

Entraînement à l'outil technologique: les habiletés à enseigner



Voici une liste des habiletés requises pour pouvoir bien utiliser l'outil technologique dans les tâches d'écriture en classe. L'ordre de progression dépend des habiletés initiales de l'élève et du but final visé.



Il est important d'intégrer graduellement des activités fonctionnelles lors des séances d'entraînement.

Des pratiques courtes et fréquentes sont à privilégier (ex : 15 minutes)

Activités d'exploration (sur logiciel de traitement de texte)

☐ Maintenir une touche versus répéter une touche ☐ Déplacer le curseur à l'aide des flèches du clavier ☐ Déplacer le curseur à l'aide de la touche entrée	Idées d'activités : • Fait courir la souris : maintenir la touche . (point) • Fait sauter le lapin : alterner touche . et barre d'espace • Fait marcher l'éléphant : répéter touche o (minuscule) • Construit une route : maintenir la touche _
--	--

Fonctions principales du clavier

☐ Utiliser main droite et main gauche pour chaque côté du clavier (initiation): ☐ Écrire les chiffres de 1 à 10 ☐ Explorer l'étendue clavier ☐ Écrire voyelles ☐ Écrire consonnes ☐ Écrire alphabet ☐ Effacer ☐ Utiliser les pouces pour la barre d'espacement ☐ Maintenir des doubles touches (lettres majuscules et accents) ☐ Ponctuation . !?	Idées de jeux : • Jeux lulu (la girafe): http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/#jeux%20pr • Jeux lulu (les abécédaires): http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/#jeux%20pr • Double touche : faire apparaître un bonhomme sourire :)
--	--

Tâches liées aux fonctions de la souris

☐ Déplacer le pointeur dans toutes les directions de l'écran ☐ Clic gauche ☐ Clic droit ☐ Double-clic gauche ☐ Déplacer un icône (clic-traîne) ☐ Déplacement dans un document en utilisant la barre de défilement ☐ Déplacement dans un menu déroulant ☐ Agrandir, rapetisser, basculer la fenêtre ☐ Surligner un mot/phrase	Jeux en ligne • Bonhomme pendu: www.smartjeux.com/pendu-en-ligne • Pop it master: https://www.gameslol.net/pop-it-master-1521.html • Relier des points: https://www.logicieleducatif.fr/math/numeration/relie-points-noel.php • Jeux lulu (puzzles): http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/#jeux%20pr • Jeux lulu (mot à trouver): http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/#jeux%20pr
---	---

Activités fonctionnelles et signifiantes

☐ Écrire son prénom ☐ Écrire son numéro de téléphone ☐ Écrire le nom d'un proche/ami(e) ☐ Écrire les mots de la semaine ☐ Écrire une phrase ☐ Liste d'épicerie/souhaits/intérêts...	Mots de vocabulaire Site alloprof.qc.ca : https://www.alloprof.qc.ca/fr/eleves/bv/fra/ncais/le-lexique-et-le-vocabulaire-f1290#liste-de-codes-pour-les-exerciceurs
---	---

Autonomie

☐ Ouvrir/Fermer l'ordinateur ☐ Se connecter/fermer sa session ☐ Ouvrir un fichier ☐ Enregistrer un document et le classer

Développer un doigté (alternatives à Tap'Touche)

Repérer des lettres Sauvetage des moutons : https://agilefingers.com/fr/jeux/sauvetage-des-moutons Keyboard Ninja: www.typing.com/student/game/keyboard-ninja Typing Rocket : www.abcy.com3games/typing_rocket	Jeux pour écrire des mots Jeu des escaliers : https://sense-lang.org/typing/games/FR.php?key=french Dactylo olympique: https://games.sense-lang.org/olympic/FR.php?key=french Jeu du caméléon: https://sense-lang.org/typing/games/FR.php?key=french Jeu de ballon: https://sense-lang.org/typing/games/FR_balloon.php?key=french Clavinator et Orthoclavier : https://www.logicieleducatif.fr/eveil/b2i/clavinator.php https://www.logicieleducatif.fr/francais/lecture/orthoclavier.php
--	---

Certaines tâches et activités sont inspirées de Dumont, Claire.(2016). *Test d'évaluation du rendement dans l'utilisation de l'ordinateur*. Université du Québec à Trois-Rivières.
https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/pls/public/docs/GSC2039/F522556477_test2016.pdf