



IUFM de Bonneville

Année universitaire 2012-2013

Master Métiers de l'enseignement scolaire

Mémoire professionnel de deuxième année

UTILISER ET COMPRENDRE L'ORDINATEUR EN MÊME TEMPS :

L'apprentissage dans l'action en classe de maternelle en utilisant les TICE

Annexes

Présenté par CHENU Chrystèle et VERNET Morgan

Discipline : TICE

Responsable du mémoire : BLONDAZ Laurent

Sommaire des annexes

Annexe 1: Déroulement séquence (Petite Section).....	2
Annexe 2 : Déroulement séquence (Moyenne section).....	5
Annexe 3: Déroulement séquence (Grande section).....	8
Annexe 4: Evaluation diagnostique de Tim (Petite Section).....	11
Annexe 5 : Evaluation diagnostique de Sarah (Moyenne Section).....	12
Annexe 6: Evaluation diagnostique de Cloé (Grande Section).....	13
Annexe 7: Evaluation de fin de séquence de Tim (Petite Section).....	14
Annexe 8: Evaluation de fin de séquence de Sarah (Moyenne Section).....	15
Annexe 9: Evaluation de fin de séquence de Cloé (Grande Section).....	16
Annexe 10: Exemples de questionnaire recueilli (Petite Section).....	17
Annexe 11: Exemples de questionnaire recueilli (Moyenne Section).....	18
Annexe 12: Exemples de questionnaire recueilli (Grande Section).....	19

Annexe 1: Déroulement séquence (Petite Section)

Niveau de classe : PS

Séances	Objectifs	Compétences	Contenu
<p><u>Séance 1 :</u> Présentation de la séquence & Emergence des représentations.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'appuyer sur ses compétences initiales pour dessiner un ordinateur. - Connaître les différents éléments de l'ordinateur. - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation. - Reconnaître et nommer des objets selon leurs qualités et usages. 	<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dessin d'ordinateur en l'explicitant à l'adulte. - Nommer les différents éléments de l'outil informatique. 	<p><i>(Séance commune aux PS –MS & GS.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation du contenu de la séquence et de ses objectifs. - <u>Evaluation diagnostique :</u> les représentations de l'outil informatique des élèves. ⇒ <u>Consigne :</u> « Dessinez moi un ordinateur. » (L'enseignant passe auprès de chaque élève et légende les dessins avec eux). - <u>Activité :</u> L'enseignant montre une photo d'un ordinateur et demande aux élèves « Quel est son utilité ? ». <p>L'enseignant montre ensuite tour à tour les différents éléments de l'ordinateur et demande également aux élèves leurs fonctions.</p>
<p><u>Séance 2 :</u> Se familiariser avec la souris (prise en main & déplacement)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un dispositif de pointage. - Se repérer sur l'écran de l'ordinateur. 	<p><u>Être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Réinvestir le vocabulaire. - Déplacer la souris dans des situations simples (sans clic). 	<p><u>Rappel sur le vocabulaire :</u> Comment se nomme cet outil ? A quoi ca sert ? (jeux flashcards)</p> <p><u>Présentation de la séance :</u> « Nous allons aujourd'hui apprendre à déplacer la souris ».</p> <p>Phase d'appropriation de la souris par les élèves : manipulation de la souris par les élèves (prise en main, déplacement). L'ordinateur est éteint.</p> <p><u>Activité :</u> Utilisation du logiciel Gcompris à travers différents exercices d'initiation au déplacement de la souris. ⇒ <u>Consigne :</u> « Vous allez maintenant utiliser la souris avec un logiciel. Dans cet exercice vous devez déplacer la souris pour faire disparaître l'image, une nouvelle image va alors être découverte* ».</p> <p>Pendant que les élèves réalisent l'exercice, le maître passe vers eux pour les aider, corriger leurs mouvements. (Le maitre prend des photos des enfants en activité pour utilisation ultérieure).</p> <p><i>* Si certains élèves rencontrent des difficultés l'enseignant pourra alors leurs montrer un exemple.</i></p>

<p>Séance 3 : Se familiariser avec la souris (les différents clics).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un dispositif de pointage. - Se repérer sur l'écran de l'ordinateur. - Distinguer les boutons de la souris. 	<p><u>Être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - d'utiliser un nouveau verbe « cliquer ». - Cliquer sans déplacer la souris. - Cliquer sur la souris en la déplaçant. 	<p>Rappel de la séance précédente. (jeux flashcards)</p> <p>Présentation de la séance : « Nous allons aujourd'hui apprendre à cliquer sur la souris, savez-vous ce que cela veut dire ? » /<i>appuyer sur les boutons de la souris/</i></p> <p>Introduction du clic par des gommettes sur la souris.</p> <p>Phase d'appropriation de la souris : manipulation des boutons de la souris avec l'ordinateur éteint. /<i>faire constater le bruit produit lorsque l'on clique sur un bouton.</i></p> <p>Activité : Utilisation du logiciel Gcompris à travers différents exercices utilisant le clic.</p> <p>⇒ Consigne : « Vous devez déplacer la souris et cliquez sur le bouton avec la gommette... »*</p> <p>Pendant que les élèves réalisent l'exercice, le maître passe vers eux pour les aider, corriger leurs mouvements. (Le maître prend des photos des enfants en activité pour utilisation ultérieure).</p> <p><i>* Si certains élèves rencontrent des difficultés l'enseignant pourra alors montrer un exemple, ou alors reprendre l'exercice de la séance précédente pour ne pas les décourager. Adapter la difficulté selon les paramètres.</i></p>
<p>Séance 4 : se familiariser avec le clavier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec les touches du clavier. - Repérage de la place des lettres et des chiffres sur le clavier. - Maîtrise de la pression sur les touches. 	<p><u>Être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer les différentes lettres sur le clavier, et appuyer correctement sur les touches du clavier. 	<p>Rappel de la séance précédente. (jeux flashcards)</p> <p>Présentation de la séance : « Nous allons aujourd'hui apprendre à utiliser le clavier ? Savez-vous à quoi il sert ? »</p> <p>Phase d'appropriation du clavier par les élèves : manipulation du clavier avec l'ordinateur éteint.</p> <p>Activité : Utilisation du logiciel Gcompris :</p> <p>⇒ Consigne : « Quand les lettres en majuscules apparaissent sur l'écran de haut en bas, dans un ordre aléatoire, vous devez frapper la lettre au clavier avant qu'elle ne s'écrase au sol. »*</p> <p>Pendant que les élèves réalisent l'exercice, le maître passe vers eux pour les aider, corriger leurs mouvements.</p>

