

Usage de l'informatique à l'école élémentaire

1) Des outils au service de projets

Les TICE peuvent servir à produire, communiquer, se documenter, découvrir, expérimenter ou s'exercer.

a) Outils pour les élèves

- Logiciels de familiarisation avec l'ordinateur (usage du clavier, de la souris, dextérité...)
- Logiciels pour faire des exercices (logique, maths, lecture...)
- Logiciels spécifiques pour écrire ou dessiner
- Supports documentaires (CD-ROM ou Internet)
- Livres animés sur CD-ROM ou DVD
- Sites interactifs...

b) Outils pour les enseignants

Ces outils sont au service d'un projet et l'élève n'est plus autonome mais participe simplement à l'élaboration des contenus, consulte ou réagit.

- La PAO : Utilisée pour la mise en page et l'édition d'un journal de classe ou d'école
- La préAO : Réalisation de diaporamas (visites, livres de vie, albums à consulter à l'écran)
- Le courrier électronique (correspondance scolaire)
- La consultation du Web : projets de recherche documentaire, ouverture sur le monde.
- La création d'un site Web ou d'un CD-ROM (autre type de communication, de partage de ce que l'on fait)

2) Organisation de la classe

Différentes organisations sont possibles. Elles dépendent des **moyens matériels** de l'école mais aussi des **choix pédagogiques**.

a) L'implantation

- 1 ou plusieurs ordinateurs par classe :

Permet l'usage de l'informatique dans l'organisation quotidienne de la classe.

- Tous les ordinateurs regroupés dans une salle :

A l'avantage de permettre le partage des ressources au niveau de l'école mais nécessite une organisation du type décroisement.

b) Les moments d'utilisation

- **Les ateliers en classe** : activités quotidiennes en lien avec les compétences travaillées en classe ou avec le projet en cours.
- **Un temps journalier** à tour de rôle pour une tâche bien précise (relever la météo, ouvrir le courrier, consultation de sites...)
- **Décroisement** : pour les écoles ayant une implantation type salle informatique.
- **Temps libres** : logiciels au choix, activités ludiques ou imposées.

3) Quelques propositions

Si une salle informatique n'est pas utilisée car il n'y a plus d'emploi jeune, deux options :

Aménager un coin pour qu'une ½ classe puisse travailler en autonomie pendant que l'autre moitié est sur l'ordinateur
Prendre les ordinateurs pour les mettre en fond de classe.

Pour que l'informatique ne soit plus perçue comme une perte de temps

N'envoyer sur un ordinateur un élève que pour travailler des compétences en math, français, histoire...
La mise en oeuvre des compétences du B2I se fera en situation, dans l'utilisation de l'outil
L'outil ne doit pas être utilisé comme une fin en soi : on ne fait pas de l'informatique, mais on fait du français par exemple en utilisant un outil qui est l'ordinateur
Accepter qu'un élève qui travaille sur ordinateur ne fasse pas la même tâche ou que sa tâche soit adaptée

Pour utiliser l'ordinateur en classe :

Commencer par l'utilisation de logiciels pédagogiques dans un premier temps
Utiliser ensuite des outils de l'ordinateur (traitement de textes, navigateur, enregistreur, tableur...), grâce à eux vous ferez travailler à vos élèves les compétences du B2I
Chaque fois qu'un ordinateur est libre dans la journée, se poser la question de comment on pourrait l'utiliser ?

4) Des logiciels pour les élèves

a) Logiciels de familiarisation à l'usage de l'ordinateur (cycles 1 et 2)

Logiciels permettant à l'enfant d'apprendre à manipuler les dispositifs de pointage et de saisie.

- De nombreux logiciels **gratuits** figurant dans le **pack maternelle du CD-ROM** proposent ce type d'activités dans la rubrique « souris et clavier »
- Dans le **pack élémentaire** on trouve des logiciels dans la rubrique « dextérité arcades »

b) Logiciels-Outils

• **Traitements de textes :**

La suite OPEN OFFICE est gratuite et remplace avantageusement la suite OFFICE de Microsoft pour ceux qui n'ont pas les moyens de se la payer (le piratage est interdit...).

