

Progression B2i au cycle 2

1. S'approprier un environnement informatique de travail

- 1.1 Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et je sais à quoi ils servent.
- 1.2 Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique; je sais lancer et quitter un logiciel.
- 1.3 Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.
- 1.4 Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

3. Créer, produire, traiter, exploiter des données

- 3.2 Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.
- 3.3 Je sais modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes.
- 3.4 Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.

4. S'informer, se documenter

- 4.1 Je sais utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets. (CE1)

5. Communiquer, échanger

- 5.1 Je sais envoyer et recevoir un message.
- 5.2 Je sais dire de qui provient un message et à qui il est adressé.

Chaque séance de 45 minutes se décompose en deux parties : une partie liée à des compétences techniques liées au B2I, l'autre partie à des compétences pédagogiques disciplinaires. Il est aussi possible de mêler les deux. Une dernière activité "bonus" peut-être proposée pour les plus rapides.
Le programme de la séance peut-être présenté sous forme d'affiche pour plus d'autonomie.

<i>Partie B2i - 20 min</i>	<i>Partie didactique - 20 min</i>
Maîtriser les outils techniques, le vocabulaire, la succession de tâches à effectuer	Réinvestir des notions, des compétences établies en classe à travers l'outil informatique

Validation : elle peut être orale faite par l'élève ("j'y suis arrivé") ou l'enseignant, mais aussi écrite, en faisant imprimer le résultat obtenu (texte...), même sous forme d'exercices.

Exemple de progression en cycle 2 par période

Période 1 : L'ordinateur, les outils, les logiciels (1.1, 1.2, 1.3, 1.4)

- En classe : séance de présentation des différentes parties d'un ordinateur : rôles de chaque partie
- Apprendre à allumer et éteindre correctement l'ordinateur
- Apprendre à s'identifier (saisir son prénom avec modèle et son mot de passe)
- Description des éléments virtuels : Bureau, dossier, fichiers (transposer le vocabulaire : dossier = pochette, fichier = feuille ou livre et page)
- En classe : Etablir la notion d'arborescence à l'aide de thèmes (famille d'animaux...)
- Jeu rallye sur ordinateur dans des dossiers imbriqués : Naviguer dans les dossiers pour trouver des images, des mots en suivant un parcours dans une arborescence définie. *"Aller dans le dossier Images / Sorties peda / Forêt / jeux_arbres et décrire la personne qui est sur la première image...etc."*
- Lancement simple d'activités avec validation de résultat par un clic (logiciel de dessin). Démarrer et quitter le logiciel (*Menu Fichier / Quitter*).
- Utiliser un logiciel de dessin pour maîtriser la logique générale : "je sélectionne un outil et je l'applique". Utiliser une fonction simplifiée pour enregistrer (*Logiciel Tuxpaint*).

Période 2 : approche du texte, ouvrir et enregistrer (1.3, 1.4)

- Lancer un logiciel de traitement de texte, ouvrir des fichiers et repérer des indices : *Proposer une série de 5 fichiers à ouvrir (un mot unique dans chaque fichier) et reconstituer une phrase à partir de ces mots.*
- Lancer un éditeur de texte, se déplacer avec les flèches du clavier et effacer des mots *Enlever des mots intrus ajoutés dans un poème avec la touche "Retour arrière".*
- Lancer un éditeur de texte, se déplacer avec les flèches du clavier et effacer des lettres au milieu de mots : *Lettres intruses dans un texte connu (poème). Utiliser "Retour arrière" ou "Suppr"*
- Utiliser la souris et les flèches pour placer le curseur le plus rapidement possible à un endroit précis. *Sélectionner un mot particulier à la souris (clic-glisse-et-lâche) et lui appliquer un effet (gras)...*
- Ouvrir un fichier avec un logiciel (texte, dessin). Le modifier, enregistrer un document dans un dossier facile d'accès. Changer le nom du document (prénom de l'utilisateur.txt par exemple).

Période 3 : saisie de texte, mise en forme (3.2, 3.3, 3.4) (fin CP - CE1)

- Avec un logiciel de traitement de texte. Ouvrir un texte à trous et le compléter (texte facile bien connu des enfants).
- Modifier un texte en remplaçant des caractères par d'autres (majuscules par exemple)
- Corriger un texte en remplaçant des lettres par des lettres accentuées.
- Utiliser la mise en forme (gras, italique, souligné) pour repérer des éléments d'un texte.
- Modifier la mise en forme du texte : ajouter des retours à la ligne pour créer des paragraphes, changer la taille du titre.
- Mettre en forme un texte brut (poème) et l'imprimer pour le coller dans le cahier.

Période 4 : Navigation internet (4.1)

- Visite d'un site internet avec une adresse pré-enregistrée (page d'accueil par défaut ou lien à cliquer pour y arriver). Navigation dans le site, en lien avec les projets de classe.
- Comparer un site internet et un journal. Présentation, contenu... Structure similaire (Une, pages...), mais au contenu plus interactif (audio, vidéo, images). Notion de menu, de page d'accueil.
- Valider l'appartenance d'une page à un site (Est-ce toujours le même site ?) *Lire une adresse internet, cohérence graphique des sites internet*

- Contenu des pages, dangers de l'internet
Comment savoir si ce qu'on lit est vrai ?

Période 5 : messagerie (CE1)

- En classe : présentation théorique de la messagerie. Similitude avec le courrier postal.
- En classe : présentation magistrale de l'interface de messagerie : boutons, fenêtre de lecture...
- Répondre à un message (questionnaire contenu dans le message)
- Ecrire un message à un destinataire d'une adresse donnée.
- Insérer une pièce jointe dans un message (choix d'une image, envoi d'un fichier texte)
- Transférer un message, mettre en copie (écrire un seul message à plusieurs destinataires)
- Jeu de rallye par messagerie : demander plusieurs informations à plusieurs destinataires

Quelques projets pédagogiques au cycle 2 intégrant les TICE

- Mettre en forme un album créé par la classe et le mettre en voix : saisir les textes, imprimer les illustrations choisies
- Légender des photos de sorties scolaires
- Utilisation de logiciels de dessins : production libre ou à consignes imposées