

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

INSPECTION GÉNÉRALE

DIRECTION DE LA PÉDAGOGIE
ET DE LA FORMATION CONTINUE
(DPFC)



REPUBLIQUE DE CÔTE D'IVOIRE

Union - Discipline - Travail

DOMAINE DES SCIENCES

PROGRAMMES ÉDUCATIFS ET GUIDES D'EXECUTION

*TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION
ET DE LA COMMUNICATION À L'ÉCOLE
(TICE)*

PRIMAIRE

MOT DE MADAME LA MINISTRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE L'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE

L'école est le lieu où se forgent les valeurs humaines indispensables pour le développement harmonieux d'une nation. Elle doit être en effet le cadre privilégié où se cultivent la recherche de la vérité, la rigueur intellectuelle, le respect de soi, d'autrui et de la nation, l'amour pour la nation, l'esprit de solidarité, le sens de l'initiative, de la créativité et de la responsabilité.

La réalisation d'une telle entreprise exige la mise à contribution de tous les facteurs, tant matériels qu'humains. C'est pourquoi, soucieux de garantir la qualité et l'équité de notre enseignement, le Ministère de l'Éducation Nationale s'est toujours préoccupé de doter l'école d'outils performants et adaptés au niveau de compréhension des différents utilisateurs.

Les programmes éducatifs et leurs guides d'exécution que le Ministère de l'Éducation Nationale a le bonheur de mettre aujourd'hui à la disposition de l'enseignement de base est le fruit d'un travail de longue haleine, au cours duquel différentes contributions ont été mises à profit en vue de sa réalisation. Ils présentent une entrée dans les apprentissages par les situations en vue de développer des compétences chez l'apprenant en lui offrant la possibilité de construire le sens de ce qu'il apprend.

Nous présentons nos remerciements à tous ceux qui ont apporté leur appui matériel et financier pour la réalisation de ce programme. Nous remercions spécialement Monsieur Philippe JONNAERT, Professeur titulaire de la Chaire UNESCO en Développement Curriculaire de l'Université du Québec à Montréal qui nous a accompagnés dans le recadrage de nos programmes éducatifs.

Nous ne saurions oublier tous les Experts nationaux venus de différents horizons et qui se sont acquittés de leur tâche avec compétence et dévouement.

A tous, nous réitérons la reconnaissance du Ministère de l'Éducation Nationale.

Nous terminons en souhaitant que tous les milieux éducatifs fassent une utilisation rationnelle de ces programmes éducatifs pour l'amélioration de la qualité de notre enseignement afin de faire de notre pays, la Côte d'Ivoire un pays émergent à l'horizon 2020, selon la vision du Chef de l'État, SEM Alassane OUATTARA.

Merci à tous et vive l'École Ivoirienne !



Kandia CAMARA

TABLE DES MATIÈRES

I. PROFIL DE SORTIE.....	5
II. LA DEFINITION DU DOMAINE DE L'UNIVERS SOCIAL.....	5
III. REGIME PEDAGOGIQUE(Proposition).....	5
PROGRAMME T.I.C.E COURS PREPARATOIRE 1 (C.P.1)	6
GUIDE T.I.C.E COURS PREPARATOIRE 1 (C.P.1)	11
PROGRAMME T.I.C.E COURS PREPARATOIRE 2 (C.P.2).....	17
GUIDE T.I.C.E COURS PREPARATOIRE 2 (C.P.2)	22
PROGRAMMES T.I.C.E. COURS ELEMENTAIRE 1 (C.E.1)	26
GUIDE T.I.C.E. COURS ELEMENTAIRE 1 (C.E.1).....	30
PROGRAMME T.I.C.E. COURS ELEMENTAIRE 2 (C.E.2).....	35
GUIDE T.I.C.E. COURS ELEMENTAIRE 2 (C.E.2).....	40
PROGRAMME T.I.C.E. COURS MOYEN 1 (C.M.1).....	47
GUIDE T.I.C.E. COURS MOYEN 1 (C.M.1).....	52
PROGRAMME T.I.C.E. COURS MOYEN 2 (C.M.2).....	57
GUIDE T.I.C.E. COURS MOYEN 2 (C.M.2).....	62
ANNEXE.....	66

INTRODUCTION

Dans son souci constant de mettre à la disposition des établissements scolaires des outils pédagogiques de qualité appréciable et accessibles à tous les enseignants, le Ministère de l'Éducation nationale vient de procéder au toilettage des Programmes d'Enseignement.

Cette mise à jour a été dictée par :

- La lutte contre l'échec scolaire ;
- La nécessité de cadrage pour répondre efficacement aux nouvelles réalités de l'école ivoirienne ;
- Le souci de garantir la qualité scientifique de notre enseignement et son intégration dans l'environnement ;
- L'harmonisation des objectifs et des contenus d'enseignement sur tout le territoire national.

Ces programmes éducatifs se trouvent enrichis des situations. Une situation est un ensemble de circonstances contextualisées dans lesquelles peut se retrouver une personne. Lorsque cette personne a traité avec succès la situation en mobilisant diverses ressources ou habilités, elle a développé des compétences : on dira alors qu'elle est compétente.

La situation n'est donc pas une fin en soi, mais plutôt un moyen qui permet de développer des compétences ; ainsi une personne ne peut être décrétée compétente à priori.

Chaque programme définit pour tous les ordres d'enseignement, le profil de sortie, le domaine disciplinaire, le régime pédagogique et il présente le corps du programme de la discipline.

Le corps du programme est décliné en plusieurs éléments qui sont :

- * **La compétence ;**
- * **Le thème ;**
- * **La leçon ;**
- * **Un Exemple de situation ;**
- * **Un tableau à deux colonnes comportant respectivement :**
 - Les habiletés** : elles correspondent aux plus petites unités cognitives attendues de l'élève au terme d'un apprentissage ;
 - Les contenus d'enseignement** : ce sont les notions à faire acquérir aux élèves

Par ailleurs, les disciplines du programme sont regroupées en cinq domaines :

- Le **Domaine de langues** comprenant le Français, l'Anglais, l'Espagnol et l'Allemand,
- Le **Domaine des sciences et technologie** regroupant les Mathématiques, Physique et Chimie, les Sciences de la Vie et de la Terre, Technologie et les TIC.
- Le **Domaine de l'univers social** concernant l'Histoire et la Géographie, l'Éducation aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté et la Philosophie,
- Le **Domaine des arts** comportant les Arts Plastiques et l'Éducation Musicale
- Le **Domaine du développement éducatif, physique et sportif** prenant en compte l'Éducation Physique et Sportive.

Toutes ces disciplines concourent à la réalisation d'un seul objectif final, celui de la formation intégrale de la personnalité de l'enfant. Toute idée de cloisonner les disciplines doit, de ce fait, être abandonnée.

L'exploitation optimale des programmes recadrés nécessite le recours à une pédagogie fondée sur la participation active de l'élève, le passage du rôle de l'enseignant, de celui de dispensateur des connaissances vers celui d'accompagnateur de l'élève.

I. PROFIL DE SORTIE

A la fin du premier cycle de l'enseignement primaire (maternel et primaire), en faisant appel aux ressources relatives aux Technologies de l'information et de la communication, l'apprenant(e) doit avoir :

- Des connaissances lui permettant d'identifier les composants usuels d'un système informatique (unité centrale, souris, clavier, imprimante, scanner, logiciels) ;
- Des compétences techniques liées à l'outil informatique lui permettant:
 - d'utiliser correctement des dispositifs de pointage et de saisie ;
 - d'utiliser des périphériques à sa disposition (imprimante, scanner, CD/DVD-ROM, clé USB) ;
 - de démarrer et d'arrêter les équipements et les logiciels.
 - de produire des documents numériques simples (image, texte) ;
 - rechercher l'information sur des supports numériques (dictionnaire et encyclopédie sur support CD ou DVD-ROM) ;
 - d'utiliser l'ordinateur comme outil de renforcer de ses capacités dans d'autres disciplines

II. DOMAINE DE LA DISCIPLINE

Les Technologies de l'information et de la communication (T.I.C) appartiennent au domaine des sciences qui regroupe :

- les sciences expérimentales (Sciences de la Vie et de la Terre et Physique Chimie) ;
- les sciences exactes (les mathématiques).

L'enseignement des Technologies de l'information et de la communication vise, par une « alphabétisation numérique », à préparer les apprenants(es) à une meilleure insertion dans une société de plus en plus envahie par ces technologies.

L'informatique, utilisée comme outil d'enseignement/apprentissage/évaluation dans les autres disciplines, peut être considérée comme une discipline transversale.

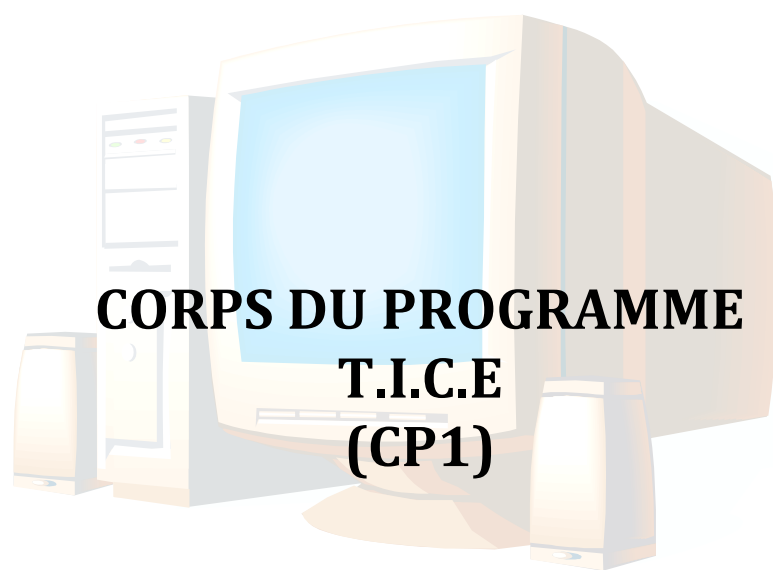
III. REGIME PEDAGOGIQUE (Proposition)

En Informatique, le volume horaire affecté aux activités d'Enseignement/Apprentissage/Évaluation du préscolaire et du primaire en Côte d'Ivoire lors de la phase d'expérimentation pourrait être reparté selon le tableau ci-après :

	C.P.1	C.P.2	C.E.1	C.E.2	C.M.1	C.M2
HORAIRE/ SEMAINE	2 x 15min.	2 x 15min.	2 x 20min.	2 x 20min.	2 x 30min.	2 x 30min.
HORAIRE TOTAL / SEMAINE	30 min.	30 min.	40 min.	40 min.	01 h.	01 h.
HORAIRE TOTAL / ANNEE (32 SEM.)	16 H	16 H	21 H	21 H	32 H	32 H
Pourcentage en rapport avec les autres disciplines	-	-	-	-	-	-

Observation : Les périodes d'apprentissage ci-dessus sont celles réservées exclusivement aux TIC.