			<p>(Le maître prend des photos des enfants en activité pour utilisation ultérieure).</p> <p><i>* Si certains élèves rencontrent des difficultés l'enseignant pourra alors montrer un exemple.</i></p>
<p>Séance 5 : Se familiariser avec le clavier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Repérage de la place des lettres et des chiffres sur le clavier. - Maîtrise de la pression sur les touches. - Accélération de la vitesse de la localisation des lettres. 	<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer les différentes lettres sur le clavier de manière plus rapide. - Retranscrire les lettres dictées par l'enseignant. 	<p>Rappel de la séance précédente.</p> <p>Activité : Utilisation du logiciel Gcompris. Même exercice que la séance 4 mais complexification de la tâche par l'arrivée de la vitesse des lettres ⇒ Consigne : « Attention, les lettres vont apparaître sur l'écran plus rapidement, vous devez frapper la lettre au clavier avant qu'elle ne s'écrase au sol. »*</p> <p>Pendant que les élèves réalisent l'exercice, le maître passe vers eux pour les aider, corriger leurs mouvements. (Le maître prend des photos des enfants en activité pour utilisation ultérieure).</p> <p><i>* Si certains élèves rencontrent des difficultés l'enseignant pourra réduire la difficulté de la tâche.</i></p> <p>Activité : Ecrire son prénom (traitement de texte Ecrivons). ⇒ Consigne : « Ecris ton prénom dans le traitement de texte (avec ou sans modèle selon les possibilités des élèves) ». → En bâton.</p>
<p>Séance 6 :</p> <p>Réinvestissement des séances précédentes à l'aide d'un logiciel coloriage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un dispositif de pointage. - Se repérer sur l'écran de l'ordinateur. - Distinguer les boutons de la souris. 	<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cliquer sur la souris en la déplaçant. - Réinvestir ses connaissances dans une situation nouvelle, demandant plus de précision. 	<p>Rappel de la séance précédente.</p> <p>Présentation de la séance : « Nous allons aujourd'hui faire du coloriage, mais sur l'ordinateur, pour cela il faut utiliser la souris comme un pinceau ».</p> <p>Activité : Utilisation du logiciel Coloriage. ⇒ Consigne : « En utilisant la souris, colorier de la manière que vous voulez le dessin. »</p>
<p>Séance 7 : Evaluation</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Compte rendu de la séquence. <p>Evaluation sur les représentations de l'outil informatique pour faire une comparaison avec la séance 1. ⇒ Consigne : « Dessinez moi un ordinateur. »</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant passe auprès de chaque élève et légende les dessins avec eux.

Annexe 2 : Déroulement séquence (Moyenne section)

Niveau de classe : MS

Séance	Objectif	Compétences	Contenu
<p><u>Séance 1 :</u> Présentation de la séance & Emergence des représentations.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'appuyer sur ses compétences initiales pour dessiner un ordinateur. - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation. - Reconnaître et nommer des objets selon leurs qualités et usages. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Etre capable de :</u> - Faire un dessin d'ordinateur en l'explicitant à l'adulte. - Apprendre le vocabulaire relatif à l'ordinateur. 	<p>(Séance commune aux PS –MS & GS.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation du contenu de la séquence et de ses objectifs. - <u>Evaluation diagnostique :</u> les représentations de l'outil informatique des élèves. ⇒ <u>Consigne :</u> « Dessinez moi un ordinateur. » (L'enseignant passe auprès de chaque élève et légende les dessins avec eux). -<u>Activité :</u> L'enseignant montre une photo d'un ordinateur et demande aux élèves « Quel est son utilité ? ». <p>L'enseignant montre ensuite tour à tour les différents éléments de l'ordinateur et demande également aux élèves leurs fonctions.</p>
<p><u>Séance 2 :</u> Se familiariser avec la souris (déplacement, différents clics...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un dispositif de pointage. - Se repérer sur l'écran de l'ordinateur. - Distinguer et différencier les boutons de la souris. 	<p><u>Être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - d'utiliser un nouveau verbe « cliquer ». - Cliquer sans déplacer la souris. - Cliquer sur la souris en la déplaçant. 	<p><u>Rappel sur le vocabulaire :</u> Comment se nomme cet outil ? A quoi ca sert ?</p> <p><u>Présentation de la séance :</u> « Nous allons aujourd'hui apprendre à déplacer et cliquer sur la souris. Savez-vous ce que cliquer veut dire ? »</p> <p>Phase d'appropriation de la souris par les élèves (1^{er} temps : déplacement, 2^{ème} temps : clics). L'ordinateur est éteint.</p> <p><u>Activité :</u> Utilisation du logiciel Gcompris à travers différents exercices d'initiation au déplacement de la souris. ⇒ <u>Consigne :</u> « Vous allez maintenant utiliser la souris, dans cet exercice vous devez déplacer la souris pour faire disparaître l'image, une nouvelle image va alors être découverte*. »</p> <p>Pendant que les élèves réalisent l'exercice, le maître passe vers eux pour les aider, corriger leurs mouvements. (Le maitre prend des photos des enfants en activité pour utilisation ultérieure). ⇒ <u>Consigne :</u> « Nous allons maintenant faire un second exercice, ou vous allez</p>

