

Titre du projet : Manipuler la souris en M.S.

Description rapide du projet : Création d'une fiche-outil : Apprendre à manipuler la souris avec le logiciel de jeux du pack Kidsmart : « SOURIS »



Durée du projet : 8 séances de 45 minutes en début d'année.

Cycle, niveau de la classe : M.S

Nombre d'élèves : 9

Objectifs :

- Apprendre à utiliser la souris en la déplaçant et en coordonnant ses mouvements (coordination oculomotrice).
- Maîtriser les premières bases de l'informatique :
 - Appréhender l'espace de l'écran.
 - Maîtriser le vocabulaire informatique lié à l'ordinateur (écran, pointeur, souris, cliquer, bouton de commande)
- Utiliser des commandes à l'écran en cliquant lorsque le curseur de la souris se trouve à l'endroit désiré.

Compétences liées aux programmes :

- **Découvrir le monde :**
 - Repérer des déplacements dans un espace donné.
 - Développer son habileté, maîtriser son geste.
- **Vivre ensemble :**
 - Apprendre à coopérer (travail en binôme)
- **Le langage au cœur des apprentissages :**
 - Parler pour communiquer.
 - Dire ce qu'on fait à un camarade au cours de l'activité.

Compétences B2i :

- **S'approprier un environnement informatique de travail en classe :**
- Savoir désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique utilisé et savoir à quoi ils servent.
- Savoir allumer et éteindre l'équipement informatique et savoir lancer et quitter un logiciel.
- Savoir déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.

Équipement informatique et logiciels utilisés :

- Matériel IBM Station Kidsmart.
- Logiciel jeu : « SOURIS »

Matériel : CF au dessus

Lieu(x) et organisation :

- Classe de TPS / PS (lieu de la station Kidsmart)
- Décloisonnement (les M.S vont dans la classe de la collègue enseignante)
- 2 groupes de M.S en binôme.
- Encadrement par l'enseignante.

Déroulement , organisation dans le temps :

8 Séances en début d'année (octobre / novembre)

4 Séances de réinvestissement en autonomie (janvier)

- Durée totale d'une séance d'une journée pour le groupe entier de M.S : 45 min.
- Séance de 15 minutes par enfant pour la maîtrise du geste.
- Déroulement des activités : jeux de manipulation de la souris du logiciel « SOURIS »
- 1) Labyrinthe bleu : Différents parcours
- 2) Déplacement de la souris sans cliquer (Journaux à toucher avec la main virtuelle)
- 3) Déplacement d'un bonhomme en cliquant pour le faire partir puis déplacement souris sans cliquer.
- 4) Cliquer sur un point précis et au bon moment (Ballons et fontaines) Apprendre à cliquer 2 fois.

Ressources utilisées :

- Logiciel « SOURIS »

Apports et limites des TICE :

- Apports : compétences techniques abordées en liaison avec le B2i

Évolutions possibles :

- Réinvestissement plus tard dans l'année, en autonomie complète.
- Utilisation d'autres logiciels utilisant toutes les fonctions apprises (Clic gauche, double clic et déplacement souris) tels que **Chasse Pastilles** (apprendre à cliquer sur la souris) et **Tri – pastilles** (apprendre à cliquer en triant)