

B2i Compétences niveau 1	Domaines d'activités	<i>Maîtriser les bases de la techno info</i>	<i>Adopter une attitude citoyenne</i>	<i>Produire, créer, modifier, exploiter</i>	<i>Chercher, se documenter</i>	<i>Communiquer</i>
<b>Cycle 1</b>	<b>Langage au cœur des apprentissages</b>	Désigner oralement ou avec des symboles les ≠ éléments (et jeux de lecture). Limiter le vocabulaire spécifique (cliquer, curseur...). Acquisition de vocabulaire lié à l'outil informatique	Tutorat : équipes de 2 avec 1 enfant initié. Aide dans une situation-problème. Utiliser un vocabulaire commun.	Produire un petit texte, utiliser différentes graphies. Exploiter des sujets sur des thèmes variés. Dire une poésie, un texte à HV. Dictée à l'adulte. Recopier 1 mot, 1 phrase. Choisir une police. Reproduire des mots, des phrases, en changer les propriétés Saisie des noms, prénoms, des expressions, de courtes phrases.	Utilisation d'un logiciel BCD adapté.	Echanges et correspondances, proches ou éloignées, au moyen du courrier électronique. Correspondance : impression pour les pairs, pour les parents.
	<b>Vivre ensemble</b>	Tutorat, entraide.	Gestion de l'outil : temps, tour de rôle. Respect du matériel. Répartition des tâches. Accepter un choix commun p/ une production collective. S'entraider, savoir attendre son tour	Répartition des tâches. Réaliser ensemble un projet utilisant l'outil informatique. Entraide pour composer des mots (identifier lettres, corriger).	Travail de recherche par équipes. Mise en commun, partage. Accepter que sa proposition soit remise en cause.	Partage de l'info et/ou de sa propre expérience.
	<b>Agir et s'exprimer avec son corps</b>	Coordination oculo-manuelle ( maîtriser le clavier, les déplacements de la souris ).				

	<b>Découvrir le monde</b>	Connaissance et utilisation des ≠ éléments et de leur fonction. Utiliser des didacticiels, des cédéroms Utiliser un ordinateur (allumer, éteindre, utiliser un logiciel). Manipuler la souris, les flèches.	Savoir respecter le matériel (souris, appareil photo). Découvrir les règles de vie d'autres écoles.	Utilisation d'un logiciel de dessin (Paint) pour travailler les formes géométriques, les couleurs, les tailles. Dictée à l'adulte. Modifier un jeu existant. Réaliser un cahier d'activité ( ex: jardinage ).	Apprendre à faire des recherches sur un cédérom (dictionnaire encyclopédique adapté). Utiliser un moteur de recherche. Utiliser les infos recueillies.	Partage de l'info et/ou de sa propre expérience. Communiquer les règles de vie.
	<b>Sensibilité, imagination, création</b>			Choix d'une police. Utiliser l'appareil photo numérique (avec l'adulte) et exprimer ses choix en argumentant. Produire l'animation ou l'illustration d'un conte. Créer une oeuvre artistique au moyen d'un logiciel de création, d'une tablette graphique.	Rechercher des illustrations. Se déplacer dans un cédérom, un site, en fonction d'un thème retenu. Se construire une banque de données d'images.	Transmission et illustration de contes. Présentation esthétique (mise en valeur). Echanger une production: diaporama, vidéo, photos, fichier sonore avec des correspondants.