

B2i Compétences niveau 1 Cycle 3	Champs 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>
<i>Langue française, Education littéraire et humaine</i>	Littérature	Saisir un texte.		Corriger la mise en page. Produire un récit. Imprimer une production écrite. Texte-puzzle à remettre en forme (atelier de lecture).	Se renseigner sur un auteur, une œuvre. Explorer des sites de littérature de jeunesse. Romans historiques, recherche de contes. Défi-lecture IA31. Rechercher des ressources sur cédérom.	Echanger avec une autre école, une autre classe. Rédiger un roman à 2 écoles via la messagerie. Echanger avec un auteur. Contes en relais.
	Observation réfléchie de la langue française			Utilisation du correcteur ortho. Utilisation de didacticiels. Texte-puzzle à remettre en forme (atelier de lecture).		
	Langue étrangère ou régionale			Créer des textes simples (vœux, présentations, recettes, cartes postales...).	Ressources sur internet. (civilisation culture...) Se documenter sur les pays hispanophones ou autres.	Communiquer avec une classe du pays de la langue étudiée.
	Histoire et Géographie		Vérifier la validité des informations. Croiser ≠ sites pour comparer les infos.	Produire des tableaux, graphiques, résumés illustrés. Sélectionner et exploiter des ressources pour produire un exposé, des cartes. Réaliser des enquêtes (patrimoine local...).	Ressources sur internet (cartes, documents historiques...) ou sur cédérom.	Echanger des productions avec une autre classe. Participer à un rallye internet par mél.
	Vie collective		Respecter et gérer le matériel à 2. Critique de l'info recueillie.	Mettre en page les règles de vie.		Forums.

<i>Education scientifique</i>	Mathématiques	Tableau ou graphique de performances en EPS. Utiliser des fonctions de calcul d'un tableur.		Produire des tableaux, graphiques. Utilisation de didacticiels. Réaliser une fiche de géométrie, produire des figures géométriques. Réaliser des tableaux pour la résolution de problèmes.	Défi-math Académie Toulouse.	Rallye math.
	Sciences expérimentales et technologie	Copier, déplacer, corriger.	Vérifier la validité des informations. Croiser ≠ sites pour comparer les infos.	Produire des tableaux, graphiques, résumés illustrés. Rédiger des comptes-rendus d'expériences. Utiliser l'appareil photo-numérique.	Ressources sur internet.	Comptes-rendus d'expériences.
<i>Education artistique</i>	Arts visuels	Utiliser un logiciel de retouche d'images.	La propriété intellectuelle, les droits d'auteur. Image réelle / image virtuelle.	Illustrer un récit. Utiliser un logiciel de création. Rechercher des œuvres, les transformer avec un logiciel. Utiliser l'appareil photo-numérique.	Recherche de reproductions, de catalogues, d'artistes. Visites virtuelles de musées.	Echanger des images.
	Education musicale	Utiliser un logiciel de création musicale (MAO).	La propriété intellectuelle, les droits d'auteur.	Créer un fond sonore. Codages rythmiques. Utiliser un logiciel de création musicale.	Recherche de chansons (textes, musiques), sur les musiciens.	Echanger des œuvres musicales.
<i>Education physique et sportive</i>	Education physique et sportive			Produire des tableaux de score. Saisir les règles de jeu. Tableau endurance.	Chercher des règles de jeu.	Envoyer des résultats de compétition. Echanger des règles.