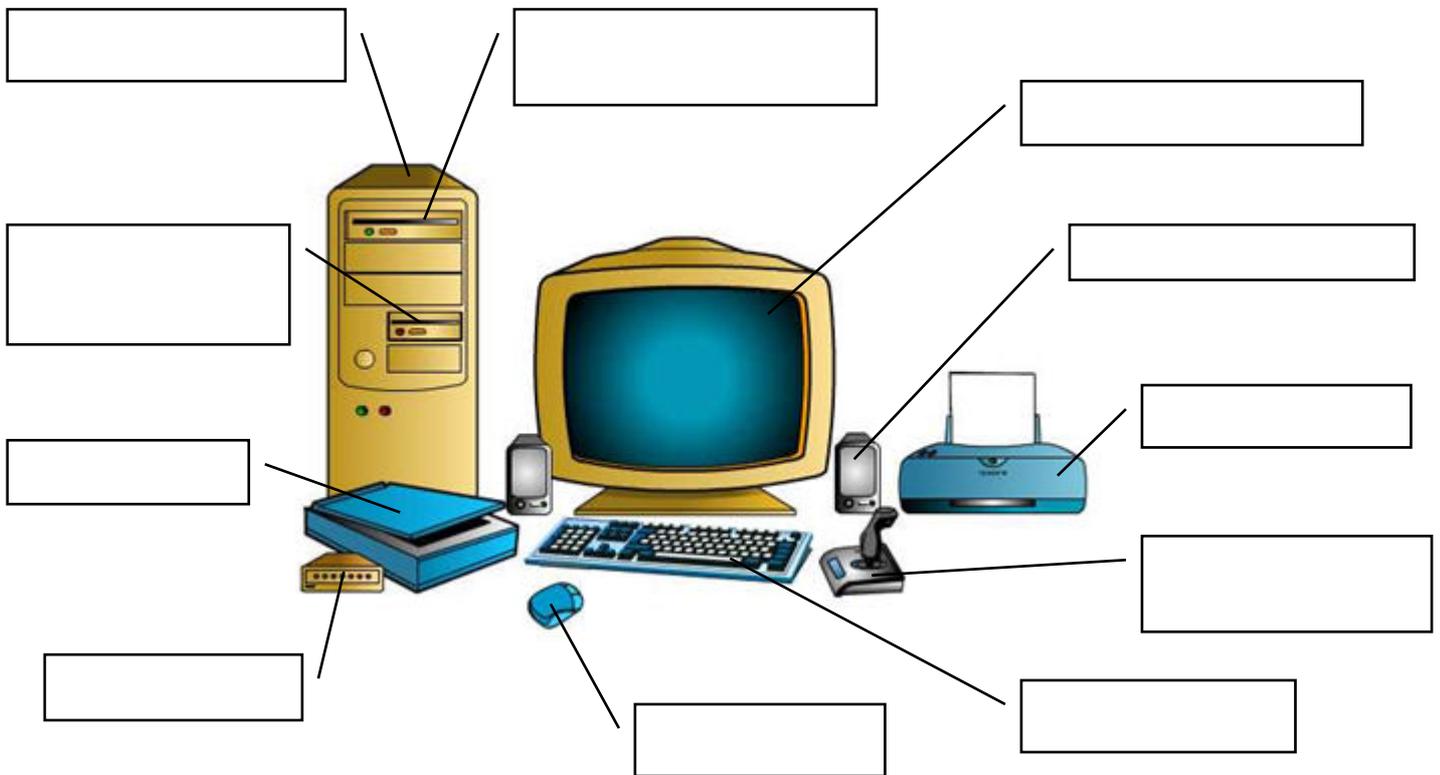
Niveau 1
Auto-évaluation

1.1 Je désigne avec précision les différents éléments qui permettent la saisie, le traitement, la sortie, la mémorisation et la transmission de l'information.