			<p>devoir cliquer sur les boutons de la souris... »</p> <p><i>* Si certains élèves rencontrent des difficultés l'enseignant pourra alors montrer un exemple.</i></p>
<p><u>Séance 3 :</u> Utilisation de la souris à travers un logiciel de coloriage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un dispositif de pointage. - Se repérer sur l'écran de l'ordinateur. - Distinguer les boutons de la souris. 	<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cliquer sur la souris en la déplaçant. - Réinvestir ses connaissances dans une situation nouvelle impliquant plus de précision dans le geste. 	<p>Rappel de la séance précédente.</p> <p><u>Présentation de la séance :</u> « Nous allons aujourd'hui faire du coloriage, mais sur l'ordinateur, pour cela il falloir utiliser la souris comme un pinceau ».</p> <p><u>Activité :</u> Utilisation du logiciel Coloriage (<i>les attentes seront supérieures à celles des petites sections</i>).</p> <p>⇒ <u>Consigne :</u> « En utilisant la souris, colorier de la manière que vous vouez le dessin. »</p>
<p><u>Séance 4 :</u> se familiariser avec le clavier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec les touches du clavier. - Repérage de la place des lettres et des chiffres sur le clavier. - Maîtrise de la pression sur les touches. 	<p><u>Être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer les différentes lettres sur le clavier. - Exercer une pression suffisante sur la touche. 	<p>Rappel de la séance précédente.</p> <p><u>Présentation de la séance :</u> « Nous allons aujourd'hui apprendre à utiliser le clavier ? Savez-vous à quoi il sert ?</p> <p>Phase d'appropriation du clavier par les élèves : manipulation du clavier avec l'ordinateur éteint.</p> <p><u>Utilisation du logiciel Gcompris :</u></p> <p>⇒ <u>Consigne :</u> « Quand les lettres en majuscules apparaissent sur l'écran de haut en bas, dans un ordre aléatoire, vous devez frapper la lettre au clavier avant qu'elle ne s'écrase au sol.</p> <p>Pendant que les élèves réalisent l'exercice, le maître passe vers eux pour les aider, corriger leurs mouvements. (Le maitre prend des photos des enfants en activité pour utilisation ultérieure). <i>* Si certains élèves rencontrent des difficultés l'enseignant pourra alors montrer un exemple.</i></p>
<p><u>Séance 5 :</u> Utiliser le clavier dans un traitement de texte simplifié.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un logiciel de traitement de texte simplifié. - Comprendre les fonctions de bases de ce logiciel et son 	<p><u>Etre capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Copier des lettres en capitales d'imprimerie avec ou sans l'aide de l'enseignant. 	<p>Rappel de la séance précédente.</p> <p><u>Présentation de la séance :</u> « Aujourd'hui nous allons travailler avec un nouvel outil, le traitement de texte, il permet d'écrire des textes sur l'ordinateur. »</p>

	fonctionnement général.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le clavier pour saisir des mots. - Utiliser la souris pour manipuler l'interface du traitement de texte. 	<p>Ouverture du traitement de texte par l'enseignant (logiciel Ecrivons). Mettre en évidence les éléments présents sur l'écran (bouton, curseur...).</p> <p>⇒ Consigne : Que voyez-vous sur l'écran ?</p> <p>Appropriation du traitement de texte avec les élèves par les élèves.</p> <p>Activité : Dictée de lettre par l'intermédiaire du traitement de texte de Gcompris. ⇒ Consigne : « Je vais dire des lettres, il va falloir que vous tapiez cette lettre pour qu'elle apparaisse ».</p> <p>Activité : L'élève écrit son prénom grâce au logiciel. (logiciel écrivons) ⇒ Consigne : Ecris ton prénom dans le traitement de texte (avec ou sans modèle selon les possibilités des élèves).</p>
Séance 6 : Ecrire son prénom à l'aide d'un traitement de texte simplifié.	- Utiliser le logiciel de traitement de texte dans des activités de production personnelle ou de copie.	<p>-Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecrire son prénom en lettres capitales. - Copier des mots en capitales d'imprimerie avec ou sans l'aide de l'enseignant. - Utiliser le clavier pour saisir des mots. - Utiliser la souris pour manipuler l'interface du traitement de texte. 	<p>Rappel de la séance précédente sur le traitement de texte.</p> <p>Présentation de la séance : « Aujourd'hui nous allons continuer à travailler avec le logiciel de traitement de texte. »</p> <p>Ouverture du traitement de texte par les élèves (logiciel Wordpad). Activité : L'élève écrit son prénom grâce au logiciel. ⇒ Consigne : Ecris ton prénom dans le traitement de texte (avec ou sans modèle selon les possibilités des élèves). → En bâton.</p> <p>Faire observer que la graphie sur les touches du clavier ne change pas. Faire aller à la ligne chaque fois et écrire son prénom autant de fois que l'élève peut sur la page. Puis modification de la couleur et de la taille.</p>
Séance 7 : Evaluation			<ul style="list-style-type: none"> - Compte rendu de la séquence. <p>Evaluation sur les représentations de l'outil informatique pour faire une comparaison avec la séance 1. ⇒ Consigne : « Dessinez moi un ordinateur. »</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant passe auprès de chaque élève et légende les dessins avec eux.

