



Cette trame est une base, vous pouvez vous en inspirer 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 : Découvrir mon ordinateur

Avant de commencer la formation : Imprimez votre trame / Ouvrez le lien vers la formation AlphaNumérique / Imprimez des fiches résumé

Objectif




À l'issue de la formation, l'apprenant est capable de manipuler une souris d'ordinateur.

Introduction


 Avec l'animateur  5-15 min  Sans ordinateur

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 ! Mettez l'apprenant en confiance en lui expliquant qu'avec sa souris, c'est lui qui « à la main », qui a le contrôle sur l'ordinateur !



Les parties de la souris

 Avec l'animateur  5-15 min  alphanumerique.ca projeté

Expliquez à l'apprenant l'utilité des différentes parties de la souris. Ensuite, citez certaines parties et demandez à l'apprenant de les désigner sur sa propre souris.

 En atelier, projetez l'image cliquable pour désigner les différentes parties de la souris, demandez aux apprenants de vous les montrer sur leur propre matériel puis expliquez leur utilité en cliquant sur les (+).




Découvrir les différents curseurs

 Avec l'animateur  10-15 min  alphanumerique.ca projeté


Expliquez à l'apprenant que, lorsqu'il déplace sa souris, la flèche peut changer d'apparence ! Exemple : « Ce symbole [signifie que vous allez pouvoir écrire ! » Demandez-lui ensuite d'expliquer ce qui se cache derrière chaque symbole.

 En atelier collectif, projetez les cartes interactives et faites participer les apprenants.

ACTIVITÉ DÉCOUVERTE : L'APPRENANT IDENTIFIE UNE ZONE DE TEXTE GRÂCE AU CHANGEMENT D'ÉTAT DU CURSEUR


 Avec l'animateur  5-10 min  alphanumeric.ca projeté

Un petit écran interactif est disponible sur AlphaNumérique à la fin de la partie « Les différents curseurs ». Demandez à l'apprenant de déplacer sa souris au dessus de la zone 1 et de la zone 2. Que remarque-t-il ? A son avis, laquelle de ces deux zones est une zone de texte ?

 En atelier collectif, projetez votre écran, déplacez votre souris au dessus des deux zones et faites participer les apprenants ! Quels sont ceux qui pensent qu'il s'agit de la zone 1 ? De la zone 2 ? Pourquoi ?

Exercice 1 : La roulette

LES MOTS MYSTÈRE


 Pratique autonome  5-10 min  alphanumeric.ca projeté

L'apprenant utilise la roulette de sa souris pour faire descendre une barre de défilement et découvrir un mot mystère !

 En atelier, organisez un jeu de rapidité : le premier qui trouve le mot mystère a gagné !

Exercice 2 : Le double clic

TROUVEZ OÙ SE CACHE LA CHOUETTE !

 Pratique autonome  5-10 min  alphanumeric.ca projeté

L'apprenant double clique sur des portes pour les ouvrir et découvrir derrière laquelle d'entre elles se cache la chouette Hedwige !




Exercice 3 : Le glisser déposer

ÊTES-VOUS PRÊT À FAIRE DU RANGEMENT ?

 Pratique autonome  5-10 min  alphanumeric.ca projeté

L'apprenant glisse différents déchets dans une poubelle... qui parle !



Aller plus loin : c'est quoi un copier-coller ?

 Avec l'animateur  10-15 min  Sans ordinateur

Montrez à l'apprenant une première feuille de papier avec du texte écrit à la main et une deuxième feuille vierge. Demandez lui ce qu'il ferait pour recopier le texte de la première feuille vers la deuxième feuille !




Expliquez-lui ensuite que, sur un ordinateur, c'est le clavier qui remplace le stylo ! Mais comment faire si le texte que l'on veut recopier fait 100 pages ? Le retaper prendrait trop de temps ! Heureusement, grâce à la souris, il est possible de copier puis coller un texte en quelques clics. Expliquez ensuite les différentes étapes du copier-coller puis réalisez une démonstration.

À VOS MARQUES, PRÊTS, COPIER-COLLER !


 Pratique autonome  5-10 min  alphanumeric.ca projeté

L'apprenant réalise un exercice en autonomie, dans lequel il fait un copier coller des vers d'un poème !

Synthèse

 Avec l'animateur  10-15 min  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 d'AlphaNumérique vous souhaite une bonne formation !