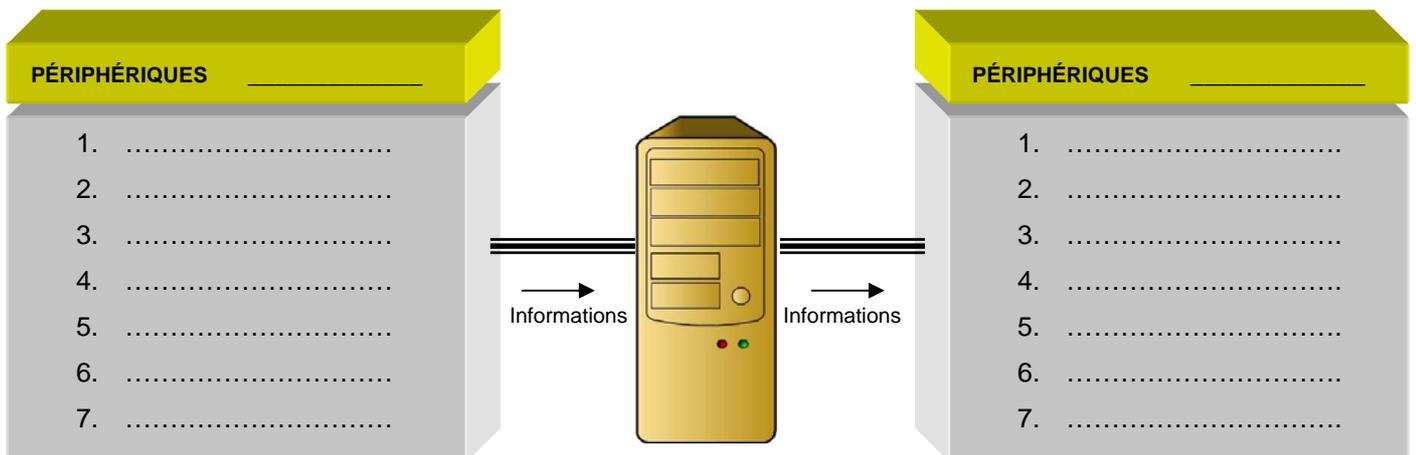
Commentaires :

Nom : _____ Prénom : _____ Classe : _____

⇒ Inscris le nom de chaque élément de l'ordinateur dans les cases ci-dessous.



⇒ Classe le nom des périphériques dans les cadres correspondants. Tiens compte des flèches. (Note bien que certains périphériques peuvent apparaître deux fois)



⇒ **Complète le tableau ci-dessous en inscrivant dans la case « Périphérique » celui qui remplit cette fonction.**

Fonction	Périphérique
1 - Si je désire inclure dans un texte une image se trouvant dans un livre, quel périphérique vais-je utiliser ?	
2 - Quel périphérique me sert à accéder à Internet et à communiquer avec d'autres ordinateurs ?	
3 - Quel périphérique me permet de déplacer et manipuler des objets à l'écran ?	
4 - Quel périphérique me permet de lire des données contenues sur une disquette et à en enregistrer.	
5 - Je veux envoyer, par la poste, un dessin que j'ai fait à l'aide de mon ordinateur. Quel périphérique vais-je employer ?	
6 - Quel périphérique me permet de saisir du texte, des chiffres ou des commandes.	
7 - Quel périphérique me permet de voir tout ce que je fais à l'ordinateur ?	
8 - Je reçois en cadeau un tout nouveau jeu pour mon ordinateur. Quel périphérique vais-je utiliser pour l'installer ?	
9 - Sert à contrôler les programmes de jeux.	
10 - Quel périphérique me permet d'écouter de la musique à l'aide de mon ordinateur ?	

