

Proposition de document d'appui au B2i (version 2011)

D'après le [Document d'appui Eduscol](#).

Domaine 1 S'approprier un environnement informatique de travail

Item : Connaître et maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur et de ses périphériques

Ce domaine concerne essentiellement la maîtrise de l'environnement informatique mis à la disposition des élèves (le matériel, mais aussi le réseau et la gestion des fichiers). On vise l'autonomie dans l'utilisation de ces outils mais aussi des enjeux de sécurité et de repérage dans l'environnement informatique.

1. L'élève sait désigner et nommer les principaux éléments composant l'environnement informatique qu'il utilise à l'école et sait à quoi ils servent

Les élèves doivent prendre en compte aussi bien la dénomination d'un objet (écran, souris, disque dur externe, clé USB, modem...) que leur fonction (affichage, contrôle de l'ordinateur, sauvegarde, connexion à internet...). L'enseignant doit garder à l'esprit que les outils informatiques sont maintenant multiples : ordinateur portable, ordinateur de bureau, ordinateur hybride, tablettes, smartphone... S'ils ne sont pas présents dans l'école, l'enseignant pourra les évoquer via des documents ou le vécu des élèves. L'enseignant doit employer un vocabulaire précis pour désigner les éléments utilisés.

Les notions de logiciels, réseaux (réseau entre ordinateurs de l'école, internet) et autres espaces numériques (site internet, blog, réseaux sociaux...) doivent également être abordés au fur et à mesure de leur intégration dans la classe et dans l'école.

À partir du cycle 1,

Les élèves les plus jeunes se contenteront d'identifier les équipements immédiatement observables dans la classe ou l'école.

Au cours des activités quotidiennes utilisant tout type de matériel informatique (ordinateur, tablette tactile...), l'élève est invité à désigner les outils qu'il utilise et à verbaliser ses actions. L'enseignant qui manipule verbalise également ses manipulations sur l'ordinateur à l'occasion, par exemple, de la projection d'un film. L'étiquetage du matériel contribue à l'acquisition de cette compétence.

À partir du cycle 2

Les élèves connaissent les éléments constituant le matériel informatique et leurs fonctions. Ils savent allumer et éteindre un ordinateur, brancher un équipement USB (clé, disque dur externe). L'enseignant peut introduire si ce n'est pas déjà fait le scanner, la webcam et le vidéoprojecteur et les précautions qu'imposent leur utilisation, par exemple, de patienter avant de débrancher la prise du vidéoprojecteur pour permettre le refroidissement de la lampe et ainsi ne pas l'user prématurément.

À partir du cycle 3

Des notices d'utilisation (de l'ordinateur, de tablette tactile, du scanner, de l'appareil photo, de certains logiciels...) ou de descriptions de procédures peuvent être réalisées par les élèves.

Pour aller plus loin : l'enseignant, s'il en a les compétences, peut proposer de démonter un ordinateur pour identifier les principaux éléments (carte mère et processeur, disque dur, alimentation, ventilateur...)

2. Il sait se connecter au réseau de l'école. Il sait gérer et protéger ses moyens d'authentification (identifiant et mot de passe ou autre identifiant)

En Ardèche, hormis les écoles ENR (Ecoles Numériques rurales), peu d'écoles ont un réseau interne (entre les ordinateurs de l'école) sur lequel les élèves doivent s'identifier. Par contre l'identification peut être nécessaire pour certains services (mail, blog...) ou logiciels éducatifs qui proposent un suivi des résultats des élèves (par exemple [Calculrice](#), la série « [Je puis Je](#) » ou les [logiciels Flocc](#)). Mettre fin à une identification, en utilisant la fonction de déconnexion, évite à un tiers d'utiliser un environnement personnalisé ou des informations personnelles à ses fins.

A partir du cycle 1,

L'utilisation de simples logiciels éducatifs permettent de valider cette compétence. En effet, certains logiciels nécessitent une identification pour permettre le suivi des résultats des élèves.

A partir du cycle 2,

Les élèves apprennent à se connecter au réseau de l'école (Abulédu, Pingoo) quand il existe, à des services en ligne (messagerie, site internet nécessitant une connexion, administration du site internet de l'école...) ou à des logiciels éducatifs.

