

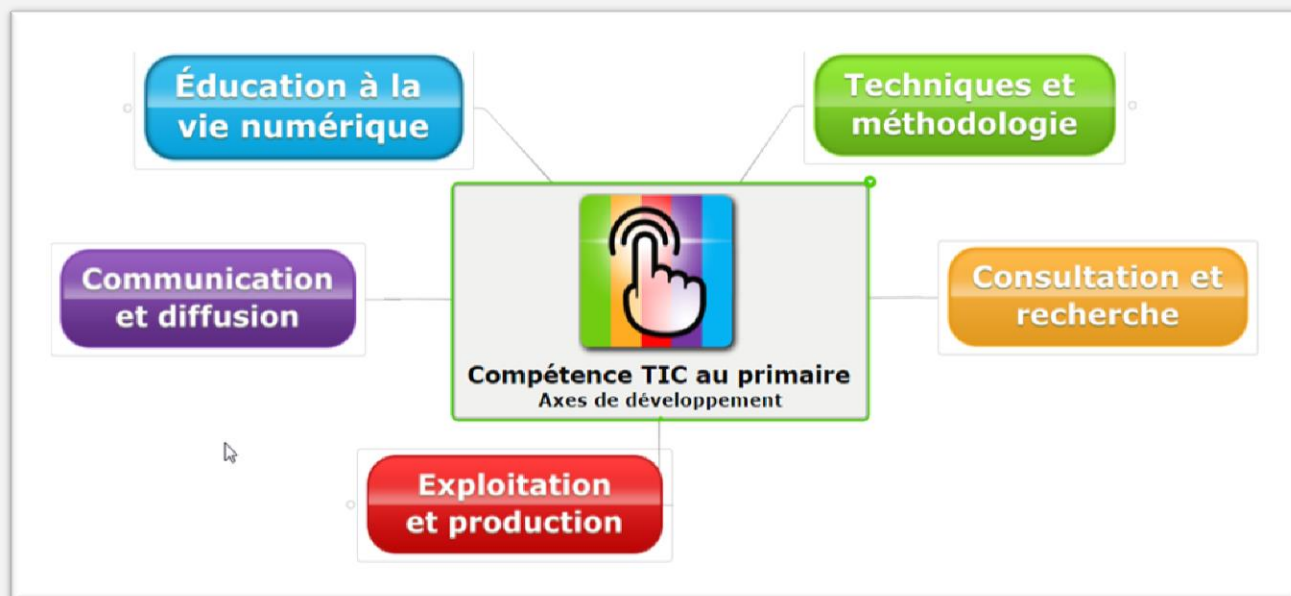


Cadre de référence du développement de la
compétence TIC au primaire

**PROGRESSION DES APPRENTISSAGES DES TECHNOLOGIES
DE L'INFORMATION ET DES COMMUNICATIONS SELON
CINQ AXES DE DÉVELOPPEMENT**

Préscolaire

Les cinq axes de développement de la compétence TIC au primaire



LÉGENDE DU DOCUMENT

- Un document d'accompagnement portant sur cet élément d'apprentissage est disponible
- * Apprentissage facultatif
- __ Terme défini dans le « Lexique informatique »



Techniques et méthodologie

Méthodologie

Procéduriers et référentiels

→ Suivre un procédurier sous forme de pictogrammes

Stratégies de dépannage

→ Demander de l'aide à ses pairs ou à un adulte

Matériel

Ordinateur et ses composants *(voir affiche de l'ordinateur)* □

→ Connaître les parties de l'ordinateur

→ Situer le lecteur CD-DVD, l'ouvrir et le fermer adéquatement

Clavier et souris

→ Connaître l'emplacement des lettres et des chiffres *(Voir Image du clavier)* □

→ Utiliser la barre d'espacement, les touches de retour, d'effacement et les flèches de déplacement

→ Se déplacer dans la page en manipulant la souris

→ Cliquer à gauche et double-cliquer

Périphériques

TNI

→ Opérer le tableau avec ses doigts ou avec le stylet

Autres périphériques*

Tablette*



Techniques et méthodologie (suite)

Système d'exploitation

- Ouvrir et fermer l'ordinateur
- S'identifier sur l'ordinateur avec un compte générique
- Démarrer une application à l'aide des icônes sur le bureau
- Fermer une application (X)
- Utiliser la barre de défilement
- Utiliser la fonction « glisser-déposer »

Lexique et vocabulaire (voir *Lexique informatique*) □

L'apprentissage du langage informatique se développe tout au long du cheminement technologique de l'élève.



