

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

INSPECTION GÉNÉRALE

DIRECTION DE LA PÉDAGOGIE  
ET DE LA FORMATION CONTINUE  
(DPFC)



REPUBLIQUE DE CÔTE D'IVOIRE

Union - Discipline - Travail

## DOMAINE DES SCIENCES

# PROGRAMMES ÉDUCATIFS ET GUIDES D'EXÉCUTION

*TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION  
ET DE LA COMMUNICATION À L'ÉCOLE  
(TICE)*

**MATERNELLE**

## **MOT DE MADAME LA MINISTRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE L'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE**

L'école est le lieu où se forgent les valeurs humaines indispensables pour le développement harmonieux d'une nation. Elle doit être en effet le cadre privilégié où se cultivent la recherche de la vérité, la rigueur intellectuelle, le respect de soi, d'autrui et de la nation, l'amour pour la nation, l'esprit de solidarité, le sens de l'initiative, de la créativité et de la responsabilité.

La réalisation d'une telle entreprise exige la mise à contribution de tous les facteurs, tant matériels qu'humains. C'est pourquoi, soucieux de garantir la qualité et l'équité de notre enseignement, le Ministère de l'Éducation Nationale s'est toujours préoccupé de doter l'école d'outils performants et adaptés au niveau de compréhension des différents utilisateurs.

Les programmes éducatifs et leurs guides d'exécution que le Ministère de l'Éducation Nationale a le bonheur de mettre aujourd'hui à la disposition de l'enseignement de base est le fruit d'un travail de longue haleine, au cours duquel différentes contributions ont été mises à profit en vue de sa réalisation. Ils présentent une entrée dans les apprentissages par les situations en vue de développer des compétences chez l'apprenant en lui offrant la possibilité de construire le sens de ce qu'il apprend.

Nous présentons nos remerciements à tous ceux qui ont apporté leur appui matériel et financier pour la réalisation de ce programme. Nous remercions spécialement Monsieur Philippe JONNAERT, Professeur titulaire de la Chaire UNESCO en Développement Curriculaire de l'Université du Québec à Montréal qui nous a accompagnés dans le recadrage de nos programmes éducatifs.

Nous ne saurions oublier tous les Experts nationaux venus de différents horizons et qui se sont acquittés de leur tâche avec compétence et dévouement.

A tous, nous réitérons la reconnaissance du Ministère de l'Éducation Nationale.

Nous terminons en souhaitant que tous les milieux éducatifs fassent une utilisation rationnelle de ces programmes éducatifs pour l'amélioration de la qualité de notre enseignement afin de faire de notre pays, la Côte d'Ivoire un pays émergent à l'horizon 2020, selon la vision du Chef de l'État, SEM Alassane OUATTARA.

Merci à tous et vive l'École Ivoirienne !

  
  
**Kandia CAMARA**

## **TABLE DES MATIÈRES**

I. PROFIL DE SORTIE .....	5
II. DOMAINE DE LA DISCIPLINE.....	5
III. REGIME PEDAGOGIQUE .....	5
IV. CORPS DU PROGRAMME.....	6
• Enoncé de la compétence	
• THEME	
• Leçons-Séances	
• Exemple de situation	
• Tableau des habiletés et contenus	
GUIDE T.I.C.E Moyenne Section .....	9
PROGRAMME T.I.C.E Grande Section .....	11
GUIDE T.I.C.E Grande Section .....	14
ANNEXES .....	23

## INTRODUCTION

Dans son souci constant de mettre à la disposition des établissements scolaires des outils pédagogiques de qualité appréciable et accessibles à tous les enseignants, le Ministère de l'Éducation nationale vient de procéder au toilettage des Programmes d'Enseignement.

Cette mise à jour a été dictée par :

- La lutte contre l'échec scolaire ;
- La nécessité de cadrage pour répondre efficacement aux nouvelles réalités de l'école ivoirienne ;
- Le souci de garantir la qualité scientifique de notre enseignement et son intégration dans l'environnement ;
- L'harmonisation des objectifs et des contenus d'enseignement sur tout le territoire national.

Ces programmes éducatifs se trouvent enrichis des situations. Une situation est un ensemble de circonstances contextualisées dans lesquelles peut se retrouver une personne. Lorsque cette personne a traité avec succès la situation en mobilisant diverses ressources ou habilités, elle a développé des compétences : on dira alors qu'elle est compétente.

