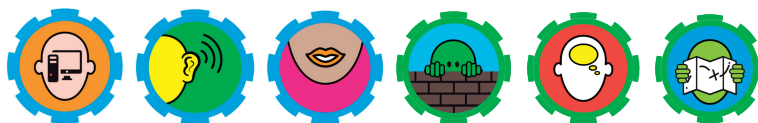
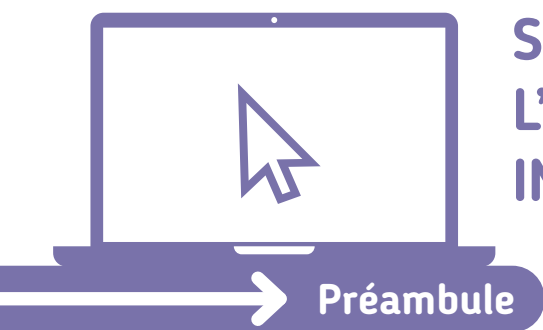




Scénario 1 : L'ORDINATEUR - INTERFACE, SOURIS ET CLAVIER



L'objet de cette démarche est de fournir des propositions de travail réfléchies et testées collectivement. Ce n'est pas un mode d'emploi strict.

Dans cette perspective, l'absence de prérequis est intentionnelle. La démarche vise à être à votre service en tant que formatrice, offrant une flexibilité pour être adaptée aux groupes que vous animez, à leurs projets, ainsi qu'à leurs compétences en communication orale et écrite, en mathématiques. Il vous revient également d'organiser le temps en fonction des connaissances des participantes, de leur rythme d'apprentissage et des questions qui peuvent surgir.

Certains objectifs liés aux langages fondamentaux ont été mentionnés. Ils ne sont pas exhaustifs et dépendront de la manière dont chaque formatrice conçoit et mène l'animation en fonction des objectifs de formation de son groupe. Vous les repérerez grâce aux pictogrammes correspondants et aux encadrés.

Ces démarches sont conçues en tenant compte de la vision de « Lire et Écrire » autour du numérique : face à une société hyper digitalisée, il est essentiel de nous outiller et de réfléchir à nos usages afin que cela ne devienne pas un obstacle à notre autonomie¹.

Matériel général

- Ordinateurs/smartphones (GSM)
- Rétroprojecteur
- Connexion Internet



Objectifs

- Se familiariser avec l'utilisation de l'ordinateur et de ses composants ;
- Établir une connexion entre l'utilisation de l'ordinateur et la vie quotidienne ;
- Identifier les usages actuels de l'ordinateur au sein du groupe ;
- Encourager l'activation des stratégies cognitives pour comprendre les concepts informatiques.

Lien avec les mémos

Mémo 1. « Utilisation du clavier et de la souris sur PC »



¹ Pour plus d'informations sur la vision de Lire et Écrire concernant le numérique, veuillez vous référer au Cadre de Référence des Compétences Numériques : (<https://lire-et-ecrire.be/Cadre-de-reference-des-competences-numeriques-de-Lire-et-Ecrire>)

Scénario 1 : DÉROULEMENT



ÉTAPE 1 : Introduction à l'ordinateur et à ses composants

Objectifs

- Ancrer l'apprentissage dans la réalité quotidienne des apprenantes en partant de leurs difficultés réelles ;
- Réfléchir collectivement ;
- Echanger des idées et des connaissances ;
- Associer de nouveaux concepts à des idées familières ;
- Constituer un lexique de mots du numérique ;
- Comparer, trier, classer, sélectionner...

Matériel (fourni) et (à se procurer)

- Photolangage « Ordinateur Étape 1 - Usages, outils et composants de l'ordinateur »



- Si c'est possible, et pour faciliter la phase d'observation, il est intéressant d'avoir à disposition pour cette étape : PC, tablettes, smartphones... afin de permettre aux apprenantes de les observer et de les comparer.





La formatrice commence par faire un état des lieux des connaissances et pratiques des apprenantes autour :

- Des différents types d'ordinateur (fixe, portable, Chromebook, mais aussi la tablette) et des composants de l'ordinateur (écran, clavier, souris...) ;
- Le vocabulaire connu ;
- Les usages et différents niveaux de compréhension.



