

Proposition de programmation

A = compétence Abordée - V = Validation de la compétence –
C = Consolidation

	EM	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
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.	A	A	V	C	C	C
1.2) Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel.	A	V	C	C	C	C
1.3) Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.	A	V	C	C	C	C
1.4) Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.	A	A	V	C	C	C
2 - Adopter une attitude responsable						
2.1) Je connais les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de mon école.			A	V	C	C
2.2) Je respecte les autres et je me protège moi-même dans le cadre de la communication et de la publication électroniques.			A	A	A	V
2.3) Si je souhaite récupérer un document, je vérifie que j'ai le droit de l'utiliser et à quelles conditions.			A	A	A	V
2.4) Je trouve des indices avant d'accorder ma confiance aux informations et propositions que la machine me fournit.				A	A	V
3 – Créer, produire, traiter, exploiter des données						
3.1) a) Je sais produire et modifier un texte.	A	A	V	C	C	C
3.1) b) Je sais produire et modifier une image ou un son.	A	A	A	A	V	C
3.2) Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.	A	A	A	V	C	C
3.3) Je sais modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes.			A	A	V	C
3.4) Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.			A	A	A	V
3.5) Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.			A	A	A	V
3.6) Je sais imprimer un document.	A	A	V	C	C	C
4 – S'informer, se documenter						
4.1) Je sais utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets.	A	A	A	V	C	C
4.2) Je sais repérer les informations affichées à l'écran.	A	A	A	V	C	C
4.3) Je sais saisir une adresse internet et naviguer dans un site.			A	A	V	C
4.4) Je sais utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche.			A	A	V	C
5 – Communiquer, échanger						
5.1) Je sais envoyer et recevoir un message.			A	A	V	C
5.2) Je sais dire de qui provient un message et à qui il est adressé.			A	A	V	C
5.3) Je sais trouver le sujet d'un message.				A	A	V
5.4) Je sais trouver la date d'envoi d'un message.				A	A	V

1 – S'approprier un environnement informatique de travail

[Exemples d'activités]

1.1) Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et je sais à quoi ils servent.

Différents types de schémas à légender (utilisation du vocabulaire précis)

Créer un poster référent avec les images de chaque partie de l'ordinateur et les périphériques

Faire construire à chaque enfant son ordinateur à partir des catalogues du commerce

Démonter un ordinateur et étudier les différentes parties

Au cycle 3 : étudier le parcours de l'information

1. Outil de transmission
2. Outil de stockage
3. Outil de saisie
4. Outil de traitement
5. Outil d'édition

Mettre en place un cahier d'informatique qui suivra l'élève du cycle 1 au cycle 3, avec un lexique à la fin, y ajouter la feuille de positionnement :

<http://www.educnet.education.fr/chrgt/b2i/b2i-NivEcole.pdf>

Travailler l'oral, utiliser toujours le vocabulaire adéquat même avec des petits

1.2) Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel.

Manipulation en salle informatique ;

Identique quelque soit l'ordinateur ;

Expliquer la démarche à chaque fois pour les plus jeunes

1.3) Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.

Placer un mot dans un texte à trou

Placer une image au bon endroit

1.4) Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.

1. Créer un dossier pour la classe, à l'intérieur un dossier élève ou il rangera tous ses fichiers de l'année
2. Organiser des exercices systématiques pour accéder à son travail du fichier vers le dossier classe et vis versa
3. Enregistrer son travail dans le bon dossier
4. Ouvrir le bon fichier ou dossier
5. Parcourir les différents chemins (arborescence) pour accéder à son dossier
6. Exposés à deux : transférer des fichiers d'un dossier à l'autre.

Travail individualisé : chaque élève ouvre son fichier pour faire son travail individualisé.

2 – Adopter une attitude responsable

[Exemples de charte]

2.1) Je connais les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de mon école.

- Faire signer la charte à tous les enfants ainsi qu'aux parents
- Elaborer des QCM sur les droits et les devoirs
- Toujours citer les sources des documents, logiciels utilisés

2.2) Je respecte les autres et je me protège moi-même dans le cadre de la communication et de la publication électroniques.