Il est important que l'élève sache se déconnecter pour qu'un autre élève ne puisse pas utiliser ou modifier les informations personnelles de l'élève. L'enseignant pourra, pour cela, observer l'état du poste de travail de l'élève lorsque celui-ci l'a quitté.

Attention : la création d'un espace personnel (messagerie, espace de stockage...) sur internet pour un élève est soumise à l'accord des parents. Par contre, aucune autorisation n'est nécessaire pour ouvrir un compte de messagerie générique, du type *classe_cm2_vallon@laposte.net* qui est utilisé par un groupe d'élèves.

3. Il sait enregistrer ses documents dans son espace personnel ou partagé en fonction des usages

L'élève sait sauvegarder ses documents (textes, images, vidéos...) dans un espace personnel (à son nom) ou partagé (au nom de la classe, de l'école) en fonction des usages. Cette sauvegarde peut se faire dans l'ordinateur, sur le réseau de l'école ou sur une clé USB. On cherche à évaluer la pertinence de l'organisation des fichiers de l'élève.

A partir du cycle 1

L'élève sait enregistrer une session d'un logiciel éducatif ou une création dans un logiciel, par exemple dans [TuxPaint](#) (logiciel de dessin adapté à la maternelle).

A partir du cycle 2

L'enseignant crée un dossier pour la classe. En début d'année, les élèves créent leur propre dossier à l'intérieur du dossier classe. Ils rangeront tous leurs fichiers (textes, dessins, sauvegardes de recherches internet, présentations...) dans ce dossier personnel. Peu à peu, ils se familiariseront avec l'arborescence (enchaînement de dossier, sous-dossiers et fichiers) de son espace de travail de façon à classer ses documents. Un dossier commun à la classe est également créé pour que l'enseignant ou un élève puisse diffuser un document au reste de la classe.

Rq 1 : la création d'un dossier personnel est particulièrement pertinente dans le cas où les ordinateurs sont en réseaux. L'élève peut alors retrouver son dossier quel que soit l'ordinateur. Un service de partage de fichier ([Dropbox](#) ou [Hubic](#) par exemple) peut remplacer une mise en réseau mais nécessite une connexion internet.

Rq 2 : Le bureau encombré d'icônes non utilisées et de fichiers non-classés sur l'ordinateur de l'enseignant n'est évidemment pas un bon exemple. Les traces écrites sur papier sont bien rangées dans un classeur sous le bon intercalaire. Il doit en être de même pour les fichiers informatiques.

4. Il sait retrouver et ouvrir un document préalablement sauvegardé

L'élève sait ouvrir un fichier existant, dans son dossier personnel ou dans un dossier déterminé par l'enseignant.

A partir du cycle 1

L'élève sait reconnaître son prénom dans une liste de sauvegarde à l'intérieur d'un logiciel éducatif.

A partir du cycle 2

L'élève parcourt une arborescence (enchaînement de dossiers, sous-dossiers et fichiers) déterminée par l'enseignant et ouvre le document.

Domaine 2 : Adopter une attitude responsable

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

L'école doit éduquer le jugement des élèves pour qu'ils puissent progressivement :

- faire preuve d'esprit critique devant les informations trouvées sur Internet.
- comprendre la nécessité et la légitimité des règles (charte informatique) afin de les respecter et ainsi assurer leur propre sécurité et celle des autres.

L'élève doit prendre conscience, de façon très concrète, de la dimension sociale de l'information et de la communication numériques (message électronique, réseaux sociaux, forums), jamais neutre, parfois non dépourvue de risques. Il doit être formé progressivement à exercer son esprit critique, être sensibilisé aux questions de droits et d'éthique, apprendre à se protéger mais aussi apprendre à collaborer en confiance. Ce domaine se rapproche de l'instruction civique et peut être abordé lors de débats en classe.

Pour les élèves

- Une [série de dessins animés](#) (Vinz et Lou) a été réalisée avec l'aide du ministère de l'Éducation nationale.

Pour le maître

- [Internet sans crainte](#), le site officiel du programme national de sensibilisation aux enjeux et risques de l'Internet (www.internetsanscrainte.fr);
- Le portail [Internet Responsable](#) à l'initiative du ministère de l'éducation nationale, recense des ressources pour les enseignants et les élèves.

