



Fiche Mission

Découvrir la souris



Pourquoi apprendre à vos élèves à utiliser la souris ?

La maîtrise de la souris est un **prérequis indispensable pour se servir d'un ordinateur**, introduit en cycle 1 dans les programmes de l'école maternelle. La souris est mobilisée dès les premières situations d'interaction avec un environnement numérique : **sélectionner, cliquer, glisser-déposer, naviguer ou faire défiler** du contenu.

Si cette compétence de base n'a pas été consolidée dans les cycles précédents, elle constitue un frein direct à l'entrée dans les activités numériques du cycle 3, notamment pour les missions nécessitant l'ouverture de fichiers, la validation d'actions ou l'accès à des ressources en ligne.

Bien que les programmes 2025 de cycle 3 ne mentionnent pas explicitement la souris, ils intègrent des usages qui l'impliquent nécessairement, comme la **navigation dans un environnement numérique**, la **consultation de contenus en ligne** ou la **manipulation de documents interactifs**.

Il est donc pédagogiquement justifié de prévoir des activités ciblées pour consolider cette compétence, soit en amont, soit au début du travail sur les compétences numériques. Ces activités permettent de garantir une prise en main fluide des outils et une équité d'accès aux apprentissages numériques prévus par les programmes et le Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture.



Quelles sont les notions utiles pour l'enseignant ?

Dans une approche anthropologique du numérique, Philippe Plantard rappelle que manipuler des outils numériques, comme la souris, relève de gestes sociaux et culturels, bien plus que d'une simple compétence technique.

Souvent considérée comme acquise, la maîtrise de la souris peut pourtant faire obstacle aux apprentissages numériques si elle n'a pas été travaillée auparavant. Sans cette base, un élève peut se retrouver exclu de tâches qui supposent de cliquer, glisser, déposer ou naviguer. Enseigner l'usage de la souris, c'est offrir à tous les élèves un accès équitable à l'univers numérique, et leur permettre d'entrer pleinement dans des activités où l'autonomie et la précision sont essentielles.

Source : Plantard, P., 2014, HDR, Université de Nantes



L'objectif pédagogique : Maîtriser la souris dans l'environnement numérique

Lien avec le **Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture (2025)** :

II.11 - Disposer d'une culture du numérique, en maîtriser les usages et en apprécier les enjeux

« Dès l'école primaire, les élèves apprennent à développer des usages numériques simples : ils approchent de manière ludique les activités de programmation, se familiarisent à des pratiques à la fois instructives et responsables ; ils prennent conscience de leurs droits et de leurs devoirs, des dangers que représentent pour leur propre santé physique ou mentale une exposition trop longue aux écrans, des impacts environnementaux de leurs pratiques. »

Lien avec la **Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques** :

Source : Point 1



Lien avec le **CRCN** :

5.2 Construire un environnement numérique

Ressources utiles :

 Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture (Eduscol,2025)





Quel est le contenu de cette mission ?

Lexique à maîtriser pour les élèves

- Cliquer** : c'est effectuer un appui court sur le bouton gauche de la souris.
- Faire un clic droit** : c'est effectuer un appui court sur le bouton droit de la souris.
- Faire un double-clic** : c'est effectuer deux appuis courts et rapprochés sur le bouton gauche de la souris.
- Glisser-déposer** : c'est maintenir un appui sur le bouton gauche de la souris pour déplacer un élément.
- Molette** : c'est le disque entre les boutons de la souris qui tourne pour faire défiler l'écran (scroller).

Prérequis spécifiques pour cette mission

CYCLE 2

Questionner l'espace et le temps :
Se repérer dans l'espace et le représenter

- Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous...).

Durée estimée
10 min



Matériel compatible
Ordinateur et souris



Mission préalable recommandée
Aucune

Cette mission est divisée en deux étapes ayant chacune un objectif :

Cliquez sur les icônes pour voir les contenus

Situation introductive

La mission commence par une bande dessinée sur l'arrivée de Junior à l'école : Alix et Maya vont devoir aider la maîtresse à monter et à programmer le robot.