Apprendre à se protéger

Sites en ligne :

1. <http://www.education-medias.ca/francais/jeux/index.cfm>
2. [la première aventure des trois Cybercochons dans le cyberspace](#)
3. [Qui dit vrai ? La deuxième aventure des trois Cybercochons,](#)
4. [Les CyberAventures d'Alex et Alex \(11-13 ans\)](#)
5. [Le Centre de recherche \(11-13 ans\)](#)
6. [Internet sans crainte \(7 à 12 ans\)](#)

2.3) Si je souhaite récupérer un document, je vérifie que j'ai le droit de l'utiliser et à quelles conditions.

- Comparer les informations à l'aide de plusieurs supports
- Mesurer l'efficacité des recherches en fonction du renseignement recherché
- Toujours citer les sources et demander l'autorisation au propriétaire de les utiliser

2.4) Je trouve des indices avant d'accorder ma confiance aux informations et propositions que la machine me fournit.

- Développer l'esprit critique : travail de groupe
- Croiser les informations
- Etre prudent

3 – Créer, produire, traiter, exploiter des données

[Exemples d'activités]

3.1) Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.

Participer aux différents rallyes internet

Utiliser:

1. L'appareil photo numérique
2. Le scanner
3. Le caméscope

Projet de classe

Exposés avec un diaporama, Médiator, Publisher

Création d'un CD multimédia avec son et images

1. *Audacity* : logiciel gratuit qui permet d'enregistrer du son et de le modifier
2. *Photofiltre* : logiciel qui permet de modifier des images

3. Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.

Ponctuer et accentuer en cycle 3 un texte modèle.

3.3) Je sais modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes.

Mettre en place une progression de traitement de texte pour valider cette compétence

Utiliser différents logiciels

3.4) Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.

Mettre en place une progression de traitement de texte pour valider cette compétence

Utiliser différents logiciels

Présentation de documents

Recherche sur internet copier/coller

Texte à trou

Texte puzzle

Insérer, redimensionner et déplacer une image dans un document texte

3.5) Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.

Participer aux différents rallyes internet

Utiliser

1. L'appareil photo numérique
2. Le scanner
3. Le caméscope

Projet de classe

Exposés avec un diaporama, Médiator (ou MCK3), Publisher (ou Scribus)

Création d'un CD multimédia avec son et images

1. *Audacity* : logiciel gratuit qui permet d'enregistrer du son et de le modifier
2. *Photofiltre* : logiciel qui permet de modifier des images
3. *Médiator* (payant) ou *MCK3* (gratuit): logiciel qui permet de créer un outil multimédia avec son et images

3.6) Je sais imprimer un document.

Imprimer son travail (avec autorisation)

Utiliser l'aperçu avant impression (permet de vérifier le nombre de page et la présentation)

4 – S'informer, se documenter

[Exemples d'activités]

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

Vocabulaire : utilisation d'un répertoire

Utilisation d'internet et du site de l'école (ascenseurs, boutons, liens..)

Utilisation de logiciels :

1. Le Robert junior
2. Encarta
3. Encarta Atlas
4. Le Louvre
5. Orsay

4.2) Je sais repérer les informations affichées à l'écran.

Travail sur la lecture de l'écran

Trouver l'information : exercices systématiques

Apprendre à

1. Enregistrer
2. Ouvrir
3. Télécharger
4. Copier/coller/couper

4.3) Je sais saisir une adresse internet et naviguer dans un site.

Savoir où saisir son adresse interne

Apprendre à l'enregistrer dans mes favoris

4.4) Je sais utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche.

Utiliser le moteur de recherche

Trouver le mot clé

Utiliser le web / image / mp3

5 – Communiquer, échanger

[Exemples d'activités]

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.

Création d'une boîte avec la poste <http://education.laposte.net>

Note : une boîte par classe est plus facile à gérer, sinon il faut une autorisation de la famille, notion de respect de la vie privée...

Travailler sur les différentes parties d'un courriel

- sur papier, avec légendes à compléter
- avec un logiciel

Faire de la correspondance scolaire

- classe à classe
- école vers autre école
- via l'étranger (anglais, allemand...)