1. L'élève connaît et respecte les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de son école

La charte d'usage des TIC, obligatoire à l'école, précise les conditions d'utilisation des services et du matériel. Elle a pour principal objectif de sensibiliser, de protéger et de responsabiliser les élèves. Elle doit être signée par les parents et les élèves. Il est important que tous les élèves l'aient correctement comprise. La charte peut être différente dans chaque cycle : le lexique utilisé doit être adapté au niveau des élèves et aux pratiques de chaque âge.

A partir de...

La charte en maternelle mettra plus l'accent sur le respect du matériel alors qu'en cycle 3 elle s'attachera également aux problématiques de droit et de respect.

Un [exemple de charte](#).

2. Il sait qu'il a droit au respect de son image et de sa vie privée et à la protection de ses données personnelles

Quelque soit le type de production personnelle (photo, enregistrement sonore, dessin, texte...), elle appartient à l'élève sous la responsabilité des représentants légaux. Leur diffusion, reproduction et distribution est soumise à autorisation.

A partir du cycle 2

A l'occasion de l'utilisation de photos dans une activité (conception d'un poster, un album photo, un site internet...), l'enseignant demande l'autorisation des élèves présents sur le cliché (les élèves étant mineurs, l'enseignant demandera de toute façon l'autorisation de diffusion aux responsables légaux de l'enfant). Cette demande peut être formulée aussi par les élèves entre eux dans le cadre d'un échange de message avec une autre école par exemple. L'élève doit bien intégrer qu'il a le droit de refuser la publication d'une photo le représentant et qui ne lui plaît pas. Le même principe est appliqué pour les écrits et les dessins d'élèves.

3. Il respecte les autres dans le cadre de la communication électronique et de la publication en ligne (propos injurieux, diffamatoires, atteinte à la vie privée ou toute autre forme d'atteinte)

Respecter les autres signifie ne pas publier sans leur autorisation une image ou des éléments écrits qui permettent de les reconnaître, ne pas propager d'informations fausses ou indiscrettes à leur sujet, respecter leur vie privée et ne pas les insulter. Cette compétence se rapproche de ce qui se passe dans la cour de l'école, mais les élèves doivent comprendre que sur internet la portée n'est pas la même.

A partir du cycle 3

Échanges avec les élèves à l'appui des vidéos présentes sur le site « [Internet sans crainte](#) » (Ex : « Un blog pour tout dire » - [Vinz et Lou](#). Explorer des blogs (ou captures d'écran de réseaux sociaux par exemple...) pour en apprécier la légalité et les risques encourus par les auteurs.

Rq : Les réseaux sociaux de type Facebook, où les cas de diffamation sont nombreux, sont clairement visés par ce point du B2i. Ils n'ont évidemment pas leur place à l'école primaire. Cela ne doit pas empêcher les enseignants d'en parler avec les élèves de cycle 3 qui possèdent parfois un compte Facebook.

[Pourquoi Facebook est-il interdit aux moins de 13 ans ?](#)

4. Il connaît et tient compte des conditions d'inscription à un service en ligne ; il sait quelles informations personnelles il peut communiquer et il se protège et protège sa vie privée

La connaissance des conditions d'inscription des services internet (messagerie, réseaux sociaux...) est difficile, peu de personnes lisent les conditions d'utilisation d'un logiciel ou d'un service internet. Pour travailler cette compétence, les enseignants s'attacheront plus à sensibiliser les élèves et à les habituer à instaurer un principe de précaution. Se protéger soi-même implique de ne pas fournir sur Internet des éléments permettant d'être très précisément identifié.

A partir du cycle 3

L'enseignant pourra travailler cette compétence par des débats avec pour point de départ des vidéos du site « [Internet sans crainte](#) », par exemple « Remplir ou ne pas remplir un formulaire ».

Les élèves doivent comprendre qu'ils ne savent pas, à priori, à qui ils donnent des informations sur internet et que ces informations peuvent être utilisées contre eux dans plusieurs années.