La situation n'est donc pas une fin en soi, mais plutôt un moyen qui permet de développer des compétences ; ainsi une personne ne peut être décrétée compétente à priori.

Chaque programme définit pour tous les ordres d'enseignement, le profil de sortie, le domaine disciplinaire, le régime pédagogique et il présente le corps du programme de la discipline.

Le corps du programme est décliné en plusieurs éléments qui sont :

- \* **La compétence ;**
- \* **Le thème ;**
- \* **La leçon ;**
- \* **Un exemple de situation ;**
- \* **Un tableau à deux colonnes comportant respectivement :**
  - Les habiletés :** elles correspondent aux plus petites unités cognitives attendues de l'élève au terme d'un apprentissage ;
  - Les contenus d'enseignement :** ce sont les notions à faire acquérir aux élèves

Par ailleurs, les disciplines du programme sont regroupées en cinq domaines :

- Le Domaine de langues comprenant le Français, l'Anglais, l'Espagnol et l'Allemand,
- Le Domaine des sciences et technologie regroupant les Mathématiques, Physique et Chimie, les Sciences de la Vie et de la Terre, Technologie et les TIC.
- Le Domaine de l'univers social concernant l'Histoire et la Géographie, l'Éducation aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté et la Philosophie,
- Le Domaine des arts comportant les Arts Plastiques et l'Éducation Musicale
- Le Domaine du développement éducatif, physique et sportif prenant en compte l'Éducation Physique et Sportive.

Toutes ces disciplines concourent à la réalisation d'un seul objectif final, celui de la formation intégrale de la personnalité de l'enfant. Toute idée de cloisonner les disciplines doit, de ce fait, être abandonnée.

L'exploitation optimale des programmes recadrés nécessite le recours à une pédagogie fondée sur la participation active de l'élève, le passage du rôle de l'enseignant, de celui de dispensateur des connaissances vers celui d'accompagnateur de l'élève.

## **1. PROFIL DE SORTIE**

A la fin du cycle primaire primaire), l'élève doit avoir construit des connaissances et des compétences lui permettant :

- d'identifier les composants usuels d'un système informatique (unité centrale, souris, clavier, imprimante, scanner, logiciels) ;
- d'utiliser correctement des dispositifs de pointage et de saisie ;
- d'utiliser des périphériques à sa dispositions (imprimante, scanner, CD/DVD-ROM, clé USB) ;
- de démarrer et d'arrêter les équipements et les logiciels.
- de produire des documents numériques simples (image, texte) ;
- rechercher l'information sur des supports numériques (dictionnaire et encyclopédie sur support CD ou DVD-ROM) ;
- d'utiliser l'ordinateur comme outil de renforcer de ses capacités dans d'autres disciplines (trop ouvert)

## **2. DOMAINE DE LA DISCIPLINE**

Les Technologie de l'information et de la communication (T.I.C) appartiennent au domaine des sciences qui regroupe :

- les sciences expérimentales (Sciences de la Vie et de la Terre et Physique Chimie) ;
- les sciences exactes (les mathématiques).

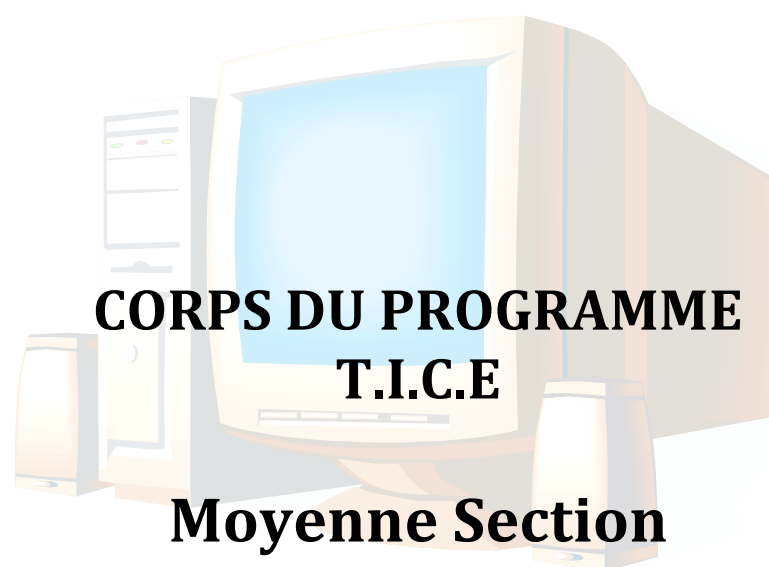
L'enseignement des Technologies de l'Information et de la Communication vise, par une « alphabétisation numérique », à préparer les apprenants(es) à une meilleure insertion dans une société de plus en plus envahie par ces technologies.