Effectuer des demandes pour

- Des visites
- Des sorties scolaires
- Des animations à l'école
- Des spectacles
- De la documentation






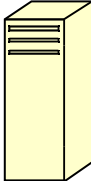





Travailler sur les différents rallyes de la circonscription

1. Défi maths
2. Rallye Perrault
3. Rallye Le petit prince
4. 3 heures pour écrire
5. Défi langues vivantes

exemple de fiche d'activité (domaine 1)

Technologies d'Information et de Communication dans les Ecoles

Un ordinateur est composé d'une unité centrale et de périphériques (qui sont autour et reliés à la tour ou le plateau)

		
imprimante	moniteur	hauts parleurs (ou enceintes)
	 unité centrale (ici, un plateau) elle peut aussi avoir la forme : tour 	
		
modem (pour raccorder à la ligne téléphonique, aller sur Internet)	clavier	souris
		
scanner (sorte de photocopieuse)		

Sur l'unité centrale, on trouve :

Un lecteur de disquettes		pour mettre des disquettes	
Un lecteur CD-Rom ou DVD-Rom		pour mettre des CD ou des DVD	

A l'intérieur de l'unité centrale se trouve le disque dur qui contient tous les logiciels installés et les documents enregistrés.

exemple de fiche d'activité (domaine 1)

Fais bien attention aux flèches pour répondre

The diagram shows a computer workstation with the following components and their corresponding empty boxes for labeling:

- Two vertical boxes on the left side.
- Two vertical boxes on the right side.
- Two vertical boxes at the top.
- Two vertical boxes at the bottom.
- Two vertical boxes on the far left.
- Two vertical boxes on the far right.



Technologies d'Information et de Communication dans les Ecoles

Charte pour utiliser Internet à l'école

- J'utilise l'ordinateur en présence d'un enseignant pendant le temps de la classe et pour faire un travail scolaire.
- Je suis responsable de ce que j'écris et de ce que je dis. J'utilise un langage poli sans grossièretés, injures ou mots méchants, et avec le souci de me faire comprendre.
- Je ne donne pas d'informations sur moi ou ma famille (n° de téléphone, adresse) sur mes goûts, quand j'utilise la messagerie, un forum ou le chat, ou un formulaire de page web.
- J'alerte le maître si je vois des pages qui me dérangent
- Je sais que toutes les fois où je vais sur Internet, toutes les informations de ma navigation sont conservées et consultables.
- Je respecte la loi sur la propriété des œuvres.
Je copie et j'utilise des textes, des images, des sons après avoir toujours demandé la permission à l'auteur.

L'élève :

Le /... /....

Signature

Charte Internet à afficher

Internet et messagerie électronique



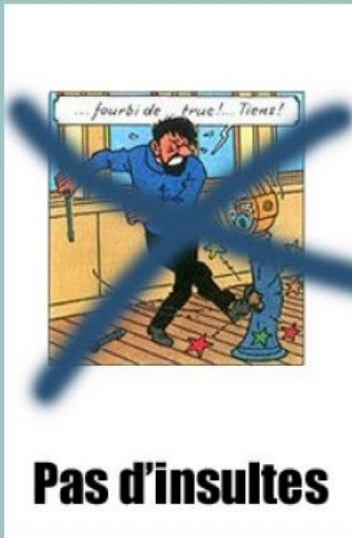
Pas de publicité pour un produit



Pas de religion



Pas de politique



Pas d'insultes



Pas de distribution de musiques, d'images et de textes d'auteurs sans leur permission



Pas de copie de logiciel payant sans la licence

Notre système de filtrage :
proteco.ac-rouen.fr

Notre site Internet :
<http://ecoles.ac-rouen.fr/>.....

Conception d'affiches scolaires, de cartes...

Activités possibles:

- réaliser une affiche scolaire pour faire la promotion d'une vente de gâteau, d'une fête, d'un voyage....
- fabrication d'une carte de vœux,
- production d'écrits légère agrémentée d'images, pour une exposition par exemple.