La formatrice propose une animation basée sur un photolangage regroupant diverses images d'ordinateurs, de portables, de tablettes, de claviers/souris, d'écrans tactiles et de pavés tactiles, ainsi que des situations d'utilisation.

→ La formatrice suggère d'introduire progressivement les termes nouveaux pour le groupe, liés à l'univers numérique. Pour faciliter la mémorisation, elle propose de les associer à des concepts familiers. Par exemple, la souris est comparée à une main, permettant de saisir, déplacer et relâcher des éléments, tandis que le clavier est comparé à un stylo utilisé pour écrire.

Le travail se poursuit en sous-groupes.



- Le groupe observe les différences et similitudes entre les objets découverts (PC fixe, PC portable, tablette, GSM, etc). Les apprenants peuvent choisir de classer les appareils en fonction de leur facilité d'utilisation ou leur portabilité, par exemple.
- Chaque groupe partage ses compétences relatives aux différents appareils, en discutant des usages et des fréquences d'utilisation. Il peut être intéressant de synthétiser les échanges sous forme d'un tableau à double entrée.
- Le groupe discute des similitudes et des différences entre les membres, ainsi que de la façon dont chacune utilise ces dispositifs.



Réaliser une mise en commun, en grand groupe, sur les liens entre les différents appareils.

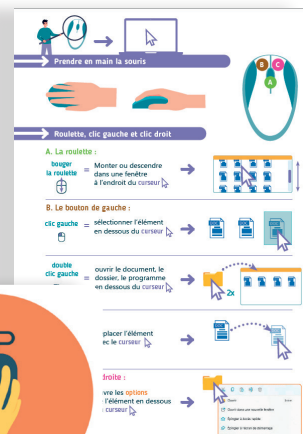
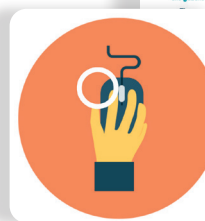
ÉTAPE 2 : Découverte et appropriation de la souris

Objectifs

- Prendre en main la souris (position de la main et des doigts) ;
- Activer des stratégies telles que l'observation, la comparaison, etc., puis les analyser et les partager ;
- Valoriser les ressources des apprenantes.

Matériel (fourni) et (à se procurer)

- Photolangage « Ordinateur Étape 2 - la souris »
En point de repère pour les apprenantes, vous pouvez leur transmettre le **Mémo 1**.
« Utilisation du clavier et de la souris sur PC ».



- L'apprenante doit avoir accès à une souris au minimum et idéalement à un ordinateur pour voir l'impact des gestes.

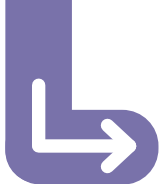
La formatrice demande au groupe : *La souris, à quoi sert-elle ?*



La souris est utilisée pour pointer, cliquer et naviguer sur l'écran de l'ordinateur. C'est comme une main qui vous permet de prendre, de déplacer, de lâcher et d'interagir avec ce qui se passe sur votre ordinateur en déplaçant le curseur et en effectuant des clics.

La formatrice pose une nouvelle question au groupe :
Comment faites-vous pour contrôler la souris sur l'ordinateur ?
Comment savez-vous si vous pointez correctement ?

→ Le curseur permet de contrôler l'ordinateur.
Il peut prendre différentes formes, mais la plus commune est la flèche.
(voir Mémo 1. « Utilisation du clavier et de la souris sur PC »)



La formatrice propose un exercice pratique où elle demande aux apprenantes d'explorer l'utilisation de la souris en binôme. Elle ne donne pas de consignes précises, laissant aux apprenantes une liberté totale dans leur expérimentation.

→ Une mise en commun est réalisée pour découvrir les gestes de base et de la position de la main sur la souris (clic gauche, clic droit, double clic gauche, clic « glisser-déposer », **faire la différence entre** si je déplace la souris sur la table, elle se déplace à l'écran **et** si je décolle la souris de la table, elle ne se déplace pas à l'écran). Le groupe peut également découvrir que, sur un ordinateur portable, il existe un pavé tactile pour contrôler le curseur, mais que l'utilisation d'une souris physique reste une option.



