Une démarche partagée avec la classe

Une séance de 30 à 45 minutes

5 à 10 min : manipuler les cartes et présenter la situation réelle en binôme.

10 à 15 min : explorer la situation fictive et essayer une décision à la fois.

5 à 10 min : comparer une vérification et expliquer ses choix avec un pair ou l'adulte.

5 à 10 min : conserver une trace choisie puis préparer une activité ou une discussion hors écran.

Une classe à plusieurs niveaux

Le contexte peut être commun. Les CE travaillent sur des informations plus explicites et moins nombreuses ; les CM croisent davantage de contraintes et discutent la portée d'une décision. Les repères CE1, CE2, CM1 et CM2 de chaque leçon permettent d'ajuster la lecture, la manipulation et l'autonomie sans imposer davantage de frappe.

Ce que vérifie l'outil

Les contrôles automatiques portent sur les choix et conditions annoncés dans une situation inventée. Ils ne jugent pas le sens d'un texte libre, la compréhension ni la qualité d'une justification. Le statut « à discuter » garde cette distinction visible. Un dessin, l'oral et la dictée à l'adulte sont recevables.

L'erreur et l'aide font partie de la recherche

Une réponse erronée reste présente. Harry reformule, donne deux indices progressifs, puis explique une démarche à la demande. Une aide ne retire pas une réussite ultérieure. Demander à l'élève ce qui a changé entre deux essais apporte davantage qu'un score.

Des situations inventées, sans mise en danger

Ne demandez ni véritable mot de passe, ni nom complet, ni adresse personnelle. Les commandes des fausses pages montrent des effets locaux et n'ouvrent aucun service. Une apparence soignée, une extension, HTTPS, une date récente ou un grand nombre de reprises ne prouvent pas qu'une information est vraie.

Le Coin des Curieux
Informatique primaire · Pack 4 · CE / CM

LEÇON 16 · FICHE CE

Une page, plusieurs petits espaces

Éloi veut découvrir une activité au jardin. La page inventée montre un petit texte sur le haricot, un menu pour ouvrir une autre fiche et une publicité. Tu vas lire une zone à la fois et prévoir ce que fait une commande. Tous les essais restent ici : aucun vrai site ne s’ouvre.

Je distingue le rôle d’une zone et je prévois un effet avant de simuler une commande.

D’abord, à deux

• Pose sur la table les trois zones : texte du haricot, menu et publicité. Fais lire les courts textes si nécessaire.

• Montre une commande et dis ce que tu prévois. Le camarade change seulement la carte correspondant à son effet.

• Compare ce qui reste sur la table à ta prévision. Échange les rôles ; une zone peut contenir un bouton.