Par contre, dans le cadre de l'utilisation des TIC comme outil d'aide au renforcement des capacités des élèves, au cours certaines activités (atelier graphique, de lecture, etc.) l'ordinateur pourrait être utile, après s'être assuré que les élèves ont une maîtrise suffisante des outils et des logiciels.



CORPS DU PROGRAMME
T.I.C.E
(CP1)

I. LES COMPETENCES A INSTALLER AU CP 1

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et savoir à quoi ils servent	<u>Activités orales de dénomination</u> des divers éléments (unité centrale, écran, haut-parleurs, clavier, souris, imprimante et scanner)	Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence.
S'approprier l'usage de la souris	Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner (<u>clique + entrée</u>), glisser-déposer	Exemple de jeux gratuits permettant de travailler la motricité des élèves : - La pêche ou babysouris : prise en main de la souris sans clic, entraînement à la maîtrise du déplacement - Cursouris : 3 niveaux d'exercices pour travailler le « cliquer », la précision du déplacement, le « cliquer-glisser » - Coloriage : travail sur la précision de la sélection des éléments à colorier

COMPETENCE 2 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Produire et modifier une image	Faire travailler les élèves sur des logiciels de <u>coloriages</u> et de <u>création de dessins simples</u> .	L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur les images créées par l'élève à partir de logiciels de dessin comme « coloriage ».... On utilisera cette compétence pour renforcer la manipulation de la souris par les élèves.

COMPETENCE 3 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	Utiliser des logiciels éducatifs sur CDROM ou sur disques durs. Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels	Les habiletés peuvent être installées à l'aide de logiciels éducatifs (les encyclopédies numériques par exemple) et de sites internet judicieusement choisis par l'enseignant. <u>Les adresses desdits sites seront saisies par l'enseignant lui-même</u> L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées. Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.

COMPETENCE 4 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A L'ECHANGE D'INFORMATIONS

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Utiliser les moyens de communication et d'information	Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	L'élève connaît et choisit les moyens de communication et d'information adaptés à la nature du message à diffuser ou de l'information à avoir.

Remarque : Il y a divers jeux éducatifs gratuits. Jeux qui, en plus de leurs côtés récréatifs et éducatifs, sont des moyens permettant aux élèves de maîtriser davantage la manipulation de la souris. Il faut donc dégager des moments dans les cours réservés aux jeux éducatifs : coloriage, dessin, stratégies, aventure, etc.

II. LE CORPS DU PROGRAMME

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON 1 : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR

Exemple de situation : A l'occasion de la Fête des écoles, la classe de CP1 du groupe scolaire Plateau d'Abengourou a reçu de la DRENET un ordinateur. De retour en classe, la maîtresse a placé l'appareil sur son bureau. Curieux, les élèves de la classe veulent savoir ce que c'est.

HABILETES	CONTENUS
▪ Identifier	- les principaux éléments composant l'équipement informatique : unité centrale, écran, haut-parleurs, clavier, souris, imprimante et scanneur

LEÇON 2 : INITIATION A L'UTILISATION DE LA SOURIS

Exemple de situation : Sur le bureau de l'ordinateur on trouve beaucoup d'icônes, notamment des icônes de jeux éducatifs. Fadimah veut réaliser un dessin avec l'ordinateur. Pour cela, elle doit placer le pointeur de la souris sur l'icône de l'application, puis cliquer pour lancer celle-ci.

HABILETES	CONTENUS
▪ Déplacer	- le pointeur
▪ Placer	- le curseur
▪ Sélectionner	- un objet
▪ Valider	- une action

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : PRODUCTION ET MODIFICATION D'IMAGES

Exemple de situation :C'est bientôt la fête de Noël. Pour décorer leur salle de classe, les élèves de la Grande Section décident de produire des dessins à l'aide de l'ordinateur....

HABILETES	CONTENUS
▪ Produire	▪ des images à l'aide d'un logiciel de dessins
▪ Modifier	
▪ Colorier	▪ des images à l'aide d'un logiciel de coloriage

COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON : MANIPULER LES FENETRES

Exemple de situation :Sarah aime les papillons et les oiseaux. Afin de se documenter sur ses bêtes préférées, elle a emprunté à la médiathèque de son école une encyclopédie numérique sur CD-ROM pour le parcourir.

HABILETES	CONTENUS
▪ Utiliser	- les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets

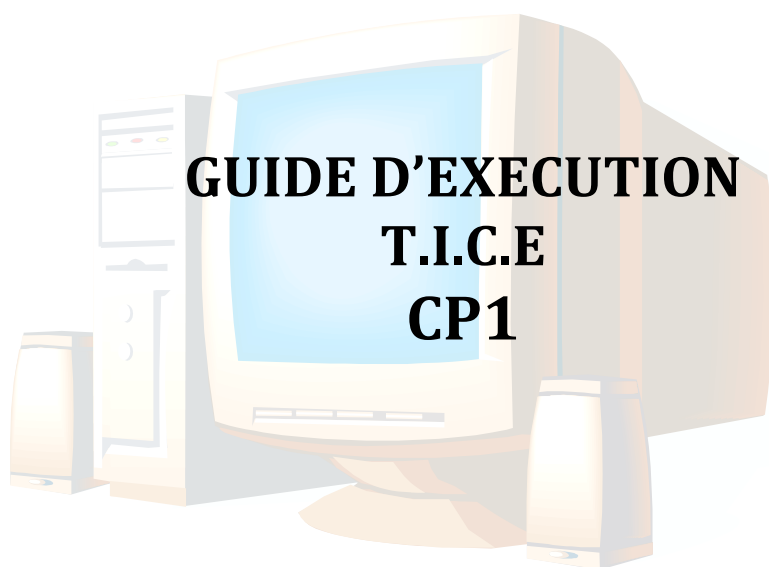
COMPETENCE 4 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A L'ECHANGE D'INFORMATIONS

THEME : INFORMATION ET COMMUNICATION

LEÇON : LES MOYENS DE COMMUNICATION ET D'INFORMATION

Exemple de situation :Les élèves de l'EPP de KOSSE ont participé à l'enregistrement de l'émission « Petit à Petit » la semaine dernière. Aujourd'hui, l'émission est diffusée à la télé et à la radio. La maîtresse apporte une télévision et une radio en classe. Impatient, un élève se précipite pour allumer les appareils.

-HABILETES	CONTENUS
▪ Identifier	- les moyens de communication (téléphone, tam-tam, internet, radio, la télévision, le journal, etc.)
▪ Définir	- Le rôle des moyens de communication



**GUIDE D'EXECUTION
T.I.C.E
CP1**

I. PROGRESSION ANNUELLE

Semaine	Thèmes	Leçons	Nombre de séances
1 à 3	Technologies de l'information	Constituants d'un ordinateur	
4 à 12		Initiation à l'utilisation de la souris	
13	Évaluation de la compétence		
14 à 17	Traitement de l'information	Production et modification d'images et jeux éducatifs	
18	Évaluation de la compétence		
19 à 25	Recherche d'informations	Manipuler les fenêtres	
26	Évaluation de la compétence		
27 à 31	Information et communication	Choisir les moyens de communication et d'information adaptés	
32	Évaluation de la compétence		

II. PROPOSITIONS D'ACTIVITES, SUGGESTIONS PEDAGOGIQUES ET MOYENS

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON 1 : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR

Exemple de situation : A l'occasion de la Fête des écoles, la classe de CP1 du groupe scolaire Plateau d'Abengourou a reçu de la DRENET un ordinateur. De retour en classe, la maîtresse a placé l'appareil sur son bureau. Curieux, les élèves de la classe veulent savoir ce que c'est.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et savoir à quoi ils servent	Activités orales de dénomination des divers éléments (unité centrale, écran, haut-parleurs, clavier, souris, imprimante et scanner) Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence	. Le questionnement	Unité centrale, écran, haut-parleurs, clavier, souris, imprimante et scanner

LEÇON 2 : INITIATION A L'UTILISATION DE LA SOURIS

Exemple de situation : Sur le bureau de l'ordinateur on trouve beaucoup d'icônes, notamment des icônes de jeux éducatifs. Fadimah veut réaliser un dessin avec l'ordinateur. Pour cela, elle doit placer le pointeur de la souris sur l'icône de l'application, puis cliquer pour lancer celle-ci.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
<u>Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner (clic + entré), glisser-déposer</u>	Activités motrices de manipulation de la souris. La situation n'est qu'un prétexte. Toute activité permettant l'appropriation de la manipulation de la souris par l'élève est permise	Travaux dirigés	Logiciels de jeux éducatifs tels que : - La pêche ou babysouris : prise en main de la souris sans clic, entraînement à la maîtrise du déplacement - Cursouris : 3 niveaux d'exercices pour travailler le « cliquer », la précision du déplacement, le « cliquer-glisser » - Coloriage : travail sur la précision de la sélection des éléments à colorier

COMPETENCE 2 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : PRODUCTION ET MODIFICATION D'IMAGES

Exemple de situation : C'est bientôt la fête de Noël. Pour décorer leur salle de classe, les élèves de la Grande Section décident de produire des dessins à l'aide de l'ordinateur....

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Produire et modifier une image	Faire travailler les élèves sur des logiciels de coloriages et de création de dessins L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur les images créées par l'élève à partir de logiciels de dessin comme par exemple.... On peut également utiliser des logiciels de coloriage	Travaux dirigés	Logiciels de coloriages et de création de dessins

COMPETENCE 3 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON : MANIPULER LES FENETRES

Exemple de situation : Sarah aime les papillons et les oiseaux. Afin de se documenter sur ses bêtes préférées, elle a emprunté à la médiathèque de son école un CD-ROM pour le parcourir.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	Utiliser des logiciels éducatifs sur CD ROM ou sur disques durs (montrer la modification très fréquente du curseur de souris en main). Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées. Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.	Travaux dirigés	Logiciels éducatifs sur CD ROM ou sur disques durs

COMPETENCE 4 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A LA L'ECHANGE D'INFORMATIONS

THEME : INFORMATION ET COMMUNICATION

LEÇON : CHOISIR LES MOYENS DE COMMUNICATION ET D'INFORMATION ADAPTES

Exemple de situation : Les élèves de l'EPP de KOSSE ont participé à l'enregistrement de l'émission « Petit à Petit » la semaine dernière. Aujourd'hui, l'émission est diffusée à la télé et à la radio. La maîtresse apporte une télévision et une radio en classe. Impatient, un élève se précipite pour allumer les appareils.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	<p>Amener les élèves à :</p> <ul style="list-style-type: none">- comprendre les notions d'émetteur et de récepteur dans une situation de communication.- différencier une source de communication <p>L'enseignant apportera en classe si possible des sources d'information et des moyens de communication. Il usera de questions et de réponses pour installer les habiletés</p>	Le questionnement	Images ou moyens physiques de communication et d'information (téléphones, tam-tam parleur, ...)



