

B2i Compétences niveau 1	Domaines disciplinaires	<i>Maîtriser les lères 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>
Cycle 2	<i>Maîtrise du langage et de la langue française</i>	Maîtrise du clavier (caractères, ponctuation, maj/min). Lexique informatique. Copier-coller depuis un site, puis intégrer dans un traitement de texte. Désigner à l'oral les différentes parties visibles de l'ordinateur.	Correcteur orthographique. S'entraider, attendre son tour, respecter le matériel. Proposer 2 sites : les enfants doivent sélectionner celui qui permet de répondre à la consigne.	Article, lettre, résumé, conte, poésie, compte-rendu...	Dictionnaire et/ou encyclopédie sur cédérom, internet. Recherche de définitions, d'images. Utiliser un didacticiel (« je sais lire »...).	Envoyer un texte produit. Envoyer en pièce jointe le journal à d'autres écoles. Défi-lecture.
	<i>Langue vivante étrangère ou régionale</i>		S'entraider, attendre son tour, respecter le matériel.		Situer les pays, étudier leurs coutumes. Utiliser un logiciel de langue.	Correspondre avec une classe étrangère.
	<i>Découvrir le monde</i>	Vocabulaire technique. Faire des jeux de manipulation des instruments (souris, clavier).	Avoir l'esprit critique face aux informations recueillies sur les sites Internet.	Compte rendus (jardinage). Exposés sur différents sujets.	Chercher, se documenter pour réaliser une exposition, un exposé. A partir d'une impression papier d'un résultat Google, demander aux élèves de sélectionner le site qui répondra à la recherche. Validation en ligne...	A l'occasion d'un séjour éducatif, échange de textes et photos avec l'école, avec les familles.
	<i>Mathématiques</i>	Faire des jeux de symétrie axiale.	Vérification des résultats, ordre de grandeur. S'entraider, attendre son tour, respecter le matériel.	Participation à un rallye math. A l'aide de la barre d'outils « dessin », réaliser des figures géométriques.		Envoyer un défi maths à des correspondants.

	<i>Education artistique</i>		S'entraider, attendre son tour, respecter le matériel.	Réalisation de cartes de vœux: présentation, choix des couleurs, agencement, choix des couleurs, de la police. Modifier une photo : intégrer un décor, extraire une partie d'image...	Recherche de bibliographies d'artistes, d'exemples d'œuvres.	Echanger des productions artistiques faites en classe.
	<i>Vivre ensemble</i>	S'entraider dans l'utilisation de l'ordinateur.	S'entraider, attendre son tour, respecter le matériel.	Créer une page Internet comportant les règles de vie d'une classe. Ecrire les règles de vie.		
	<i>Education physique et sportive</i>		S'entraider, attendre son tour, respecter le matériel.	Produire une règle du jeu destinée à le faire connaître à d'autres classes Prise de photos numérique pour garder une trace une des figures produites (acrogym).	Chercher des règles du jeu et des résultats sportifs Rechercher des renseignements sur l'unité d'apprentissage (historique, athlètes).	