

STAGE DE CIRCONSCRIPTION

MAI 2009

LES TICE

AU SERVICE DES APPRENTISSAGES

SOMMAIRE

Le B2i en cinq questions-----p.2

Aide à la conception de situations d'apprentissage-----p.3

I – Exemple de déroulement d'une séance en C.D.R.

II – Présentation de documents de travail

III – Sitographie utile

Productions des stagiaires : 5 projets interdisciplinaires-----p.6

I – Présentation

II – Projets

1) Projet niveau SP

2) Projet niveau CP

3) Projet niveau CE1

4) Projet niveau CE1

5) Projet niveau CM2

Annexe-----

1) Textes officiels du B2i

2) Programmation des compétences

3) Livret de position

4) Carnet de bord

5) Feuille de validation pour le livret scolaire

Le B2i en 5 questions

1) Qu'est-ce que le B2i école ?

C'est une attestation. Le Brevet Informatique et Internet (B2i) école atteste l'acquisition des connaissances, capacités et attitudes que les élèves doivent maîtriser dans le domaine des Technologies de l'Information et de la Communication à l'école primaire.

2) Comment sont organisés les contenus du B2i ?

Les contenus sont organisés en 5 domaines comprenant des connaissances, un objectif et des capacités :

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

3) Comment se passe l'évaluation des items ?

Les enseignants valident progressivement les items, lorsque l'élève qui estime les avoir acquis, en fait la demande. Chaque enseignant indique la date et son nom sur une [feuille de position](#)* élève (*cette feuille de position décline les items permettant de valider chaque compétence*).

4) A quel moment obtient-on son B2i école ?

Pour chaque niveau, le B2i est acquis lorsque 80 % des items sont validés et qu'au moins la moitié des items de chacun des domaines est validée.

5) Comment faire travailler les compétences du B2i école ?

L'évaluation des compétences du Brevet Informatique et Internet école fait l'objet d'un travail régulier dans l'ensemble des domaines d'apprentissage, tout au long de l'école primaire. Il faut donc travailler ces compétences en situation, dans le cadre des apprentissages disciplinaires (lors d'un projet d'écriture, de recherche documentaire...).

Pour en savoir plus, référez-vous aux [textes officiels du B2i](#).*

Aide à la conception des situations d'apprentissage

I – Exemple de déroulement d'une séance en C.D.R.

N.B. – Le centre de ressources (C.D.R.) peut comporter plusieurs pôles de travail : les pôles BCD, audiovisuel et informatique par exemple.

1) Présentation : 10'

(collectif / en classe ou en centre de ressources si la configuration le permet)

Distribution, lecture et explication des contrats de travail (consignes, item B2i qui va être travaillé) et des questionnaires des ateliers.

Rem : Les contrats de travail peuvent également être écrits sur grand format (lus collectivement puis affichés dans les pôles concernés)

2) Travail par atelier : 30'

(par groupe de 8 à 15 / en centre de ressources)

Répartition des élèves dans les pôles et réalisation des consignes.

- Dans le pôle BCD et audiovisuel
 - Un travail écrit (questionnaire, tableau de recherche...) accompagne généralement la recherche en BCD ou le visionnage d'un film.
- Dans le pôle informatique
 - Pendant la séance le maître note dans son carnet de bord* les élèves qui ont atteint l'item B2i travaillé.
 - 5' avant la clôture des ateliers, il demande aux élèves qui pensent avoir atteint l'item B2i travaillé de le cocher dans leur livret de position.
 - Il procède au ramassage des livrets de position*.
 - En différé, le maître compare les livrets de position avec son carnet de bord pour valider les items atteints.
 - *Rem : avec le logiciel Gibii les enfants demandent la validation par internet et le maître leur répond de la même manière ; cela représente un gain de temps considérable.*

3) Synthèse : 10'

(collectif / en classe ou en centre de ressources si la configuration le permet)

II – Présentation de documents de travail

Des documents territoriaux ont été produits pour vous aider dans votre pratique. Vous en trouverez des exemplaires en annexe :

1) La programmation des compétences*

Pour chaque compétence du B2i, cette programmation propose des contenus par cycle, en tenant compte de l'âge et des aptitudes des élèves.

L'enseignant peut s'en servir à différents niveaux :

- pour programmer les apprentissages sur une période ou une année scolaire dans le cadre de sa classe
- pour programmer les apprentissages sur le cycle avec les enseignants du cycle
- pour programmer les apprentissages sur l'ensemble de la scolarité primaire, avec les enseignants de l'école.

2) Le carnet de bord*

C'est l'outil de l'enseignant. Le carnet de bord lui permet d'évaluer les élèves en situation.

Au début de l'année, l'enseignant prépare son support en reportant le nom des élèves de la classe en haut du document.

Pendant une séance (en salle informatique par exemple), il note les élèves qui ont atteint l'item B2i travaillé : il peut, pour chaque élève, cocher l'item dans la colonne le concernant.

3) Le livret de position* (ou les feuilles de position)

C'est l'outil de l'élève. Le livret de position lui permet de demander à son enseignant la validation des items du B2i, de se « positionner » par rapport à ces items.

En début de scolarisation, le livret doit être préparé (report du nom et du prénom de l'élève en haut du document) ; il suivra l'élève jusqu'au CM2.

Juste avant la fin d'une séance (en salle informatique par exemple), s'il estime avoir atteint l'item travaillé, l'élève coche une case de la colonne « positionnement » pour en demander la validation.

Après la séance de travail, l'enseignant compare son carnet de bord avec le livret de position de chaque élève ; il peut ainsi valider ou refuser leurs demandes.

Si l'item n'est pas acquis, un élève peut en redemander la validation en cochant une autre case de la colonne « positionnement », lors d'une autre séance où l'item sera travaillé : il a droit à plusieurs essais.

4) La feuille de validation pour le livret scolaire *

Elle est renseignée par l'enseignant à la fin de chaque année scolaire au moment de remplir le dossier scolaire de l'élève.

En s'appuyant sur son carnet de bord, l'enseignant atteste les compétences acquises en y indiquant son nom et la date (qui correspondra à l'année scolaire).

A la fin du CM2, le B2i est déclaré acquis par le conseil des maîtres du cycle 3, lorsque 80 % des items sont validés et qu'au moins la moitié des items de chacun des domaines est validée.

