Apprentissage

Logiciels	Compétences	Descriptif	Niveau difficulté
ABCD	- Retrouver la même lettre sous différentes graphies - Associer mot et initiale		3
Babysouris	- Maîtriser les déplacements de la souris	Principe du « pacman », difficulté croissante	1
La pêche	- Maîtriser les déplacements de la souris	Attraper les poissons qui sautent avec l'épuisette et les déposer dans la caisse	2
L'as du clic	- Connaître les différentes touches du clavier et les différents clics de la souris	Déplacements du personnage provoqué par touches du clavier et clics souris	2
Le clavier	- Associer deux graphies du même mot (cursives/capitales)	2 types d'activités : - cliquer sur les touches du clavier représentées - saisir le mot au clavier	3
Les lettres du clavier	- Connaître les lettres du clavier et les chiffres (pavé numérique)	Taper au clavier les lettres et les chiffres qui apparaissent sur les montgolfières	2
Les mariages	- Associer les minuscules et les majuscules des lettres	Poser les lettres minuscules près des majuscules équivalentes	2
Majou Minou	- Associer deux graphies d'une même lettre, d'un même mot (scripts/capitales)	4 exercices : - est-ce une majuscule ou une minuscule ? - trouver la majuscule ou la minuscule d'une lettre - mettre un mot en majuscule ou en minuscule - corriger la phrase	3
Manipulation de la souris	- Associer silhouette et objet	3 types d'activités : - faire glisser les objets vers leur silhouette - cliquer sur le lapin - cliquer sur les ballons en mouvement	2

Manipulation de la souris 1	- Motricité fine	- Ramasser les papiers sans toucher les fleurs - Déplacer le personnage sans toucher les bordures - Amener le personnage à des points successifs et couper les ficelles des ballons - Faire sauter le dauphin vers les ballons - Lancer les feux d'artifice	2/3
Marion les lettres	- Associer scripts, minuscules et capitales	Taper d'abord au clavier la lettre à sélectionner puis la déplacer avec des flèches directionnelles Si réussite : jeu (caisses à transporter dans un labyrinthe)	2
Sourilik = babysouris			
Tip-Tap	- Connaître les lettres du clavier et les chiffres (pavé numérique)	2 niveaux (facile et dur) Taper au clavier les lettres ou chiffres qui se déplacent	2