CORPS DU PROGRAMME
T.I.C.E
CP2

I. LES COMPETENCES

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et savoir à quoi ils servent	<u>Activités écrites de dénomination</u> des divers éléments (écran, clavier, souris, haut-parleurs, unité centrale, imprimante, lecteur CD-ROM et DVD ROM)	Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence.
- <u>Allumer et éteindre</u> l'équipement informatique - <u>Lancer et quitter</u> un logiciel.	Allumer l'ordinateur Démarrer un jeu, une application (<u>raccourci présent sur le bureau</u> , <u>double clic</u>) Arrêter l'ordinateur	Afin d'aider l'élève à être autonome, le bouton démarrer de l'unité centrale et le bouton d'allumage de l'écran peuvent être repérés par des étiquettes. Comment allumer l'ordinateur ? (spontanément les élèves allument l'écran) Pointer les différentes parties à allumer (écran, UC). L'ordinateur est en marche : que voit-on ? les icônes du bureau, le pointeur de la souris ...
Taper sur le clavier les lettres minuscules, majuscules, les voyelles : é, è, ê, à et ï	<u>Changer la taille, la couleur des lettres</u> des mots saisis. .	Exemple de traitement de textes simples comme Wordpad,...On utilisera Times New Roman, Arial,... et une police d'écriture cursive très proche de l'écriture à la main

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Produire et modifier une image	Faire travailler les élèves sur des logiciels de coloriages et de création de dessins un peu complexes.	L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur les images créées par l'élève à partir de logiciels de dessin comme par exemple.... On peut également utiliser des logiciels de coloriage On utilisera cette compétence pour renforcer la manipulation de la souris par les élèves

COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	Utiliser des logiciels éducatifs sur CDROM ou sur disques durs. Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels	Les habiletés peuvent être installées à l'aide de logiciels éducatifs (les encyclopédies numériques par exemple) et de sites internet judicieusement choisis par l'enseignant. <u>Les adresses desdits sites seront saisies par l'enseignant lui-même.</u> . L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées. Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.

Remarque : Il y a divers jeux éducatifs gratuits. Jeux qui, en plus de leurs côtés récréatifs et éducatifs, sont des moyens permettant aux élèves de maîtriser davantage la manipulation de la souris. Il faut donc dégager des moments dans le cours réservés aux jeux éducatifs : coloriage, dessin, stratégies, aventure, etc.

II. LE CORPS DU PROGRAMME

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON 1 : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR

Exemple de situation : Le jeudi dernier était l'anniversaire de Dany. Sa mère a filmé l'événement et l'a gravé sur un CD-ROM. Pour que les camarades de classes de Dany qui n'ont pu être à fête puissent voir ce qui s'y est passé, elle a remis à la maîtresse le CD-ROM pour le lire sur l'ordinateur de la classe.

HABILETES	CONTENUS
▪ Désigner	- les disques CD-ROM et DVD ROM - les lecteurs de disques CD-ROM et DVD ROM.
▪ Nommer	
▪ Allumer / Eteindre	- un ordinateur

LEÇON 2 : INITIATION A L'UTILISATION DU CLAVIER

Exemple de situation : C'est bientôt la fête de Noël. Pour que le Père Noël ne les oublie pas, la maîtresse du CP2 demande à ses élèves d'adresser au Père Noël la liste saisie à l'ordinateur, des cadeaux qu'ils aimeraient recevoir de sa part.

HABILETES	CONTENUS
▪ Saisir	- à l'aide du clavier les lettres minuscules, majuscules, les voyelles : é, è, ê, à et ï - ses noms et prénoms, des phrases, ...

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : PRODUCTION ET MODIFICATION D'IMAGES

Exemple de situation : C'est bientôt la fête de Pâques. Pour décorer leur salle de classe, des élèves du CP2 décident de produire des dessins à l'aide de l'ordinateur....

HABILETES	CONTENUS
▪ Produire	- des images à l'aide d'un logiciel de dessins
▪ Modifier	
▪ Colorier	- des images à l'aide d'un logiciel de coloriage

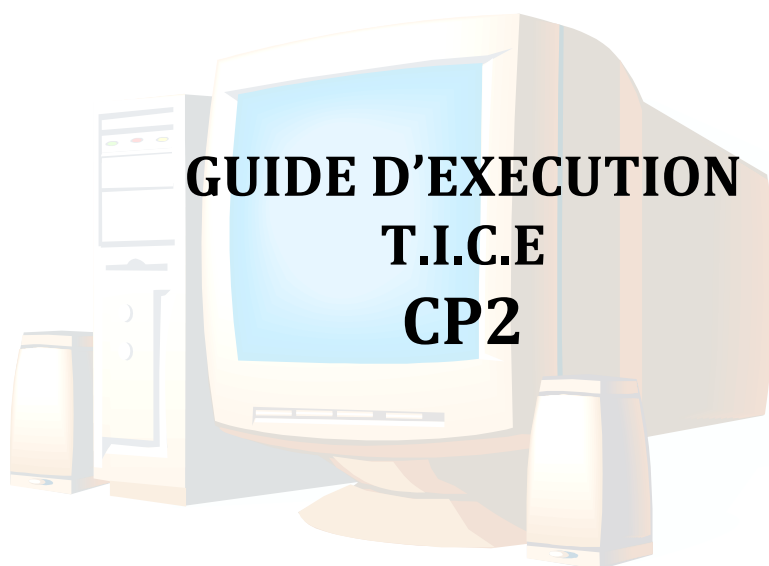
COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON : MANIPULER LES FENETRES

Exemple de situation : Sarah aime les papillons et les oiseaux. Afin de se documenter sur ses bêtes préférées, elle a emprunté à la médiathèque de son école un CD-ROM pour le parcourir.

HABILETES	CONTENUS
▪ Utiliser	- les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets pour naviguer pour parcourir le contenu d'un document interactif (sur CD Rom ou sur disque dur)



**GUIDE D'EXECUTION
T.I.C.E
CP2**

I. PROGRESSION ANNUELLE

Semaine	Thèmes	Leçons	Nombre de séances
1 à 8	Technologies de l'information	Constituants d'un ordinateur	
		Initiation à l'utilisation du clavier	
9	Évaluation de la compétence		
10 à 18	Traitement de l'information	Production et modification d'images	
19	Évaluation de la compétence		
20 à 31	Recherche d'informations	Manipuler les fenêtres	
32	Évaluation de la compétence		

II. PROPOSITIONS D'ACTIVITES, SUGGESTIONS PEDAGOGIQUES ET MOYENS

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON 1 : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR

Exemple de situation : Le jeudi dernier était l'anniversaire de Dany. Sa mère a filmé l'événement et l'a gravé sur un CD-ROM. Pour que les camarades de classes de Dany qui n'ont pu être à fête puissent voir ce qui s'y est passé, elle a remis à la maîtresse le CD-ROM pour le lire sur l'ordinateur de la classe.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Désigner et nommer les disques et lecteurs de disques CD-ROM et DVD ROM	Activités orales de dénomination des disques et lecteurs de disques CD-ROM et DVD ROM	Travaux dirigés	Lecteurs de disques CD-ROM et DVD ROM
Allumer / Eteindre un ordinateur	Apprendre aux élèves les étapes à suivre pour allumer ou éteindre un ordinateur Apprentissage par imitation. Pas de théorie. Il s'agit de montrer la procédure. Le but est de rendre l'enfant autonome. Pas besoin de papa ou de maman pour allumer ou éteindre l'ordinateur familial par exemple		Ordinateur

LEÇON 2 : INITIATION A L'UTILISATION DU CLAVIER

Exemple de situation : C'est bientôt la fête de Noël. Pour que le Père Noël ne les oublie pas, la maîtresse du CP2 demande à ses élèves d'adresser au Père Noël la liste saisie à l'ordinateur, des cadeaux qu'ils aimeraient recevoir de sa part.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Saisir à l'aide du clavier les : <ul style="list-style-type: none">- les lettres minuscules, majuscules, les voyelles : é, è, ê, à et î le pointeur- ses noms et prénoms,- des phrases,	Demander aux élèves d'écrire leurs noms et prénoms en majuscule, minuscule. Donner leur des phrases à écrire comportant des caractères accentués. Sous la conduite de l'enseignant, après l'explication des procédures, les élèves en groupe et individuellement exécutent les consignes	Travaux dirigés	Ordinateur

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : PRODUCTION ET MODIFICATION D'IMAGES

Exemple de situation : C'est bientôt la fête de Pâques. Pour décorer leur salle de classe, des élèves du CP2 décident de produire des dessins à l'aide de l'ordinateur....

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
<ul style="list-style-type: none"> - Produire, Modifier des images à l'aide d'un logiciel de dessins - Colorier des images à l'aide d'un logiciel de coloriage 	<p>Demander aux élèves ce qu'ils veulent dessiner, puis les aider par des consignes et conseils à le faire</p> <p>Utiliser des logiciels de dessins pour enfants (voir Annexe). Expliquer aux enfants les différents outils du logiciel et comment les utiliser</p>	Travaux dirigés	Logiciels de dessins et de coloriage

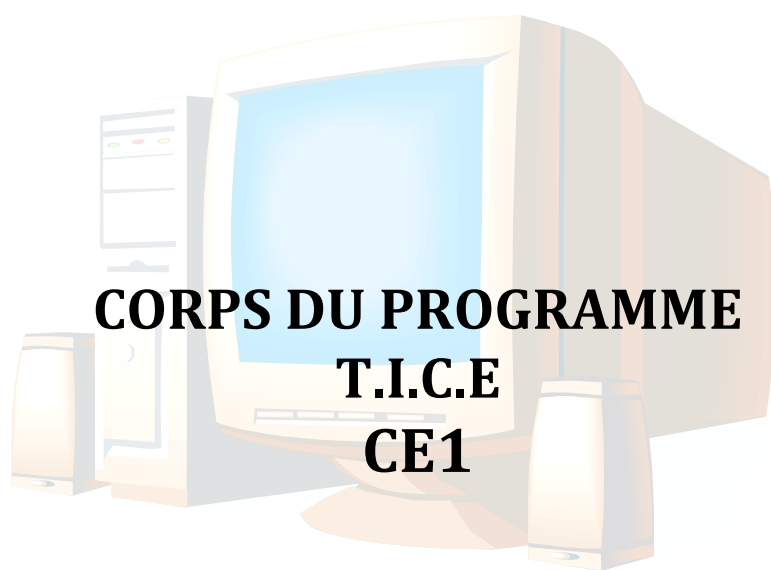
COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON : MANIPULER LES FENETRES

Exemple de situation : Sarah aime les papillons et les oiseaux. Afin de se documenter sur ses bêtes préférées, elle a emprunté à la médiathèque de son école un CD-ROM pour le parcourir.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets pour naviguer pour parcourir le contenu d'un document interactif (sur CD Rom ou sur disque dur) 	<p>Demander aux élèves de retrouver une série d'informations dans le document multimédia que l'enseignant leur a fourni (encyclopédies, sites internet,...)</p> <p>Mettre à la disposition des élèves une encyclopédie numérique sur le thème ou trouver un site internet qui en parle. L'objectif principal est de permettre aux élèves de maîtriser la navigation au sein d'un document multimédia. La situation d'apprentissage n'est qu'un prétexte</p>	Travaux dirigés	Documents multimédia (encyclopédies, sites internet,...)



