

Projet Ordinateur

Où comment utiliser 1 ordinateur dans une classe de Cycle 3

1. Quelles activités avec l'ordinateur de classe ?

- La recherche de documents dans une encyclopédie.
- La recherche de documents sur internet.
- L'utilisation de logiciels culturels (peinture, musique, sciences).
- L'utilisation d'un dictionnaire sur ordinateur.
- L'utilisation du traitement de texte.
- L'utilisation d'Excel pour faire des calculs simples.
- Jouer.
- L'utilisation de logiciels à vocation pédagogique (exercices et programmes ludo-éducatifs)

2. Dans quelles matières l'ordinateur va intervenir ?

- En production d'écrit, le traitement de texte sera un outil d'écriture directe ou de dernier jet.
- En arts plastiques, on va pouvoir visionner des oeuvres en tout genre, on pourra notamment faire découvrir un tableau par semaine en le plaçant comme papier peint sur le bureau.
- Dans toutes les matières, il sera une source d'information grâce à des logiciels spécifiques (dicos , encyclopédies, etc.)
- En arts plastiques, on pourra utiliser les logiciels de dessin et de retouche d'image.
- En Etudes dirigées, l'ordinateur pourra être utilisé en atelier (méthode de recherche de documents ou entraînement/remédiation par des exercices).
- En musique, l'ordinateur peut servir d'outil de création, mais aussi de source d'informations musicales. On l'utilisera aussi pour enregistrer du chant .
- En toute matière, on pourra taper les résumés écrits par la classe et ainsi les fournir aux absents.
- En toute matière, grâce à des logiciels pédagogiques permettant la différenciation tant au point de vue de la pratique que des besoins de l'élève.

3. L'organisation indispensable

L'informatique n'est pas une matière de l'école primaire. Aussi, l'ordinateur n'est il qu'un outil au service de l'enseignement qui ne doit pas, dans la tête de nos chères

têtes blondes, être considéré comme une activité propre. C'est la raison pour laquelle on doit trouver la machine au sein de la classe. Cette omniprésence permet de l'utiliser dans toute matière et à des degrés divers.

Cependant, l'ordinateur ne peut être utilisé par plus de deux ou trois enfants en même temps.

Il faudra donc penser à des stratégies d'utilisation.

Le confort serait de posséder deux voire trois machines par classe, si les finances et l'organisation de l'espace le permettent.

4. Une organisation avec un ordinateur

L'utilisation de l'ordinateur par les enfants sera régie par un calendrier (chaque activité est répertoriée dans un tableau).

Les enfants doivent y avoir accès le plus souvent possible.

On pourra utiliser l'ordinateur à différents moments de la classe.

- ◆ Durant la récréation, deux enfants auront la possibilité d'utiliser un jeu (plutôt éducatif de préférence). Avec deux récréations par jours, 16 enfants différents pourront accéder à l'ordinateur par semaine.
- ◆ Pendant la prise d'un résumé (de cours), deux enfants pourront venir le prendre sur l'ordinateur. Cela permet une familiarisation en situation du traitement de texte.
- ◆ Durant des activités en ateliers, un atelier spécifique pourra être proposé sur l'ordinateur.
- ◆ Parmi les services de classe, on pourra proposer deux enfants de services pour la recherche d'informations sur l'ordinateur (calculs, recherche dico, etc.).

Lorsque les enfants auront fait des découvertes particulières dans le maniement de la machine, ils devront les partager en les communiquant en situation (à d'autres par tutorat) ou lors de forums (5 minutes en fin d'activité) où ils exposeront leurs trouvailles à la classe.