

# exploiter les ' au miweau

1. L'élève s'approprie les technologies de l'information et de la communication en utilisant efficacement les outils informatiques

# 1.1 II peut ouvrir et fermer l'ordinateur

- Il utilise le bouton sur l'ordinateur pour l'ouvrir.







éteindre l'ordinateur.



### 1.2 Avec aide, il s'identifie sur l'ordinateur de la classe ou du laboratoire

- Avec aide (une fiche modèle en référence), l'élève peut entrer son identifiant et son mot de passe.
- En fin d'année, il devrait être capable de le faire de façon autonome et si possible sans référentiel. Son autonomie est visée au niveau suivant.

# 1.3 II manipule la souris.

Il l'utilise pour :



- se déplacer dans l'écran.
- contrôler la flèche de la souris avec une bonne précision.
- contrôler le clic et le «double clic».
- cliquer sur les icônes.

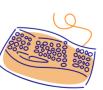
### Des exercices en ligne :

# http://webinstit.net/jeux/jeux\_g5/J3/lanceur.html

Plusieurs sites éducatifs offrent la possibilité de manipuler la souris (voir liste des sites pour le préscolaire).

# 1.4 Il manipule le clavier.

Il utilise par exemple:



- Des lettres
- Des chiffres
- La touche Effacement
- La touche espacement
- La touche retour
- Les flèches
- La touche ESC ou ÉCHAP

Il peut écrire son nom et quelques mots signifiants. On ne cherche pas à développer l'écriture, mais à éveiller l'enfant aux lettres et à leur utilité.

Des claviers sont à sa disposition afin d'identifier certaines fonctions importantes du clavier.

Voir : clavier - clavier 1 - clavier 2 - clavier 3 - clavier 4 - clavier 5 - clavier 6 - clavier différent



#### Exercices en ligne:

http://www.cskamloup.qc.ca/enseigne/roy/gisele/palphab1.htm

http://webinstit.net/jeux/jeux\_g5/J12/lanceur.html

### 1.5 Il nomme les outils informatiques qu'il utilise.

- L'ordinateur
- L'écran
- La souris
- Le clavier
- Les touches du clavier
- L'imprimante
- Le nom des outils de dessin (pinceau, pot de peinture, crayon, ligne, estampes, formes, ...)
- Le nom des logiciels qu'il utilise
- L'icône
- Autres mots en lien avec un projet TIC vécu en classe

# 2. L'élève utilise les technologies de l'information et de la communication (TIC) en réalisant un travail à l'aide d'une application et en utilisant des stratégies de dépannage

# 2.1 Il ouvre et quitte une application.

- Il utilise le menu pour trouver l'application.
- Dans un nouveau logiciel, il explore les fonctions ou les outils disponibles.
- Il quitte le logiciel en suivant la procédure de fermeture Fichier/Quitter, le 🗵 ou autre selon le logiciel.

# 2.2 Il est capable d'utiliser un logiciel de dessin pour réaliser une création.

- Il utilise les fonctions d'un logiciel (vectoriel et/ou matriciel) pour créer un dessin.
- Il peut utiliser, par exemple :
  - o Des différents outils (ex.: pinceau, crayon, efface...)
  - Des couleurs
  - o Des formes (s'il y a lieu)
  - Des effets spéciaux
  - Du texte (s'il y a lieu)
  - Des estampes si disponibles

Différents logiciels peuvent être utilisés dans ce cas.

Tutoriel – Tux Paint

Tutoriel – Lopart

Tutoriel - Drawing for children

Tutoriel - Paint

# 2.3 II va sur les sites Web identifiés par ...

- Il utilise les raccourcis créés par son enseignant
- Il navigue sur le site et utilise les fonctions disponibles

Vous trouverez différents sites Internet dans la section des sites Internet du cartable du programme ProTIC.











#### 2.4 Je suis capable de suivre une procédure illustrée.

Il consulte un référentiel de procédures pour exécuter une tâche.

Plusieurs référentiels sont disponibles dans la section tutoriels logiciels, tutoriels périphériques et tutoriels généraux du cartable. Ces documents sont aussi disponibles sur le CD qui accompagne le cartable.