• **Logiciels de dessin du pack élémentaire :**

Les logiciels servent à produire des documents : textes, images...

Gratuits (Paint, Tux-paint, drawing for childs, Créer sa propre BD...)

c) Logiciels documentaires

Support intégrant texte, image, son avec interactivité.

Le monde de l'écrit et de l'image :

Les produits RIP sur ce site :

http://www2.educnet.education.fr/sections/contenus/rip/les_produits_rip1750

Le catalogue des éditions JERIKO :

<http://www.jeriko.com/catalogue/default.htm>

Les Sites Web interactifs

d) Les livres animés

Écoute et langage oral

Quelques exemples :

Sur ce site :

http://pragmatice.net/kitinstit/3_installer_lire.htm#livres

Sur le cd à la rubrique lecture du pack élémentaire.

e) Didacticiels

Accompagnement des apprentissages instrumentaux

De nombreux logiciels gratuits dans le pack élémentaire du cd-rom

- Grammaire-Conjugaison, Orthographe, Vocabulaire
- Lecture
- Calcul, Géométrie-mesures, Numération et problèmes
- Histoire, Géographie et Education Civique
- Sciences et Technologies
- Langues étrangères
- Réflexion

5) Des logiciels pour les enseignants

Toute une série de logiciels utiles pour la classe ou pour l'école se trouvent sur le cd-rom :

Pack enseignants et Pack utilitaires

- Bureautique : polices pour l'école
- Image, son et vidéo : Photofiltre, Pixia...
- Son : Audacity...
- Production Multimédia : Logiciels de création d'albums, de diaporamas ou de cd-rom
- Création de fiches et d'exercices interactifs.
- Internet
- Gestion

6) Exemples d'activités pour le domaine 1 du B2i

- Utiliser l'animation découvrir'ordi de TECHNOFLASH (installation sur le CD) + fiche d'accompagnement
- Power point sur les éléments de l'ordinateur (sur le CD)
- Établir un tour de rôle pour allumer et éteindre le matériel chaque jour.
- Travailler quotidiennement sur des logiciels pédagogiques.
- Créer un dossier pour chaque élève sur le bureau de l'ordinateur où il doit enregistrer toutes ses productions.
- Des fiches pratiques sur le cd

7) Exemples d'activités pour le domaine 2 du B2i

- Utiliser le site Vinz et Lou sur Internet et les fiches d'accompagnement :
<http://www.educnet.education.fr/primaire/vinz-et-lou/>
- Utiliser le site junior de la CNIL : informations, jeux...
<http://www.cnil.fr/index.php?id=13>
- Consulter la charte élèves du site de la mission TICE 38 :

- Fiches de travail sur le CD

8) Exemples d'activités pour le domaine 3 du B2i

- Activités spécifiques d'apprentissage du traitement de texte :
 - de nombreux exercices sur le cd.
 - exercices figurant par exemple dans le dossier personnel des élèves ou sur une disquette individuelle.
- Créer un cd rom avec le logiciel Présenter 4 (tutoriel sur le cd et logiciel prêté par la circonscription)
- Faire saisir les textes produits par les élèves avec des contraintes de présentation (possibilité d'ajouter des images).
- Mise en page du journal scolaire
- Fiches sur le cd.

9) Exemples d'activités pour le domaine 4 du B2i

- Répondre à un questionnaire à partir de la consultation d'un cd rom ou d'une animation FLASH (exemples sur le cd).
- Pratique du rallye Internet en ligne ou à partir de sites aspirés :
<http://www.crdp.ac-grenoble.fr/defi/index.htm> Logiciel gratuit aspirateur de sites sur le cd.
- Fiches de travail sur le CD

10) Exemples d'activités pour le domaine 5 du B2i

- Communiquer par courrier électronique les résultats d'un rallye ou d'un défi.
- Établir une correspondance scolaire par messagerie électronique.
- Communiquer par messagerie électronique lors de déplacements (classes de découverte).
- Des fiches sur le CD.