

## DÉCOUVRIR SON ORDINATEUR

Niveau : Débutant

Cette trame est une base, vous pouvez y piocher pour concevoir vos ateliers ou accompagner une personne. Vous êtes libre de choisir d'autres activités et nous vous encourageons à en ajouter de nouvelles !

Prérequis : Aucun

Avant de commencer la formation :

Imprimez votre trame / Ouvrez le lien vers la formation 1,2,3 digit / Imprimez des fiches résumé

## OBJECTIF

A l'issue de la formation, l'apprenant est capable d'identifier les différentes parties de son ordinateur, de déplacer sa souris et de taper des lettres avec son clavier.

## INTRODUCTION

💬 AVEC L'ANIMATEUR

⌚ 5-10'

↗ 1,2,3 digit

Interpellez l'apprenant : « À quoi votre ordinateur va-t-il vous servir ? ».

Donnez un aperçu des opportunités qu'ouvre l'ordinateur :

*communiquer avec ses proches, écrire des documents, faire des recherches...*

🎥 En atelier collectif, projetez les cartes interactives et interpellez les apprenants.

## LES PARTIES DE L'ORDINATEUR

💬 AVEC L'ANIMATEUR

⌚ 5-15'

↗ 1,2,3 digit

Désignez certaines parties de l'ordinateur puis interrogez l'apprenant :

“D'après-vous, à quoi sert cette partie ?”. Expliquez lui ensuite l'utilité de chacune d'entre elles. Allez à l'essentiel, l'apprenant aura l'occasion de les découvrir plus en détail par la suite.

🎥 Projetez l'image cliquable pour désigner les différentes parties de l'ordinateur, demandez aux apprenants de vous les montrer puis expliquez leur utilité en cliquant sur les (+).

## DÉCOUVRIR LA SOURIS

💬 AVEC L'ANIMATEUR

⌚ 15-20'

↗ 1,2,3 digit

Interpellez l'apprenant : « À quoi vous sert votre main dans la vie de tous les jours ? » (à désigner des choses, à prendre des objets, à les déplacer...). Faites ensuite la comparaison avec la souris.

🎥 En atelier collectif, projetez l'écran.

## EXERCICES SUR LA SOURIS

 PRATIQUE AUTONOME

 10-20'

 CONDITIONS RÉELLES

 PRATIQUE AUTONOME

 20-30'

 1,2,3 digit

### Positionner sa main sur la souris

- Montrer à l'apprenant comment positionner sa main sur la souris en faisant une démonstration. Ensuite, demandez lui de poser sa main sur la souris et de la déplacer en haut, en bas, à droite de l'écran...

 En atelier collectif, créez des binômes et demandez aux deux personnes qui le composent de s'entraider et de se donner des conseils pour positionner leur main. L'observation est un très bon moyen d'apprentissage !

### Les premiers clics

- L'apprenant réalise des exercices en autonomie dans lesquels il apprend à déplacer sa souris et à utiliser le simple clic gauche.

**Exercice 1 : Déplacer sa souris n°1.**

**Exercice 2 : Déplacer sa souris n°2.**

**Exercice 3 : Utiliser le simple clic gauche.**

## DÉCOUVRIR LE CLAVIER

 AVEC L'ANIMATEUR

 15-20'

 1,2,3 digit

Pour cette partie, 1,2,3 digit vous propose des cartes cliquables disponibles dans la section « Découvrir le clavier » : pour chacune d'entre elles, demandez à l'apprenant de trouver la lettre sur son clavier puis de cliquer sur la carte pour découvrir la lettre suivante. L'apprenant devra ainsi identifier les différentes touches !

 En atelier collectif, projetez l'écran.

 Laissez les apprenants taper librement du texte dans le champ mis à disposition sur 1,2,3 digit.

## EXERCICES SUR LE CLAVIER

 PRATIQUE AUTONOME

 20-30'

 1,2,3 digit

### A vos claviers !

L'apprenant réalise des exercices en autonomie dans lesquels il apprend à utiliser la partie centrale de son clavier.

**Exercice 1 : Taper des lettres.**

**Exercice 2 : Taper une phrase.**

**Exercice 3 : Retrouver des lettres.**

## SYNTHÈSE

 AVEC L'ANIMATEUR

 5-10'

 SANS ORDINATEUR

Demandez à l'apprenant de faire un bref résumé oral de ce qu'il a appris, répondez aux questions puis donnez lui la fiche résumé !

 Si vous êtes en atelier composez des équipes, laissez les échanger et demandez à l'un des membres du groupe de s'exprimer !

**Toute l'équipe 1,2,3 digit vous souhaite une bonne formation !**