Consultation et recherche

Sources d'informations numériques

→ Utiliser les ressources selon le niveau et l'âge des élèves



Exploitation et production

Didacticiels ou ludiciels

→ Utiliser des didacticiels ou des ludiciels à l'ordinateur, en DVD ou en ligne pour développer ou consolider des apprentissages

Logiciels outils (voir *Logiciels de la CS et procéduriers*) □

Multimédia

Création et traitement de l'image

→ Créer des images à l'aide d'un logiciel de dessin matriciel. Utilisation du pinceau, des formes, des lignes et des couleurs.

Ex. de logiciel à utiliser: Tux Paint

Bureautique

Traitement de texte

→ **Explorer l'écriture dans une application de traitement de texte**

- Repérer les lettres sur le clavier (voir *Image du clavier*) □
- Taper un mot, une phrase, son nom, de mémoire ou avec un modèle
- Découvrir quelques touches utiles (touches d'effacement et d'espace)

Ex. de logiciel à utiliser: Word pad et police de caractères Jacynthe (voir *Police Jacynthe*) □



Communication et diffusion

Portail et plateformes de diffusion

Sites web

→ Accéder à des sites présélectionnés



Éducation à la vie numérique

Les enfants de 5 ans ont une vision positive du monde. Ils sont plutôt crédules et acceptent facilement l'autorité. Ils sont portés à bien se conduire et à faire confiance aux adultes. Dans ce contexte, il importe de bien soutenir ces petits qui peuvent parfois être des victimes potentielles du Net.

Au préscolaire, l'enfant est capable de se servir d'un ordinateur seul. Il peut aussi suivre certaines consignes, manipuler la souris et utiliser des applications ludoéducatives en ligne ou non. Toutefois, il a encore besoin d'un adulte ou d'un accompagnateur plus âgé que lui pour trouver des jeux, des vidéos et des sites Web. Il pourrait aussi avoir besoin d'aide pour comprendre l'information qu'il consulte et pour communiquer avec les autres.

Déjà à cet âge, il faut faire attention à l'identité numérique de l'enfant. Entre autre, il faut éviter de mettre la photographie de chaque enfant isolément sur le web. On ne devrait jamais publier sur Internet le nom complet d'un enfant surtout s'il est accompagné d'une photo. Privilégiez plutôt l'usage du prénom seulement ainsi que les photos de groupe. On peut commencer à lui apprendre à respecter la confidentialité en ligne et à ne jamais donner d'informations personnelles sur le net sans d'abord vous en informer. Bien qu'il soit inapproprié qu'un enfant de 5 ans utilise les médias sociaux, il peut à l'occasion jouer dans des mondes virtuels qui permettent la socialisation entre les joueurs. Il faut donc commencer à discuter avec l'élève du préscolaire de l'importance de traiter les autres en ligne avec respect et gentillesse (Netiquette). Aussi, encouragez vos élèves à venir vous voir si quelque chose sur Internet les effraie ou les met mal à l'aise.

L'enseignant peut publier sur le web du contenu en lien avec la vie de la classe si les parents de l'élève ont donné leur autorisation lors de son inscription à la Commission scolaire. En principe, les secrétaires d'école communiquent aux enseignants le nom des quelques enfants qui ne peuvent pas faire partie de photographies ou de publications web. Certains projets spéciaux demandent une autorisation particulière des parents. Dans le doute, il est toujours mieux de vérifier auprès de sa direction

Considérez les éléments suivant en lien avec les enfants de cet âge puisqu'ils:

- n'ont pas le sens critique nécessaire pour naviguer seuls;
- peuvent être effrayés par des images médiatiques, réelles ou fictives ou par une présentation réaliste de menaces, violences et dangers divers;
- peuvent être perturbés par des comportements dont ils sont témoins ou sont la cible lorsqu'ils jouent dans des mondes virtuels;
- risquent de tomber sur des sites et du contenu inappropriés en s'amusant à cliquer sur des liens ou lors d'une recherche en ligne.

Voici quelques consignes pour l'enseignant :

- Ne laissez jamais des enfants seuls en ligne;
- Considérez les filtres Internet et les systèmes de sécurité de la commission scolaire comme des compléments à votre supervision;
- Protégez les enfants de l'apparition de fenêtres publicitaires (pop-up) à l'aide d'un module de blocage dans le navigateur;
- Préférez une liste de liens vérifiés et présélectionnés à une navigation libre sur Internet;
- Proposez des moteurs de recherche pour enfants.