

Progression B2i au cycle 3

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.

2. Adopter une attitude responsable

- 2.1 Je connais les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de mon école.
- 2.2 Je respecte les autres et je me protège moi-même dans le cadre de la communication et de la publication électroniques.
- 2.3 Si je souhaite récupérer un document, je vérifie que j'ai le droit de l'utiliser et à quelles conditions.
- 2.4 Je trouve des indices avant d'accorder ma confiance aux informations et propositions que la machine me fournit.

3. Créer, produire, traiter, exploiter des données

- 3.1 Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.
- 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.
- 4.2 Je sais repérer les informations affichées à l'écran.
- 4.3 Je sais saisir une adresse internet et naviguer dans un site.
- 4.4 Je sais utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche.

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.
- 5.3 Je sais trouver le sujet d'un message.
- 5.4 Je sais trouver la date d'envoi d'un message.

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.

Partie B2i - 20 min	Partie didactique - 20 min
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 3 par période

Période 1 : L'ordinateur, les logiciels (1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1)

- 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 : Notion d'arborescence en classe
- En classe : Droits et devoirs (mots de passe...).
- Jeu rallye dans des dossiers imbriqués : Naviguer dans les dossiers pour trouver des images, des mots en suivant un parcours dans une arborescence. Créer des dossiers dans son espace personnel, ranger ses fichiers en les glissant dans les dossiers..
- Lancement simple d'activités avec validation de résultat par un clic. Quitter le logiciel.

Logiciels utilisés : gestionnaire de fichiers, logiciel de dessin, activités par simple clic.

Période 2 : traitement de texte (3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.6)

- Lancer un logiciel de traitement de textes, ouvrir des fichiers et repérer des indices.
- Lancer un traitement de texte, se déplacer avec les flèches du clavier et effacer des mots, des lettres. Jeux de langue : rimes, N+7, un mot pour un autre.
- Jouer avec les fonctions couper / coller : texte puzzle, mots à remettre dans l'ordre alphabétique, adverbess à placer dans un texte.
- Jouer avec le copier coller avec un poème à répétition, donner le début à recopier plusieurs fois.
- Travailler la mise en forme d'un texte : gras, italique, souligné, alignement...
- Modifier les polices de caractères et ajouter des listes, des titres, de la couleur.
- Mise en forme libre d'un texte (chant, poésie...), Imprimer le résultat.

Logiciels utilisés : OpenOffice, Editeur de texte

Période 3 : Travail autour de l'image (3.1, 2.3, 2.4)

- Modifier une image : recadrer, redimensionner, améliorer
- Modifier une image avec l'outil clone : truquer une image. Retrouver une image falsifiée
- En classe : comment détecter une image falsifiée ?
- En classe : Droits des images à publier.
- Insérer des images dans un documents : présentation (affiche, exposés...)

Logiciels utilisés : Retouche d'image, OpenOffice.org

Période 4 : Visite de site internet (4.1, 4.2, 4.3, 2.4)

- visite d'un site internet avec adresse pré-enregistrée. Navigation.
- Retrouver l'adresse d'un site et sa pertinence
- En classe : analyse d'une recherche sur internet : analyse des résultats
- Recherche sur un thème, dans un moteur de recherche adapté aux enfants.

Logiciels utilisés : Navigateur internet

Période 5 : messagerie (2.2, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4)

- En classe : présentation théorique de la messagerie
- En classe : présentation magistrale de l'interface de messagerie
- S'identifier. Répondre à un message (questionnaire)
- Ecrire un message à un destinataire
- Insérer une pièce jointe
- Transférer un message, mettre en copie, répondre à tous
- Jeu du cadavre exquis par messagerie, rallye
- Dialogue en direct (interne)
- En classe : risques du dialogue en direct

Logiciels utilisés : messagerie, dialogue en direct (Gcompris ou autre).