Pour s'entraîner :

Selon ce qui convient le mieux au groupe, la formatrice propose des exercices pour s'approprier la souris. Voici plusieurs options à choisir par la formatrice.



123.Digit :

Exercices appropriation des gestes basiques :

<https://www.123digit.be/fr/ressources-pedagogiques/comment-utiliser-la-souris-1>



Puzzles :

Exercices pour pratiquer le geste « glisser déposer » :

<https://www.20minutes.fr/services/jeux/puzzle>



Autres jeux :

<https://www.french-games.net/fr/jeux-francais>

Autres liens qui nécessitent une lecture pour réaliser des exercices :

(mais une possibilité pour contourner cette contrainte est que la formatrice explique les consignes) :

<http://annie.clic.free.fr/>

<https://lasouris.weebly.com/exercices-suite.html>



Travail dans l'interface du PC : à préparer par la formatrice.

Préparation : Sur chaque écran, préparer des documents, des photos et des applications sur lesquels les apprenantes pourront cliquer lors de l'exploration. Une suggestion serait d'utiliser des photos déjà vues en classe. Ainsi, on peut faire un travail autour de la compréhension orale :

« Cliquez avec la souris sur l'arbre », etc. Cela permet aussi de répéter plusieurs fois les mots « clic, cliquez et souris », que les apprenantes auront à mémoriser.





En fonction du niveau de familiarité de chaque apprenante, la formatrice leur propose des défis supplémentaires dans l'interface du PC, un travail qui peut également être réalisé progressivement au fil du temps.

- **Observation des différentes formes que peut prendre le pointeur de la souris (flèche, curseur, sablier, etc.).**
- **Défi de gestion de fenêtres :** Créer plusieurs fenêtres ouvertes sur l'écran et demander aux apprenantes de les déplacer, de les redimensionner et de les minimiser en utilisant la souris. Cela permettra de développer des compétences en gestion de fenêtres.
- **Défi de glisser-déposer :** Savez-vous comment déplacer ce document dans l'écran avec la souris ?
- **Le clic droit :** Que se passe-t-il quand je fais un clic droit ?
- **Et si je n'ai pas de souris ?** Doit-on toujours utiliser une souris ?
Y a-t-il d'autres moyens pour interagir avec un ordinateur ?
Pour celles qui ont un ordinateur portable avec un pavé tactile ou un écran tactile, les encourager à explorer les mouvements de la souris en les guidant pour faire glisser et cliquer avec leur doigt.

Partager les impressions et les expériences de chacune :

→ *Qu'est-ce que j'ai trouvé facile ? Difficile ?
Sur quoi dois-je encore m'entraîner ?*



Une opportunité se présente de créer un jeu de l'oie en lien avec les gestes de la souris. En utilisant le plateau du jeu de l'oie comme base, les apprenantes peuvent modifier les cases et introduire des défis que les joueuses devront relever si elles tombent dessus.

Plateau oie neutre gratuit à imprimer à télécharger :

<https://toutpourlejeu.com/fr/jeux-de-societe-gratuit-a-imprimer/1123-plateau-oie-neutre-gratuit-a-imprimer-a-telecharger.html>



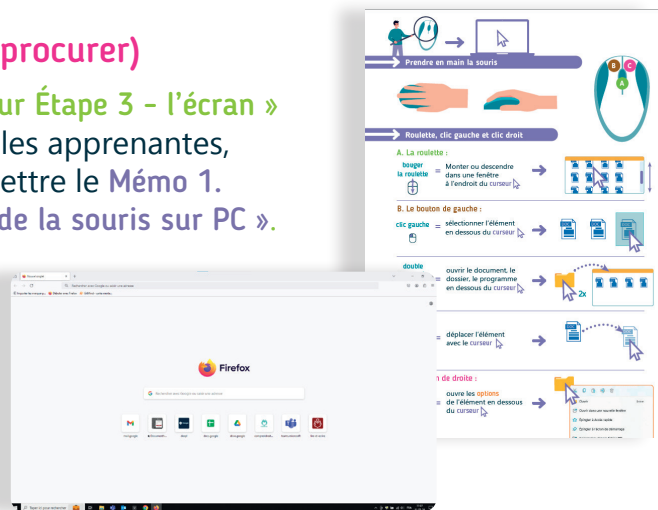
ÉTAPE 3 : Découverte et appropriation de l'écran et de l'interface PC