Logiciel utilisé :

De préférence Publisher (ou son équivalent libre: [Scribus](#)), mais on peut le faire avec un traitement de texte. Les élèves doivent déjà en connaître les fonctions élémentaires.

Nombre de séances (d'une durée de 45' environ):

Une ou plusieurs séances préalables en classe sont nécessaires afin de ne pas partir de rien. En salle info, bien qu'une séance puisse suffire, il vaut mieux compter deux séances, ce qui permettra aux élèves de peaufiner leur travail ou d'en changer une partie.

Mise en œuvre :

Séance(s) en classe :

Ebauche du projet, de façon individuelle ou par groupes.

L'idée est d'arriver en atelier informatique avec une maquette papier du résultat final.

Séances en salle informatique:

- Lancer le logiciel.
- Créer un nouveau document ou ouvrir le document existant.
- Créer d'abord les cadres de textes. Taper le texte entièrement avant de faire une première mise en forme (taille de la police, style de police).
- Insérer les images.
- Revoir la mise en page : disposition des images par rapport aux textes.
- Ajuster enfin la mise en forme des textes une fois que les images sont placées de façon définitive.
- Revoir la mise en forme des images (appliquer des effets aux cadres par exemple) sans les déplacer ni les redimensionner.
- Enregistrer régulièrement son travail.
- Imprimer.

Compétences à acquérir dans le cadre du B2i :

Ouvrir / Fermer un fichier enregistré

Enregistrer son travail.

Démarrer et quitter un programme à l'aide de la souris.

Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte.

Conception d'une brochure (patrimoine, compte-rendu de visite, production d'écrit)

Dans le cadre d'un projet patrimoine ou d'une visite d'un musée, d'un monument, d'une entreprise... l'outil informatique permet de collecter et de mettre en valeur les productions et les comptes-rendus des élèves. Les documents produits peuvent se présenter sous la forme d'affiches (exposé), d'une brochure (feuille A4 ou A3 pliée en deux), d'un ou de plusieurs articles pour le journal de l'école.

Les outils informatiques utilisés pour la conception de ces productions font appel :

1/ à l'utilisation de 3 types de logiciels :

Un logiciel de traitement de texte : Open Office Writer, Abiword, MS Works, Ms Word, Star Office Texte, Word pro

Un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur : Scribus, Open Office draw, MS Publisher, Star Office Dessin

Un logiciel de traitement d'image : Irfan View, Picasa, Photofiltre, Picture it, Paint Shop pro, Star Office Image, Paint

2/ à l'utilisation de périphériques spécifiques :

Appareil photo numérique

Scanner

Mise en œuvre :

1^{ère} étape : la préparation de la visite

Préparation et fabrication d'une enquête pour la visite

2^{ème} étape : la visite

Visite du ou des lieux

Prise de photographies, recueil de documents...

Collection de documents à partir de cd-rom encyclopédiques ou de site web

3^{ème} étape : sélection des documents

Collection des documents (photos, enquêtes remplies, documents rapportés...)

Sélection des photos prises sur place (photo numérique ou photo papier)

Production d'écrits

4^{ème} étape : saisie des textes

Frappe au "kilomètre" des textes à l'ordinateur

Mise en forme simple

5^{ème} étape : acquisition des images

Numérisation des photos papiers et des documents recueillis lors de la visite

Traitement des images numériques sélectionnées : cadrage, contraste, couleur...

Enregistrement de l'image sous la forme d'un fichier

6^{ème} étape : réalisation des documents

Compilation Textes / image

Ajout de titres

Mise en forme

Mise en page

7^{ème} étape : Impression et diffusion

Impression

Diffusion (brochure)

Affichage (exposé)

Insertion dans le journal de l'école ou de la classe

Compétences à acquérir dans le cadre du B2i:

Démarrer et quitter un programme

Faire des majuscules et des minuscules

Faire des lettres avec des accents

Enregistrer le travail- Ouvrir un fichier déjà enregistré

Utiliser le correcteur d'orthographe

Couper, coller, copier

Mettre des images ou des photos dans un texte

Changer de police de caractères - Aligner le texte

Reconnaître le scanner et l'imprimante

Imprimer un texte tapé

Recherche d'information sur cd-rom ou sur des sites internet

Conception d'une exposition (panneaux)

Dans le cadre d'une exposition d'école, d'un exposé fait par les élèves, d'une activité spécifique à la classe, vous pouvez avoir recours à l'outil informatique pour mettre en valeur ces travaux. L'ordinateur permet de réaliser des panneaux au format A4 (imprimantes traditionnelles) ou A3 (matériel spécifique) dans lesquels vous pourrez insérer du texte, des titres, des images et des tableaux simples.