Étape 1 : Objectif

Descriptif

Validation

- Maîtriser la molette et le double-clic
- Maîtriser le clic gauche et le clic droit
- Maîtriser le glisser-déposer



Entraînement

- Utiliser le double-clic
- Utiliser la molette
- Utiliser le glisser-déposer
- Utiliser le clic droit



Didacticiel

- Situation de découverte
- Découvrir les différentes fonctionnalités de la souris
- Découvrir le glisser-déposer
- Fiche récapitulative



Savoir-faire
MAÎTRISER
l'usage de la souris





Étape 2 : Objectif	Descriptif		
Savoir-faire UTILISER la souris dans un environnement numérique	Validation	<ol style="list-style-type: none">1. Ouvrir un fichier2. Ouvrir les propriétés d'un fichier3. Déplacer un fichier dans un dossier4. Sélectionner un mot et le déplacer	   
	Entraînement	<ol style="list-style-type: none">1. Utiliser le double-clic pour ouvrir un fichier2. Utiliser le clic droit pour ouvrir le menu contextuel3. Utiliser le glisser-déposer pour déplacer un fichier dans un dossier4. Utiliser le double-clic pour sélectionner un mot	   
	Didacticiel	<ol style="list-style-type: none">1. Situation de découverte2. Découvrir le double-clic pour ouvrir un document3. Découvrir le clic droit pour ouvrir le menu contextuel4. Découvrir le glisser-déposer pour déplacer un fichier dans un dossier5. Fiche récapitulative	    
Défi	Descriptif		
Approfondissement	<ol style="list-style-type: none">1. Maîtriser différents clics dans un environnement numérique2. Maîtriser différents clics dans un environnement ludique	 	

Pix Junior se construit avec vous !

Envie d'échanger sur la mission (propositions pédagogiques, suggestions d'amélioration...) ?

[Rejoindre le forum](#) [Partager mes retours](#) [Accéder au Centre d'aide](#) 

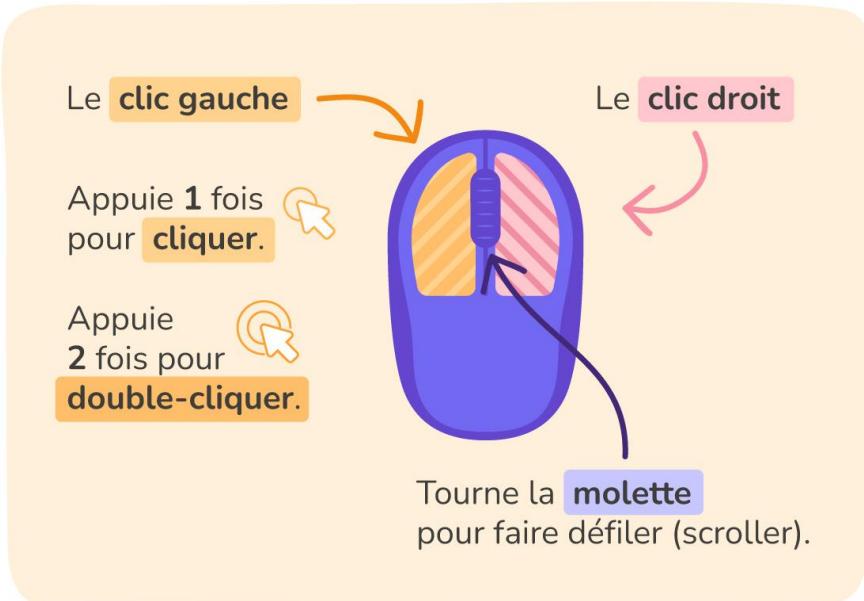
Annexe à imprimer



Mission : Découvrir la souris

TU PEUX RETENIR QUE

Sur une souris :



Domaine 5 : Environnement numérique

PixJunior



Mission : Découvrir la souris

TU PEUX RETENIR QUE

Sur l'ordinateur :



Domaine 5 : Environnement numérique

PixJunior