CORPS DU PROGRAMME
T.I.C.E
CE1

I. LES COMPETENCES (CE 1)

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et savoir à quoi ils servent	Activités écrites de dénomination des divers éléments suivants : disque dur, clé USB	Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence.
Accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.	Ouvrir un dossier (déjà créé sur le bureau et repéré sur le bureau) (double clic), ouvrir un fichier existant et enregistrer les modifications	La navigation dans une arborescence peut être difficile pour des élèves du Primaire. Pour contourner ce problème, il est possible d'avoir sur le bureau un dossier par élève, ce dossier portant le nom de l'élève, de configurer les applications pour que les fichiers soient enregistrés sur le bureau, après quoi, par glisser-déposer, l'élève le déposera dans son dossier. Les activités nécessitant une production seront au préalable enregistrées dans le dossier de chaque élève par l'enseignant. L'élève devra alors, ouvrir son dossier et ouvrir le fichier qui s'y trouve, produire le travail demandé et pourra enregistrer en cliquant sur la disquette, et quitter le fichier en cliquant sur la croix

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Produire, modifier et imprimer une image, un texte	Faire travailler les élèves sur des logiciels de production de textes de création d'images et de coloriages	L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur les textes simples comme Wordpad et des logiciels de dessins comme MS Paint . L'impression se fera sous la conduite de l'enseignant. Les élèves apprendront à le faire eux-mêmes dans les classes supérieures.

COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	Utiliser des logiciels éducatifs sur CDROM ou sur disques durs. Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels	Les habiletés peuvent être installées à l'aide de logiciels éducatifs (les encyclopédies numériques par exemple) et de sites internet judicieusement choisis par l'enseignant. <u>Les adresses desdits sites seront saisies par l'enseignant lui-même.</u> . L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées. Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.

Remarque : Il y a divers jeux éducatifs gratuits. Jeux qui, en plus de leurs côtés récréatifs et éducatifs, sont des moyens permettant aux élèves de maîtriser davantage la manipulation de la souris. Il faut donc dégager des moments dans le cours réservés aux jeux éducatifs : coloriage, dessin, stratégies, aventure, etc.

II. LE CORPS DU PROGRAMME

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR

Exemple de situation : Le jeudi dernier était l'anniversaire de Dany. Sa mère a filmé l'événement et l'a gravé sur un CD-ROM. Pour que les camarades de classes de Dany qui n'ont pu être à la fête puissent voir ce qui s'y est passé, elle a remis à la maîtresse le CD-ROM pour que ceux qui le veulent, puissent copier le film sur leur clé USB pour le voir plus tard sur leur ordinateur à la maison.

HABILETES	CONTENUS
▪ Identifier	- le disque dur et la clé USB
▪ Accéder	- à un dossier
▪ Ouvrir	- un fichier
▪ Enregistrer	

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : PRODUIRE UN DESSIN AVEC L'ORDINATEUR

Exemple de situation : Les élèves de la classe de CE1 B de l'EPP1 de DIABO veulent décorer leur classe. Pour réussir cette décoration, ils se sont mis en groupes pour produire à l'aide de l'ordinateur de belles images et de beaux slogans sur la propreté. (Ils écriront leurs noms au bas de leurs dessins)

HABILETES	CONTENUS
▪ Identifier	- la barre de titre, la barre de menu
▪ Utiliser	- les différents outils (loupe, pinceau, crayon, gomme, ...).
▪ Insérer	- du texte dans un dessin
▪ Remplir	- un espace avec une couleur.
▪ Sélectionner	- un morceau du dessin.
▪ Enregistrer	- un dessin
▪ Ouvrir	

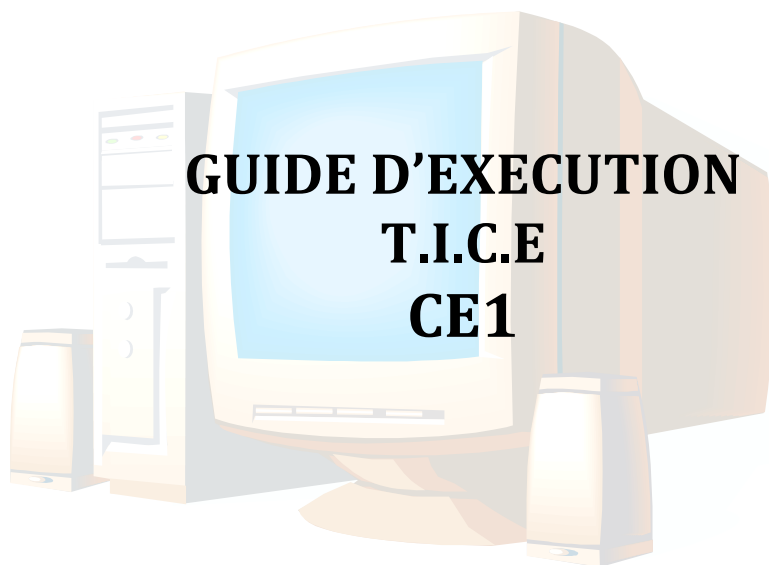
COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON : MANIPULER LES FENETRES

Exemple de situation : Le maître de la classe de **CE1 B** de l'EPP **Lac 1** de Koumassi donne un cours sur les différents peuples de la Côte d'Ivoire. A cette occasion, il a apporté la photo d'une danse sénoufo. Vu l'intérêt suscité, il a connecté l'ordinateur sur un site internet et il demande à ses élèves de l'histoire du peuple sénoufo.

HABILETES	CONTENUS
▪ Utiliser	- les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets pour naviguer pour parcourir le contenu d'un document interactif (sur CD Rom ou sur disque dur)



**GUIDE D'EXECUTION
T.I.C.E
CE1**

I. PROGRESSION ANNUELLE.

Semaine	Thème	Leçon	Nombre de séances
1 à 4	Technologies de l'information	Constituants d'un ordinateur	
5	Évaluation de la compétence		
6 à 18	Traitement de l'information	Produire un dessin avec l'ordinateur	
19	Évaluation de la compétence		
20 à 31	Recherche d'informations	Manipuler les fenêtres	
32	Évaluation de la compétence		

II. PROPOSITIONS D'ACTIVITES, SUGGESTIONS PEDAGOGIQUES ET MOYENS

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON : CONSTITUANTS D'UN ORDINATEUR

Exemple de situation : Le jeudi dernier était l'anniversaire de Dany. Sa mère a filmé l'événement et l'a gravé sur un CD-ROM. Pour que les camarades de classes de Dany qui n'ont pu être à la fête puissent voir ce qui s'y est passé, elle a remise à la maitresse le CD-ROM pour que ceux qui le veulent, puissent copier le film sur leur clé USB pour le voir plus tard sur leur ordinateur à la maison.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
<ul style="list-style-type: none">- Désigner et nommer les éléments suivants : disque dur, clé USB- Ouvrir un dossier (déjà créé sur le bureau et repéré sur le bureau) (double clic), ouvrir un fichier existant et enregistrer un fichier	Activités orales de dénomination des divers éléments (unité centrale, écran, haut-parleurs, clavier, souris, imprimante et scanneur) Au cours des activités quotidiennes utilisant l'ordinateur, l'élève est invité à désigner les outils informatiques qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'étiquetage du matériel vise également cette compétence	Le questionnement Travaux dirigés	Disque dur, clé USB Ordinateur

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : PRODUIRE UN DESSIN AVEC L'ORDINATEUR

Exemple de situation : Les élèves de la classe de CE1 B de l'EPP1 de DIABO veulent décorer leur classe. Pour réussir cette décoration, ils se sont mis en groupes pour produire à l'aide de l'ordinateur de belles images et de beaux slogans sur la propreté. (Ils écriront leurs noms au bas de leurs dessins)

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Lancer le logiciel de dessin	Créer un raccourci vers MSPAINT et le placer sur le bureau Amener les élèves à double-cliquer sur l'icône du logiciel MS PAINT	Travaux dirigés	Ordinateur Logiciel MS PAINT
Identification de la barre de titre, de la barre de menu et des menus disponibles	Amener les élèves à identifier les différents éléments de l'interface du logiciel		
Utilisation des différents outils (loupe, crayon, gomme, ...).	Amener les apprenants à s'approprier les outils essentiels du logiciel		
Remplissage d'un espace avec une couleur.			
Insertion de texte dans le dessin.			
Sélection d'un morceau du dessin			
Enregistrement de dessin.	Apprendre aux élèves à enregistrer leur production puis à le retrouver		
Fermeture du logiciel de dessin	-Amener l'apprenant à cliquer sur la croix en haut à droite.		

Remarque : L'enseignant adoptera une démarche analogue pour le logiciel **Wordpad** .

COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON : MANIPULER LES FENETRES

Exemple de situation : Le maître de la classe de CE1 B de l'EPP Lac 1 de Koumassi donne un cours sur les différents peuples de la Côte d'Ivoire. A cette occasion, il a apporté la photo d'une danse sénoufo. Vu l'intérêt suscité, il a connecté l'ordinateur sur un site internet et il demande à ses élèves de l'histoire du peuple sénoufo.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
- Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets pour naviguer pour parcourir le contenu d'un document interactif (sur CD Rom ou sur disque dur)	<p>Demander aux élèves de retrouver une série d'informations dans le document multimédia que l'enseignant leur a fourni (encyclopédies, sites internet,...)</p> <p>Mettre à la disposition des élèves une encyclopédie numérique sur le thème ou trouver un site internet qui en parle. L'objectif principal est de permettre aux élèves de maîtriser la navigation au sein d'un document multimédia. La situation d'apprentissage n'est qu'un prétexte</p>	Travaux dirigés	Documents multimédia (encyclopédies, sites internet,...)



CORPS DU PROGRAMME
T.I.C.E
CE2

I. LES COMPETENCES (CE2)

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
<u>Créer</u> un dossier sur le bureau <u>Ranger</u> les fichiers et dossiers dans un dossier sur le bureau	Créer un dossier sur le bureau afin d'y ranger ses fichiers et dossiers pour les retrouver plus rapidement	L'élève apprend à créer des dossiers sur le bureau (par exemple le dossier qui va contenir ses travaux). On configurera les applications pour que les fichiers soient enregistrés sur le bureau, après quoi, par glisser-déposer, l'élève le déposera dans son dossier

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
<u>Mettre en forme</u> des portions de textes	Mettre la portion de textes sélectionnée en : <u>italique</u> , <u>gras</u> , <u>souligné</u> , <u>souligné et gras</u> , <u>italique et souligné</u> , etc.	Donner aux élèves un texte brut et leur demander de mettre des portions dudit textes en : <u>italique</u> , <u>gras</u> , <u>souligné</u> , <u>souligné et gras</u> , <u>italique et souligné</u> , etc.

COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser des logiciels éducatifs sur CDROM ou sur disques durs- Utiliser des sites internet éducatifs (<u>dont les URL ont été saisis préalablement par l'enseignant</u>) Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels et sur ces sites.	Les habiletés peuvent être installées à l'aide de logiciels éducatifs (les encyclopédies numériques par exemple) et de sites internet judicieusement choisis par l'enseignant. <u>Les adresses desdits sites seront saisies par l'enseignant lui-même.</u> . L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées. Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.

COMPETENCE 4 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A LA L'ÉCHANGE D'INFORMATIONS

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Traiter des situations relatives à la communication et l'échange d'informations	Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	L'élève connaît et applique les règles propres aux différents modes de communication (message court, communication instantanée, etc.) Il choisit le mode de communication approprié au message qu'il souhaite diffuser.

Remarque : Il y a divers jeux éducatifs gratuits. Jeux qui, en plus de leurs côtés récréatifs et éducatifs, sont des moyens permettant aux élèves de maîtriser davantage la manipulation de la souris. Il faut donc dégager des moments dans le cours réservés aux jeux éducatifs : coloriage, dessin, stratégies, aventure, etc.

II. LE CORPS DU PROGRAMME

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON : CREER DES DOSSIERS SUR LE BUREAU

Exemple de situation : Sur le bureau de l'ordinateur de leur maison, se trouvent en vrac les fichiers créés par Topé et sa petite sœur. Afin de ranger leurs fichiers et dossiers pour les retrouver plus rapidement, Topé désire créer des dossiers pour lui et sa petite sœur afin que chacun y classe ses travaux.

HABILETES	CONTENUS
▪ Créer	- un dossier sur le bureau
▪ Ranger	- les fichiers et dossiers dans un dossier sur le bureau

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : FORMATER DES PORTIONS DE TEXTES

Exemple de situation : Les élèves de CE2 de l'EPP PILOTE de Marcory ont rédigé un rapport qu'ils vont remettre au COGES et qui porte sur la salubrité au sein de leur école. Pour marquer les idées fortes de leur rapport, le maître leur demande de mettre en forme certains mots et groupes de mots dudit rapport.

HABILETES	CONTENUS
▪ Mettre	▪ la portion de textes sélectionnée en : italique, gras, souligné, souligné et gras, italique et souligné, etc.

COMPETENCE 3 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATION

LEÇON : NAVIGUER SUR UN SITE INTERNET

Exemple de situation : Le maître a donné une leçon sur les masques yacouba de la Côte d'Ivoire. Comme certains de ses élèves veulent en savoir plus, le maître a connecté leurs ordinateurs sur un site internet et il leur a demandé d'y naviguer et d'y apporter le maximum d'informations sur le sujet de leur recherche.

HABILETES	CONTENUS
▪ Utiliser	- les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets pour naviguer sur un site internet (dont les URL ont été saisis par l'enseignant) ou pour parcourir le contenu d'un document interactif (sur CD Rom ou sur disque dur)

COMPETENCE 4 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A LA L'ECHANGE
D'INFORMATIONS

THEME : INFORMATION ET COMMUNICATION

LEÇON 1 : UTILISER UN TELEPHONE

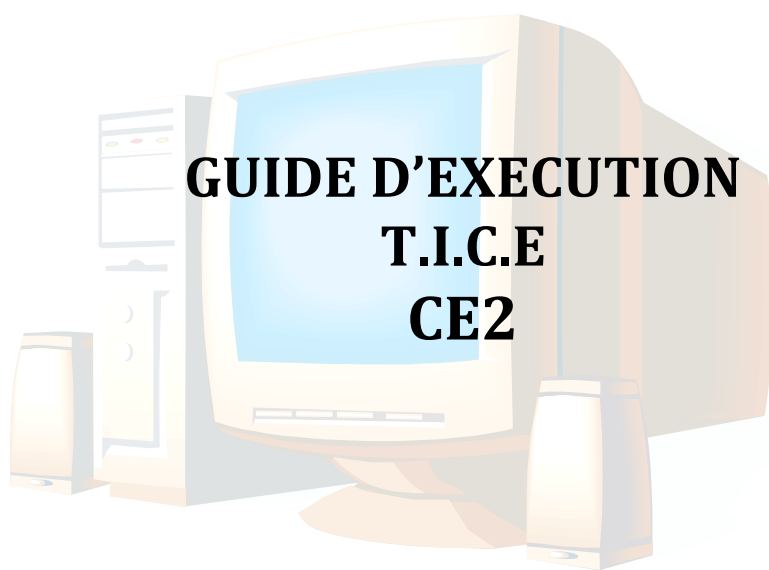
Exemple de situation : En rentrant à la maison, Tapé trouve sa mère très malade. Pour informer son père de l'état de santé de sa maman, il se sert du téléphone portable de celle-ci pour appeler.

HABILETES	CONTENUS
▪ Identifier	- les différents types de téléphones
▪ Distinguer	
▪ Connaître	
▪ Émettre	- le rôle d'un téléphone
	- un appel vocal
	- un message écrit (SMS).
▪ Recevoir	- un appel vocal
▪ Lire	- un message écrit (SMS)

LEÇON 2 : SE PREMUNIR DES DANGERS LIES AUX MESSAGES ET APPELS TELEPHONIQUES

Exemple de situation : L'an passé, à l'approche des fêtes de fin d'année, l'oncle de Yao a reçu sur son téléphone portable un message disant qu'il avait gagné une jolie voiture ; mais pour qu'on puisse lui envoyer son cadeau, il devait payer la somme de 200.000 frs. Pour éviter que les parents de ses camarades ne se fassent grugés par des arnaqueurs, Yao, un élève de CE2, veut leur indiquer les attitudes adéquates à adopter face aux appels et messages téléphoniques d'origines douteuses.

HABILETES	CONTENUS
▪ Identifier	- les appels et messages douteux et dangereux.
▪ Adopter	- les attitudes adéquates face aux appels et messages téléphoniques d'origines douteuses.



**GUIDE D'EXECUTION
T.I.C.E
CE2**

I. PROGRESSION ANNUELLE.

Semaine	Thème	Leçon	Nombre de séances
1 à 4	Technologies de l'information	Créer des dossiers sur le bureau	
5	Évaluation de la compétence		
6 à 15	Traitement de l'information	Mettre en forme des portions de textes	
16	Évaluation de la compétence		
18 à 22	Recherche d'informations	Naviguer sur un site internet	
23	Évaluation de la compétence		
24 à 31	Information et communication	Utiliser un Téléphone Se prémunir des dangers liés aux messages et appels téléphoniques	
32	Évaluation de la compétence		

II. PROPOSITIONS D'ACTIVITES, SUGGESTIONS PEDAGOGIQUES ET MOYENS

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON : CREER DES DOSSIERS SUR LE BUREAU

Exemple de situation : Sur le bureau de l'ordinateur de leur maison, se trouvent en vrac les fichiers créés par Topé et sa petite sœur. Afin de ranger leurs fichiers et dossiers pour les retrouver plus rapidement, Topé désire créer des dossiers pour lui et sa petite sœur afin que chacun y classe ses travaux.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Créer un dossier sur le bureau afin d'y ranger ses fichiers et dossiers pour les retrouver plus rapidement	L'élève apprend à créer des dossiers sur le bureau (par exemple le dossier qui va contenir ses travaux). On configurera les applications pour que les fichiers soient enregistrés sur le bureau, après quoi, par glisser-déposer, l'élève le déposera dans son dossier	Travaux dirigés	Ordinateur

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : METTRE EN FORME DES PORTIONS DE TEXTES

Exemple de situation : Les élèves de CE2 de l'EPP PILOTE de Marcory ont rédigé un rapport qu'ils vont remettre au COGES et qui porte sur la salubrité au sein de leur école. Pour marquer les idées fortes de leur rapport, le maître leur demande de mettre en forme certains mots et groupes de mots dudit rapport.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Mettre la portion de textes sélectionnée en : italique, gras, souligné, souligné et gras, italique et souligné, etc..	Donner aux élèves un texte brut et leur demander de mettre des portions dudit textes en : italique, gras, souligné, souligné et gras, italique et souligné, etc.	Travaux dirigés	Texte brut

COMPETENCE 3 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON : NAVIGUER SUR UN SITE INTERNET

Exemple de situation : Le maître a donné une leçon sur les masques yacouba de la Côte d'Ivoire. Comme certains de ses élèves veulent en savoir plus, le maître a connecté leurs ordinateurs sur un site internet et il leur a demandé d'y naviguer et d'y apporter le maximum d'informations sur le sujet de leur recherche.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
<ul style="list-style-type: none">- Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets pour naviguer pour parcourir le contenu d'un document interactif (sur CD Rom ou sur disque dur)	<p>Demander aux élèves de retrouver une série d'informations dans le document multimédia que l'enseignant leur a fourni (encyclopédies, sites internet,...)</p> <p>Mettre à la disposition des élèves une encyclopédie numérique sur le thème ou trouver un site internet qui en parle. L'objectif principal est de permettre aux élèves de maîtriser la navigation au sein d'un document multimédia. La situation d'apprentissage n'est qu'un prétexte</p>	Travaux dirigés	Documents multimédia (encyclopédies, sites internet,...)

COMPETENCE 4 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A LA L'ECHANGE
D'INFORMATIONS

THEME : INFORMATION ET COMMUNICATION

LEÇON 1 : UTILISER UN TELEPHONE

Exemple de situation : En rentrant à la maison, Tapé trouve sa mère très malade. Pour informer son père de l'état de santé de sa maman, il se sert du téléphone portable de celle-ci pour appeler.