Annexe 3: Déroulement séquence (Grande section)


Niveau de classe : GS

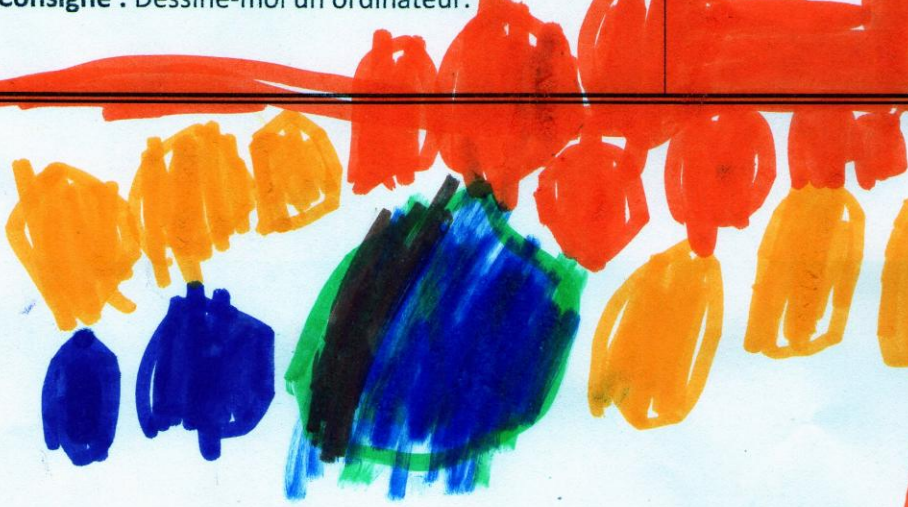
Séance	Objectif	Compétences	Contenu
<p>Séance 1 : Présentation de la séance & Emergence des représentations.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - S'appuyer sur ses compétences initiales pour dessiner un ordinateur. - Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation. - Reconnaître et nommer des objets selon leurs qualités et usages. 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Etre capable de :</u> - Faire un dessin d'ordinateur en l'explicitant à l'adulte. - Apprendre le vocabulaire relatif à l'ordinateur. 	<p>(Séance commune aux PS –MS & GS.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation du contenu de la séquence et de ses objectifs. - Evaluation diagnostique : les représentations de l'outil informatique des élèves. ⇒ Consigne : « Dessinez moi un ordinateur. » (L'enseignant passe auprès de chaque élève et légende les dessins avec eux). - Activité : L'enseignant montre une photo d'un ordinateur et demande aux élèves « Quel est son utilité ? ». <p>L'enseignant montre ensuite tour à tour les différents éléments de l'ordinateur et demande également aux élèves leurs fonctions.</p>
<p>Séance 2 : Se familiariser avec la souris (déplacement, différents clics...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un dispositif de pointage. - Se repérer sur l'écran de l'ordinateur. - Distinguer et différencier les boutons de la souris. 	<p><u>Être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - d'utiliser un nouveau verbe « cliquer ». - Cliquer sans déplacer la souris. - Cliquer sur la souris en la déplaçant. 	<p>Rappel sur le vocabulaire : Comment se nomme cet outil ? A quoi ca sert ?</p> <p>Présentation de la séance : « Nous allons aujourd'hui apprendre à déplacer et cliquer sur la souris. Savez-vous ce que cliquer veut dire ? »</p> <p>Phase d'appropriation de la souris par les élèves (1^{er} temps : déplacement, 2^{ème} temps : clics). L'ordinateur est éteint.</p> <p>Activité : Utilisation du logiciel Gcompris à travers différents exercices d'initiation au déplacement de la souris. ⇒ Consigne : « Vous allez maintenant utiliser la souris, dans cet exercice vous devez déplacer la souris pour faire disparaître l'image, une nouvelle image va alors être découverte*. »</p> <p>Pendant que les élèves réalisent l'exercice, le maître passe vers eux pour les aider, corriger leurs mouvements. (Le maître prend des photos des enfants en activité pour utilisation ultérieure). ⇒ Consigne : « Nous allons maintenant faire un second exercice, ou vous allez devoir cliquer sur les boutons de la souris... »</p> <p>* Si certains élèves rencontrent des difficultés l'enseignant pourra alors montrer un exemple.</p>

<p><u>Séance 3</u> : Se familiariser avec le clavier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se familiariser avec les touches du clavier. - Repérage de la place des lettres et des chiffres sur le clavier. - Maitrise de la pression sur les touches. 	<p><u>Être capable de :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer les différentes lettres sur le clavier. 	<p>Rappel de la séance précédente.</p> <p><u>Présentation de la séance :</u> « Nous allons aujourd’hui apprendre à utiliser le clavier ? Savez-vous à quoi il sert ? »</p> <p>Phase d’appropriation du clavier par les élèves : manipulation du clavier avec l’ordinateur éteint.</p> <p><u>Utilisation du logiciel Gcompris :</u> ⇒ <u>Consigne :</u> « Quand les lettres en majuscules apparaissent sur l’écran de haut en bas, dans un ordre aléatoire, vous devez frapper la lettre au clavier avant qu’elle ne s’écrase au sol.</p> <p>Pendant que les élèves réalisent l’exercice, le maître passe vers eux pour les aider, corriger leurs mouvements. (Le maitre prend des photos des enfants en activité pour utilisation ultérieure). * <i>Si certains élèves rencontrent des difficultés l’enseignant pourra alors montrer un exemple.</i></p>
<p><u>Séance 4</u> : Ecrire son prénom à l’aide d’un traitement de texte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le logiciel de traitement de texte dans des activités de production personnelle ou de copie. - Utiliser un logiciel de traitement de texte simplifié. - Comprendre les fonctions de bases de ce logiciel et son fonctionnement général. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les lettres du clavier. - Être capable d’écrire son prénom en lettres capitales. - Créer et produire un document numérique. 	<p><u>Rappel de la séance précédente :</u></p> <p><u>Présentation de la séance :</u> « Aujourd’hui nous allons travailler avec un nouvel outil, le traitement de texte, il permet d’écrire des textes sur l’ordinateur. »</p> <p>Ouverture du traitement de texte par les élèves (logiciel Wordpad).</p> <p><u>Activité :</u> Mettre en évidence les éléments présents sur l’écran (bouton, curseur...).</p> <p>⇒ <u>Consigne :</u> « Que voyez-vous sur l’écran ? »</p> <p>Appropriation du clavier par les élèves. <u>Activité :</u> Ecrire son prénom à l’aide du traitement de texte. ⇒ <u>Consigne :</u> « Ecris ton prénom dans le traitement de texte (avec ou sans modèle selon les possibilités des élèves). » ➔ En bâton.</p> <p>Faire observer que la graphie sur les touches du clavier ne change pas. Faire aller à la ligne chaque fois et écrire son prénom autant de fois que l’élève peut sur la page.</p>