5. Il sait qu'il doit alerter l'enseignant présent s'il se trouve face à un contenu ou à un comportement qui lui semblent inappropriés ou illicites

En référence à la charte informatique de l'école et conformément à la loi, l'élève doit être en mesure d'apprécier la conformité des situations qu'il rencontre. Il alerte l'adulte présent.

A partir du cycle 2

Échanges avec les élèves à l'appui de la vidéo « [Tout n'est pas pour toi](#) ». L'enseignant explique aux élèves les notions de filtrage de l'accès à internet dans l'école et les prévient qu'il a les moyens de connaître les sites visités par les élèves (via l'historique). Un élève doit se sentir en confiance pour signaler un contenu qui ne dérange que lui.

6. S'il souhaite récupérer un document, il vérifie dans quelles conditions il a le droit de l'utiliser

Il n'est pas toujours facile de distinguer les utilisations permises de celles qui nécessitent une demande d'autorisation. À l'école, les élèves doivent apprendre qu'il existe des droits liés à l'utilisation des documents (textes, images, sons, films...) et qu'à priori, un document trouvé sur internet ne doit pas être récupéré.

A partir du cycle 2

L'enseignant habitue les élèves à rechercher les droits liés aux données (texte, image...) s'ils sont affichés (rarement le cas). Si les droits ne sont pas spécifiés, il peut être intéressant sur le plan pédagogique d'écrire collectivement à l'auteur pour lui demander l'autorisation d'utilisation de son texte, sa photo.

Lors de la production d'une affiche ou d'une production multimédia faite en classe, les élèves prennent l'habitude de citer systématiquement leurs sources.

L'enseignant explique également qu'il existe des sites comme [Wikipédia](#) ou [Wikimini](#) (encyclopédie dédiée aux enfants) basés sur le partage où les textes et les images peuvent être récupérés sans demander d'autorisation.

Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données**Item 1 : Produire un document numérique, texte, image, son****1. L'élève sait produire et modifier un texte, une image ou un son**

Il s'agit ici de savoir modifier un objet numérique. Cela exclut donc la mise en page (gestion des paragraphes, d'un sommaire, des règles de typographie...) et la synthèse de documents. Cette compétence est technique et implique une bonne maîtrise des outils de la part de l'enseignant.

Cette compétence implique donc :

- Le texte: l'élève sait effacer, recopier en utilisant le copier/coller, mettre en gras, italique et souligner. Il sait insérer, glisser, déposer (une phrase, un mot, une partie de phrase). Logiciels utiles : Word, [Open Office](#), [Libre Office](#);
- L'image : l'enfant sait réaliser une image (appareil photo numérique, scanner, création d'un dessin, image récupérée), en changer la taille, le format et la retoucher (rotation, recadrage). Logiciels utiles : [TuxPaint](#), [Paint.NET](#), [XnView](#) ;
- Le son : l'enfant sait réaliser ou récupérer un son (à partir de l'ordinateur, CD, enregistreur, sources diverses), et le retoucher (couper une partie, utiliser des effets). Logiciel utile : [Audacity](#).

En pratique, les enseignants se concentreront sur la modification de textes.

« Tout projet d'écriture peut se prolonger par un projet d'édition du texte réalisé. » (Extrait des programmes).

L'important est que le produit final ait un destinataire et donc une réelle utilité sociale.

A partir du cycle 2

Le maître peut solliciter la capacité des élèves à construire leurs propres compétences d'utilisateurs, en mettant à leur disposition des fiches d'aide (ou mémo) réalisées par le maître (ou les élèves).

Quel que soit le type d'activité (dessin, photo, production de texte, enregistrement de sons...), la création d'un document numérique en classe nécessite souvent, au début, la présence du maître (ou d'un adulte) pour aider les élèves à surmonter les difficultés qu'ils rencontrent. La démonstration collective d'une procédure grâce au vidéoprojecteur peut être utile.

Quand l'aptitude à créer et à modifier aura été vérifiée pour un élève, on pourra ensuite lui proposer d'aider ses camarades.

Exemples d'activités : affiche en sciences, journal d'école, mot aux parents, livre interactif ([Didapages](#)), article du site internet de l'école... La modification d'image se travaille de façon pertinente en arts visuels en réalisant des montages photos par exemple.