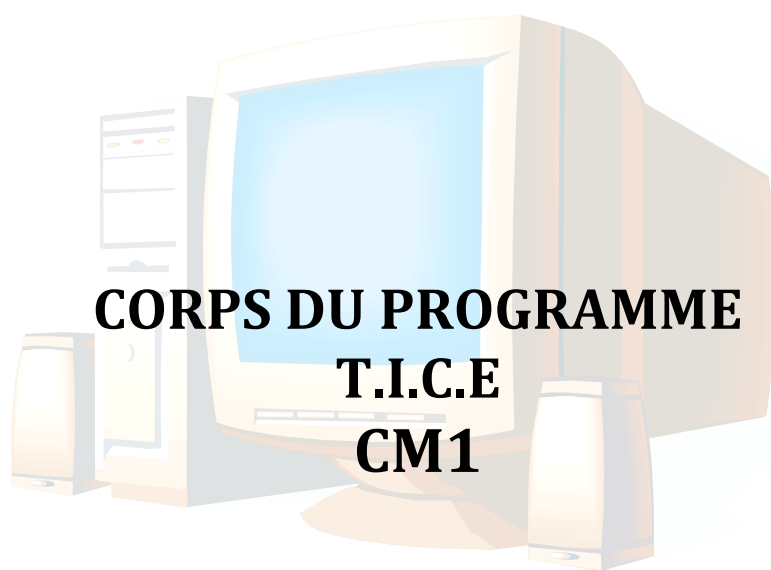
Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Identification du téléphone	-Amener l'apprenant à identifier : *le combiné (Téléphone fixe) *les touches de saisi (alphabétique, numérique, spéciales) ; *le bouton d'allumage (Téléphone portable) * le bouton d'arrêt/extinction (Téléphone portable) * le bouton d'appel (Téléphone portable)	Le questionnement	Téléphone fixe Téléphone portables
Distinction d'un téléphone portable d'un combiné fixe	- Amener les élèves à partir de comparaison à : * distinguer les deux types de portables ; * citer les avantages de chaque type de téléphone (mobilité, type de communication : oral, écrit) etc.		
Émission d'un appel vocal	Amener l'apprenant à : - Identifier les conditions d'établissement d'une liaison oral par téléphone (numéro de téléphone du correspondant disponible, etc. - Connaître les étapes pour émettre un appel vocal (composer le numéro du correspondant, lancer l'appel pour le portable, etc. - Reconnaître l'état de la ligne en fonction de la tonalité (disponible, occupé, injoignable) ; - Mettre fin à une communication.	Travaux dirigés	
Émission d'un message écrit (texto ou SMS).	Amener l'apprenant à : - Identifier les conditions d'émission d'un texto ; - Identifier les étapes de l'émission (composer le numéro du correspondant, saisir le texte, lancer l'émission) ; - Reconnaître l'état du message (expédier, échec de l'expédition, etc.)		
Réception d'un appel vocal	Amener l'apprenant à : - identifier la manière de décrocher le téléphone; - Connaître les bonnes attitudes au téléphone (identifier le correspondant, être polie et respectueux, être bref, etc.)		
Réception d'un message écrit	Amener l'apprenant à : - Identifier l'origine du message ; - Ouvrir le message et lire le message ; - À supprimer les messages.		

Les attitudes à adopter face à un appel ou message d'origine inconnue ou douteuse.	Amener l'apprenant à adopter des attitudes responsable face à des messages ou appels d'origine inconnue ou douteuse (mettre fin à la communication, ne pas répondre et effacer le message, en cas de harcèlement informer ses parents ou un adulte (le maître, le frère, etc.))		
---	---	--	--

LEÇON 2 : SE PREMUNIR DES DANGERS LIES AUX MESSAGES ET APPELS TELEPHONIQUES

Exemple de situation : L'an passé, à l'approche des fêtes de fin d'année, l'oncle de Yao a reçu sur son téléphone portable un message disant qu'il avait gagné une jolie voiture ; mais pour qu'on puisse lui envoyer son cadeau, il devait payer la somme de 200.000 frs. Pour éviter que les parents de ses camarades ne se fassent grugés par des arnaqueurs, Yao, un élève de CE2, veut leur indiquer les attitudes adéquates à adopter face aux appels et messages téléphoniques d'origines douteuses.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Les attitudes à adopter face à un appel ou message d'origine inconnue ou douteuse.	Amener l'apprenant à adopter des attitudes responsables face à des messages ou appels d'origine inconnue ou douteuse (mettre fin à la communication, ne pas répondre et effacer le message, en cas de harcèlement informer ses parents ou un adulte (le maître, le frère, etc.))	Le questionnement	Texte ou support vidéo



CORPS DU PROGRAMME
T.I.C.E
CM1

I. LES COMPETENCES (CM 1)

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Savoir se servir des principaux éléments composant l'équipement informatique	Activités centrées sur l'utilisation de(s) élément(s) suivant(s) : photo numérique	Créer des activités visant à apprendre aux élèves à utiliser des outils informatiques en s'appuyant sur des situations concrètes et pratiques.
Enregistrer. Copier ou Ouvrir un fichier sur support de stockage externe	Enregistrer, copier ou ouvrir un fichier sur une clé USB	

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Formater des textes	Saisir des textes, puis les centrer à droite, à gauche, justifier , etc.	L'élève continue à apprendre à créer et modifier un document numérique contenant du texte à l'aide de logiciels de traitement de textes simple comme Wordpad .
Produire et modifier des images	Faire travailler les élèves sur des logiciels de traitement d'images comme MS Paint	Ce logiciel sera un peu plus étudié dans les classes à venir. Il s'agit ici de donner aux élèves les outils simples : tracer, gommer, remplir une surface fermée, etc. rien que des choses simples
Insérer une image dans un texte	Apprendre aux élèves la technique du: Copier. Coller.	Il n'est pas question d'utiliser les outils de manipulation des images comme, l'habillage, etc.
Imprimer un fichier de textes	Apprendre à imprimer	Expliquer comment imprimer : le nombre de copies à tirer, le bouton « Imprimer ». Il faut que l'imprimante ait été déjà sélectionnée par l'enseignant.

COMPÉTENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser des dictionnaires électroniques- Saisir des adresses de sites web éducatifs (préalablement sélectionnés par l'enseignant) Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels et sur ces sites.	L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées. Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.

Remarque : Il y a divers jeux éducatifs gratuits. Jeux qui, en plus de leurs côtés récréatifs et éducatifs, sont des moyens permettant aux élèves de maîtriser davantage la manipulation de la souris. Il faut donc dégager des moments dans le cours réservés aux jeux éducatifs : coloriage, dessin, stratégies, aventure, etc.

II. LE CORPS DU PROGRAMME

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION

LEÇON 1 : UTILISER UN APPAREIL PHOTO NUMERIQUE

Exemple de situation : C'est l'anniversaire d'Aïcha. Son père lui offre un appareil photo numérique. Pour immortaliser son anniversaire, elle décide de s'en servir pour prendre des photos.

HABILETES	CONTENUS
▪ Identifier	- un appareil photo numérique
▪ Connaitre	- les conditions d'une bonne prise de vue
▪ Allumer	- un appareil photo numérique
▪ Faire	- des prises de vue (appareil photo numérique)
▪ Faire	- l'aperçu des vues
▪ Supprimer	- des vues

LEÇON 2 : UTILISER UN SUPPORT DE STOCKAGE EXTERNE

Exemple de situation : Après avoir pris des photos avec son appareil photo numérique, Aïcha veut transférer celles-ci sur une clé USB puis sur un ordinateur afin de pouvoir les imprimer.

HABILETES	CONTENUS
▪ Connecter	- un appareil photo numérique à un ordinateur via un câble USB
▪ Enregistrer ▪ Copier ▪ Ouvrir	- un fichier sur support de stockage externe (disque externe, clé USB, carte mémoire,...)

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON : INSERER UNE IMAGE DANS DU TEXTE

Exemple de situation : C'est bientôt les fêtes de fin d'année. Pour présenter leurs meilleurs vœux pour le nouvel an qui va commencer à leur professeur de TICE, les élèves du CM1 de l'école Soba de Korhogo veulent produire une carte de vœux à l'aide de l'ordinateur. Cette carte, en plus du texte des vœux, doit contenir des belles images.

HABILETES	CONTENUS
▪ Produire	- un texte contenant des images

COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON 1 : UTILISER UN DICTIONNAIRE NUMERIQUE

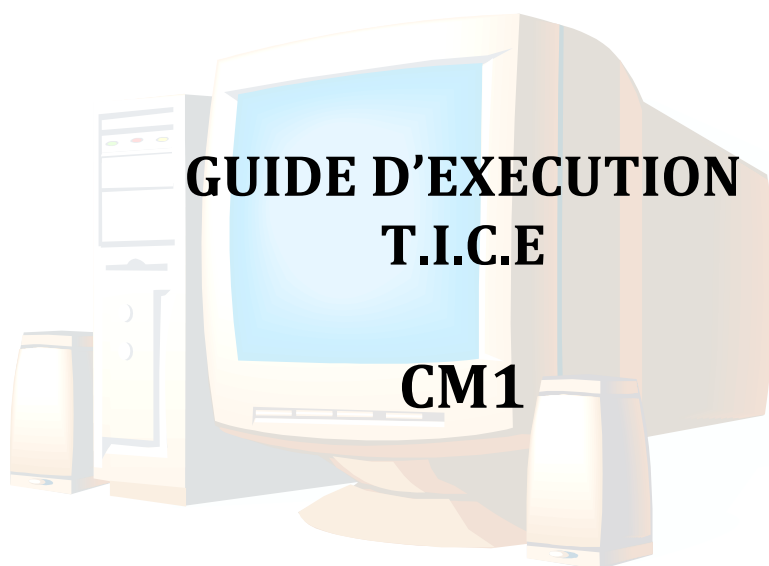
Exemple de situation : En classe de CM1 A de l'EPP Houphouët-Boigny 4 d'Abobo, les élèves sont au cours de lecture. Le maître leur donne une liste de mots dont ils doivent trouver le sens. Pour y arriver, les élèves se servent du dictionnaire numérique.

HABILETES	CONTENUS
▪ Connaitre	- la notion de lien hypertexte ; - le rôle d'un lien hypertexte.
▪ Identifier	- un lien hypertexte.
▪ Lancer	- le dictionnaire numérique depuis le CD/DVDROM.
▪ Découvrir	- l'interface d'exploitation du dictionnaire.
▪ Décrire	
▪ Rechercher	- la définition d'un mot, d'une expression.
▪ Naviguer	- à travers le contenu du dictionnaire à l'aide : - * des liens hypertexte ; - * à l'aide des boutons « Précédent » et « suivant ».