L'informatique, utilisée comme outil d'enseignement/apprentissage/évaluation dans les autres disciplines, peut être considérée comme une discipline transversale.

## **3. REGIME PEDAGOGIQUE**

En Informatique, le volume horaire affecté aux activités d'Enseignement/Apprentissage/ Evaluation du préscolaire et du primaire en Côte d'Ivoire lors de la phase d'expérimentation pourrait être repartit selon le tableau ci-après :

	Moyenne Section	Grande Section
HORAIRE/ SEMAINE	2 x 15min.	2 x 15min.
HORAIRE TOTAL / SEMAINE	30 min.	30 min.
HORAIRE TOTAL / ANNEE (32 SEM.)	16 H	16 H
Pourcentage en rapport avec les autres disciplines	-	-



**CORPS DU PROGRAMME  
T.I.C.E**

**Moyenne Section**

## I. LES COMPETENCES A INSTALLER EN MOYENNE SECTION

### COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Habilités	Contenus	Activités possibles et aides
Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et savoir à quoi ils servent	Activités orales de dénomination des divers éléments (écran, clavier, souris, haut-parleurs, unité centrale)	Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence.
S'approprier l'usage de la souris	Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner (clic + entrée), glisser-déposer	Exemple de jeux gratuits permettant de travailler la motricité chez les élèves : - <i>La pêche</i> ou <i>babysouris</i> : prise en main de la souris sans clic, entraînement à la maîtrise du déplacement - <i>Coursouris</i> : 3 niveaux d'exercices pour travailler le « cliquer », la précision du déplacement, le « cliquer-glisser » - <i>Coloriage</i> : travail sur la précision de la sélection des éléments à colorier

### COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

Habilités	Contenus	Activités possibles et aides
Produire et modifier une image	Faire travailler les élèves sur des logiciels de coloriages et de création de dessins simples.	L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur les images créées par l'élève à partir de logiciels de dessin comme par exemple.... On peut également utiliser des logiciels de coloriage On utilisera cette compétence pour renforcer la manipulation de la souris par les élèves

**Remarque** : Il y a divers jeux éducatifs gratuits. Jeux qui, en plus de leurs côtés récréatifs et éducatifs, sont des moyens permettant aux élèves de maîtriser davantage la manipulation de la souris. Il faut donc dégager des moments dans le cours réservés aux jeux éducatifs : coloriage, dessin, stratégies, aventure, etc.

## II. LE CORPS DU PROGRAMME

**COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL**

**THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION**

### **LEÇON 1 : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR**

**Exemple de situation :** A l'occasion de la Fête des écoles, la Moyenne Section de l'Ecole Maternelle Municipale d'Abengourou a reçu de la DRENET un ordinateur. De retour en classe, la maîtresse a placé l'appareil sur son bureau. Curieux, les élèves de la classe veulent savoir ce que c'est.

<b>HABILETES</b>	<b>CONTENUS</b>
▪ Désigner	- les principaux éléments composant l'équipement informatique : unité centrale, écran, haut-parleurs, clavier, souris
▪ Nommer	

### **LEÇON 2 : INITIATION A L'UTILISATION DE LA SOURIS**

**Exemple de situation :** Sur le bureau de l'ordinateur on trouve beaucoup d'icônes, notamment des icônes de jeux éducatifs. Fadimah veut réaliser un dessin avec l'ordinateur. Pour cela, elle doit placer le pointeur de la souris sur l'icône de l'application, puis cliquer pour lancer celle-ci.