⇒ **Je calcule mon résultat** (demande le corrigé de cette auto-évaluation à ton enseignant)

Question 1	Question 2	Question 3	Réussi à mon ... essai			
/ 11	/ 12	/ 10	 1 ^e	 2 ^e	 3 ^e	 4 ^e

- **Indices de réussite**

Question 1 : 11 bonnes réponses sur 11

Question 2 : 10 bonnes réponses sur 12

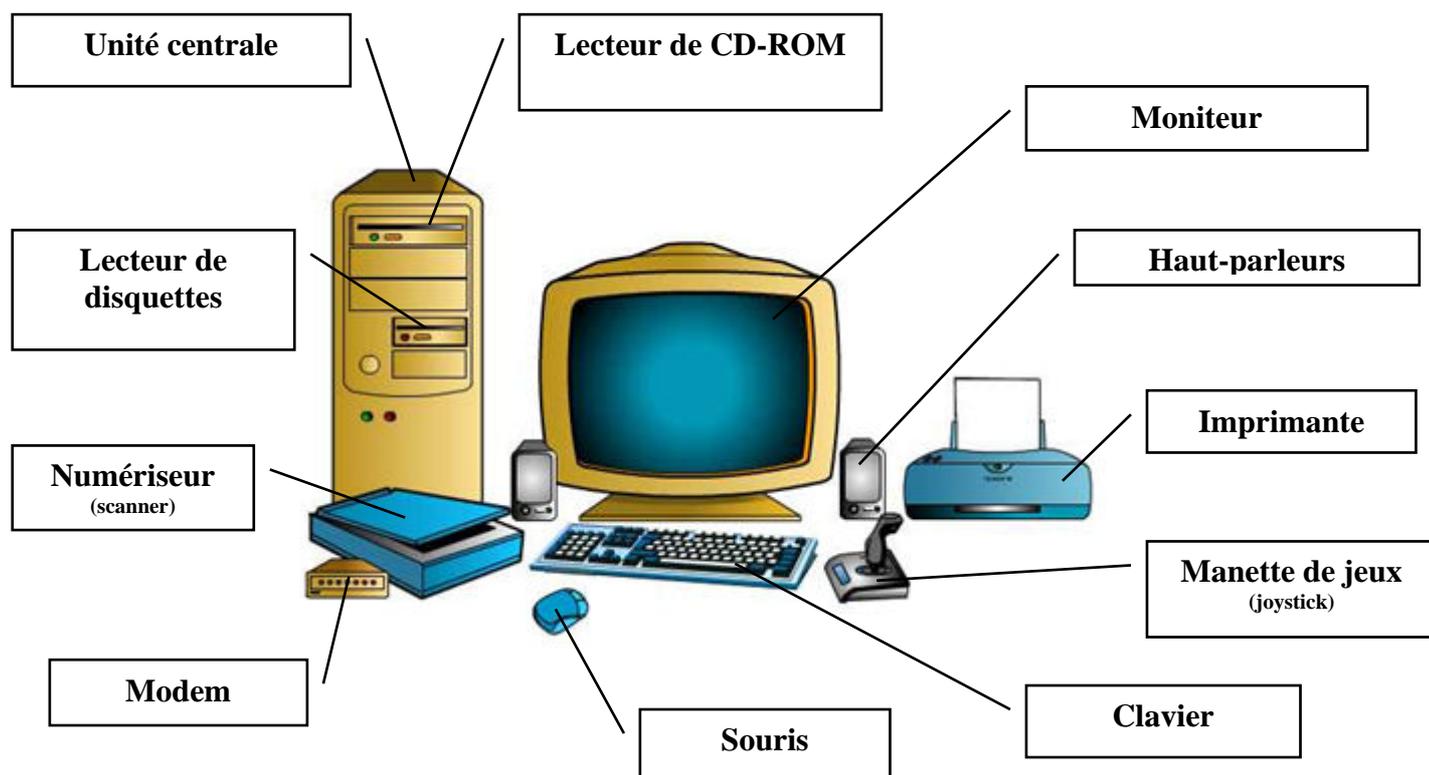
(les deux seules erreurs acceptées portent sur les périphériques qui sont à la fois « entrée et sortie »)