LEÇON 2 : NAVIGUER SUR UN SITE INTERNET

Exemple de situation : Le maître a donné une leçon de SVT sur les masques animaux reptiles. Comme certains de ses élèves veulent en savoir plus, le maître a connecté leurs ordinateurs sur un site internet et il leur a demandé d'y naviguer et d'y apporter le maximum d'informations sur le sujet de leur recherche

HABILETES	CONTENUS
▪ Saisir	- une adresse web (URL)
▪ Utiliser	- les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets pour naviguer sur un site internet



GUIDE D'EXECUTION
T.I.C.E
CM1

I. PROGRESSION ANNUELLE

Semaine	Thème	Leçon	Nombre de séances
1 à 4	Technologies de l'information	Utiliser un appareil photo numérique Utiliser un support de stockage externe	
5	Évaluation de la compétence		
6 à 18	Traitement de l'information	Insérer une image dans du texte	
19	Évaluation de la compétence		
20 à 31	Recherche d'informations	Utiliser un dictionnaire numérique Naviguer sur un site internet	
32	Évaluation de la compétence		

II. PROPOSITIONS D'ACTIVITES, SUGGESTIONS PEDAGOGIQUES ET MOYENS.

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION

LEÇON 1 : UTILISER UN APPAREIL PHOTO NUMERIQUE

Exemple de situation : C'est l'anniversaire d'Aïcha. Son père lui offre un appareil photo numérique. Pour immortaliser son anniversaire, elle décide de s'en servir pour prendre des photos.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques/ stratégies pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Identification d'un appareil photo numérique	Amener l'apprenant à identifier : - les touches (le bouton d'arrêt ; le bouton déclencheur ; le bouton d'extinction ; le bouton de mise en marche) - l'objectif d'un appareil photo - le viseur d'un appareil photo	Questionnement	Image de différents appareils photos (de période différentes)
photo classique (analogique) et appareil photo numérique.	Amener l'apprenant à distinguer un appareil photo numérique d'un appareil photo classique à travers le support de l'image (sur pellicule ou sur carte numérique)		
Les conditions d'une bonne prise de vue	A travers des images de mauvaises qualités, amener l'apprenant à identifier les conditions d'une bonne prise de vue : - la luminosité (trop de lumière ou pas assez) ; - la netteté (appareil mobile) ; - l'œil rouge (flash) ; - mauvais cadrage, etc.		
Prise de vue	Amener l'apprenant à réaliser une bonne prise de vue (entre autre) : - choisir une bonne position - cadrer correctement - faire la mise au point - appuyer sur le déclencheur	Travaux dirigés	Appareil photo numérique Téléphone portable
Aperçu des vues	Amener l'apprenant à : - exécuter la procédure d'affichage en mode « aperçu » des vues; - faire défiler les différentes prises de vue (en de sélection par exemple).		
Suppression de vue	Amener l'apprenant à exécuter la procédure de suppression d'une vue ;		
Extinction d'appareil photo numérique	Amener l'apprenant à exécuter la procédure d'extinction de l'appareil numérique ; Insister sur la nécessité de cette procédure afin de préserver la pile d'alimentation de l'appareil.		

LEÇON 2 : UTILISER UN SUPPORT DE STOCKAGE EXTERNE

Exemple de situation : Après avoir pris des photos avec son appareil photo numérique, Aïcha veut transférer celles-ci sur une clé USB puis sur un ordinateur afin de pouvoir les imprimer.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Se servir des principaux éléments composant l'équipement informatique	Montrer comment connecter un appareil photo numérique à un ordinateur via un câble USB Enregistrer un fichier sur support de stockage externe	Travaux dirigés	Un appareil photo numérique avec tous ses accessoires

COMPÉTENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNÉES**THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION****LEÇON : INSÉRER UNE IMAGE DANS DU TEXTE**

Exemple de situation : C'est bientôt les fêtes de fin d'année. Pour présenter leurs meilleurs vœux pour le nouvel an qui va commencer à leur professeur de TICE, les élèves du CM1 de l'école Soba de Korhogo veulent produire une carte de vœux à l'aide de l'ordinateur. Cette carte, en plus du texte des vœux, doit contenir des belles images.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Apprendre aux élèves la technique du: <u>Copier</u> , <u>Coller</u> , <u>Insérer</u> une image dans un texte	Montrer comment on peut copier tout objet sélectionné (Ctrl-C), comment le coller (Ctrl-V) et comme le couper (Ctrl-X)	Travaux dirigés	Des images déjà copier dans les dossiers des élèves et un texte de vœux de fin d'année à saisir par les élèves (police, couleur, forme,...)

COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATIONS

LEÇON 1 : UTILISER UN DICTIONNAIRE NUMERIQUE

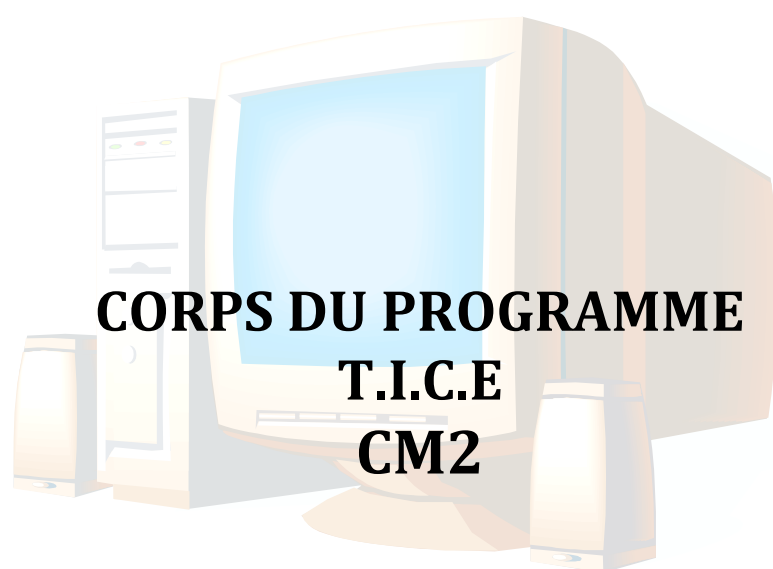
Exemple de situation : En classe de CM1 A de l'EPP Houphouët-Boigny 4 d'Abobo, les élèves sont au cours de lecture. Le maître leur donne une liste de mots dont ils doivent trouver le sens. Pour y arriver, les élèves se servent du dictionnaire numérique.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
- Lancer le dictionnaire numérique depuis le CD/DVD-ROM ou disque dur	-Faire lancer le dictionnaire à partir de l'exécutable à la racine du disque (ou automatiquement à l'insertion du disque dans le lecteur) ;	Travaux dirigés	Un dictionnaire numérique
- Découvrir l'interface d'exploitation du dictionnaire	* Faire décrire l'interface (barre de recherche, bouton de navigation, etc.) ;		
- Rechercher la définition d'un mot, d'une expression	* Faire exploiter la barre de recherche pour trouver une définition.		
- Naviguer à travers le contenu du dictionnaire à l'aide : * des liens hypertexte ; * à l'aide des boutons « Précédent » et « suivant ».	* Faire Identifier les liens hypertexte ; * Faire découvrir le comportement d'un lien hypertexte ; * Faire naviguer à travers le contenu à l'aide des liens et des boutons « suivants » et « précédent ».		

LEÇON 2 : NAVIGUER SUR UN SITE INTERNET

Exemple de situation : Le maître a donné une leçon de SVT sur les masques animaux reptiles. Comme certains de ses élèves veulent en savoir plus, le maître a connecté leurs ordinateurs sur un site internet et il leur a demandé d'y naviguer et d'y apporter le maximum d'informations sur le sujet de leur recherche

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
- Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets pour naviguer pour parcourir le contenu d'un document interactif (sur CD Rom ou sur disque dur)	Demander aux élèves de retrouver une série d'informations dans le document multimédia que l'enseignant leur a fourni (encyclopédies, sites internet,...) Mettre à la disposition des élèves une encyclopédie numérique sur le thème ou trouver un site internet qui en parle. L'objectif principal est de permettre aux élèves de maîtriser la navigation au sein d'un document multimédia. La situation d'apprentissage n'est qu'un prétexte	Travaux dirigés	Documents multimédia (encyclopédies, sites internet,...)



CORPS DU PROGRAMME
T.I.C.E
CM2

I. LES COMPETENCES (CM 2)

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Savoir se servir des principaux éléments composant l'équipement informatique	Activités centrées sur l'utilisation de(s) élément(s) suivant(s) : scanneur	Créer des activités visant à apprendre aux élèves à utiliser des outils informatiques en s'appuyant sur des situations concrètes et pratiques.

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Produire et modifier des images	Faire travailler les élèves sur des logiciels de modification d'images comme Photofiltre	Apprendre aux élèves à appliquer des filtres sur les images, des déformations etc. Cela leur permettra de prendre du recul par rapport à la véracité des images véhiculées sur le net et dans les médias.
Produire et modifier un texte	Faire travailler les élèves sur le logiciel Microsoft Word	L'élève apprend à ce stade à créer et modifier un document numérique. L'accent est mis sur le traitement de textes Microsoft Word. Il s'agit de réinvestir et de renforcer les habiletés acquises lors de l'utilisation des logiciels de traitements de textes simples comme Wordpad.
<u>Formater</u> des textes <u>Insérer des images dans du texte</u> <u>Imprimer un fichier de textes</u>	Centrer à droite , centrer à gauche , justifier des lignes. Colorier, habiller ,... une image	

COMPETENCE 3 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser un moteur de recherche web comme Google, Bing,... - Saisir des adresses de sites web éducatifs (préalablement sélectionnés par l'enseignant) Laisser les élèves naviguer sur ces logiciels et sur ces sites.	L'explication peut être donnée par exemple en petit groupe devant un poste ou en grand groupe à l'aide d'un vidéo projecteur, et à l'aide de fiches explicatives illustrées. Pour que chaque élève ait l'occasion de manipuler lui-même, on organisera par la suite, lors de l'exploration collective ou individuelle de sites web ou de longs documents, un roulement dans le maniement de la souris et l'utilisation du clavier.

**COMPETENCE 4 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A LA L'ECHANGE
D'INFORMATIONS**

Habiletés	Contenus	Activités possibles et aides
Traiter des situations relatives à la communication et l'échange d'informations	Échanger avec les technologies de l'information et de la communication	L'élève connaît et applique les règles propres aux différents modes de communication (message court, communication instantanée, etc.) Il choisit le mode de communication approprié au message qu'il souhaite diffuser.

Remarque : Il y a divers jeux éducatifs gratuits. Jeux qui, en plus de leurs côtés récréatifs et éducatifs, sont des moyens permettant aux élèves de maîtriser davantage la manipulation de la souris. Il faut donc dégager des moments dans le cours réservés aux jeux éducatifs : coloriage, dessin, stratégies, aventure, etc.

II. LE CORPS DU PROGRAMME

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON : UTILISER UN SCANNEUR

Exemple de situation : Avant de partir pour congés de Noël, le maître du CM 2 a demandé à chacun de ses élèves de rédiger à l'aide de l'ordinateur à son retour, un petit compte-rendu de ce qu'il a fait pendant ce temps. Adiaffi, lors desdits congés, a rencontré son grand-père qui lui a raconté l'histoire de son village. Il est revenu de ses congés avec des photos en couleurs sur papier de son grand-père et de son village. Pour illustrer son compte-rendu, il veut insérer dans son document les photos qu'il a ramenées.

HABILETES	CONTENUS
▪ Démarrer	- le logiciel d'exploitation du scanner.
▪ Configurer	- les options de la numérisation (nombre de couleur, nombre de point par mm).
▪ lancer	- la numérisation du document.
▪ Enregistrer	- le fichier numérisé dans le répertoire de son choix.