2. Il est capable de produire un document personnel en exploitant le résultat de ses recherches

Cette compétence se rapproche beaucoup du domaine « Maîtrise de la langue ». Elle demande à l'élève de savoir synthétiser plusieurs sources (livres, vidéos, Cédérom, internet) pour aboutir à un document personnel. L'élève est capable de se constituer un document ou un dossier de collecte, c'est-à-dire un espace où il rassemble l'ensemble des sources qui vont lui être utiles pour produire son propre document. A partir de cette collecte, l'élève est capable de produire un texte original. Les activités de recherche documentaire en sciences, histoire, géographie, histoire des arts..., de résolution de problème, d'étude de texte, donnent l'opportunité de produire des documents numériques.

A partir du cycle 2,

Une maquette réalisée par le maître peut dans un premier temps guider l'élève pour sa réalisation :

- Compléter une fiche d'identité d'un animal, d'un végétal ;
- Compléter un questionnaire de type rallye web, en consultant un site internet adapté.

L'élève gagne ensuite en autonomie et s'affranchit d'un modèle.

3. Il connaît et respecte les règles de typographie (accentuation des majuscules, signes de ponctuation, espacement etc.)

Il s'agit d'améliorer la lisibilité d'un document numérique par la connaissance et le respect de certaines règles qui doivent être clairement explicitées. L'élève sait utiliser la touche Maj et le verrouillage du clavier pour faire des majuscules. Il utilise les touches des lettres accentuées, sait insérer des symboles particuliers (>, <, %, @, €...) et prend l'habitude de créer qu'un seul espace entre les mots (la fonction « ¶ » des traitements de texte permet de vérifier très vite cette règle de typographie). Il met en œuvre les règles d'espacement autour des signes de ponctuation. Il utilise judicieusement la touche entrée.

A partir du cycle 2,

Un accompagnement par le maître ou un élève tuteur, lors de la réalisation d'un document, pourra contribuer à l'appropriation de ces règles, qui par ailleurs peuvent faire l'objet de procédures affichées à proximité des ordinateurs. La production d'un texte de façon collective (avec un vidéoprojecteur) est une bonne occasion de parler de ces règles.

[Typographie à l'école : règles et affichages](#)

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

Item 2 : Utiliser l'outil informatique pour présenter un travail

1. L'élève sait utiliser les fonctions d'un logiciel pour mettre en forme un document numérique

La lisibilité du document va passer par une mise en forme du texte. L'élève utilise les fonctions du traitement de texte pour mettre en valeur certains éléments du texte et améliorer sa lisibilité.

A partir du cycle 2,

L'élève commence à organiser son texte en paragraphes, visibles par des sauts de ligne. Il sait mettre les titres en valeur (augmentation de la taille de la police, mise en gras, souligné...).

A partir du cycle 3,

Dans un logiciel de publication (Microsoft Publisher, [Open Office Draw](#), [Scribus](#)), l'élève sait agencer des cadres (zones de textes, images) dans la page. Il sait gérer l'utilisation de puces ou de numérotation, des retraits...

Exemple :

- Réaliser des documents de communication informatifs : affiche annonçant un événement, demande aux parents, invitations...
- Mettre en forme un document propre à l'élève : poésie, le carnet culturel ;

2. Il sait regrouper dans un même document, texte, images et son

Il s'agit d'être capable de faire voisiner dans un fichier unique deux médias différents (texte, image. L'élève sait réaliser un diaporama, un livre numérique, ou un film.

A partie du cycle 1,

Les élèves participent à l'élaboration d'un document en commun. L'enseignant pilote l'ordinateur et les élèves suivent par petits groupes sur l'écran de l'ordinateur ou en grand groupe via le vidéoprojecteur.

A partir du cycle 2,

Dans le cadre d'un travail en petits groupes avec un adulte, les élèves peuvent produire des documents alliant texte et image.

A partir du cycle 3,

Les élèves sont autonomes sur des logiciels plus complexes (Didapages par exemple) et peuvent intégrer des sons, de la vidéo et même de l'interaction (dans une page web ou un livre interactif) à leur production.

