

TRAME D'ANIMATION

Découverte du PC



Niveau : Débutant·e

 1h30

OBJECTIF :



Cet atelier a pour objectif de faire découvrir ou redécouvrir l'ordinateur dans son ensemble (ses composants, sa façon de fonctionner etc.) ainsi que la souris et le clavier. Cet atelier est en lien avec un second atelier : celui du bureau numérique.

.....

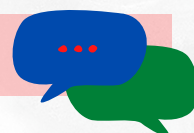
INTRODUCTION : 10 À 15 MINS



(Possiblement revenir sur des questionnements sur l'atelier précédent). Durant ce moment d'introduction, il est possible de questionner les savoirs des personnes présentes durant l'atelier. Commencez par des questions simples du style : "*Que savez-vous d'un ordinateur ? Pouvez-vous me montrer ceci ou cela ?*". Il est intéressant d'accompagner ceci d'un jeu/exercice sur les composants d'un PC, et aussi ses périphériques (cf. Feuille suivante).

.....

LES PARTIES DE L'ORDINATEUR : 10 À 15 MINS



Pour "corriger" l'exercice précédent, vous pouvez désigner certaines parties de l'ordinateur et expliquer ensuite l'utilité de chacune d'entre elles. Allez à l'essentiel, l'apprenant·e aura l'occasion de les découvrir plus en détails par la suite. Vous pouvez faire de même avec les périphériques.

AVEC LE SOUTIEN DE



Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020

TRAME D'ANIMATION

Découverte du PC



Niveau : Débutant·e

🕒 1h30



1 sur 1

AVEC LE SOUTIEN DE




Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020

TRAME D'ANIMATION

Découverte du PC



Niveau : Débutant·e

 1h30

EXERCICES CLAVIER SOURIS - 15 À 20 MINUTES CHACUN



Lors du diagnostic de départ, vous avez pu voir si les personnes savaient utiliser ou non le clavier et la souris. Souvent, il·elle·s savent utiliser ces derniers pour les manipulations de bases, alors rien de mieux que des exercices pour délier les doigts !

Tout d'abord, expliquez leur les différentes utilisations des boutons de la souris. Vous pouvez alors faire des exercices (cliquer, glisser déposer etc.) Ceux sur Les Bons Clics sont simples et efficaces pour cela. Sinon, montrez à l'apprenant·e 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 et ainsi de suite.

Concernant le clavier, vous pouvez faire des exercices différents, comme retaper une lettre, un texte, ou encore faire des exercices sur le positionnement des doigts le clavier : quel doigt sur quel touche.

Ici on favorise la pratique autonome sur des exercices directement sur l'ordinateur.

DIFFICULTÉ CLAVIER : 10 MINS



A la fin de la séance, vous pouvez aborder les les combinaisons de touches pour les caractères spéciaux. Vous pouvez leur procurer un support papier avec un clavier aux touches colorées selon leurs utilisations et voir avec eux·elles pour reproduire ces caractères-ci.

AVEC LE SOUTIEN DE



Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020

TRAME D'ANIMATION

Découverte du PC



Niveau : Débutant·e

 1h30

FIN DE SÉANCE - 10 MINS



N'hésitez pas à demander aux personnes présentes de poser leurs questions si elles en ont. Vous pouvez remettre, suivant si vous en faites une ou non, une fiche résumé avec ce qui a été vu durant cet atelier. N'oubliez pas de faire signer la fiche de suivi.

AVEC LE SOUTIEN DE



Projet inclusion numérique : financé par le fonds social européen dans le cadre du programme opérationnel national "emploi et inclusion en métropole" 2014-2020