Ce travail fait appel:

1/ à l'utilisation de 3 types de logiciels:

- ✓ Un logiciel de traitement de texte : Open Office Writer, MS Works, MS Word, Star Office Text, Word pro
- ✓ Un logiciel de Publication Assistée par Ordinateur : MS Publisher, Star Office Dessin, Scribus
- ✓ Un logiciel de traitement d'image: IrfanView, Picasa, Photofiltre, Picture it, Paint Shop pro, Star Office Image

2/ à l'utilisation de périphériques spécifiques:

- ✓ Appareil photo numérique
- ✓ Scanner à plat

Mise en œuvre :

1^{ère} étape :

- ✓ Collection des documents nécessaires pour construire l'exposition à partir de logiciels encyclopédiques ou de sites web.
- ✓ Sélection de ces documents
- ✓ Production d'écrits

2^{ème} étape :

- ✓ Frappe "au kilomètre" des textes à l'ordinateur
- ✓ Mise en forme simple

3^{ème} étape :

- ✓ Acquisition d'images:
 - Prise de photographies
 - Scan des photos et gravures
- ✓ Traitement de l'image: cadrage, taille, couleur, contraste
- ✓ Enregistrement de l'image sous la forme d'un fichier

4^{ème} étape :

- ✓ Compilation Textes / images
- ✓ Ajout de titres
- ✓ Mise en page

5^{ème} étape :

- ✓ Impression
- ✓ Affichage
- ✓ Présentation

Compétences à acquérir dans le cadre du B2i:

- ☞ Recherche sur un cédérom ou sur internet
- ☞ Copier, coller ou imprimer les documents sélectionnés
- ☞ Utiliser la souris - Faire des minuscules/majuscules - Faire des lettres avec les accents.
- ☞ Ouvrir et enregistrer un fichier.
- ☞ Démarrer et quitter un programme.
- ☞ Retrouver un fichier.
- ☞ Taper un texte et corriger des fautes - Modifier la police, les caractères.
- ☞ Utiliser couper, copier, coller
- ☞ Mettre des images ou des photos dans un texte.
- ☞ Imprimer un texte mis en forme

Conception d'un journal de classe

Vous trouverez, dans ce document, les notions qui peuvent être validées par le B2i au travers des différentes étapes de la conception d'un journal. Ce travail s'intégrera dans le cadre d'un projet d'écriture (5 à 6 semaines).

Mise en œuvre

1^{ère} étape : Présentation du projet aux enfants :

- ✓ présentation de différents journaux
- ✓ vocabulaire lié à la presse
- ✓ structuration type d'un journal
- ✓ validation des connaissances des enfants en matière de presse

2^{ème} étape : Structuration du journal :

- ✓ recherche d'un titre, d'un logo (utilisation de Paint)
- ✓ structure de la « une »
- ✓ sélection d'un thème
- ✓ élaboration d'un sommaire

3^{ème} étape : Production du contenu :

- ✓ production d'écrits
- ✓ recherche de documents
- ✓ prise de photographies

4^{ème} étape : Conception d'une maquette :

- ✓ travail sur papier
- ✓ structure et contenu de chaque page
- ✓ répartition des photographies

5^{ème} étape :

- ✓ Utilisation du traitement de texte (mise au propre des différents écrits)

6^{ème} étape : Réalisation concrète du journal

- ✓ Utilisation de Publisher
- ✓ Insertion des textes et des documents

7^{ème} étape : Duplication, reliure et distribution.