<p><u>Séance 5 :</u> Changement de typographie à l'aide d'un traitement de texte.</p>	<p>- Utiliser des fonctions plus complexes du logiciel de traitement de texte (sélection, changement de typographie). - Progresser dans la correspondance des différentes graphies.</p>	<p>- Reconnaître les lettres du clavier. - Être capable d'écrire son prénom en lettres capitales. - Créer et produire un document numérique et le modifier.</p>	<p>Rappel de la séance précédente. Ouverture du traitement de texte par les élèves (logiciel Wordpad). Activité : Ecrire son prénom à l'aide du traitement de texte. ⇒ Consigne : « Ecris ton prénom dans le traitement de texte ». → En bâton. → Puis passage en cursive. Faire aller à la ligne chaque fois et écrire son prénom autant de fois que l'élève peut sur la page (gommette sur la touche). Puis modification taille de la police et couleur.</p>
<p><u>Séance 6 :</u> Création d'un abécédaire.</p>	<p>- Utiliser les compétences vues précédemment dans un projet personnel. - Utiliser des fonctions plus complexes du logiciel de traitement de texte (sélection, changement de la couleur de la police).</p>	<p><u>Etre capable de :</u> - Sélectionner des portions de textes et application des modifications.</p>	<p><u>Rappel de la séance précédente :</u> <u>Présentation de la séance :</u> « Aujourd'hui nous aller créer avec l'aide de l'ordinateur un abécédaire. Qu'est ce qu'un abécédaire ? ». <u>Activité :</u> Création de l'abécédaire à l'aide d'un tableau, crée par l'enseignant grâce au logiciel wordpad. ⇒ Consigne : « Vous allez devoir dans un premier temps remplir chaque case du tableau, par une lettre de l'alphabet. Puis, nous essayerons ensemble de changer les couleurs des lettres ».</p>
<p><u>Séance 7 :</u> Evaluation</p>			<p>- Compte rendu de la séquence. Evaluation sur les représentations de l'outil informatique pour faire une comparaison avec la séance 1. ⇒ Consigne : « Dessinez moi un ordinateur. » - L'enseignant passe auprès de chaque élève et légende les dessins avec eux.</p>

Annexe 4: Evaluation diagnostique de Tim (Petite Section)


Prénom : TIM	Date : 19 NOV. 2012
Domaine : TICE (La découverte de l'outil informatique)	
Objectif : Etre capable de faire d'utiliser ses connaissances pour dessiner un ordinateur.	
	Consigne : Dessine-moi un ordinateur.



J'ai dessiné un ordinateur avec plein de boutons, un écran
Il y a 2 ordinateurs chez moi. L'ordinateur sert à jouer, à
appuyer sur les boutons, à travailler.

PHOTO À MODIF

Annexe 5 : Evaluation diagnostique de Sarah (Moyenne Section)

Prénom : SARAH	Date : 18 NOV. 2012	0
Domaine : TICE (La découverte de l'outil informatique)		
Objectif : Etre capable de faire d'utiliser ses connaissances pour dessiner un ordinateur.		
Consigne : Dessine-moi un ordinateur. 		

Il y a des ronds, les petits trucs pour appuyer dessus. J'ai fait une souris. Après j'ai fait un bouton pour allumer. Après, quand on l'allume, il y a des trucs fait appuyer dessus.




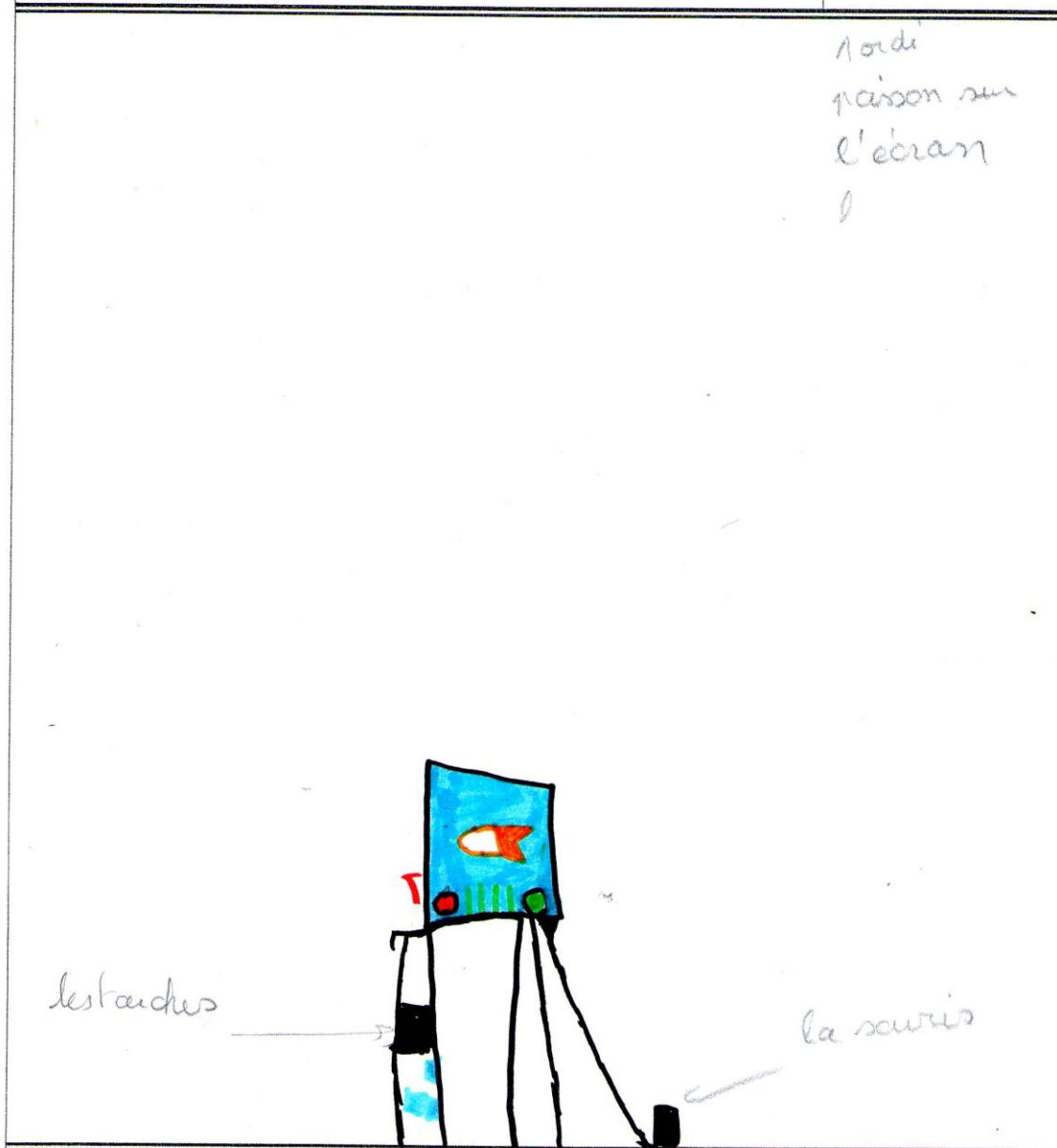
L'ordinateur ça sert à appuyer sur les boutons.

