

Planification

Titre de l'activité : ordinateur

Date : 16 avril

Niveau : préscolaire

Temps : 45 minutes

Intention de l'activité

Que l'élève utilise l'ordinateur et qu'il réussisse à s'approprier l'activité.

Domaine d'apprentissage

La mathématique

Compétence disciplinaire

Compétence 1 : Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur.

Composante : Élargir son répertoire d'actions. Expérimenter des actions de motricité fine.

Compétence 4 : Communiquer en utilisant les ressources de la langue.

Composante : comprendre un message. Explorer des concepts, des conventions et des symboles propres au langage écrit et à l'environnement informatique.

Savoirs essentiels

Stratégies

Stratégies motrices et psychomotrices

- Utiliser adéquatement les objets, les outils et les matériaux.

Connaissances

Connaissances se rapportant au développement sensoriel et moteur

- Les actions de motricité fine

- Connaissances se rapportant au développement langagier
- Les conventions et symboles propres à l'environnement informatique (clavier, souris...)

Connaissances se rapportant au développement cognitif

- La mathématique : les jeux de dénombrement (ex : compter)

Compétences transversales

Compétence 6 : Exploiter les technologies de l'information et de la communication.

Composante : Utiliser les technologies de l'information et de la communication pour effectuer une tâche. Explorer l'apport des TIC à une tâche donnée. Sélectionner les logiciels et exploiter les fonctions appropriées à la tâche. Appliquer les stratégies d'exécution requises.

Domaines généraux de formation

Médias

Sensibilisation

Déclencheur et mise en situation : Je sais que durant les jeux libres il y a beaucoup d'élèves qui veulent jouer à l'ordinateur, mais qui n'ont pas le temps. C'est pourquoi j'ai décidé de vous amener travailler à l'ordinateur, pour que tout le monde puissent se familiariser avec les TIC.

Défi de l'activité : Réussir à utiliser l'ordinateur, afin de se rendre sur le site que je leur ai présenté et de réaliser l'activité.

Rappel des acquis : Tu te rappelles quand on a compté le nombre d'aliments dans chaque groupe alimentaire, tu vas devoir compter les carottes dans chaque ensemble et finalement compter combien il y en a en tout.

Déroulement

Matériel

- Plusieurs petits papiers où l'adresse Internet sera inscrite.
- Une feuille de consigne très imagée
- L'ordinateur

Étape 1 : Je vais tout d'abord expliquer l'activité à l'aide de l'ordinateur de la classe, afin que les élèves comprennent bien ce qu'ils doivent faire pour se rendre jusqu'au site Internet.

Étape 2 : Je vais faire apprendre par cœur aux élèves la façon dont ils doivent se rendre au site. C'est-à-dire que lorsqu'ils ont tapé l'adresse correctement, ils vont devoir aller cliquer sur boulier, boulier, carotte, carotte et ils vont pouvoir débiter l'activité.

Étape 3 : Je vais résumer brièvement ce que les élèves doivent faire lorsqu'ils arriveront au local d'ordinateurs.

Étape 4 : Je vais remettre pour deux personnes un bout de papier où l'adresse Internet sera inscrite.

Étape 5 : Les élèves doivent allumer l'ordinateur, entrer le code d'utilisateur et le mot de passe, cliquer sur l'icône d'Internet, écrire l'adresse du site www.maxetom.com et finalement cliquer sur boulier, boulier carotte, carotte et ils peuvent maintenant débiter l'activité.

Étape 6 : Je vais circuler dans la classe, afin d'aider ceux qui ont de la difficulté et de féliciter ceux qui réussissent bien.

Étape 7 : Les élèves doivent cliquer sur le x et fermer leur ordinateur.

Clôture

Synthèse : Qu'est-ce que tu as appris et aimé durant l'activité.

Ouverture : Tu es maintenant capable d'aller sur l'Internet tout seul.

Évaluation

Moyen : Je vais observer les élèves pour déterminer ceux qui ont plus de difficulté et ceux qui ont de la facilité.

Critères : Compétence 1 : Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur.

Composante : Élargir son répertoire d'actions. Expérimenter des actions de motricité fine.

Connaissances se rapportant au développement langagier

- Les conventions et symboles propres à l'environnement informatique (clavier, souris...)

Connaissances se rapportant au développement cognitif

- La mathématique : les jeux de dénombrement (ex : compter)