III – Sitographie utile

Une liste non exhaustive de sites intéressants vous est proposée ci-dessous avec un descriptif succinct de leur contenu :

- 1) Site de la circonscription « Te papa » : www.tepapa.pf
 - Textes officiels
 - Scenarii pédagogiques
 - Ressources numériques
 - Déroulements de séances en CDR

- 2) Site territorial « Tamaite » : www.tamaite.pf
 - Textes officiels
 - Scenarii pédagogiques
 - Ressources numériques : produits RIP
 - Adresses utiles

- 3) Site national « Educnet »: www.educnet.education.fr
 - Textes officiels
 - PrimTICE : scenarii pédagogiques
 - Ressources numériques : produits RIP, ressources audiovisuelles

- 4) Site « La main à la pâte » : www.lamap.inrp.fr
 - Projets pluridisciplinaires autour des sciences incluant les TICE (supports numériques proposés)

- 5) Site « SIALLE » : www.sialle.education.fr
 - Offre de logiciels libres en échange d'avis d'enseignants

- 6) Site « Les jeux de Lulu le lutin malin » : www.pagesperso-orange.fr/jeux.lulu
 - Jeux éducatifs gratuits en ligne, pour les enfants de 4 à 12 ans et plus

- 7) Site « BIPS » (Banque d'Images Pédagogiques) : www.bips.cndp.fr
 - Banque d'images (pour séances, projections ou diaporamas...)
 - Scenarii pédagogiques

Productions des stagiaires

I – Présentation

Les stagiaires regroupés par niveaux ont conçu des projets interdisciplinaires intégrant les TICE à partir des supports listés ci-après :

- 1) SP :
 - CD-ROM : *Les saisons de Petit Ours Brun* – Bayard jeunesse
 - Album : *Je suis la neige* de Raphaël Fejtö – L'école des loisirs

- 2) CP :
 - Logiciel : *Paint*
 - Album : *Bon anniversaire Myrtille* de Didier Levy - Circonflexe

- 3) CE1 :
 - CD-ROM : *Play and print* – Rey
 - Album: *Le gentil facteur* de Janet et Allan Ahlberg – Albin Michel Jeunesse

- 4) CE1 :
 - Dictaphone numérique
 - Conte musical : *Pierre et le loup* de Serge Prokofiev – Editions Thierry Magnier
 - Album : *Qui fait peur aux petites souris ?* d'Alain Crozon – Seuil Jeunesse

- 5) CM2 :
 - Logiciel : *Word* ou *Didapages*
 - Appareil photo numérique
 - Affiche : *Les enfants ont des droits*
 - Manuel : *Instruction civique et morale cycle 3* – Hachette Education

II – Projets

Projet niveau SP

REALISATION D'UN PANNEAU INFORMATIF

LANGAGE ECRIT

Compétence(s) disciplinaire(s):

Savoir à quoi servent un panneau urbain, une affiche, un journal, un livre, un cahier, un écran d'ordinateur... (c'est-à-dire donner des exemples de textes pouvant être trouvés sur l'un d'entre eux).

Compétence(s) B2i:

Utiliser avec l'aide du maître, un cédérom, un dévédérom, un site Internet ou tout autre support numérique pour se documenter.

Situation(s):

Utilisation du [CD-ROM " Les saisons de Petit ours brun"](#).

AGIR DANS LE MONDE

Compétence(s) disciplinaire(s):

Se déplacer dans un environnement proche.
Prendre des repères dans l'espace classe et l'espace cour.

Situation(s):

Déplacements par rapport à un point donné: en classe, dans la cour. (cf [album "Je suis la neige"](#))

GRAPHISME

Compétence(s) disciplinaire(s):

Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder.

Situation(s):

Apprentissage de différents signes graphiques à partir de [l'album "Je suis la neige"](#).

LA VOIX ET L'ECOUTE

Compétence(s) disciplinaire(s):

Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.
Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons (les cris d'animaux).

Compétence(s) B2i:

Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.

Situation(s):

Ecoute, recherche des comptines et activités d'écoute contenues dans le [CD-ROM " Les saisons de Petit ours brun"](#).

LE REGARD ET LE GESTE

Compétence(s) disciplinaire(s):

Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matières).

Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés.

Situation(s):

Expérimentation de divers outils afin de réaliser des traces ou son propre projet.

LANGAGE D'EVOCATION

Compétence(s) disciplinaire(s):

Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.

Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner.

Situation(s):

Compte rendu de l'activité d'écoute ou d'exploitation du logiciel en informatique.

Projet niveau CP

Réalisation d'un recueil de cartes animées

Production de textes

Compétence(s) disciplinaire(s):

Ecrire de manière autonome un texte d'au moins 5 lignes (narratif ou explicatif) répondant à des consignes claires, en gérant correctement les problèmes de syntaxe et de lexique.

Compétence(s) B2i:

Produire et modifier un texte (utiliser les fonctions: insérer, copier, coller).

Lire un document numérique.

Utiliser avec l'aide du maître un logiciel (encarta) pour se documenter.

Communiquer et échanger.

Situation(s):

1) Réalisation de la fiche d'identité d'un animal (la vache).

2) Réalisation de la carte de vœux.

3) Compte-rendu de visite.

4) Mise en ligne du projet de la classe.

Arts visuels

Compétence(s) disciplinaire(s):

Combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en 2 ou 3 dimensions individuelle ou collective.

Compétence(s) B2i:

Maîtriser les fonctions de base de l'outil informatique.

Situation(s):

Dessin d'une vache avec le [logiciel Paint](#).

Lecture

Compétence(s) disciplinaire(s):

Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire ou d'un texte documentaire appropriés à l'âge et à la culture des élèves.

Lire à haute voix un court passage en restituant correctement les accents de groupes et la courbe mélodique de la phrase (lecture préparée silencieusement).

Compétence(s) B2i:

Traitement de textes.

Situation(s):

Lecture de l'[album "Bon anniversaire Myrtille"](#) (combinatoire) et compréhension autour de l'album.

Découverte du monde (les objets)

Compétence(s) disciplinaire(s):

Choisir un outil en fonction de son usage et mener à bien une construction simple.

Situation(s):

Fabrication de la carte animée: vache en 3D.

Projet niveau CP (suite)

Réalisation d'un recueil de cartes animées

Découverte du monde (le vivant)

Compétence(s) disciplinaire(s):

Observer et identifier, décrire quelques caractéristiques de la vie animale (croissance, nutrition, reproduction, locomotion).

Compétence(s) B2i:

Utiliser avec l'aide du maître un logiciel (encarta) pour se documenter.

Situation(s):

- 1) Utilisation de ENCARTA.
- 2) Visite de la ferme de Taravao.
- 3) Classification des aliments (origine des aliments / transformation du lait).