<b>HABILETES</b>	<b>CONTENUS</b>
▪ Déplacer	- le pointeur
▪ Placer	- le curseur
▪ Sélectionner	- un objet
▪ Valider	- une action

**COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES**

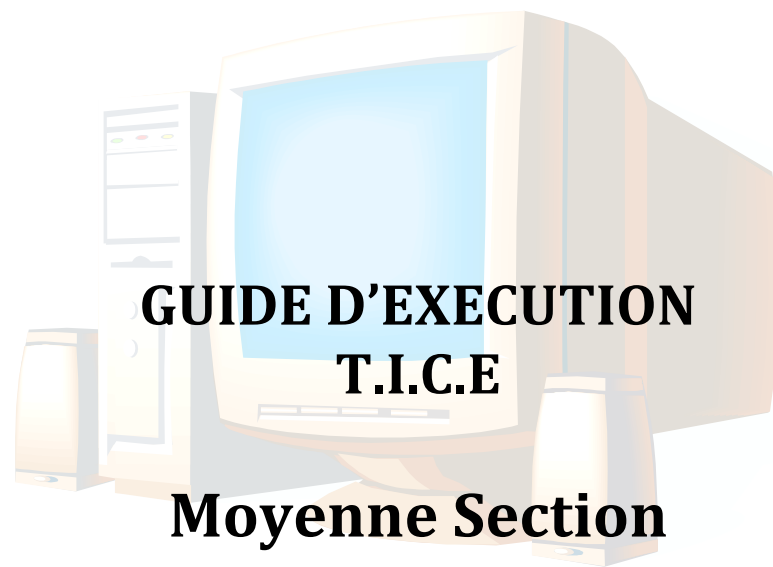
**THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION**

### **LEÇON : PRODUCTION ET MODIFICATION D'IMAGES**

**Exemple de situation :** C'est l'anniversaire du papa de Maury. Pour lui souhaiter un joyeux anniversaire, Maury veut lui offrir un joli dessin qu'il va réaliser à l'aide de l'ordinateur.

<b>HABILETES</b>	<b>CONTENUS</b>
▪ Produire	▪ des images à l'aide d'un logiciel de dessins
▪ Modifier	





**GUIDE D'EXECUTION  
T.I.C.E**

**Moyenne Section**

## I. PROGRESSION ANNUELLE

<b>Semaine</b>	<b>Thèmes</b>	<b>Leçons</b>	<b>Nombre de séances</b>
1 à 3	<b>Technologies de l'information</b>	Constituants d'un ordinateur	
4 à 12		Initiation à l'utilisation de la souris	
13	<i>Évaluation de la compétence</i>		
14 à 31	<b>Traitement de l'information</b>	Production et modification d'images et jeux éducatifs	
32	<i>Évaluation de la compétence</i>		

## **II. PROPOSITIONS D'ACTIVITES, SUGGESTIONS PEDAGOGIQUES ET MOYENS**

### **1-CONSIDERATIONS PEDAGOGIQUES SPECIFIQUES AUX TIC**

L'enseignement des TIC a des spécificités susceptibles d'affecter la situation didactique. On peut citer entre autres:

- L'existence de l'informatique en dehors de l'école et éventuellement des représentations erronées constituent une source d'hétérogénéité dans la classe;
- La non neutralité de l'ordinateur du fait que les possibilités qu'il offre favorisent l'auto apprentissage (aides, messages d'erreur, aspect conversationnel);
- La théorie et la pratique vont de pair, l'une intègre l'autre;
- L'enseignement de l'informatique exige une infrastructure minimale;
- L'évolution et le développement rapide de l'informatique entraîne une désuétude de l'outil (hard, soft et méthodes).

Tenant compte de ce qui précède, l'enseignant est invité à:

- Exploiter les acquis des apprenants, tout en corrigeant les fausses représentations et en encourageant l'auto apprentissage et l'apprentissage par pairs;
- Renforcer sa culture dans le domaine d'une façon permanente;
- Suivre de près le développement de la technologie informatique;
- Planifier des situations didactiques qui tiennent compte de l'infrastructure disponible.