J'en ai un à la maison.



Annexe 6: Evaluation diagnostique de Cloé (Grande Section)

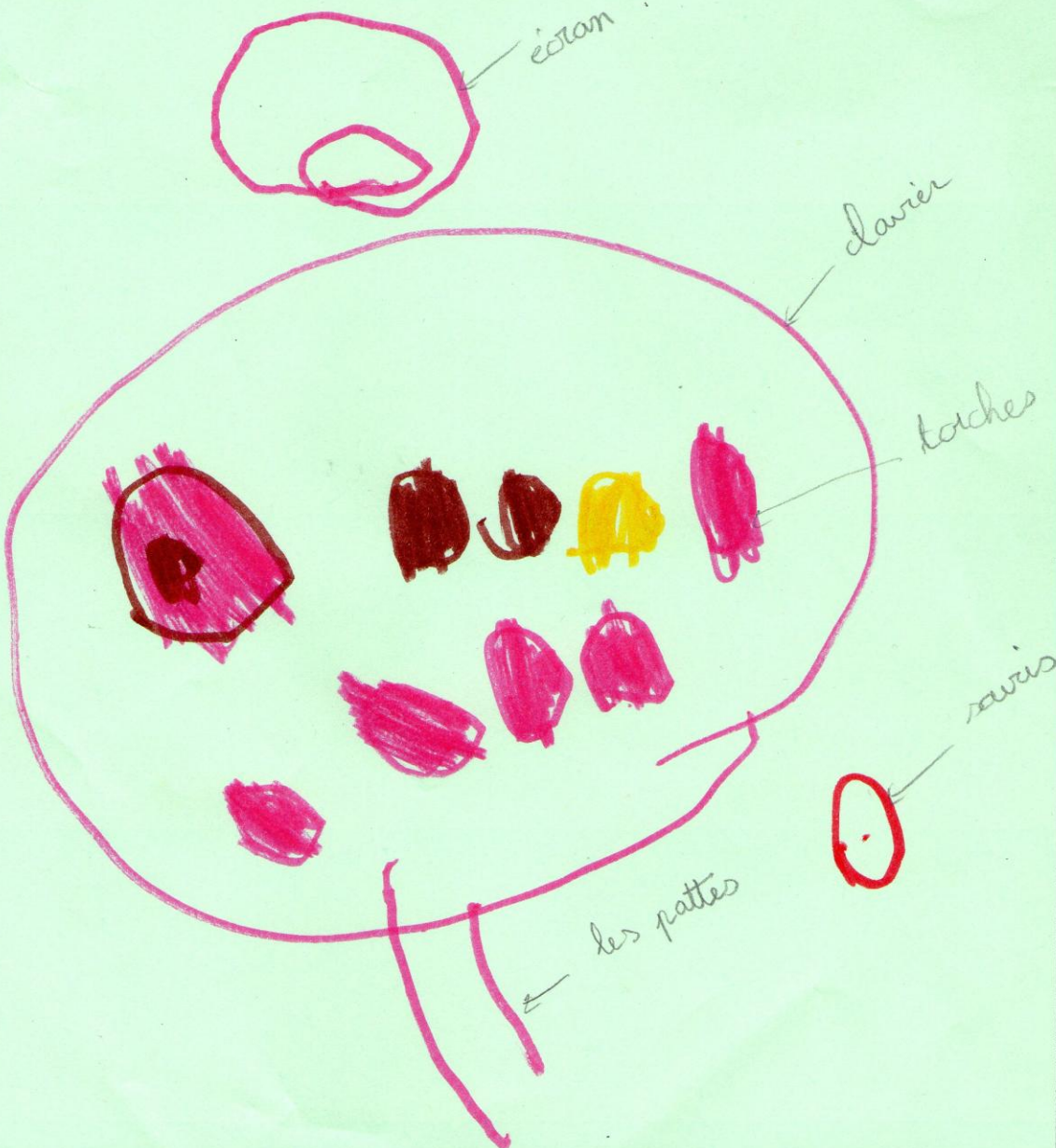
LUNDI 19 NOVEMBRE

Prénom : <i>Cloé</i>	Date : <i>LUNDI 19 NOV</i>	0
Domaine : TICE (La découverte de l'outil informatique)		
Objectif : Etre capable de faire d'utiliser ses connaissances pour dessiner un ordinateur.		
Consigne : Dessine-moi un ordinateur. 		