Langage oral

Compétence(s) disciplinaire(s):

Ecouter autrui, demander des explications et accepter les orientations de la discussion induites par l'enseignant.

Dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l'aide des éléments présents dans l'image ou des situations qu'elle suggère.

Dire un poème ou un court texte parmi ceux qui ont été appris par coeur dans l'année (une dizaine) en l'interprétant.

Situation(s):

Etude d'album "BON ANNIVERSAIRE MYRTILLE"

Projet niveau CE1

Réalisation d'une affiche et de sa lettre de présentation

Lecture

Compétence(s) disciplinaire(s):

Comprendre les informations explicites d'un texte littéraire ou documentaire appropriés à l'âge et à la culture des élèves.

Situation(s):

- 1) Lecture de l'album " Le gentil facteur"
- 2) Lecture d'affiches et de lettres.

Production d'écrits

Compétence(s) disciplinaire(s):

Ecrire de manière autonome un texte d'au moins 5 lignes (narratif ou explicatif) répondant à des consignes claires en gérant correctement les problèmes de syntaxe et de lexique.

Compétence(s) B2i:

S'appropriier un environnement informatique de travail.

Créer, produire, traiter, exploiter des données.

Situation(s):

Ecriture de slogans pour l'affiche et d'une lettre d'informations avec le logiciel "Play and print".

Arts visuels

Compétence(s) disciplinaire(s):

Utiliser le dessin dans ses diverses fonctions.
Produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens.

Compétence(s) B2i:

S'appropriier un environnement informatique de travail.

Créer, produire, traiter, exploiter des données.

Situation(s):

Mise en page de l'affiche avec le logiciel "Play and print".

Langue orale

Compétence(s) disciplinaire(s):

Exposer son point de vue et ses réactions dans un dialogue ou un débat en restant dans les propos de l'échange.

Situation(s):

Recherche de slogans pour l'affiche.

Projet niveau CE1

Création d'un conte musical

Lecture

Compétence(s) disciplinaire(s):

Comprendre les informations explicites d'un texte.

Situation(s):

A partir du CD "Pierre et le loup", identification des caractéristiques de l'histoire.

Education musicale

Compétence(s) disciplinaire(s):

Isoler au travers d'écoutes répétées quelques éléments musicaux.

Traduire des productions sonores.

Situation(s):

1) A partir de différents sons, mise en correspondance d'animaux en fonction de l'intensité, la tonalité...(Ex: Un bruit puissant et grave correspond à un gros animal).

2) A partir de l'album d'Alain Crozon, choix des instruments en fonction des personnages (intensité, force, rapidité...).

3) Enregistrement des sons correspondants aux différents personnages de l'histoire avec le dictaphone numérique.

Découverte du monde

Compétence(s) disciplinaire(s):

Observer, identifier et décrire quelques caractéristiques de la vie animale.

Compétence(s) B2i:

S'informer, se documenter.

Situation(s):

Recherches d'informations diverses sur les animaux vus au travers de l'album (logiciels et autres).

Production d'écrits

Compétence(s) disciplinaire(s):

Ecrire de manière autonome un texte d'au moins 5 lignes (explicatif) répondant à des consignes claires, en gérant correctement les problèmes de syntaxe et de lexique.

Compétence(s) B2i:

Créer, produire, traiter et exploiter des données.

Situation(s):

Productions de cartes d'identité d'animaux en y incluant les sons ou instruments associés (utilisation d'un dictaphone numérique).

Projet CM2

Création d'un album numérique : les symboles de la république

Littérature

Compétence(s) disciplinaire(s):

Comprendre en le lisant silencieusement un texte littéraire court...
Pouvoir mettre sa voix et son corps en jeu dans un travail collectif...
Elaborer et écrire un récit...

Compétence(s) B2i:

Produire et modifier un texte, une image, un son (utilisation du logiciel de Didapage).

Situation(s):

- 1) Etude d'un album "La devise de ma république".
- 2) Mise en scène des situations présentant la liberté, l'égalité et la fraternité.
- 3) Repérage des caractéristique du dialogue et écriture des dialogues des différentes mise en scène.
- 4) Prise de vue des saynètes avec [l'appareil photo numérique](#)
- 5) Production de l'album numérique avec le [logiciel Didapages](#).

Technologie

Compétence(s) disciplinaire(s):

Rédiger un compte-rendu intégrant un schéma d'expérience ou un dessin d'observation; les conserver dans le cahier d'expériences.

Compétence(s) B2i:

Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique, les utiliser et savoir à quoi ils servent.

Situation(s):

Familiarisation avec [l'appareil photo numérique](#).

Education civique

Compétence(s) disciplinaire(s):

Avoir compris et retenu le rôle de l'idéal démocratique.

Compétence(s) B2i:**Situation(s):**

Travail sur l'histoire de la république ([Manuel : Instruction civique et morale](#)).
Débat sur certaines situations présentant implicitement les symboles.

Histoire

Compétence(s) disciplinaire(s):

Classer des documents selon leur nature, leur date et leur origine, les comparer dans une première approche critique.

Le rôle des personnages et des groupes qui apparaissent dans les divers points forts, ainsi que les faits les plus significatifs, et pouvoir les situer dans leur période.

Compétence(s) B2i:

Utiliser Internet pour effectuer une recherche documentaire.

Situation(s):

- 1) Recherche documentaire sur les différentes personnalités qui ont marqué l'histoire de la France.
- 2) Visionnage des extraits de films sur la France.
- 3) Elargissement des connaissance par la lecture de livres à la BCD.

ANNEXE

Enseignements élémentaire et secondaire

BREVET INFORMATIQUE ET INTERNET
connaissances et capacités exigibles pour le B2i

NOR : MENE0601490A

RLR : 549-2

ARRÊTÉ DU 14-6-2006

JO DU 27-6-2006

MEN

DGESCO A1-4

Vu code de l'éducation, not. articles L. 122-1-1, L. 311-1, L. 311-2, L. 311-3, L. 312-9 et L. 337-4 ; A. du 25-1-2002 not. annexe V ; N.S du 16-11-2000 ; avis du CSE du 18-5-2006

Article 1 - Le brevet informatique et internet est une attestation qui comporte trois niveaux de maîtrise des technologies de l'information et de la communication.

Le niveau école atteste l'acquisition de connaissances, capacités et attitudes que les élèves doivent maîtriser à l'issue de l'école primaire.

Le niveau collège atteste l'acquisition des connaissances, capacités et attitudes que les élèves doivent maîtriser à l'issue de leur scolarité au collège.

