



Textes officiels

TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia et de l'internet. Dès l'école primaire, une attitude de responsabilité dans l'utilisation de ces outils interactifs doit être visée. Le programme du cycle des approfondissements est organisé selon cinq domaines déclinés dans les textes réglementaires définissant le B2i :

- s'approprier un environnement informatique de travail ;
- adopter une attitude responsable ;
- créer, produire, traiter, exploiter des données ;
- s'informer, se documenter ;
- communiquer, échanger.

Les élèves apprennent à maîtriser les fonctions de base d'un ordinateur : fonction des différents éléments ; utilisation de la souris, du clavier. Ils sont entraînés à utiliser un traitement de texte, à écrire un document numérique ; à envoyer et recevoir des messages. Ils effectuent une recherche en ligne, identifient et trient des informations. Les technologies de l'information et de la communication sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement.

B.O.E.N. Hors Série n°3 - 19 juin 2008 - p.27

Horaires et programmes d'enseignement de l'école primaire

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 (<http://www.educnet.education.fr/chrqt/b2i/b2i-NivEcole.pdf>) 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.

*Arrêté du 14 juin 2006 "Brevet informatique et Internet"
Connaissances et capacités exigibles pour le B2i
BOEN n°29 du 20 juillet 2006*



Ceinture d'informatique



Compétences requises



- ☐ Connaître les principaux composants d'un ordinateur (*nom et fonction : écran, clavier, unité centrale, souris, haut-parleur*).
- ☐ Savoir allumer et éteindre "en toute sécurité" un ordinateur (distinguer l'*arrêt* de la *veille*).
- ☐ Savoir utiliser la souris (pointer, cliquer, double-cliquer).
- ☐ Savoir utiliser quelques touches spéciales du clavier (*Majuscule, Entrée, Effacement*).
- ☐ Savoir retirer en toute sécurité un périphérique USB (*clé, disque dur externe, lecteur mp3*).



- ☐ Connaître le nom et la fonction des périphériques courants (*imprimante, scanner, modem/box, baladeur "mp3"*).
- ☐ Distinguer les périphériques d'entrée et de sortie.
- ☐ Saisir un texte (*majuscules, minuscules, ponctuation, lettres accentuées*) et le mettre en forme (*taille, police, paragraphes, alignement*).
- ☐ Accéder à un emplacement, ouvrir et enregistrer un fichier.
- ☐ Imprimer un document.



- ☐ Sélectionner un élément et utiliser les fonctions *couper/copier/coller* (par la barre de menu, un bouton ou un menu contextuel).
- ☐ Réaliser une copie d'un fichier.
- ☐ Distinguer "*Enregistrer*" et "*Enregistrer sous...*" (*ainsi que leurs effets sur les versions d'un document*).
- ☐ Imprimer un document en paramétrant l'impression (*choix d'imprimante, qualité d'impression, noir/couleur*).
- ☐ Connaître les principales extensions des documents (*doc, rtf, pdf, jpg, mp3, mpg, avi, exe, zip*).



- ☐ Connaître les principes de fonctionnement d'Internet (*lien hypertexte, fournisseur d'accès, adresse IP, Wi-Fi*).
- ☐ Accéder à une adresse Web après l'avoir analysée (*domaine, extension, hiérarchie dans l'adresse*).
- ☐ Connaître les règles du droit informatique (droits d'auteur et à l'image) et de protection de la vie privée sur Internet (*mots de passe...*).
- ☐ Utiliser un appareil photo numérique et enregistrer le contenu à l'emplacement de son choix.
- ☐ Insérer une image et du texte dans un document.



- ☐ Utiliser un logiciel de retouche d'images (*recadrage, couleurs et contraste, détourage, duplication, choix d'outils*).
- ☐ Accéder à une boîte électronique, relever son courrier, envoyer un courriel à une adresse donnée, savoir se prémunir du courrier indésirable.
- ☐ Connaître trois moteurs de recherche (*Google, Bing, Yahoo*) et les utiliser.
- ☐ Connaître quelques raccourcis-clavier (*Ctrl+A, Ctrl+X, Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+S*) et l'utilisation des touches *Suppr* et *Impr écran*.
- ☐ Identifier et connaître la fonction des principaux composants d'une unité centrale "ouverte" (processeur, cartes, mémoire vive, disques...).



- ☐ Connaître quelques raccourcis-clavier (*Alt+Tab* ou *Windows+Tab, Windows+D, Windows+E, Windows+F*).
- ☐ Savoir utiliser les tabulations et l'insertion d'objets (*WordArt...*) pour mettre en forme un texte.
- ☐ Utiliser un logiciel d'enregistrement sonore (*source, sélection d'extrait, fondus en ouverture et fermeture, ajout de filtres audio*).
- ☐ Connaître les intérêts et les limites du site Wikipédia.
- ☐ Analyser les informations obtenues dans un document ou un site pour juger de leur validité.
- ☐ Paramétrer un écran de veille et l'alimentation d'un ordinateur en fonction de son utilisation.



- ☐ Savoir comment accéder aux informations sur la machine (*système d'exploitation, processeur, taille du disque dur, mémoire vive*).
- ☐ Être capable de désinstaller correctement un logiciel.
- ☐ Savoir trouver et installer un antivirus, vérifier sa mise à jour, s'assurer de la présence d'un pare-feu, supprimer un virus (courant).
- ☐ Connaître les principales caractéristiques des systèmes d'exploitation *Windows, Mac OS, Linux* et *Chrome*.
- ☐ Utiliser un logiciel de montage vidéo.
- ☐ Graver un disque (*CD-R, CD audio, DVD-R, DVD Vidéo*).
- ☐ Utiliser un logiciel de récupération de podcasts.
- ☐ Savoir s'abonner à un flux RSS (par *iGoogle, Netvibes* ou *Gmail*).

La validation de ce
blason marron
correspond au