Annexe 7: Evaluation de fin de séquence de Tim (Petite Section)

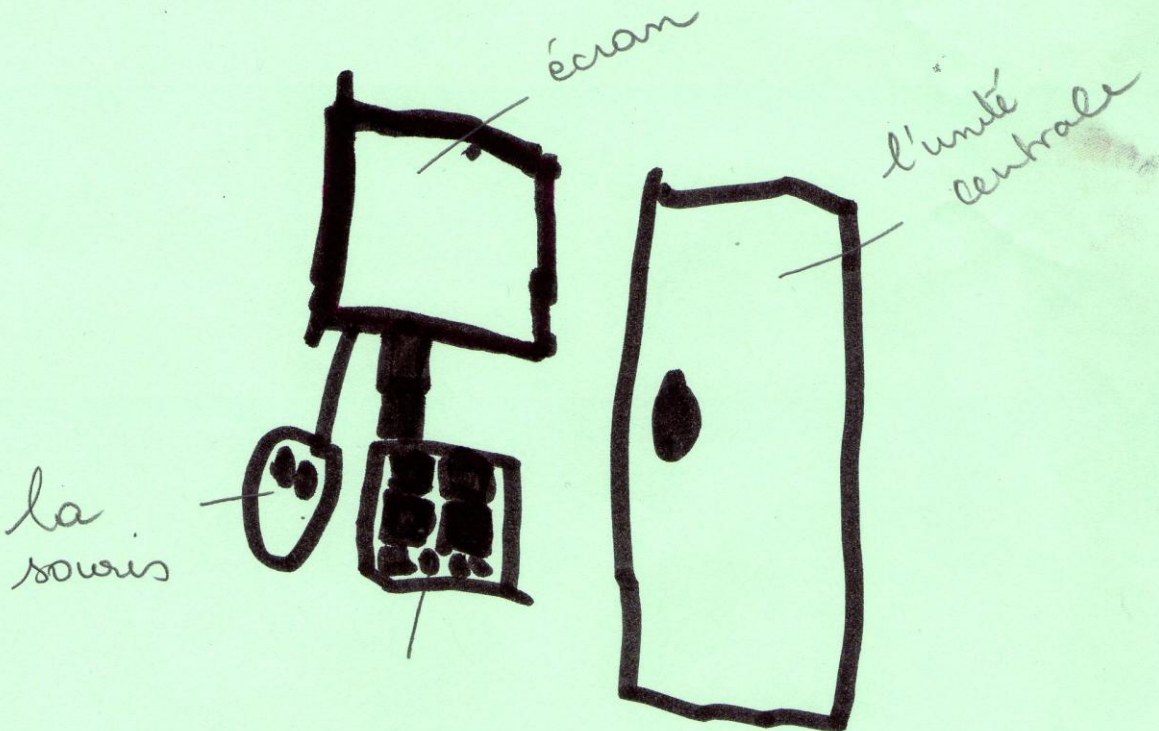
Prénom : <u>TIM</u>	Date : <u>10 DEC. 2012</u>	
Domaine : TICE (La découverte de l'outil informatique)		
Objectif : Etre capable d'utiliser ses connaissances pour dessiner un ordinateur.		
Consigne : Dessine-moi un ordinateur. 		



Annexe 8: Evaluation de fin de séquence de Sarah (Moyenne Section)

Prénom : SARAH	Date : 21.02.2016	
Domaine : TICE (La découverte de l'outil informatique)		
Objectif : Etre capable d'utiliser ses connaissances pour dessiner un ordinateur.		
Consigne : Dessine-moi un ordinateur.		

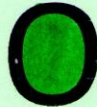





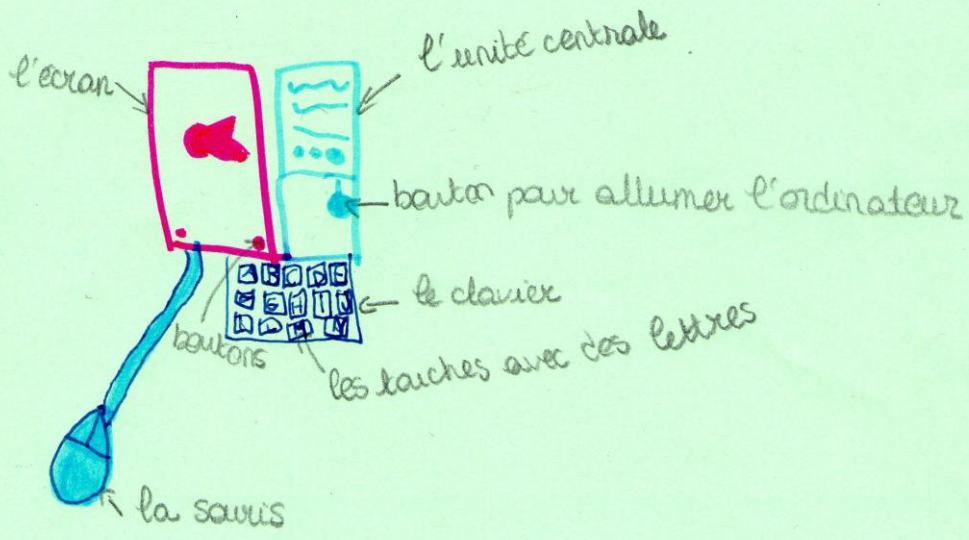
The drawing shows a computer setup. On the left, there is a monitor labeled 'écran' (screen) on top of a tower case labeled 'l'unité centrale' (central unit). Below the tower case is a keyboard. To the left of the keyboard is a mouse labeled 'la souris' (the mouse).

Annexe 9: Evaluation de fin de séquence de Cloé (Grande Section)

CIDÉ

Prénom : Date : LUNDI 10 DECEMBRE 2012 cloé	
Domaine : TICE (La découverte de l'outil informatique)	
Objectif : Etre capable d'utiliser ses connaissances pour dessiner un ordinateur.	
Consigne : Dessine-moi un ordinateur. 	