### **2-SUGGESTIONS ET ORIENTATIONS PEDAGOGIQUES D'ORDRE GENERAL RELATIVES AUX TIC**

Les enseignants sont invités à :

- prendre en compte les contraintes spécifiques à chaque établissement et réagir en conséquence en recherchant des solutions ;
- éviter les explications trop théoriques et trop techniques. Les définitions des différents concepts doivent être simples, correctes, concises, appuyées par des exemples et construites à partir d'activités menées par les apprenants ;
- favoriser les démonstrations et les activités pratiques sur machine; en effet " Une démonstration vaut mieux qu'une longue explication" ;
- centrer les activités d'enseignement/apprentissage sur des situations didactiques provenant d'un contexte réel et devront davantage insister sur la méthodologie de production liée aux besoins et intérêts personnels des apprenants ;
- adopter la méthodologie de résolution de problèmes autant que possible ;
- veiller à la bonne constitution des groupes d'apprenants, afin de faciliter l'apprentissage par les pairs et l'apprentissage collaboratif ;
- amener les apprenants à pratiquer des méthodes de travail efficace en groupe.

**COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL**

**THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION**

**LEÇON 1 : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR**

**Exemple de situation :** A l'occasion de la Fête des écoles, la Moyenne Section de l'Ecole Maternelle Municipale d'Abengourou a reçu de la DRENET un ordinateur. De retour en classe, la maîtresse a placé l'appareil sur son bureau. Curieux, les élèves de la classe veulent savoir ce que c'est.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et savoir à quoi ils servent	Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence.	Le questionnement  Activités orales de dénomination des divers éléments (écran, clavier, souris, haut-parleurs, unité centrale)	Ordinateur Images de constituants d'un ordinateur

**LEÇON 2 : INITIATION A L'UTILISATION DE LA SOURIS**

**Exemple de situation :** Sur le bureau de l'ordinateur on trouve beaucoup d'icônes, notamment des icônes de jeux éducatifs. Fadimah veut réaliser un dessin avec l'ordinateur. Pour cela, elle doit placer le pointeur de la souris sur l'icône de l'application, puis cliquer pour lancer celle-ci.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Déplacer le pointeur Placer le curseur, Sélectionner, effacer et valider	Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner (clic + entré), glisser-déposer	Travaux dirigés	Ordinateur Logiciels de jeux gratuits tels que : - <i>La pêche</i> ou <i>babysouris</i> : prise en main de la souris sans clic, entraînement à la maîtrise du déplacement - <i>Coursouris</i> : 3 niveaux d'exercices pour travailler le « cliquer », la précision du déplacement, le « cliquer-glisser » - <i>Paulo</i> : une histoire à suivre qui amène l'élève à mettre en œuvre les différents usages de la souris : déplacement, clic, glisser-déposer, double-clic - <i>Coloriage</i> : travail sur la précision de la sélection des éléments à colorier

**COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES**

**THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION**

**LEÇON : PRODUCTION ET MODIFICATION D'IMAGES**

**Exemple de situation :** C'est l'anniversaire du papa de Maury. Pour lui souhaiter un joyeux anniversaire, Maury veut lui offrir un joli dessin qu'il va réaliser à l'aide de l'ordinateur....

<b>Contenus</b>	<b>Consignes pour conduire les activités</b>	<b>Techniques pédagogiques</b>	<b>Moyens et supports didactiques</b>
Produire et modifier une image	Faire travailler les élèves sur des logiciels de coloriages et de création de dessins L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur les images créées par l'élève à partir de logiciels de dessin comme par exemple... On peut également utiliser des logiciels de coloriage	Travaux dirigés	Ordinateur  logiciels de coloriages et de création de dessins



**CORPS DU PROGRAMME  
T.I.C.E**

**Grande Section**

## I. LES COMPETENCES (GS)

### **COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL**

<b>Habilités</b>	<b>Contenus</b>	<b>Activités possibles et aides</b>
Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et savoir à quoi ils servent	Activités orales de dénomination des divers éléments ( <i>écran, clavier, souris, haut-parleurs, unité centrale, imprimante, lecteur CD-Rom et dvd rom</i> )	Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence.
S'approprier l'usage de la souris	Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner (clic + entré), glisser-déposer	Exemple de jeux gratuits permettant de travailler la motricité chez les élève : <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La pêche</i> ou <i>babysouris</i> : prise en main de la souris sans clic, entraînement à la maîtrise du déplacement</li> <li>- <i>Coursouris</i> : 3 niveaux d'exercices pour travailler le « cliquer », la précision du déplacement, le « cliquer-glisser »</li> <li>- <i>Coloriage</i> : travail sur la précision de la sélection des éléments à colorier</li> </ul>