Compétences à acquérir dans le cadre du B2i :

Utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche.

Regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.

Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte.

Utilisation des cédéroms documentaires

Les cédéroms documentaires proposent des stockages de données dont la consultation est dynamique et multimédia (texte, sons, animations, vidéos, images)

Ils peuvent se présenter sous la forme :

- **d'une encyclopédie multimédia** : Encarta, Encyclopédie Hachette, Encyclopédie Larousse Kléio
- **d'un dictionnaire encyclopédique** : Dictionnaire Hachette Multimédia, Encyclopédie Junior des animaux, Le Robert Junior
- **d'un atlas multimédia** : Atlas Mondial Encarta, Atlas Mondial Larousse, Atlas Hachette Multimédia
- **d'un thème** : Le corps humain, Volcans, Le plus beau musée du monde, Comment ça marche, Châteaux forts, 2000 ans d'histoire de France, Egypte mystérieuse, Cosmos...

Mise en œuvre :

Les cédéroms documentaires peuvent être utilisés ponctuellement pour des recherches et ainsi obtenir des informations (ou un complément d'information) pour des exposés, des articles de journaux...

Ils peuvent être aussi, notamment pour les encyclopédies, une source de documents insérables dans une production.

Le grand intérêt de ces supports est dans l'interface multimédia qui permet à l'utilisateur d'être autonome lors de la consultation et d'accéder ainsi à différents types de documents en même temps :

- textes
- images (photographies, dessins, tableaux...)
- petites vidéos, animations
- sons, commentaires, extraits musicaux
- dessins
- références bibliographiques (textes, cd-rom, sites internet...)

Les encyclopédies, les atlas et les dictionnaires multimédia proposent pour la plupart des fonctions d'impression et de copie de leurs documents. L'utilisateur peut ainsi prélever des extraits d'un article et l'insérer dans sa production, sous réserve de préciser l'origine du document.

Compétences à acquérir dans le cadre du B2i:

Rechercher une information

Saisir une adresse internet et naviguer dans un site.

Démarrer et quitter un programme à l'aide de la souris

Coller, imprimer les renseignements trouvés

Les logiciels ont un propriétaire

Utilisation d'internet

Activités possibles:

Les activités pédagogiques que l'on peut réaliser grâce à Internet sont nombreuses et variées.

Messagerie :

- Le courrier électronique

Le courrier électronique redonne une nouvelle dimension à la correspondance scolaire. Le courrier électronique offre de nombreux avantages :

- Vitesse : la réponse est très rapide (instantanée ou dans un court laps de temps).

- Facilité d'usage : on peut envoyer un message à n'importe quel moment.

- La richesse de l'échange : le fait de pouvoir joindre des fichiers (textes, images, sons...) permet de partager des travaux et de mettre en place un projet commun.

- Le chat :

Le chat permet une communication en temps réel avec plusieurs interlocuteurs simultanément. On peut ainsi mettre en réseau des enfants de régions différentes, voire de pays différents (francophones !).

Recherche sur Internet :

On dit souvent d'Internet que c'est comme une gigantesque encyclopédie. On pourra donc s'en servir comme outil de recherche documentaire, comme lieu de ressources...

Utilisation d'un site précis :

On peut utiliser un site, ou un groupe site pour une séquence pédagogique.

- Ce site peut être le support d'un défi disciplinaire, ou d'un rallye. Le site proposant le règlement, les dernières informations, les épreuves, voire centralisant les informations....

- Il peut servir de ressource à travail de classe, comme les Défis du Net (questionnaire dont les réponses sont à trouver dans une sélection de sites donnés à l'enfant).

- On peut utiliser un site pour faire une visite virtuelle (musée ou village virtuel par exemple).

Logiciel utilisé : Internet Explorer à partir de la version 5.0 ou Mozilla Firefox

Nombre de séances :

Très variable. Cela dépend du type d'activité choisie. Le courrier électronique ne demande pas beaucoup de temps mais peut demander une grande régularité sur une période longue. Un travail de recherche documentaire peut nécessiter plusieurs séances.