Question 3 : 10 bonnes réponses sur 10

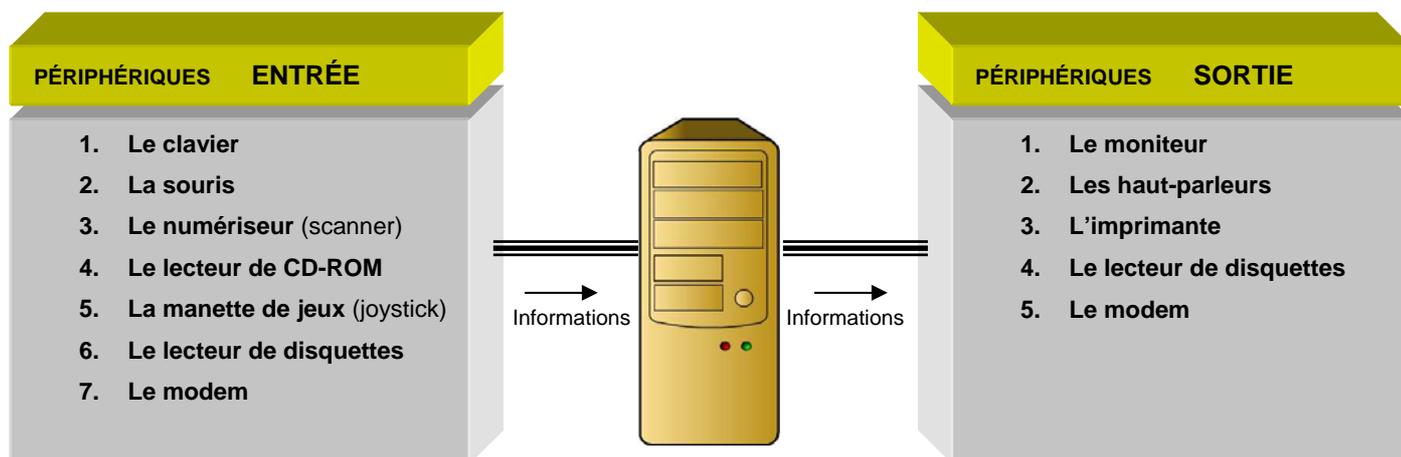
Si tu as atteint les indices de réussite, complète la compétence 1.1 de ton B2I et présente-le à ton ou tes enseignants pour le faire signer accompagné de cette auto-évaluation.

Corrigé de l'auto-évaluation

⇒ Inscris le nom de chaque élément de l'ordinateur dans les cases ci-dessous.



⇒ Classe le nom des périphériques dans les cadres correspondants. Tiens compte des flèches. (Note bien que certains périphériques peuvent apparaître deux fois)



⇒ **Complète le tableau ci-dessous en inscrivant dans la case « Périphérique » celui qui remplit cette fonction.**

Fonction	Périphérique
1 - Si je désire inclure dans un texte une image se trouvant dans un livre, quel périphérique vais-je utiliser ?	Le numériseur (scanner)
2 - Quel périphérique me sert à accéder à Internet et à communiquer avec d'autres ordinateurs ?	Le modem
3 - Quel périphérique me permet de déplacer et manipuler des objets à l'écran ?	La souris
4 - Quel périphérique me permet de lire des données contenues sur une disquette et à en enregistrer.	Le lecteur de disquettes
5 - Je veux envoyer, par la poste, un dessin que j'ai fait à l'aide de mon ordinateur. Quel périphérique vais-je employer ?	L'imprimante
6 - Quel périphérique me permet de saisir du texte, des chiffres ou des commandes.	Le clavier
7 - Quel périphérique me permet de voir tout ce que je fais à l'ordinateur ?	Le moniteur
8 - Je reçois en cadeau un tout nouveau jeu pour mon ordinateur. Quel périphérique vais-je utiliser pour l'installer ?	Le lecteur de CD-ROM
9 - Sert à contrôler les programmes de jeux.	La manette de jeux (joystick)
10 - Quel périphérique me permet d'écouter de la musique à l'aide de mon ordinateur ?	Les haut-parleurs

⇒ **Pour que cette auto-évaluation soit réussie**

Question 1	Question 2	Question 3
Je dois avoir	Je dois avoir au moins	Je dois avoir
11 / 11	10 / 12	10 / 10