



L'INFORMATIQUE N'EST PLUS UN SECRET
POUR NOS ÉLÈVES ...

INTRODUCTION

L'environnement technologique dans lequel nous vivons est un nouveau défi pour les écoles. Le rôle de l'école n'est plus seulement de transmettre des savoirs mais aussi d'installer en plus chez les élèves des compétences qui leurs permettront d'évoluer dans la société.

C'est dans ce contexte et cet objectif que notre école a lancé il y a 5 ans le projet « Cyberclasse ».

LES GRANDES LIGNES DU PROJET

AU 1^{ER} CYCLE (1^{ÈRE} ET 2^{ÈME} PRIMAIRE)

- Les élèves manipulent de manière autonome la souris et le clavier.
Ex.: le clic, le double clic, la majuscule, les flèches, les chiffres, ...
- Les élèves se familiarisent avec les fonctions de base.
Ex.: ouvrir et fermer une session, ouvrir et fermer un doc, ouvrir et fermer un logiciel, ...
- Les élèves utilisent un vocabulaire juste.
Ex.: ordinateur, écran, clavier, souris, icônes, bureau, curseur, sélectionner, ...
- Les élèves utilisent les fonctions de base d'un logiciel (OOo4Kids).
Ex.: police, couleur, taille, gras, italique, formes, zone de texte, ...

AU 2^{ÈME} CYCLE (3^{ÈME} ET 4^{ÈME} PRIMAIRE)

- Les élèves manipulent le matériel informatique.

Ex.: clic droit, double clic, la ponctuation, les accents, la webcam, la clé USB, ...

- Les élèves contrôlent les fonctions de base du système d'exploitation.

Ex.: enregistrer son doc en le nommant (à la bonne place), ouvrir et fermer un document, organiser ses documents ...

- Les élèves utilisent les fonctions d'un logiciel (OOo4Kids) pour produire un document.

Ex.: alignement, insertion d'images, insertion de formes, effets spéciaux, des transitions, des animations, ...

- Les élèves reconnaissent les commandes semblables d'un logiciel à l'autre.

Ex.: la fonction fichier pour enregistrer, copier / coller / couper, ...

AU 3^{ÈME} CYCLE (5^{ÈME} ET 6^{ÈME} PRIMAIRE)

- Les élèves manipulent le matériel informatique de façon autonome.
Ex.: imprimante, micro, webcam, clé USB, ...
- Les élèves contrôlent la plupart des fonctions de base du système d'exploitation.
Ex.: accomplir plus rapidement et sans aide les acquisitions développées au 2^{ème} cycle, organiser ses doc dans des dossiers, ...
- Les élèves utilisent un vocabulaire propre aux outils.
Ex.: nom des périphériques, télécharger, menu déroulant, nom des logiciel, réseau, support de stockage, ...
- Les élèves utilisent les fonctions d'un logiciel (OOo4Kids) pour produire des documents.
Ex.: Writer, Draw, Impress, ...
- Les élèves utilisent les fonctions d'un logiciel pour faire un montage vidéo ou photo.
Ex.: iPhoto, iMovie, ...
- Les élèves transfèrent des éléments d'un logiciel à l'autre.
Ex.: copier du texte, copier des photos, ...

QUELQUES RÉALISATIONS ...

<p>Antoine4a <u>la gare</u> Coordonnée : Photo :</p> 	<p><i>Bar d'Halloween</i></p> <p>eau gratuite</p> <p>grenadine gratuite</p> <p>coca 33cl 2€</p> <p>coca light 33cl 2€</p> <p>jupiler 25 cl 2€</p> <p>vin blanc 3€</p> <p>bouteille 12€</p>	<p><i>10</i> <u>l'église Saint Joseph</u> Coordonnée : Photo :</p> 
		<p>' aurai 10 ans le ux bleu vert ,je tation ma meilleur eur qui s'appelle thuros ,maman, cobay Choco.</p>
		