# 3. L'élève évalue l'efficacité de son utilisation des TIC en expliquant comment il fait son travail et en identifiant les points forts de sa démarche et les défis à relever

# 3.1 L'élève explique comment il a fait son travail avec l'ordinateur.

- À ce niveau, on amène progressivement l'élève à expliquer sa démarche, quel logiciel il a utilisé, quelle difficulté il a rencontrée, mais surtout comment il a pu surmonter une difficulté, comment il a procédé pour faire son dessin...
- Cette habileté peut se développer en favorisant des moments où l'élève explique sa démarche à un ami de la classe, à un petit groupe d'élève, à toute la classe à quelques moments de l'année.

Pour information sur la métacognition et des exemples :

- 1. AVANT l'apprentissage, pour développer des compétences métacognitives, l'élève devrait :
- essayer d'évaluer le degré de certitude des connaissances qu'il croit avoir;
- ێvaluer les difficultés qu'il a déjà rencontrées vis-à-vis des apprentissages semblables;
- essayer d'anticiper les difficultés qu'il pourrait rencontrer;
- évaluer son attitude vis-à-vis cette nouvelle matière;
- identifier et évaluer les habiletés qu'il a pour ce nouvel apprentissage;
- ese donner un objectif personnel d'apprentissage en le choisissant lui-même et en le justifiant;
- <u>.</u>
- 2. PENDANT l'apprentissage, pour développer des compétences métacognitives, l'élève devrait :
- Comparer ses réponses ou ses textes avec ceux d'autres personnes;
- ecompléter les réponses données ou les textes rédigés par d'autres personnes:
- trouver les erreurs dans les documents produits par d'autres personnes;
- rédiger des problèmes ou des guestions à partir de réponses:
- résoudre un problème ou rédiger un texte à relais;
- ecomparer des énoncés de problèmes ou des questions;
- expliquer la réponse d'une autre personne;
- résumer en une phrase ou deux ce dont il vient d'apprendre;
- anticiper la note qu'il aurait s'il devait passer un examen sur cette matière;
- ecrire le mot qui lui semble le plus important jusqu'à présent;
- echanger sur la solution d'un problème avec ses coéquipiers;
- expliquer, justifier une démarche, une réponse;
- donner des exemples;
- <u>.</u>
- 3. APRÈS l'apprentissage, pour développer des compétences métacognitives, l'élève devrait :
- es'autoévaluer (ce qu'il a appris; ce qu'il a trouvé difficile; ce qu'il pense devoir réviser davantage; ce qu'il a bien compris; ce qu'il a trouvé utile et nécessaire; ce qu'il a ressenti...);
- faire le bilan de ses apprentissages par des questions proposées par l'enseignant ou les élèves;
- faire le bilan de sa démarche par des questions proposées par l'enseignant;
- comparer les connaissances antérieures avec les nouvelles connaissances acquises;
- remplir un journal de réflexion qui pourrait être complété après différents apprentissages;
- ₩...

#### Les caractéristiques d'une question métacognitive

Une question favorisera un comportement métacognitif chez les élèves si ...

- ●Elle insiste sur la justification :
  - Pourquoi as-tu procédé ainsi ?
  - Pourquoi penses-tu avoir réussi ?
- ♠Elle provoque les prises de conscience :
  - Qu'est-ce qui est nouveau pour toi ?
  - Qu'est-ce que tu as modifié ?
  - Qu'est-ce que tu as appris ?
- ♠Elle amène l'élève à se comparer :
  - Qu'est-ce qu'il y a de différent entre les 2 versions de ce texte ?
  - Entre les deux démarches, laquelle préfères-tu et pourquoi ?
- ♠Elle amène l'élève à juger, à s'autoévaluer :
  - Quel est ton degré de certitude ?
  - Jusqu'à quel point es-tu satisfait ?
- ♠Elle amène l'élève à verbaliser sa réflexion :
  - Qu'en penses-tu?
  - Quelle difficulté as-tu rencontrée et qu'as-tu fait ?
- ♠Elle permet d'effectuer des liens entre l'avant et l'après :
  - Qu'as-tu appris dans cette activité ?
  - Qu'est-ce que tu savais déjà ?
- ♠Elle permet de transférer :
  - Qu'est-ce que tu réutiliseras dans une tâche semblable ?
- ♠Elle permet la régulation :
  - Qu'est-ce que tu modifieras et pourquoi ?
- ♠Elle permet l'analyse des stratégies utilisées :
  - Quelle est l'utilité des stratégies utilisées ?
  - Quelles autres stratégies auraient pu être utiles ?

Tiré de : http://weco.csriveraine.qc.ca/cemis/meta/EXEMPLE/EXEMPLES.HTM