

Accueillir une classe

Découverte de l'informatique		Espace mobilier	L'école et l'atelier	Projets et réalisations		Programmer les séances	Evaluation	
Compétences transversales	Système et logiciels			Préparation	Médias		Projet	Compétences
Bureau et Fenêtres	Fonctionnement d'un ordinateur	Une classe : 24 à 28 élèves	Les règles de vie de la classe	L'atelier est un espace de créativité	Site web	Définir les contenus	Evaluation continue en situation	Informatique de base
Enregistrer	Traitement de texte	Deux enfants par poste maxi	L'enseignant est le responsable pédagogique de la classe	Compétences requises	CD multimédia	Répartir les tâches	Carnet de bord	Utiliser un traitement de texte ou un logiciel de retouche d'images
Ouvrir	Dessin vectoriel	Accueil en demi groupe	. Un projet pour la classe	Echange avec les enseignants	Imprimés papier	Durée des séances		Rechercher et se documenter
Imprimer	Navigation et recherche		Les écoles sont équipées d'ordinateurs	Organisation du travail		Rédiger le programme		Utiliser la messagerie
Copier coller	Messagerie		L'expertise technique de l'animateur.	Durée du projet				Avoir un esprit critique
			L'expertise pédagogique de l'animateur	Définir la réalisation				
<i>Etc...</i>	<i>Etc...</i>	<i>Etc...</i>	<i>Etc...</i>	<i>Etc...</i>	<i>Etc...</i>	<i>Etc...</i>	<i>Etc...</i>	<i>Etc...</i>