Un ordinateur : à jouer



The drawing shows a computer system with the following components labeled in French:

- l'écran (the screen)
- l'unité centrale (the central unit)
- bouton pour allumer l'ordinateur (button to turn on the computer)
- le clavier (the keyboard)
- les touches avec des lettres (the keys with letters)
- boutons (buttons)
- la souris (the mouse)

Annexe 10: Exemples de questionnaire recueilli (Petite Section)

Bonjour, nous sommes deux étudiants actuellement en Master Métiers de l'Enseignement Scolaire. Nous effectuons un stage dans la classe de votre enfant, afin de l'initier à l'utilisation de l'ordinateur.

A la suite de ce stage nous devons rédiger un mémoire professionnel sur la « perception de l'outil informatique chez l'enfant ». Nous avons pour cela besoin de votre aide, pourriez-vous répondre s'il vous plait à ce questionnaire (les réponses seront anonymes et ne seront pas divulguées hors du cadre de ce mémoire).

1) Combien d'ordinateurs avez-vous à la maison ?

2

2) Sont-ils reliés à internet ?

OUI

3) Possédez-vous également une tablette numérique ?

NON

4) Laissez-vous votre enfant utiliser l'ordinateur ou la tablette ? Si oui, pour quelle utilisation ? Et quelle durée ?

OUI LES JEUX SOUS WINDOWS
VISTA

ENVIRON 15 A 30 MIN MAX

ELLE S'ARRETE TOUTE SEULE

5) Lorsque votre enfant utilise l'ordinateur/ la tablette est il seul ou accompagné ? Quelles consignes particulières lui donnez-vous ?

ELLE N'EST PAS SEULE ET N'UTILISE
QUE LES JEUX

Annexe 11: Exemples de questionnaire recueilli (Moyenne Section)

Bonjour, nous sommes deux étudiants actuellement en Master Métiers de l'Enseignement Scolaire. Nous effectuons un stage dans la classe de votre enfant, afin de l'initier à l'utilisation de l'ordinateur.

A la suite de ce stage nous devons rédiger un mémoire professionnel sur la « perception de l'outil informatique chez l'enfant ». Nous avons pour cela besoin de votre aide, pourriez-vous répondre s'il vous plait à ce questionnaire (les réponses seront anonymes et ne seront pas divulguées hors du cadre de ce mémoire).

1) Combien d'ordinateurs avez-vous à la maison ?

1

2) Sont-ils reliés à internet ?

oui

3) Possédez-vous également une tablette numérique ?

non

4) Laissez-vous votre enfant utiliser l'ordinateur ou la tablette ? Si oui, pour quelle utilisation ? Et quelle durée ?

oui, pour regarder des DVD ou dessins animés (nous n'avons pas de TV) durée = 1H max et plus tous les jours plutôt le Week end + SKYPE (pour voir son PAPA 10 minutes / jour)

5) Lorsque votre enfant utilise l'ordinateur/ la tablette est-il seul ou accompagné ? Quelles consignes particulières lui donnez-vous ?

accompagnée, consignes demander de l'aide si il y a un problème son, arrêt image...

Annexe 12: Exemples de questionnaire recueilli (Grande Section)

Bonjour, nous sommes deux étudiants actuellement en Master Métiers de l'Enseignement Scolaire. Nous effectuons un stage dans la classe de votre enfant, afin de l'initier à l'utilisation de l'ordinateur.

A la suite de ce stage nous devons rédiger un mémoire professionnel sur la « perception de l'outil informatique chez l'enfant ». Nous avons pour cela besoin de votre aide, pourriez-vous répondre s'il vous plait à ce questionnaire (les réponses seront anonymes et ne seront pas divulguées hors du cadre de ce mémoire).

1) Combien d'ordinateurs avez-vous à la maison ?

1 par adulte soit :
1 % papa
1 % maman

2) Sont-ils reliés à internet ?

Oui

3) Possédez-vous également une tablette numérique ?

Non

4) Laissez-vous votre enfant utiliser l'ordinateur ou la tablette ? Si oui, pour quelle utilisation ? Et quelle durée ?

Oui - jeux éducatifs
comme : " Poisson rouge "
occasionnel = 1x/mois

5) Lorsque votre enfant utilise l'ordinateur/ la tablette est-il seul ou accompagné ? Quelles consignes particulières lui donnez-vous ?

Seul par difficulté du jeu
accompagné // Si le jeu est
connu, l'enfant se joue la
sans ; par contre l'habi-
tation de temps à 20'
Règles : Ne pas toucher
de boutons ou aller sur
un lien. Nous appeler %

MÉMOIRE PROFESSIONNEL MASTER MES

FICHE DESCRIPTIVE

AUTEUR(S) : CHENU Chrystèle et VERNET Morgan

RESPONSABLE DU MÉMOIRE : BLONDAZ Laurent

TITRE :

Apprendre et comprendre l'ordinateur en même temps : L'apprentissage dans l'action en maternelle en utilisant les TICE

RÉSUMÉ :

Dans le cadre de notre stage de master 2, nous nous sommes fixé comme objectif d'initier les élèves d'une classe de maternelle à l'utilisation des TICE. L'enjeu était double puisque les élèves devaient comprendre le fonctionnement de l'ordinateur tout en l'utilisant au service d'autres disciplines. Pour cela nous avons essayé de mettre les élèves en action face aux apprentissages. Cette expérience a alors suscité de nombreuses questions sur l'intégration des TICE dans les enseignements : Que perçoivent les élèves, lorsqu'ils sont devant un ordinateur ? L'outil transforme-t-il les perceptions ? L'ordinateur est-il plus qu'un simple outil ? Les perceptions de l'outil informatique de l'enseignant influencent-elles les apprentissages ? L'ordinateur nous aide-t-il à apprendre ?

MOTS CLÉS :

TICE - Maternelle - Petite section - Moyenne section - Grande section – Apprentissage dans l'action – Découverte de l'ordinateur.