Le niveau lycée atteste l'acquisition des connaissances, capacités et attitudes que les élèves doivent maîtriser à l'issue de leur scolarité au lycée (enseignement général, technologique ou professionnel).

Le cas échéant, le brevet informatique et internet collège peut être délivré aux élèves des lycées professionnels, aux élèves et apprentis des centres de formation d'apprentis et des sections d'apprentissage gérés par les établissements publics locaux d'enseignement, et le brevet informatique et internet lycée, aux élèves et apprentis des centres de formation d'apprentis et des sections d'apprentissage gérés par les établissements publics locaux d'enseignement.

Article 2 - L'évaluation des connaissances, capacités et attitudes des élèves s'effectue dans le cadre des horaires et des programmes d'enseignement en vigueur.

En vue de la délivrance de ces attestations, une feuille de position par niveau est utilisée pour chaque élève. À la demande de l'élève, tout enseignant valide progressivement la feuille de position relative à l'un des niveaux susmentionnés.

Article 3 - L'attestation relative au brevet informatique et internet (B2i) est délivrée soit par le ministère de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche, soit par d'autres ministères ou établissements publics en application de conventions passées avec le ministère de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche. L'attestation fait l'objet d'un modèle national défini par le ministère de l'éducation nationale de l'enseignement supérieur et de la recherche.

Article 4 - L'attestation du niveau obtenu pour le brevet informatique et internet est délivrée par le directeur d'école ou le chef d'établissement.

Article 5 - Les orientations pédagogiques et la définition des contenus du brevet informatique et internet école sont fixées conformément à l'annexe I du présent arrêté.

Les dispositions contraires au présent arrêté figurant en annexe V de l'arrêté du 25 janvier 2002 susvisé sont **abrogées**.

Les orientations pédagogiques et la définition des contenus du brevet informatique et internet collège sont fixées conformément à l'annexe II du présent arrêté.

Les orientations pédagogiques et la définition des contenus du brevet informatique et internet lycée sont fixées conformément à l'annexe III du présent arrêté.

Article 6 - Les dispositions du présent arrêté entrent en vigueur à compter de la rentrée scolaire de l'année 2006-2007.

Article 7 -

Le directeur général de l'enseignement scolaire est chargé de l'exécution du présent arrêté qui sera publié au Journal officiel de la République française.

Fait à Paris, le 14 juin 2006

Pour le ministre de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche
et par délégation,

Le directeur général de l'enseignement scolaire
Roland DEBBASCH

Annexe I

BREVET INFORMATIQUE ET INTERNET

B2i ÉCOLE

Orientations pédagogiques

Les compétences à acquérir pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication résultent d'une combinaison de connaissances, de capacités et d'attitudes à mobiliser dans des situations concrètes.

Les connaissances, capacités et attitudes ci-après sont donc un fondement pour la mise en œuvre de ces compétences.

Les contenus sont organisés en cinq domaines communs aux trois niveaux.

Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail

Connaissances principales

Un environnement informatique permet d'acquérir, stocker, traiter des données codées pour produire des résultats.

Les environnements informatiques peuvent communiquer entre eux et en particulier en réseau.

Objectif

Maîtriser les fonctions de base.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- identifier la fonction des différents éléments composant l'environnement informatique ;
- démarrer et arrêter les équipements et les logiciels ;
- utiliser des dispositifs de pointage et de saisie (souris, clavier, stylet...) ;
- se déplacer dans une arborescence.

Domaine 2 : Adopter une attitude responsable

Connaissances principales

Des lois et des règlements régissent l'usage des TIC.

La validité des résultats est liée à la validité des données et des traitements informatiques.

Objectif

Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- appliquer les règles élémentaires d'usage de l'informatique et de l'internet ;
- faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement ;
- participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.

Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données

Connaissances principales

L'adéquation entre la nature des données et le type de logiciel détermine la pertinence du résultat des traitements.

Objectif

Écrire un document numérique.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- créer, produire un document numérique et le modifier ;
- organiser dans un même document des médias différents (texte, image ou son), issus d'une bibliothèque ou de sa propre composition.

Domaine 4 : S'informer, se documenter

Connaissances principales

Les outils de recherche utilisent des critères de classement et de sélection de l'information.

Objectif

Lire un document numérique. Chercher des informations par voie électronique. Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- consulter un document à l'écran ;
- identifier et trier des informations dans un document ;
- utiliser les fonctions de base d'un navigateur ;
- effectuer une recherche simple.

Domaine 5 : Communiquer, échanger

Connaissances principales

Des outils de communication numérique permettent des échanges en mode direct ou en mode différé.

Objectif

Échanger avec les technologies de l'information et de la communication.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- envoyer et recevoir un message, un commentaire ;
- découvrir différentes situations de communication en mode direct ou différé.

Modalités d'évaluation

L'évaluation des compétences du brevet informatique et internet école fait l'objet d'un travail régulier dans l'ensemble des domaines d'apprentissage, tout au long de l'école primaire.

La liste des connaissances, capacités et attitudes faisant l'objet d'une feuille de position élève sera publiée dans la circulaire de mise en œuvre de cet arrêté.

Cette feuille de position suit l'élève jusqu'à l'obtention du brevet informatique et internet école et renseigne ainsi sur la progression de ses acquisitions.

Annexe II

BREVET INFORMATIQUE ET INTERNET

B2i COLLÈGE

Orientations pédagogiques

Les compétences à acquérir pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication résultent d'une combinaison de connaissances, de capacités et d'attitudes à mobiliser dans des situations concrètes.

Les connaissances, capacités et attitudes ci-après sont donc un fondement pour la mise en œuvre de ces compétences.

Les contenus sont organisés en cinq domaines communs aux trois niveaux.

Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail

Connaissances principales

Un environnement informatique permet d'acquérir, stocker, traiter des données codées pour produire des résultats.

Les environnements informatiques peuvent communiquer entre eux et en particulier en réseau.

Objectif

Utiliser son espace de travail dans un environnement en réseau.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- utiliser, gérer un espace de stockage à disposition ;
- utiliser les périphériques à disposition ;
- utiliser les logiciels et les services à disposition.

Domaine 2 : Adopter une attitude responsable

Connaissances principales

Des lois et des règlements régissent l'usage des TIC.

La validité des résultats est liée à la validité des données et des traitements informatiques.

Objectif

Être un utilisateur averti des règles et des usages de l'informatique et de l'internet.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à sa pratique ;
- protéger sa personne et ses données ;
- faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement ;
- participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.

Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données

Connaissances principales

L'adéquation entre la nature des données et le type de logiciel détermine la pertinence du résultat des traitements.

Objectif

Composer un document numérique.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- saisir et mettre en page un texte ;
- traiter une image, un son ou une vidéo ;
- organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination ;
- différencier une situation simulée ou modélisée d'une situation réelle.

Domaine 4 : S'informer, se documenter

Connaissances principales

Les outils de recherche utilisent des critères de classement et de sélection de l'information.

Objectif

Chercher et sélectionner des informations pertinentes, en prenant en compte les richesses et les limites des ressources de l'internet, pour répondre à une demande.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- consulter des bases documentaires en mode simple (plein texte) ;
- identifier, trier et évaluer des ressources ;
- chercher et sélectionner l'information demandée.

Domaine 5 : Communiquer, échanger

Connaissances principales

Il existe des outils de communication permettant des échanges en mode direct ou en mode différé.

Objectif

Communiquer, échanger et publier avec les technologies de l'information et de la communication.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- écrire, envoyer, diffuser, publier ;
- recevoir un message, un commentaire y compris avec pièces jointes ;
- exploiter les spécificités des différentes situations de communication en temps réel ou différé.

Modalités d'évaluation

L'évaluation des compétences du brevet informatique et internet collège fait l'objet d'un travail régulier tout au long des quatre années du collège.

Tous les enseignants sont susceptibles de contribuer à la validation de ces compétences.

La liste des connaissances, capacités et attitudes faisant l'objet d'une feuille de position élève sera publiée dans la circulaire de mise en œuvre de cet arrêté.

Cette feuille de position suit l'élève jusqu'à l'obtention du brevet informatique et internet collège et renseigne ainsi sur la progression de ses acquisitions.

Annexe III

BREVET INFORMATIQUE ET INTERNET

B2i LYCÉE

Orientations pédagogiques

Les compétences à acquérir pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication résultent d'une combinaison de connaissances, de capacités et d'attitudes à mobiliser dans des situations concrètes.

Les connaissances, capacités et attitudes ci-après sont donc un fondement pour la mise en œuvre de ces compétences.

Les contenus pédagogiques sont organisés en cinq domaines communs aux trois niveaux.

Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail

Connaissances principales

Un environnement informatique permet grâce à des logiciels d'acquérir, stocker, traiter des données codées pour produire des résultats.

Les environnements informatiques peuvent communiquer entre eux et en particulier en réseau.

Objectif

Gérer son espace de travail dans un environnement en réseau.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- organiser son espace de travail ;
- être autonome dans l'usage des services et des outils ;
- être responsable vis à vis des services et outils et conscient des coûts d'usage.

Domaine 2 : Adopter une attitude responsable

Connaissances principales

Des lois et des règlements régissent l'usage des TIC.

La validité des résultats est liée à la validité des données et des traitements informatiques.

Objectif

Être un utilisateur impliqué dans le respect des règles et des usages de l'informatique et de l'internet.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- connaître et respecter les règles élémentaires du droit relatif à l'informatique et à l'internet ;
- protéger sa personne et ses données ;
- faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement ;
- participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.

Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données

Connaissances principales

L'adéquation entre la nature des données et le type de logiciel détermine la pertinence du résultat des traitements.

Objectif

Concevoir, réaliser et publier des documents numériques.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- concevoir des documents numériques en choisissant le logiciel, le service ou le matériel adapté ;
- exploiter des données ou des documents numériques ;
- coopérer à la réalisation collective d'un document ;
- modifier un ou plusieurs paramètres d'une situation simulée ou modélisée.

Domaine 4 : S'informer, se documenter

Connaissances principales

Les outils de recherche utilisent des critères de classement et de sélection de l'information.

Objectif

Construire une démarche de recherche autonome en prenant en compte les possibilités et les limites des ressources disponibles sur les réseaux.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- consulter des bases documentaires en mode expert ou avancé ;
- choisir et consulter des ressources ;
- identifier, trier et évaluer les informations.

Domaine 5 : Communiquer, échanger

Connaissances principales

Il existe des outils de communication permettant des échanges en mode direct ou en mode différé.

Objectif

Communiquer, échanger et publier avec les technologies de l'information et de la communication de façon autonome.

Capacités

L'élève doit être capable de :

- produire et diffuser un message ou un commentaire en choisissant le mode de communication, privé ou public en mode direct ou différé, selon l'information à diffuser ;
- recevoir un message y compris avec pièces jointes ou un commentaire.

Modalités d'évaluation

L'évaluation des compétences du brevet informatique et internet lycée fait l'objet d'un travail régulier tout au long de la scolarité au lycée.

Tous les enseignants sont susceptibles de contribuer à la validation de ces compétences.

La liste des connaissances, capacités et attitudes faisant l'objet d'une feuille de position élève sera publiée dans la circulaire de mise en œuvre de cet arrêté.

Cette feuille de position suit l'élève jusqu'à l'obtention du brevet informatique et internet lycée et renseigne ainsi sur la progression de ses acquisitions.

BREVET INFORMATIQUE ET INTERNET (B2i) ÉCOLE, COLLÈGE, LYCÉE (LYCÉES D'ENSEIGNEMENT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE ET LYCÉES PROFESSIONNELS)

C. n° 2006-169 du 7-11-2006

NOR : MENE0602673C

RLR : 549-2

MEN - DGESCO - STSI C3

Texte adressé aux rectrices et recteurs d'académie ; aux inspectrices et inspecteurs d'académie, directrices et directeurs des services départementaux de l'éducation nationale ; aux inspectrices et inspecteurs d'académie inspectrices et inspecteurs pédagogiques régionaux ; aux inspectrices et inspecteurs de l'éducation nationale ; aux inspectrices et inspecteurs de l'éducation nationale, inspectrices et inspecteurs de l'enseignement technique ; aux directrices et directeurs des instituts universitaires de formation des maîtres ; aux chefs d'établissement (collèges, lycées d'enseignement général et technologique et lycées professionnels) ; aux directrices et directeurs des centres de formation d'apprentis (CFA) et des sections d'apprentissage (SA) gérés par des EPLE ; aux directrices et directeurs d'école

■ L'arrêté du 14 juin 2006 relatif aux connaissances et capacités exigibles pour le brevet informatique et internet publié au B.O. n° 29 du 20 juillet 2006 instaure une attestation comportant trois niveaux de maîtrise des technologies de l'information et de la communication : école, collège, lycée.

La présente circulaire a pour objet de définir les modalités de mise en œuvre de ce texte.

