



1	S'approprier un environnement informatique de travail
2	Adopter une attitude responsable
3	Créer, produire, traiter, exploiter les données
4	S'informer, se documenter
5	Communiquer, échanger

ACTIVITÉS

ÉVALUATION

Présentation d'un ordinateur : lors des séances utilisation du vocabulaire technique
Démonter un ordinateur
Eteindre les ordinateurs à chaque séance en respectant la procédure
Ouvrir et enregistrer le travail
Réaliser un diaporama sur les différents composants de l'ordinateur (photos)

- Cap B2i item 1
- Fiche avec les différents composant à nommer
- Choisir quelques enfants à chaque séance pour valider la procédure pour éteindre l'ordinateur, ou pour enregistrer le travail
- Proposer des QCM présentant différentes procédures

CHARTE : Chaque année signature de la charte élève (on peut la rédiger en classe)
INTERVENTIONS régulières de l'enseignant : rechercher dans un document les informations faisant référence aux droits d'utilisation, s'interroger sur les indices de pertinence (adresse du site, webmaster, recoupement des informations sur plusieurs sites)
VINZ ET LOU : est un programme de sensibilisation aux risques d'usages de l'Internet soutenu par le ministère de l'éducation nationale.
« Tout n'est pas toujours vrai sur Internet » « tout n'est pas pour toi » ...

QCM : proposer plusieurs adresses ou page d'accueil et demander quels sites il faut visiter pour avoir des informations sérieuses sur tel ou tel sujet; justifier

Activités dans les différents domaines d'apprentissage

ARTS VISUELS Traitement de l'image avec Photofiltre

Maîtrise de la langue

- Mise en page de différents types de texte
- Création d'un Cdrom avec une histoire à tiroirs
- Roman photos
- Livres qui parlent
- Mise en page d'un journal
- Réalisation d'un album (texte et images)
- Réalisation d'un dessin animé

Découverte du monde

- Fiche d'identité d'un pays
- Exposition classe de découverte

SCIENCES

- Compte rendu d'expérience (diaporama)
- Fiche technique
- Fiche d'identité d'un animal
- Réalisation d'une classification des animaux

RALLYE WEB

- Créés par l'enseignant en rapport avec les thèmes travaillés en classe : les gaulois, géographie, classe de découverte, sortie
- Participation à des rallye web (défi du 95 ..)

Création de défi

A partir de sites préselectionnés inventer un défi en direction d'une autre classe (correspondants...)

Correspondance

Collectif : classe à classe. Permet en plus de l'envoi de courriel de travailler les autres domaines du B2i et des compétences dans d'autres domaines d'apprentissage
Envoi de textes documentaires, de production d'écrit, de défi web

Élève à élève

Participation à un site collaboratif

Participation à un défi web, défi maths...

Prévoir les compétences travaillées dans l'activité pour le domaine d'apprentissage

B2i : Après plusieurs activités dans les différents domaines : on peut prévoir une évaluation des compétences B2i

- Produire un document numérique simple, le modifier, l'enregistrer, l'imprimer
- Donner des contraintes : taille et couleur de police..
- Mettre en forme un document brut
- Créer un document simple en insérant des images

Connaissances dans le domaine abordé

B2i

- Dans les rallyes, intégrer des questions ne relevant que du B2i : copier-coller l'adresse d'une page, réaliser une recherche dans un site thématiques ou moteur de recherche pour enfants à partir de mots-clés.
- Choisir des sites variés dans leur présentation : liens, liste déroulante, onglets, icônes. Savoir naviguer dans un site

Envoyer un mail : choisir quelques élèves par séance

Document papier : sur un mail imprimé donner le nom du destinataire, l'objet du courrier, la date...