Mise en œuvre :

- **Le courrier électronique :**

La production de textes est faite en classe.

Les textes sont saisis par l'enfant. Il peut ensuite joindre des fichiers (photos, documents de classes, dessins scannés...)

- **Recherche sur Internet :**

Un travail en classe est évidemment préalable. Il faut définir à quoi va servir cette recherche et une fois le thème de recherche choisi, et clairement explicité, il est conseillé de définir des pistes de recherches avec de se lancer sur le Web :

- mise en évidence des mots-clés,

- types de documents et d'informations recherchés (qui sont définis par l'usage que l'on va en faire).

Il peut être intéressant de mettre les enfants par 2 devant l'ordinateur car cette recherche sera l'objet d'un échange constructif.

Afin notamment de souligner la pertinence des recherches sur le Net, la classe peut être scindée en deux groupes : un en salle informatique et un autre en BCD. Cela permettra de voir qui obtient les informations les plus utiles, dans quels délais, et comment elles ont été trouvées.

Les informations sur le Net doivent évidemment être « collectées » d'une façon ou d'une autre :

- s'il s'agissait de trouver simplement la réponse à une question, on peut demander aux enfants de la recopier sur papier en indiquant l'adresse du site où l'information a été trouvée.

- s'il faut récupérer beaucoup de texte et des images, il va falloir procéder de façon différente : la plus simple (mais pas la plus économique) est d'imprimer.

L'inconvénient est que cela empêche toute modification.

Le mieux est d'utiliser le copier/coller avec un traitement de texte pour le texte, et d'enregistrer les images sur l'ordinateur afin de les réutiliser plus tard.

- Utilisation d'un site :

L'adresse du site est donnée aux enfants ou déjà placée dans les favoris. Le déroulement de l'activité dépend de l'objectif de l'enseignant.

Ce sera à lui de décider de la liberté qu'il laisse aux élèves : très dirigiste ou très libre. Il faut aussi choisir le support de travail (traitement de texte en parallèle, papier/crayon....) car il ne s'agit pas de naviguer pour naviguer.

Compétences à acquérir dans le cadre du B2i :

Communiquer au moyen d'une messagerie.

Utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche.

Repérer les informations affichées à l'écran.

Saisir une adresse internet et naviguer dans un site.

Courrier électronique

1) Activités possibles :

Correspondance scolaire :

- Avec d'autres classes francophones ;

La Poste met à disposition de chaque élève une adresse électronique à vie du type : prenom.nom@laposte.net

Il suffit que chaque enfant s'inscrive à l'adresse suivante :

<http://www.laposte.net/cgi-bin/CreationBAL/inscription.pl>

Par ailleurs, des sites proposent une liste de classes cherchant des correspondants :

<http://cartables.net/corres/>

<http://www.momes.net/Amis.html>

<http://www.ac-grenoble.fr/ien.romans/Correspondance/Corresindex.html>

<http://ecoles.ac-rouen.fr/circfecamp/spip.php?article53>

- Avec des classes étrangères dans le cadre d'un projet Comenius ;

- Avec une classe de l'école en sortie avec nuitées (classe verte, de neige, ...).

Activités possibles via la messagerie électronique :

- **Projets d'écriture croisés** (les classes participent à l'écriture d'histoires qui sont échangées à un intervalle fixe via la messagerie électronique; Ainsi chaque classe écrit une partie de l'histoire) ; Au cycle 1, l'échange de fichiers sons créés avec Audacity est une bonne approche de l'envoi du courrier électronique.

- **Défis scolaires** (défi-maths, sciences, concours photo, recherche sur l'Internet) ;

- **Contes illustrés** (Deux classes vont écrire la moitié d'un conte et illustrer l'autre moitié, puis la transmettre via la messagerie électronique. A l'autre classe d'en écrire la suite en utilisant les illustrations.) ;

- **Résolution d'énigmes** (trois classes participent : chacune propose aux deux autres la moitié d'une énigme. Les classes devront trouver la solution de celle-ci en se concertant, en échangeant leurs indices par courrier électronique) ;

- **Construction de figures géométriques (et programme de construction)** : Une classe envoie à une autre un programme de construction d'une figure géométrique. Les enfants doivent reconstruire la figure à partir du programme puis l'envoyer par courrier électronique à la première classe qui valide la construction ou, en cas d'erreur, fait parvenir, par courrier électronique, des précisions pour que la seconde classe corrige sa production.