Ces modalités **remplacent** celles qui avaient été définies par la note de service n° 2000-206 du 16 novembre 2000 (B.O. n° 42 du 23 novembre 2000) relative au brevet informatique et internet (B2i) école et collège ainsi que par l'annexe V de l'arrêté du 25 janvier 2002 relatif aux programmes de l'école primaire.

1 - Objectifs du brevet informatique et internet

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) font désormais partie du paysage économique, social, culturel et éducatif. Elles sont largement utilisées tout au long de la vie professionnelle et privée. Il appartient à l'école de faire acquérir, par chaque élève, les compétences lui permettant d'utiliser de façon réfléchie et efficace ces technologies et de contribuer à former ainsi des citoyens autonomes, responsables, doués d'esprit critique.

D'ailleurs, la "maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication" est l'un des sept piliers du socle commun de connaissances et de compétences défini par le décret n° 2006-830 du 11 juillet 2006.

Le B2i atteste l'acquisition d'un ensemble de compétences développées par les élèves ou les apprentis, tout au long de leur cursus, à l'école, au collège, dans les lycées d'enseignement général et technologique, les lycées professionnels, les centres de formation d'apprentis (CFA) et les sections d'apprentissage (SA) gérés par des établissements publics locaux d'enseignement (EPL).

2 - Compétences visées

Les annexes de l'arrêté du 14 juin 2006 publié au **B.O. n° 29 du 20 juillet 2006** fixent cinq domaines identiques pour les trois niveaux du B2i :

- domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail ;
- domaine 2 : adopter une attitude responsable ;
- domaine 3 : créer, produire, traiter, exploiter des données ;
- domaine 4 : s'informer, se documenter ;
- domaine 5 : communiquer, échanger.

Pour chaque domaine et à chaque niveau est défini un objectif, correspondant à la compétence attendue. Cette compétence associe des connaissances, des capacités et des attitudes, évaluées au travers de plusieurs items (cf. les cinq éléments de l'annexe 1).

3 - Modalités de vérification des compétences

Les compétences constitutives du B2i sont donc développées et validées dans le cadre des activités pédagogiques disciplinaires, interdisciplinaires ou transversales menées dans les écoles et les établissements d'enseignement et de formation.

Pour chaque niveau, une "feuille de position B2i", dont le modèle figure en annexe 2 de la présente circulaire, décline les items permettant de valider la compétence visée.

Les modèles de feuilles de position peuvent être téléchargés à partir des sites :

- EduSCOL, à l'adresse :

<http://eduscol.education.fr/D0053/accueil.htm>

- EducNet, à l'adresse :

<http://www.educnet.education.fr/b2i/>

Seules ces feuilles de position permettent de délivrer le B2i, mais afin d'en faciliter l'appropriation par les élèves, les équipes pédagogiques peuvent élaborer d'autres documents explicitant les compétences attendues.

À l'école, au collège, au lycée, dans la section d'apprentissage ou dans le centre de formation par l'apprentissage géré par un établissement public local d'enseignement (EPL), la validation est réalisée tout au long des cycles d'apprentissage et non pas seulement de manière terminale.

Tous les enseignants ont vocation à valider les items constitutifs des compétences qui figurent dans les feuilles de position du B2i. Ils valident progressivement les items lorsque l'élève ou l'apprenti estime les avoir acquises. Chaque enseignant indique la date, son nom et, au delà du premier degré, la discipline ou l'activité dans laquelle la compétence est validée.

Pour l'année scolaire 2006-2007, la feuille de position est intégrée au livret scolaire qui suit l'élève ou l'apprenti jusqu'à l'obtention du B2i de chaque niveau et renseigne sur la progression de ses acquisitions. Par la suite, elle pourra faire partie des éléments du livret personnel de l'élève.

4 - Délivrance des attestations

Au collège, au lycée et dans les CFA et SA gérés par des EPL, l'attestation du B2i ne peut être délivrée que si au moins deux disciplines figurent sur la feuille de position.

Les modèles d'attestation peuvent être téléchargés à partir des sites :

- EduSCOL, à l'adresse :

<http://eduscol.education.fr/D0053/accueil.htm>

- EducNet, à l'adresse :

<http://www.educnet.education.fr/b2i/>

Pour chaque niveau, le B2i est acquis lorsque 80 % des items sont validés (en dehors des items optionnels pour ce qui concerne le B2i lycée) et qu'au moins la moitié des items de chacun des domaines est validée.

L'attestation est délivrée par le directeur de l'école sur proposition du conseil de cycle ou par le chef d'établissement sur proposition de l'équipe pédagogique ou du conseil de classe.

Le B2i collège sera, à compter de la session 2008, pris en compte lors de la délivrance du diplôme national du brevet.

5 - Mise en œuvre

L'effort d'équipement et de connexion à l'internet des écoles, des collèges et des lycées, engagé par les collectivités territoriales en partenariat avec les services de l'éducation nationale, est de nature à favoriser l'accès du plus grand nombre d'élèves aux usages des TIC et à la généralisation du B2i.

Les dispositions de la présente circulaire s'appliquent dès sa parution au Bulletin officiel de l'éducation nationale (B.O.), dans les écoles, les collèges, les lycées et les CFA et SA gérés par des EPL.

Il appartient aux responsables pédagogiques de prendre les mesures les plus appropriées pour assurer la transition entre l'ancien et le nouveau dispositif pour les élèves déjà engagés dans le processus de validation.

La sensibilisation aux enjeux, la formation et l'accompagnement pédagogique des enseignants sont indispensables pour le développement des usages en matière de technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement. Ils s'imposent en vue de la généralisation rapide du B2i. À cet effet, la généralisation de l'inscription du C2i niveau 2 "enseignant", tant en formation initiale qu'en formation continue, devrait contribuer à l'acquisition des compétences professionnelles nécessaires.