Objectifs

- Encourager l'expérimentation et oser faire des erreurs ;
- Laisser du temps pour manipuler, expérimenter... ;
- Encourager la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage ;
- Encourager l'identification (valorisation), le partage et l'analyse des stratégies mobilisées.

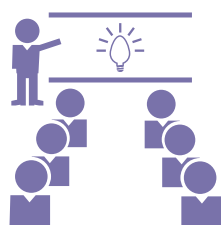
Matériel (fourni) et (à se procurer)

- Photolangage « Ordinateur Étape 3 - l'écran »
En point de repère pour les apprenantes, vous pouvez leur transmettre le **Mémo 1**.
« Utilisation du clavier et de la souris sur PC ».



- L'apprenante doit avoir accès à une souris et un ordinateur pour voir l'impact de ses gestes.

Pour introduire ce nouveau composant, le groupe sera d'abord interrogé sur ce qu'il a appris concernant l'écran et sur son utilité. On peut se référer aux activités déjà réalisées, au cours desquelles l'écran a été largement utilisé. Une suggestion serait de refaire quelques manipulations des étapes précédentes pour rafraîchir la mémoire et renforcer la compréhension du sujet.



La formatrice utilise le rétroprojecteur pour montrer les points suivants :

- Bureau,
- fenêtre,
- allumer/Éteindre,
- application.

Parcourir les différentes utilisations et explorer les résultats de différents clics.

Montrer aux apprenantes quatre photos :

1. Une fenêtre occupe tout l'écran
2. La fenêtre occupe la moitié de l'écran
3. La fenêtre est réduite dans la barre des tâches
4. La fenêtre n'est plus visible (ni dans la barre des tâches, ni à l'écran)

→ *Est-ce que vous pouvez reproduire ces images ?*

Au besoin, donner un indice en expliquant que l'exercice concerne le contrôle des actions en haut à droite de la fenêtre.

Pour éviter que cela devienne répétitif, la formatrice peut montrer une action avec le rétroprojecteur et les encourager à trouver comment la reproduire.

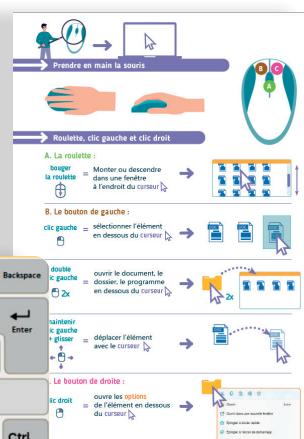
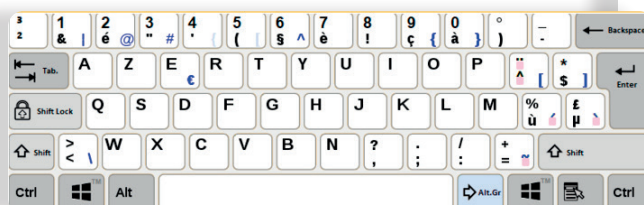
ÉTAPE 4 : Découverte et appropriation du clavier

Objectifs

- Encourager l'expérimentation et oser faire des erreurs ;
- Se laisser du temps pour manipuler, expérimenter... ;
- Encourager et développer des démarches de recherche, etc. ;
- Identifier, valoriser, partager et analyser les stratégies mobilisées.

Matériel (fourni) et (à se procurer)

- Photolangage « Ordinateur Étape 4 - le clavier »
En point de repère pour les apprenantes, vous pouvez leur transmettre le **Mémo 1**.
« Utilisation du clavier et de la souris sur PC ».