### **COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES**

<b>Habilités</b>	<b>Contenus</b>	<b>Activités possibles et aides</b>
Produire et modifier une image	Faire travailler les élèves sur des logiciels de coloriages et de création de dessins un peu complexes.	L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur les images créées par l'élève à partir de logiciels de dessin comme par exemple... On peut également utiliser des logiciels de coloriage On utilisera cette compétence pour renforcer la manipulation de la souris par les élèves

### **COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS**

<b>Habilités</b>	<b>Contenus</b>	<b>Activités possibles et aides</b>
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	Utiliser des logiciels éducatifs sur CDROM ou sur disques durs Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels	<p>Les habiletés peuvent être installées à l'aide de logiciels éducatifs (les encyclopédies numériques par exemple) et de sites internet judicieusement choisis par l'enseignant. Les adresses desdits sites seront saisies par l'enseignant lui-même</p> <p>. L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées.</p> <p>Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.</p>

**Remarque** : Il y a divers jeux éducatifs gratuits. Jeux qui, en plus de leurs côtés récréatifs et éducatifs, sont des moyens permettant aux élèves de maîtriser davantage la manipulation de la souris. Il faut donc dégager des moments dans le cours réservés aux jeux éducatifs : coloriage, dessin, stratégies, aventure, etc.



## II. LE CORPS DU PROGRAMME

### **COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL**

#### **THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION**

##### **LEÇON 1 : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR**

**Exemple de situation :** La maîtresse de la Grande Section a aménagé dans sa classe un coin TICE où elle y a déposé un ordinateur. Pour éviter les pannes qui surviennent aux mauvais allumages et extinctions des appareils électroniques, elle veut apprendre à ses élèves à allumer puis éteindre correctement l'ordinateur.

HABILETES	CONTENUS
▪ Désigner	- les principaux éléments composant l'équipement informatique : unité centrale, écran, haut-parleurs, clavier, souris, imprimante, scanner,
▪ Nommer	

##### **LEÇON 2 : INITIATION A L'UTILISATION DE LA SOURIS**

**Exemple de situation :** Sur le bureau de l'ordinateur on trouve beaucoup d'icônes, notamment des icônes de jeux éducatifs. Fadimah veut réaliser un dessin avec l'ordinateur. Pour cela, elle doit placer le pointeur de la souris sur l'icône de l'application, puis cliquer pour lancer celle-ci.

HABILETES	CONTENUS
▪ Déplacer	- le pointeur
▪ Placer	- le curseur
▪ Sélectionner	- un objet
▪ Valider	- une action

### **COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES**

#### **THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION**

##### **LEÇON : PRODUCTION ET MODIFICATION D'IMAGES**

**Exemple de situation :** C'est bientôt la fête de Noël. Pour décorer leur salle de classe, les élèves de la Grande Section décident de produire des dessins à l'aide de l'ordinateur....

HABILETES	CONTENUS
▪ Produire	▪ des images à l'aide d'un logiciel de dessins
▪ Modifier	
▪ Colorier	▪ des images à l'aide d'un logiciel de coloriage

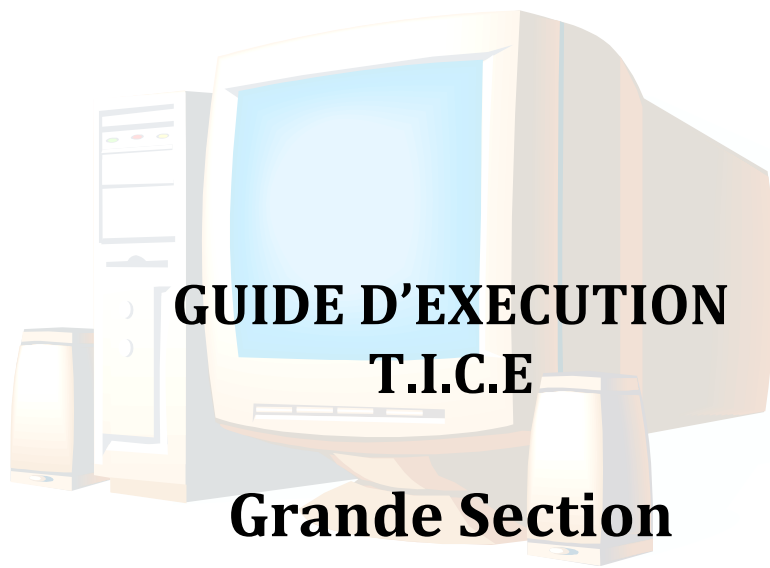
### **COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS**