Exemple :

- Réaliser un diaporama avec images et sons pour montrer aux parents une activité menée en classe.
- Saisir le texte d'une chanson et y associer son enregistrement pour préparer un spectacle...
- Productions multimédia (cahier de vie numérique, album lu par des élèves lecteurs pour des non lecteurs, restitution d'un projet, d'une sortie...) : livres [Didapages](#), Photorécit, diaporama Impress... Exemple : [Circonscription d'Aubenas 1](#).
- Conception d'une BD ou d'un roman photo ([logiciels de création de BD](#)).

3. Il sait imprimer un document, mais ne le fait que si nécessaire, il sait adapter la qualité et la taille de l'impression à son besoin (brouillon, recto verso, impression partielle, etc.)

L'élève sait choisir l'imprimante connectée à son ordinateur. Il sait ne sélectionner qu'une partie du document pour l'imprimer. Les élèves sont sensibilisés aux notions d'économie (encre et papier) et de protection de l'environnement.

A partir du cycle 1,

L'enseignant fait réfléchir les élèves sur :

- les objectifs d'un document et les situations de communication : document destiné à être imprimé, à être visionné sur un support numérique, à être envoyé par mail, à être stocké sur ordinateur ...
- La sensibilisation au développement durable (pollution des cartouches et de l'encre, coût papier...)

Des débats et l'écriture d'une charte d'éco-responsabilité (intégrée à la charte informatique) peuvent constituer des pistes de réflexion et d'action.

Domaine 4 : S'informer, se documenter

À l'école primaire, ces compétences font partie du domaine de lecture documentaire. Le prélèvement d'informations se fait de préférence sur des sites ou des logiciels sélectionnés.

Les caractéristiques propres aux supports multimédias sont sources de difficultés supplémentaires : impossibilité de manipulation réelle, vision globale restreinte, navigation hypertextuelle (utilisation des liens), zone de lecture délimitée par l'écran. Cela met en œuvre des compétences spécifiques que les élèves doivent acquérir et qui ne pourront pas être travaillées autrement que sur l'ordinateur : « La navigation dans les arborescences sollicite des opérations intellectuelles bien spécifiques que la manipulation d'ouvrages documentaires ne nécessite pas toujours ». Extrait des programmes, document d'accompagnement : Lire écrire au cycle 3.

Ressource : [Les défis internet](#) de l'Académie de Grenoble.

Domaine 4 : S'informer, se documenter**Item 1 : Lire un document numérique**

- 1. L'élève sait consulter des documents numériques de plusieurs types (documentation, manuel ou "manuel et livre numérique", podcast, etc.)**

Le mode d'accès aux différents types de documents dépend de leur nature. L'élève doit être capable d'adapter son comportement en fonction du contenu rencontré. Il acquiert les repères spécifiques aux types de documents (sommaire texte ou vignettes, changement de page, zoom, fenêtre ou plein écran, boutons du lecteur, icônes). Il convient de mettre l'élève en contact avec des contenus et des supports variés.

A partir du cycle 1,

L'élève identifie dans des logiciels spécialement adaptés aux enfants les repères. Par exemple, l'élève sait tourner les pages d'un livre numérique, lancer une animation, parcourir les pages d'un document texte...

A partir du cycle 2,

Les élèves consultent via internet des sites, des blogs, des vidéos, des animations, téléchargent et consultent des documents pdf, des podcasts (fichier audio)... Ils savent s'adapter en fonction de la lecture imposée par le support.

- 2. Il sait parcourir un tel document en utilisant les liens hypertextes ou les signets et en consultant des informations complémentaires qui y sont référencées**

L'élève doit savoir repérer les différents éléments de navigation : liens hypertextes, favoris du navigateur internet, onglets, flèches de navigation, boutons, cases à cocher/cliquer, barres de défilement, barres de navigation multimédia (lecture, pause, arrêt)...

L'utilisation d'internet directement par les élèves n'est pas conseillée en cycle 1.

A partir du cycle 2,

Recherche documentaire, utilisation d'un ENT, de courriels, de QCM, de documents multimédias (audio - vidéo), podcasts, flux RSS, rallyes et défis.