Pour le ministre de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche
par délégation,

Le directeur général de l'enseignement scolaire

Roland DEBBASCH

Le secrétaire général

Dominique ANTOINE

Les annexes sont disponibles en téléchargement à l'adresse suivante:

✦ [MENE0602673C_annexes.pdf](#)

PROPOSITION DE PROGRAMMATION DES COMPETENCES du B2i école

1 . S'approprier un environnement informatique de travail

Objectif : *Maîtriser les fonctions de base*

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
E.1.1 Désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique, les utiliser et savoir à quoi ils servent		
<ul style="list-style-type: none"> • la souris • le clavier • le moniteur (écran) • le casque • le haut-parleur 	<ul style="list-style-type: none"> • les touches du clavier • une imprimante • le lecteur de disquette • le lecteur de cédérom 	<ul style="list-style-type: none"> • l'unité centrale • le scanner • le microphone • le vidéo projecteur • le lecteur de dévéderom • le graveur • la clé USB • l'appareil photo numérique • le modem • la webcam • le caméscope numérique • un logiciel
E.1.2 Allumer et éteindre l'équipement informatique ; lancer et quitter un logiciel.		
	<ul style="list-style-type: none"> • Allumer et éteindre <ul style="list-style-type: none"> - l'onduleur - l'unité centrale - le scanner - l'imprimante - l'appareil photo numérique • Utiliser la fonction « arrêter » de l'ordinateur (sélectionner puis valider le choix) • Lancer et quitter un logiciel à partir : <ul style="list-style-type: none"> - du cdrom - de l'icône 	<ul style="list-style-type: none"> • Allumer et éteindre le caméscope numérique • Lancer et quitter un logiciel à partir de la liste déroulante
E.1.3 Déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.		
<ul style="list-style-type: none"> • Déplacer le pointeur • Placer le curseur • Sélectionner • Valider • Effacer 		
E.1.4 Accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.		
	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser une liste déroulante pour : <ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir - Enregistrer - Fermer • Procéder plus rapidement pour : <ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir et fermer un document existant 	<ul style="list-style-type: none"> • Procéder plus rapidement pour : <ul style="list-style-type: none"> - Enregistrer un document - Ouvrir et fermer un dossier

2 . Adopter une attitude responsable

Objectif : Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'Internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus.

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
	E.2.1- Connaître les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de mon école	
		E.2.2- Respecter les autres et se protéger soi-même dans le cadre de la communication et de la publication électroniques
		E.2.3 -Trouver des indices avant d'accorder sa confiance aux informations et propositions que la machine lui fournit
	E.2.4 - Savoir que les données et les logiciels ont un propriétaire et respecter cette propriété	
	E.2.5 - Vérifier avec l'aide de l'adulte qu'il a le droit d'utiliser un document récupéré et à quelles conditions	
		E.2.6- Connaître les enjeux et respecter les règles de la participation à des travaux collaboratifs

3 . Créer, produire, traiter et exploiter des données

Objectif : Ecrire un document numérique

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
E.3.1 - Produire et modifier : un mot, un texte, une image ou un son		
	Produire et modifier un texte	Produire et modifier : <ul style="list-style-type: none"> • un texte, une image ou un son
E.3.2 - Saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation		
Saisir les caractères <ul style="list-style-type: none"> • en minuscules • en majuscules 	Saisir les caractères : <ul style="list-style-type: none"> • les différentes lettres accentuées (é, è, à, ê, ë, ö, ï ...) • les signes de ponctuation • les chiffres 	Saisir les caractères particuliers (@, [], (), ^)
E.3.3 - Modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes		
Changer le format pour un mot <ul style="list-style-type: none"> • taille • couleur 	Changer le format pour un paragraphe <ul style="list-style-type: none"> • taille couleur • gras italique souligné • police 	Créer plusieurs paragraphes Aligner plusieurs paragraphes Utiliser le correcteur Orthographique
E.3.4 Utiliser les fonctions : copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer		
	Utiliser les fonctions : copier /coller couper / coller insérer, glisser / déposer.	
E.3.5 Regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son		
		-Ouvrir 2 applications de façon à passer de l'une à l'autre en utilisant la barre des tâches pour copier et coller -Regrouper dans un même document du texte et des images et /ou du son
E.3.6 Imprimer un document		
	Imprimer un document -à l'aide de l'icône -à partir du menu déroulant	Imprimer un document à partir du menu déroulant pour renseigner les zones de saisie idoines.

4 . S'informer, se documenter

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Objectif : Lire un document numérique. Chercher des informations par voie électronique. Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'Internet.		
E.4.1 - Utiliser avec l'aide du maître, un cédérom, un dvdrom, un site Internet ou tout autre support numérique pour se documenter		
<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des contes ou des documentaires présentés sur des cédéroms interactifs 	<ul style="list-style-type: none"> Consulter un cédérom dvdrom ou un site Internet 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser seul : <ul style="list-style-type: none"> - un cédérom - un site Internet - autre support numérique
E .4.2 - Utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets		
	<ul style="list-style-type: none"> Explorer le document en utilisant les fonctions du support numérisé <ul style="list-style-type: none"> - les ascenseurs, - les icônes 	<ul style="list-style-type: none"> Explorer le document en utilisant les fonctions du support numérisé <ul style="list-style-type: none"> -les fenêtres, - les boutons de défilement, - les listes déroulantes - les liens, - les onglets
E.4.3 - Repérer et exploiter les informations affichées à l'écran.		
	<ul style="list-style-type: none"> Repérer les informations dont il a besoin 	<ul style="list-style-type: none"> Exploiter les informations
E.4.4 - Saisir une adresse Internet et naviguer dans un site pour rechercher des informations.		
		<ul style="list-style-type: none"> Saisir seul l'adresse d'un site internet Repérer les liens hypertextes et les utiliser à bon escient pour rechercher l'information
E.4.5 - Utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche		
	<ul style="list-style-type: none"> Sélectionner un site placé dans le menu Favoris par l'enseignant Lancer une recherche à partir d'un mot-clé donné par l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none"> Lancer une recherche à partir d'un mot clé. Sélectionner le site qui correspond le mieux aux informations recherchées.

5 . Communiquer , échanger

CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Objectif : Échanger avec les technologies de l'information et de la communication		
E.5.1 - Envoyer et recevoir un message électronique		
Avec l'aide de l'Enseignant : <ul style="list-style-type: none"> - envoyer un message électronique - recevoir un message électronique 	Guidé par l'Enseignant : <ul style="list-style-type: none"> • Envoyer un message électronique à un destinataire • Recevoir un message électronique 	Envoyer et recevoir un message électronique à un ou plusieurs destinataires: Envoyer un message : <ul style="list-style-type: none"> -en saisissant une adresse, - en utilisant la touche répondre, - en utilisant la touche transfert.
E.5.2- Communiquer en direct (forum, chat...)		
	Communiquer en direct (forum, chat...) avec un destinataire.	Communiquer en direct (forum, chat...) avec plusieurs destinataires
		E.5.3 - Recevoir et envoyer en pièce jointe : un fichier de texte, d'image ou de son
	E.5.4 - Identifier l'expéditeur et le destinataire d'un message	
E.5.5 - Trouver l'objet d'un message et connaître son utilité		
	<ul style="list-style-type: none"> Trouver l'objet d'un message et connaître son utilité 	<ul style="list-style-type: none"> Préciser l'objet d'un message
		<ul style="list-style-type: none"> Trouver la date d'envoi d'un message.