#### **THEME : INFORMATION ET COMMUNICATION**

##### **LEÇON : MANIPULER LES FENETRES**

**Exemple de situation :** Sarah aime les papillons et les oiseaux. Afin de se documenter sur ses bêtes préférées, elle a emprunté à la médiathèque de son école un CD-ROM pour le parcourir.

HABILETES	CONTENUS
▪ Utiliser	- les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets



**GUIDE D'EXECUTION  
T.I.C.E**

**Grande Section**

## I. PROGRESSION ANNUELLE

<b>Semaine</b>	<b>Thèmes</b>	<b>Leçons</b>	<b>Nombre de séances</b>
1 à 3	<b>Technologies de l'information</b>	Constituants d'un ordinateur	
4 à 12		Fichiers et dossiers	
13			
14 à 23	<b>Traitement de l'information</b>	Production et modification d'images et jeux éducatifs	
24	<i>Évaluation de la compétence</i>		
25 à 31	<b>Technologies de l'information</b>	Manipuler les fenêtres	
32	<i>Évaluation de la compétence</i>		

## II. PROPOSITIONS D'ACTIVITES, SUGGESTIONS PEDAGOGIQUES ET MOYENS

### COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

#### THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

##### LEÇON 1 : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR

**Exemple de situation :** La maitresse de la Grande Section a aménagé dans sa classe un coin TICE où elle y a déposé un ordinateur. Pour éviter les pannes qui surviennent aux mauvais allumages et extinctions de celui-ci, elle veut apprendre à ses élèves à allumer puis éteindre correctement l'ordinateur.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et savoir à quoi ils servent	Activités orales de dénomination des divers éléments (écran, clavier, souris, haut-parleurs, unité centrale, imprimante, CD-ROM, DVD ROM) Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence.	Le questionnement	Ecran, clavier, souris, haut-parleurs, unité centrale, imprimante, CD-ROM, DVD ROM

##### LEÇON 2 : FICHIERS ET DOSSIERS

**Exemple de situation :** Fadimah a fini de réaliser son dessin avec l'ordinateur. Elle veut l'enregistrer pour la conserver et puis l'imprimer, afin d'en donner une copie à son papa.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Allumer et éteindre l'équipement informatique Lancer et quitter un logiciel	Afin d'aider l'élève à être autonome, le bouton démarrer de l'unité centrale et le bouton d'allumage de l'écran peuvent être repérés par des gommettes. Comment allumer l'ordinateur ? (spontanément les élèves allument l'écran) Pointer les différentes parties à allumer (écran, UC) L'ordinateur est en marche : que voit-on ? les icônes du bureau, le pointeur de la souris ... Progression possible dans le démarrage d'une application simple clic ->clic + entrée (touche repérée par une gommette) -> double clic	Travaux dirigés	Ordinateur
Accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier	Ouvrir un dossier repéré sur le bureau (clic + entrée) La navigation dans une arborescence peut être difficile pour des élèves de maternelles.		

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
	<p>Pour contourner ce problème, il est possible d'avoir sur le bureau un dossier par élève, ce dossier portant le nom de l'élève.</p> <p>Les activités nécessitant une production seront au préalable enregistrées dans le dossier de chaque élève par l'enseignant.</p> <p>L'élève devra alors, ouvrir son dossier et ouvrir le fichier qui s'y trouve, produire le travail demandé et pourra enregistrer en cliquant sur la disquette, et quitter le fichier en cliquant sur la croix</p>		
Imprimer un document	<p>Imprimer ses productions en cliquant sur l'icône « imprimer » du logiciel de dessins</p> <p>L'objectif est que l'élève apprenne progressivement à imprimer d'une manière adaptée à ses besoins et respectueuse des contraintes budgétaires. À l'école primaire, on lui apprendra au minimum à utiliser l'aperçu avant impression, pour ne pas lancer involontairement l'impression d'un document très volumineux</p>		Imprimante

**COMPETENCE 2 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES**

**THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION**

**LEÇON : PRODUCTION ET MODIFICATION D'IMAGES**

**Exemple de situation :** C'est bientôt la fête de Noël. Pour décorer leur salle de classe, les élèves de la Grande Section décident de produire des dessins à l'aide de l'ordinateur....