- **Demande d'information, de documentation.**

2) Ce travail peut faire appel :

A l'utilisation de 3 types de logiciels :

- *Un logiciel de traitement de texte* : Open Office Writer, MS Works, MS Word, StarOffice Text, Text Pro de Lotus... ;

- *Un logiciel de traitement d'image* pour recadrer, redimensionner des photos : Irfanview (gratuit), Photofiltre, Picasa, StarOffice Image, Paint Shop Pro... ;

- *Un logiciel de courrier électronique* pour communiquer avec les correspondants : Outlook Express ; site de la Poste...

A l'utilisation de périphériques spécifiques :

- Le scanner à plat ;

- L'appareil photo numérique.

3) Compétences prioritairement mises en jeu :

Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte.

Communiquer au moyen d'une messagerie

Conception d'un site Internet

Ce projet peut s'inscrire dans un projet d'école et être réalisé par plusieurs classes en même temps.

Etape préalable (si ce projet concerne plusieurs classes)

- ✓ prévoir une réunion des différents participants: on peut envisager une réunion des enseignants concernés et / ou de représentants de classes participantes afin de se partager le travail et les rubriques.
- ✓ Attention! Avant de se lancer dans un tel projet, il faut avoir à l'idée qu'il ne sera jamais fini et qu'il faudra le remettre à jour continuellement.

Ce travail fait appel :

1/ à l'utilisation de types de logiciels

- ✓ un logiciel de traitement de texte : MS Works, MS Word, StarOffice Text, Text Pro de Lotus...
- ✓ un logiciel de traitement d'image pour recadrer, redimensionner les photos, voire les changer de format : Irfanview (gratuit), StarOffice Image, Paint Shop Pro...
- ✓ un logiciel de navigation Internet : Internet Explorer, Netscape Navigator...
- ✓ un logiciel de fabrication de pages HTML : Front Page, Front Page Express...

Remarque : bien qu'on puisse les utiliser pour faire des pages HTML, il est déconseillé d'utiliser Publisher ou Word pour faire tout un site, ces deux logiciels ne sont valables que pour faire quelques pages)

L'utilisation d'un système de publication de contenu comme [SPIP](#), ou d'une application dédiée aux écoles comme [autoweb](#) permet une mise en ligne simplifiée par les élèves.

2/ à l'utilisation de périphériques spécifiques

- ✓ le scanner à plat
- ✓ l'appareil photo numérique

Mise en œuvre :

1^{ère} étape : Présentation du projet aux enfants

- ✓ regarder des sites d'autres écoles afin de voir comment ils sont construits et le contenu.

2^{ème} étape : Structuration du projet

- ✓ leçons pour utiliser le logiciel choisi pour la réalisation permettant de faire du HTML, établir le plan du site et se répartir les rubriques.

3^{ème} étape : Réalisation du contenu

- ✓ production d'écrit
- ✓ utilisation du traitement de texte pour rédiger les paragraphes

4^{ème} étape : Réalisation du projet

- ✓ conception des différentes pages
- ✓ création des liens hypertexte

5^{ème} étape : Publication du projet

- ✓ mise en ligne à partir d'un logiciel FTP chez l'hébergeur (Académie ou fournisseur d'accès privé)

6^{ème} étape (et non la moindre) : Faire vivre le site

- ✓ Créer des nouvelles pages afin de remettre à jour régulièrement le site, un site qui ne bouge pas n'est plus visité.

Dans le cas de [SPIP](#) ou d'[Autoweb](#), seules les étapes 3, 4 et 5 sont à réaliser (la 6 va de soit!)

Compétences à acquérir dans le cadre du B2i :

Produire et modifier un texte, une image ou un son.

Regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.

Repérer les informations affichées à l'écran.

Ouvrir un fichier déjà enregistré.