- 3. Il sait utiliser, rassembler les informations issues de différents documents numériques**

L'élève doit savoir utiliser le couper, copier, coller avec les barres d'outils, les raccourcis clavier, le clic droit. L'élève doit savoir intégrer un élément multimédia (image, son, vidéo) selon la procédure propre au logiciel.

A partir du cycle 2

Réaliser un exposé thématique, une présentation en diaporama, une affiche d'information, un quiz de réinvestissement, un montage son, une vidéo, etc.

Domaine 4 : S'informer, se documenter

Item 2 : Chercher des informations par voie électronique

1. L'élève sait saisir l'adresse URL d'un site Web et naviguer dans celui-ci

Saisir doit ici s'entendre au sens large : il est préférable de copier et coller une adresse (URL) entière plutôt que de la saisir caractère par caractère, ce qui est source d'erreurs. Néanmoins, l'élève doit savoir repérer la barre d'adresses du navigateur et y saisir au clavier une adresse courte. Naviguer dans un site nécessite la connaissance des principales fonctionnalités d'un navigateur telles que le retour à la page précédente. L'élève doit notamment savoir identifier la page d'accueil d'un site et savoir y revenir à tout moment.

A partir du cycle 2

Cette familiarisation aux logiciels de navigation peut se faire au cours d'activités de lecture guidée de type rallye, défi, etc. Elle peut également avoir lieu au cours d'activités de lecture découverte de sites adaptés à leur niveau. Les élèves ont l'habitude de présenter le roman qu'ils lisent ; de la même manière, ils peuvent présenter un site internet au vidéoprojecteur.

2. Il sait utiliser un mot-clé ou un menu pour effectuer une recherche

Savoir utiliser un mot-clé signifie savoir le choisir, lancer la recherche et comprendre qu'un choix doit être fait entre plusieurs résultats. L'élève doit passer d'une question « comment est fait le pain ? » à une requête courte « fabrication pain ».

Savoir utiliser un menu implique un travail plus important sur le vocabulaire, puisqu'il s'agit d'inférer la catégorie dans laquelle a été classé le thème sur lequel porte la recherche.

A partir du cycle 2,

En demandant aux élèves qui ont bien réussi une recherche d'informations de verbaliser devant les autres quelle méthode et quels mots ils ont utilisés, on développera progressivement les bons réflexes chez les élèves moins experts.

Domaine 4 : S'informer, se documenter

Item 3 : Découvrir les richesses et les limites des ressources de l'internet

1. L'élève sait apprécier la pertinence des sites ou documents proposés (moteur de recherche, annuaire, etc.)

Il doit prendre des repères dans les résultats d'un moteur de recherche : identification des liens publicitaires, traitement des réponses, descriptifs, type de documents. Il doit savoir repérer les indices qui contribuent à estimer la validité/crédibilité de l'information trouvée :

- Nature du site : commerciale, organisationnelle, associative, gouvernementale...
- date de publication ;
- statut de l'auteur ou caractère plus ou moins officiel de la source ;
- adéquation du thème abordé avec l'objet de la recherche ;
- niveau d'information et de langage appropriés.

Il est difficile, même pour les adultes, d'estimer la validité d'un site. Les élèves doivent savoir aborder un document avec un esprit critique. Avec l'enseignant, les élèves identifient progressivement des sites dont ils peuvent, à priori, avoir confiance.

A partir du cycle 2,

En faisant participer activement les élèves à des activités de recherche d'informations au sein d'un site Web fiable spécifié par l'enseignant. En mettant en œuvre une démarche progressive de recherche d'informations :

- environnements hors connexion : encyclopédies numériques, dévédérom documentaires.
- environnements connectés : annuaires et sites web ciblés par l'enseignant dans un premier temps...

A partir du cycle 3,

... puis moteur de recherche ouvert en fin de processus (avec un filtrage).

- 2. Il sait confronter entre elles les informations trouvées, qu'elles proviennent de l'internet ou d'autres sources (publications "papier", livres en BCD, etc.)**

L'élève a conscience des avantages et des limites d'Internet (présence d'hyper-liens, de multimédias avec son, image, vidéo) par rapport aux autres sources. Il apprend que la validité des informations trouvées est indépendante du support et de la forme de présentation de la source (structure d'un site, charte graphique...). Il commence à développer un certain esprit critique.