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON 1 : S'INITIER A « PHOTOFILTRE » UN LOGICIEL DE TRAITEMENT D'IMAGES

Exemple de situation : Adiaffi a fini de scanner ses photos en couleurs. Comme l'école n'a pas d'imprimante en couleurs, il veut transformer ses photos en couleurs en des photos en noir et blanc.

HABILETES	CONTENUS
▪ Connaître	- les principaux éléments de l'interface du logiciel Photofiltre.
▪ Faire	- Les opérations de base (modifier couleur, taille, filtrer, pivoter, etc.)

LEÇON 2 : -

LEÇON 3 : S'INITIER AU LOGICIEL DE TRAITEMENT DE TEXTES MICROSOFT WORD

Exemple de situation : Adiaffi a fini de scanner ses photos. Afin de satisfaire les exigences de son maître, il doit saisir son texte avec le logiciel de traitement de textes Microsoft Word.

HABILETES	CONTENUS
▪ Connaître	- les principaux éléments de l'interface du logiciel Microsoft Word.
▪ Faire	- Les opérations de base (saisir, mettre en forme, mettre en page, insérer une image, imprimer)

COMPETENCE 3 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATION

LEÇON : DECOUVRIR GOOGLE, UN MOTEUR DE RECHERCHE D'INFORMATIONS SUR INTERNET

Exemple de situation : Le compte-rendu de Adiaffi est achevé, mais il a envi de l'améliorer encore. Pour cela, il veut chercher des informations sur les ashantis, peuple, d'où selon son grand-père leurs ancêtres seraient sortis.

HABILETES	CONTENUS
▪ Découvrir	- les principaux éléments de l'interface de l'application Google
▪ Saisir	- une requête pertinente
▪ Choisir	- les meilleures informations

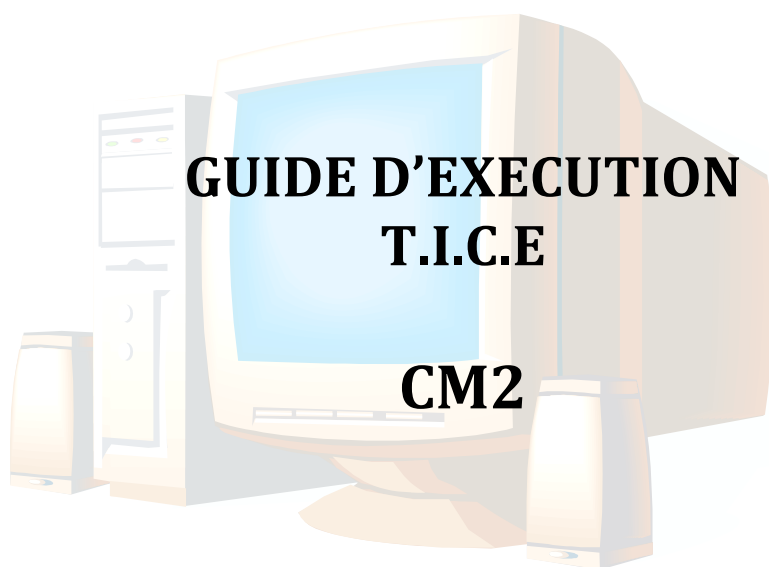
COMPETENCE 4 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A LA L'ECHANGE D'INFORMATIONS

THEME : INFORMATION ET COMMUNICATION

LEÇON : S'INITIER A UNE MESSAGERIE ELECTRONIQUE

Exemple de situation : Adiaffi a enfin achevé son compte-rendu. Comme le maître à trouver celui-ci très intéressant, il veut alors en envoyer une copie à l'un de ses amis qui se trouve à l'autre bout du monde, en utilisant pour cela l'ordinateur.

HABILETES	CONTENUS
▪ Découvrir	- les principaux éléments de l'interface d'une messagerie électronique (Yahoo, Gmail)
▪ Envoyer ▪ Lire	- Un message



GUIDE D'EXECUTION
T.I.C.E
CM2

I. PROGRESSION ANNUELLE.

Semaine	Thème	Leçon	Nombre de séances
1 à 4	Technologies de l'information	Utiliser un scanner	
5	Évaluation de la compétence		
6 à 18	Traitement de l'information	S'initier à « Photofiltre » un logiciel de traitement d'images S'initier au logiciel de traitement de textes Microsoft Word	
19	Évaluation de la compétence		
20 à 23	Recherche d'informations	Découvrir Google, un moteur de recherche d'informations sur internet	
24	Évaluation de la compétence		
25 à 31	Information et communication	S'initier à une messagerie électronique	
32	Évaluation de la compétence		

II. PROPOSITIONS D'ACTIVITES, SUGGESTIONS PEDAGOGIQUES ET MOYENS

COMPETENCE 1 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A L'APPROPRIATION D'UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

THEME : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

LEÇON : UTILISER UN SCANNEUR

Exemple de situation : Avant de partir pour congés de Noël, le maître du CM 2 a demandé à chacun de ses élèves de rédiger à l'aide de l'ordinateur à son retour, un petit compte-rendu de ce qu'il a fait pendant ce temps. Adiaffi, lors desdits congés, a rencontré son grand-père qui lui a raconté l'histoire de son village. Il est revenu de ses congés avec des photos en couleurs sur papier de son grand-père et de son village. Pour illustrer son compte-rendu, il veut insérer dans son document les photos qu'il a ramenées.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Utiliser un scanner	Sous la conduite de l'enseignant, les élèves scannent des photos Disposer d'un scanner avec ses accessoires et photos à scanner	Travaux dirigés	Scanner

COMPETENCE 2 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA PRODUCTION, AU TRAITEMENT ET A L'EXPLOITATION DE DONNEES

THEME : TRAITEMENT DE L'INFORMATION

LEÇON 1 : S'INITIER A « PHOTOFILTRE » UN LOGICIEL DE TRAITEMENT D'IMAGES

Exemple de situation :

Adiaffi a fini de scanner ses photos en couleurs. Comme l'école n'a pas d'imprimante en couleurs, il veut transformer ses photos en couleurs en des photos en noir et blanc.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Modifier l'aspect d'une photo en lui appliquant des filtres	Apprendre aux élèves à appliquer des filtres sur les images, des déformations etc. Activités pratiques sous la conduite de l'enseignant	Travaux dirigés	Photos

LEÇON 2 : S'INITIER AU LOGICIEL DE TRAITEMENT DE TEXTES MICROSOFT WORD

Exemple de situation

Adiaffi a fini de scanner ses photos. Afin de satisfaire les exigences de son maître, il doit saisir son texte avec le logiciel de traitement de textes Microsoft Word.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
S'initier à Microsoft Word	Rréinvestir dans Microsoft Word et renforcer les habilités acquises lors de l'utilisation des logiciels de traitements de textes simples comme Wordpad.	Travaux dirigés	Ordinateur Logiciel Microsoft Word

COMPETENCE 3 : TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA RECHERCHE D'INFORMATIONS

THEME : RECHERCHE D'INFORMATION

LEÇON : DECOUVRIR GOOGLE, UN MOTEUR DE RECHERCHE D'INFORMATIONS SUR INTERNET

Exemple de situation

Le compte-rendu de Adiaffi est achevé, mais il a envi de l'améliorer encore. Pour cela, il veut chercher des informations sur les ashantis, peuple, d'où selon son grand-père leurs ancêtres seraient sortis.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Emettre des requêtes pertinentes Choisir les meilleures informations	Sous la conduite de l enseignant, les élèves font des recherches sur internet à l'aide Google	Travaux dirigés	Connexion Internet

COMPETENCE 4 ; TRAITER DES SITUATIONS RELATIVES A LA COMMUNICATION ET A LA L'ECHANGE D'INFORMATIONS

THEME : INFORMATION ET COMMUNICATION

LEÇON : S'INITIER A UNE MESSAGERIE ELECTRONIQUE

Exemple de situation

Adiaffi a enfin achevé son compte-rendu. Comme le maître à trouver celui-ci très intéressant, il veut alors en envoyer une copie à l'un de ses amis qui se trouve à l'autre bout du monde, en utilisant pour cela l'ordinateur.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
Envoyer des mails Consulter sa boîte de réceptions	Sous la conduite de l enseignant, les élèves envoient des mails et consultent la boîte de réceptions d'une messagerie électronique	Travaux dirigés	Connexion Internet

ANNEXE 1 : Propositions de logiciels et de sites

▪ **Logiciels**



Manipulation de la souris :

La pêche ou babysouris : prise en main de la souris sans clic, entraînement à la maîtrise du déplacement

Cursouris : 3 niveaux d'exercices pour travailler le « cliquer », la précision du déplacement, le « cliquer-glisser »

Paulo : une histoire à suivre qui amène l'élève à mettre en œuvre les différents usages de la souris : déplacement, clic, glisser-déposer, double-clic

Coloriage : travail sur la précision de la sélection des éléments à colorier

Gcompris : suite logicielles de jeux éducatifs

Puz-mat : permet de créer des puzzles à partir de photos enregistrées sur l'ordinateur

Ces jeux peuvent être installés à partir du cdrom du centre de ressources de Palavas



Manipulation du clavier

Paralphabet, et clavier 3 sont des jeux gratuits permettant la manipulation et le repérage des lettres sur le clavier, installables à partir du cdrom du centre de ressources de Palavas

Tuxtype (progression possible de la lettre au mot)



Traitement de texte

Babyword ou Ecrivons est un petit programme permettant de saisir un texte soit en cliquant sur les caractères (majuscule/minuscule) soit en utilisant le clavier, il est également possible d'imprimer, mais il n'est pas possible de réaliser une mise en forme.

Wordpad (sous windows), Ooo4kids (sous windows et linux) sont des traitements de textes allégés (taille du texte, couleur, alignement, police de caractère)

Abiword est plus complexe



Des suites logicielles

Le Terrier d'AbulÉdu est une suite de logiciels libres destinés à l'éducation particulièrement orientés vers l'usage scolaire, puisque créés par des enseignants pour des enseignants. Vous pouvez télécharger ces jeux à l'adresse suivante

<http://www.abuledu.org/leterrier/accueil>

gratmat : programme permettant d'installer d'un seul coup plusieurs logiciels (dont certains présents sur le cdrom de palavas)

<http://www.tice.ecoles48.net>

▪ **Des activités en lignes**

Pépit : site proposant des jeux éducatifs de 2 à 14 ans et plus ... pouvant être utilisés en ligne ou téléchargés et installés sur l'ordinateur pour être utilisés hors connexion

<http://www.pepit.be/>

Poisson rouge : Site gratuit d'activités de jeux ludo-éducatifs pour les tout-petits.

<http://www.poissonrouge.com/>

Les jeux de Lulu : jeux éducatifs en ligne pour des enfants de 4 à 12 ans

<http://pagesperso-orange.fr/jeux.lulu>