Nom et prénom de l'enseignant :

Cycle : 1 2 3

Classe :

Ecole :

Carnet de bord B2i école

Extrait du

« Pour chaque niveau, une fiche de compétences dénommée **Feuille de position B2i est régulièrement renseignée par l'élève** et validée par les enseignants....
Lors de la validation, l'enseignant indique la date, son nom et, au collège, la discipline dans laquelle la compétence est validée. Cette feuille de position suit l'élève jusqu'à l'obtention du brevet informatique et Internet et renseigne ainsi sur la progression de ses acquisitions.
Sur cette base, chaque année, les équipes pédagogiques de l'école organisent les activités en tenant compte des besoins individuels jusqu'à ce que l'élève témoigne avec une suffisante stabilité et dans des contextes variés des compétences spécifiées. »

Pour aider à la validation, nous proposons un **carnet de bord qui permettra aux enseignants de garder une trace de la progression individuelle des apprentissages de tous les élèves d'une classe.**

DOMAINE 3 Créer, produire, traiter et exploiter des données Objectif : Ecrire un document numérique	Elèves																			
	E.3.5 Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son																			
	<input type="checkbox"/> ouvrir 2 applications de façon à passer de l'une à l'autre en utilisant la barre des tâches pour copier et coller																			
	<input type="checkbox"/> insérer dans un document du texte																			
	<input type="checkbox"/> insérer dans un document une image																			
	<input type="checkbox"/> insérer dans un document du son																			
	<input type="checkbox"/> insérer dans un même document du texte et des images et /ou du son																			
	E.3.6 Je sais imprimer un document																			
	➤ à l'aide de l'icône																			
	➤ à partir du menu déroulant																			
DOMAINE 4 S'informer, se documenter Objectif : Ecrire un document numérique																				
	E.4.1 Je sais utiliser avec l'aide du maître :																			
	<input type="checkbox"/> un cédérom, le dévédérom,																			
	<input type="checkbox"/> le site Internet																			
	<input type="checkbox"/> ou tout autre support numérique (clé USB...)																			
	E.4.2 Je sais utiliser :																			
	<input type="checkbox"/> les fenêtres																			
	<input type="checkbox"/> les ascenseurs																			
	<input type="checkbox"/> les boutons de défilement,																			
	<input type="checkbox"/> les liens,																			
	<input type="checkbox"/> les listes déroulantes,																			
	<input type="checkbox"/> les icônes et onglets.																			
	E.4.3 Je sais :																			
	<input type="checkbox"/> repérer les informations affichées à l'écran																			
	<input type="checkbox"/> exploiter les informations affichées à l'écran.																			
E.4.4 Je sais :																				
<input type="checkbox"/> saisir une adresse internet																				
<input type="checkbox"/> naviguer dans un site pour rechercher des informations																				
E.4.5 Je sais faire une recherche en utilisant,																				
<input type="checkbox"/> un mot-clé																				
<input type="checkbox"/> un menu																				

Brevet Informatique et Internet - Ecole

Référence : arrêté MEE n° ... du

Avec les enseignants, je note mes progrès dans l'utilisation de l'informatique.

J'obtiendrai le brevet informatique et internet (B2i) niveau école si 80 % des compétences sont attestées (soit 22/27) cependant, dans chaque domaine 50% des compétences doivent être maîtrisées.

	Je pense avoir atteint cette compétence (cocher la case)	Compétence attestée par l'enseignant
Domaine 1 : S'approprier un environnement informatique de travail / Objectif : Maîtriser les fonctions de base		
E.1.1 : Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et je sais à quoi ils servent.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
E.1.2 : Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
E.1.3 : Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
E.1.4 : Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
Domaine 2 : Adopter une attitude responsable / Objectif : Prendre conscience des enjeux citoyens de l'usage de l'informatique et de l'internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus.		
E.2.1 : Je connais les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de mon école.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
E.2.2 : Je respecte les autres et je me protège moi-même dans le cadre de la communication et de la publication électroniques.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
E.2.3 : Je trouve des indices avant d'accorder ma confiance aux informations et propositions que la machine me fournit.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
E.2.4 : Je sais que les données et les logiciels ont un propriétaire et que je dois respecter cette propriété.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
E.2.5 : Si je souhaite récupérer un document, je vérifie que j'ai le droit de l'utiliser et à quelles conditions.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature::
E.2.6 : Je connais les enjeux et je respecte les règles de la participation à des travaux collaboratifs.	<input type="checkbox"/>	Date : Nom et signature:
Domaine 3 : Créer, produire, traiter et exploiter des données / Objectif : Ecrire un document numérique		

E.3.1 : Je sais produire et modifier : un mot, un texte, une image ou un son.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.3.2 : Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.3.3 : Je sais modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.3.4 : Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.3.5 : Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images ou du son.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.3.6 : Je sais imprimer un document.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
Domaine 4 : S'informer, se documenter / <i>Objectif : Lire un document numérique. Chercher des informations par voie électronique. Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet.</i>			
E.4.1 : Je sais utiliser avec l'aide du maître, un cédérom, un dévédérom, un site internet ou tout autre support numérique pour me documenter.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.4.2 : Je sais utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.4.3 : Je sais repérer et exploiter les informations affichées à l'écran.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.4.4 : Je sais saisir une adresse internet et naviguer dans un site pour rechercher des informations.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.4.5 : Je sais utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
Domaine 5 : Communiquer, échanger / <i>Objectif : Échanger avec les technologies de l'information et de la communication</i>			
E.5.1 : Je sais envoyer et recevoir un message électronique.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.5.2 : Je sais communiquer en direct (forum, chat...).	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.5.3 : Je sais recevoir et envoyer en pièces jointes : un fichier de textes, d'image ou de son.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.5.4 : Je sais identifier l'expéditeur et le destinataire d'un message.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.5.5 : Je sais trouver et préciser l'objet d'un message.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
E.5.6 : Je sais trouver la date d'envoi d'un message.	<input type="checkbox"/>	Date :	Nom et signature:
TOTAL DES COMPETENCES VALIDEES		... / 27	
CHAQUE DOMAINE A AU MOINS 50% DES COMPETENCES VALIDEES (entourer)		OUI	NON

Pour le conseil des maîtres du Cycle III