A partir du cycle 3,

- Comparer des contenus issus de différents supports pour en apprécier la pertinence et choisir à bon escient celui qui est le plus adapté (documents numériques, encyclopédies, dictionnaires, ouvrages documentaires, etc.) ;
- Sur un thème donné, chercher des informations selon des sources différentes et confronter les données ;
- Comparer deux sites dont un factice ([liste de faux sites](#)), dans le but de répondre à un questionnaire. Une recherche en BCD sera menée en parallèle.

Domaine 5 : Communiquer, échanger

Ce domaine concerne la communication entre personnes à l'aide des technologies de l'information et de la communication. La messagerie n'en est qu'un moyen, le poste informatique qu'un outil. Au-delà de technique, il s'agit d'identifier dans la variété des outils disponibles la situation de communication (instantanée ou différée) et les récepteurs possibles unique (mail) ou multiple (Twitter, site internet), connu (mail) ou inconnu (Twitter, site internet).

C'est l'un des domaines les plus difficiles à mettre en œuvre et à évaluer, mais les enjeux de ces items sont multiples : lien entre les personnes (les jeunes qui développent ces savoir-faire communiquent à distance entre eux et avec les adultes), circulation de l'information (les documents administratifs sont de plus en plus souvent diffusés par Internet), image de soi (possibilités d'expression stimulantes pour les jeunes). Outre les situations de communication et de publication utilisant les TIC que l'enseignant pourra mettre en place, la référence aux pratiques personnelles des élèves peut être prise en compte pour en préciser tous les mécanismes.

Domaine 5 : Communiquer, échanger**Item : Échanger avec les technologies de l'information et de la communication**

- 1. L'élève connaît et applique les règles propres aux différents modes de communication (courrier électronique, message court, contribution à un blog ou à un forum, réseaux sociaux, communication instantanée, etc.)**

ET

- 2. Il choisit le mode de communication approprié au message qu'il souhaite diffuser**

L'élève connaît et applique les règles propres aux différents modes de communication (courrier électronique, message court, contribution à un blog ou à un forum, réseaux sociaux, communication instantanée, etc.) Il sait adapter son discours selon le support (mail, messagerie instantanée, blog...).

Il faut amener les élèves à être capables d'adopter une attitude critique face aux informations publiées via une messagerie (instantanée ou autre).

A partir du cycle 2,

L'élève peut commencer à communiquer vers l'extérieur via internet. Avec l'aide de l'enseignant, plusieurs situations différentes de communication vont permettre à l'élève de construire différents modes de communication. Comme l'enfant sait que l'on ne s'adresse pas à l'enseignant dans la classe comme à un copain à la sortie de l'école, il apprend qu'on ne dit pas les mêmes choses sur le site de l'école et dans un message électronique à un ami.

L'élève comprend la portée de son message selon le support : sur internet tout le monde pourra lire ce que j'écris, dans un mail à un ami, je peux être plus familier.

3. Il sait trouver les caractéristiques d'un message ou d'une information (auteur, sujet, date de publication, destinataire ou public visé, etc.)

L'élève sait dire de qui provient un message et à qui il est adressé. Il sait trouver le sujet d'un message ainsi que la date d'envoi d'un message.

A partir du cycle 2/3,

En groupe, l'enseignant propose d'observer un message. Les élèves identifient les informations (auteur, sujet, date d'envoi...), l'enseignant donne le bon vocabulaire.

L'élève est également sensibilisé aux faux messages ([phishing](#), [hoax](#)). L'enseignant peut, par exemple, envoyer un message via une adresse non connue des élèves leur proposant une offre alléchante. Ce message sera le point de départ d'une discussion : est-ce que je connais la personne qui m'envoie le message ? Est-ce que cette offre est réaliste ? Me demande-t-on des informations personnelles ?

4. Il sait communiquer la version numérique d'un document à un ou plusieurs destinataires

Il s'agit ici de savoir transmettre une image, une vidéo, un document par internet à un destinataire ciblé.

A partir cycle 2,

Les élèves apprennent à intégrer une pièce jointe ou un lien à un message électronique (mail).