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Produire et modifier une image	<p>Faire travailler les élèves sur des logiciels de coloriages et de création de dessins</p> <p>L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur les images créées par l'élève à partir de logiciels de dessin comme par exemple....</p> <p>On peut également utiliser des logiciels de coloriage</p>	Travaux dirigés	Logiciels de coloriages et de création de dessins

### **COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS**

#### **THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION**

#### **LEÇON : MANIPULER LES FENETRES**

**Exemple de situation :** Sarah aime les papillons et les oiseaux. Afin de se documenter sur ses bêtes préférées, elle a emprunté à la médiathèque de son école un CD-ROM pour le parcourir.

<b>Contenus</b>	<b>Consignes pour conduire les activités</b>	<b>Techniques pédagogiques</b>	<b>Moyens et supports didactiques</b>
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	Utiliser des logiciels éducatifs sur CDROM ou sur disques durs (montrer la modification très fréquente du curseur de souris en main). Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels  L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées. Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.	Travaux dirigés	Logiciels éducatifs sur CDROM ou sur disques durs

### III. ANNEXE 1 : Propositions de logiciels et de sites

#### ▪ Logiciels

##### **Manipulation de la souris :**

La pêche ou babysouris : prise en main de la souris sans clic, entraînement à la maîtrise du déplacement  
Coursouris : 3 niveaux d'exercices pour travailler le « cliquer », la précision du déplacement, le « cliquer-glisser »

Paulo : une histoire à suivre qui amène l'élève à mettre en œuvre les différents usages de la souris : déplacement, clic, glisser-déposer, double-clic

Coloriage : travail sur la précision de la sélection des éléments à colorier

Gcompris : suite logicielles de jeux éducatifs

Puz-mat : permet de créer des puzzles à partir de photos enregistrées sur l'ordinateur

Ces jeux peuvent être installés à partir du cdrom du centre de ressources de Palavas

##### **Manipulation du clavier**

Paralphabet, et clavier 3 sont des jeux gratuits permettant la manipulation et le repérage des lettres sur le clavier, installables à partir du cdrom du centre de ressources de Palavas

Tuxtype (progression possible de la lettre au mot)

##### **Traitement de texte**

Babyword ou Ecrivons est un petit programme permettant de saisir un texte soit en cliquant sur les caractères (majuscule/minuscule) soit en utilisant le clavier, il est également possible d'imprimer, mais il n'est pas possible de réaliser une mise en forme.

Wordpad (sous windows), Ooo4kids (sous windows et linux) sont des traitements de textes allégés (taille du texte, couleur, alignement, police de caractère)

Abiword est plus complexe

##### **Des suites logicielles**

Le Terrier d'AbulÉdu est une suite de logiciels libres destinés à l'éducation particulièrement orientés vers l'usage scolaire, puisque créés par des enseignants pour des enseignants. Vous pouvez télécharger ces jeux à l'adresse suivante

<http://www.abuledu.org/leterrier/accueil>

gratmat : programme permettant d'installer d'un seul coup plusieurs logiciels (dont certains présents sur le cdrom de palavas)

<http://www.tice.ecoles48.net>

#### ▪ Des activités en lignes

Pépit : site proposant des jeux éducatifs de 2 à 14 ans et plus ... pouvant être utilisés en ligne ou téléchargés et installés sur l'ordinateur pour être utilisés hors connexion

<http://www.pepit.be/>

Poisson rouge : Site gratuit d'activités de jeux ludo-éducatifs pour les tout-petits.

<http://www.poissonrouge.com/>

Les jeux de Lulu : jeux éducatifs en ligne pour des enfants de 4 à 12 ans

<http://pagesperso-orange.fr/jeux.lulu>