- Clavier imprimé et plastifié + claviers physiques (minimum un par binôme) ou vieux claviers à démonter et remonter ;
- Marqueurs effaçables ;
- Images de support pour les actions des touches du clavier.



La formatrice demande au groupe : Le clavier, à quoi sert-il ?



Le clavier est un outil important pour utiliser l'ordinateur. On s'en sert en appuyant sur les touches pour écrire du texte, naviguer sur Internet et donner des ordres à l'ordinateur.

OPTION A :

La formatrice distribue une fiche avec le clavier au format papier (plastifié pour pouvoir être annoté). Que voyez-vous sur ce clavier ? Quelles touches reconnaissez-vous ? Ensemble, on découvre qu'il comporte des lettres et des chiffres, ainsi que d'autres touches qui envoient des commandes spécifiques à l'ordinateur.

Pour favoriser la découverte du clavier, des petits défis peuvent être lancés aux apprenantes pour repérer la bonne touche, repérer les lettres de leur prénom...

Par exemple, la formatrice demande aux apprenantes d'encercler les touches suivantes : Entrée, Espace, Retour arrière et Verr. maj. En binômes, les apprenantes sont ensuite invitées à explorer les fonctions de ces touches à travers des logiciels comme Word ou Wordpad. Si le groupe n'a pas encore abordé la manière d'ouvrir un logiciel de traitement de texte, c'est l'occasion idéale pour le faire.



Le groupe explore et réfléchit en binômes, puis partage les réflexions sur la fonction de chacune de ces touches.



Proposition de prolongement :

Si les apprenantes sont déjà plus à l'aise avec les lettres de l'alphabet, se familiariser avec les touches du clavier en écrivant des phrases sur un logiciel de traitement de texte.

OPTION B :

Fournir au groupe des vieux claviers démontés (à trouver dans une ressourcerie). Leur donner un support papier qui montre le schéma du clavier et demander de remonter le clavier suivant le schéma.

La formatrice montre que les lettres peuvent être disposées autrement en fonction de la langue ou du pays du clavier. Pour cela, elle distribue des claviers différents (en papier) et encourage les apprenantes à les comparer.

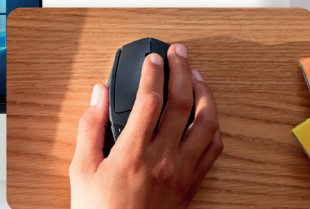
ÉTAPE 5 : Évaluation formative

Objectifs

- Valoriser le parcours d'apprentissage de chaque apprenante ;
- Encourager les apprenantes à réfléchir et analyser les apprentissages acquis ainsi que ceux qu'elles souhaitent acquérir davantage.

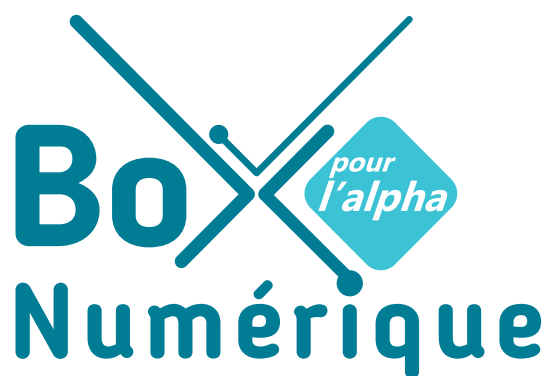
Matériel (fourni) et (à se procurer)

- Photolangage « Ordinateur Étape 1 - Usages, outils et composants de l'ordinateur ».



- Matériel permettant de réaliser une ligne du temps : carton, feutres, etc.

À la fin de cette séquence, la formatrice propose de repérer les sujets traités et ceux à explorer d'avantage. Le groupe crée une ligne du temps (à l'aide de photos du photolangage, par exemple) pour montrer ce qui a été appris et pour planifier les étapes suivantes.



Projet réalisé avec
le soutien du Fonds ING pour une société plus digitale, géré par la Fondation Roi Baudouin,
et le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

interface3
namur
Se connecter pour plus d'égalité

