

CAP B2I, Installation et utilisation

Le logiciel Cap B2I permet la validation du B2I. Il s'appuie sur une suite d'exercices permettant de vérifier l'acquisition de certaines compétences dans le domaine de l'informatique et de l'internet.

Ce logiciel a été développé par Marc Bizet, professeur de mathématiques - Collège Picasso Harfleur

Présentation :

L'application se présente sous forme de 32 exercices correspondant à chacun des items des feuilles de position du B2i niveau 1 et niveau 2. Elle comporte également un module administrateur complet permettant la gestion monoposte/réseau des utilisateurs.

C'est un outil d'aide à la mise en œuvre du B2i, qui propose des exemples d'exercices à recadrer dans des activités disciplinaires.

En effet, le B2i n'est pas un diplôme mais atteste que l'élève utilise de manière autonome et raisonnée les technologies de l'information et de la communication disponibles à l'école et au collège pour lire et produire des documents, rechercher les informations qui lui sont utiles et communiquer au moyen d'une messagerie. C'est au cours des activités pédagogiques pratiquées dans les différentes disciplines et au CDI que l'élève remplit régulièrement une feuille de position validée par les enseignants, afin d'obtenir en fin de cycle une attestation délivrée par le directeur d'école ou le principal de collège.

L'outil développé par le collège Picasso de Harfleur doit être utilisé sans perdre de vue ces principes. Les 32 exercices qui le composent sont décrits et commentés dans le tableau ci-dessous, afin que chacun puisse tirer profit de la richesse de l'application, tout en restant dans l'esprit du B2i.

Analyse de l'application

N°	Objectif	Réf. B2i	Nature de l'exercice	Pistes d'utilisation
1	Reconnaître les éléments d'un PC	n1 (bases)	Cliquer la photo des éléments nommés	Découverte guidée ou vérification des acquis en cours de technologie
2	Connaître les touches principales d'un clavier	n1 (bases)	Idem	
3	Retrouver un fichier dans un répertoire spécifique	n1 (bases)	Manipulations semi-réelles	
4	Ouvrir un dossier en cliquant sur un icône, sélectionner un dossier et fermer une fenêtre	n1 (bases)	Manipulations semi-réelles	
5	Vérifier que les infos données sont vraies, partiellement vraies, fausses	N1 (citoyenneté)	Analyse d'articles de journaux	déclinable dans plusieurs champs disciplinaires
6	Connaître les droits d'utilisation des logiciels, du téléchargement, les droits d'auteur	N1 (citoyenneté)	Questionnement vrai/faux	Peut constituer en soi un exercice d'évaluation de cette compétence
7	Ouvrir un document de travail et l'imprimer	N1 (produire)	Manipulations semi-réelles	Découverte guidée ou vérification des acquis en cours de technologie
8	Utiliser les fonctions copier/coller et mettre en forme un texte	N1 (produire)	Manipulations semi-réelles	
9	Insérer des images dans un document	Ni (produire)	Manipulations semi-réelles - lien avec la géométrie	Déclinable dans plusieurs champs disciplinaires
10	Utiliser un correcteur d'orthographe	N1 (produire)	Manipulations semi-réelles	Déclinable en cours de français
11	Faire le bon choix pour trouver une information	N1 (chercher)	Questionnement - réponse par déplacement de vignettes	Activités de recherche documentaire. Peut aussi constituer en soi un exercice d'évaluation de cette compétence
12	Rechercher une information sur Internet	N1 (chercher)	Recherche des réponses au questionnaire sur site du château de Versailles	Déclinables dans plusieurs champs disciplinaires
13	Utiliser la fonction copier-coller pour récupérer du texte ou des images sur internet	N1 (chercher)	Manipulations réelles sur site Versailles	
14	Vérifier les sources d'un document donné	N1 (chercher)	Recherche sur site du Monde	
15	Envoyer un Email, joindre un document, recevoir du courrier	N1 (communiquer)	Manipulations semi-réelles	Activité de découverte, à décliner en situation réelle
16	Déterminer qui a envoyé un Email, lire une adresse électronique	N1 (communiquer)	Manipulations semi-réelles	Peut constituer en soi un exercice d'évaluation de cette compétence
17	Choisir le moyen de communication le plus approprié	N1 (communiquer)	Réponse par déplacement de vignettes	Peut constituer en soi un exercice d'évaluation de cette compétence
18	Utiliser le vocabulaire de base spécifique à l'ordinateur	N2 (culture info)	Texte à trous	Vérification des acquis en cours de technologie

19	Utiliser le vocabulaire de base pour traduire des actions de saisie, traitement, sortie, mémorisation ou transmission	N2 (culture info)	Codage des réponses par colorisation des termes à définir	
20	Comparer des devis, connaître les éléments à privilégier lors d'un achat	N2 (culture info)	Jeu : choisir une fourchette de prix pour une liste d'éléments informatiques	
21	Savoir que l'ordinateur ne traite que des 0 et des 1	N2 (culture info)	Jeu : retrouver un nombre à partir de son codage binaire	Peut constituer en soi un exercice d'évaluation de cette compétence. Déclinable en mathématiques, en technologie...
22	Je sais que les traitements réalisés par les machines sont programmés par les humains	N2 (culture info)	Jeu : deviner quelles action (dessiner un carré, changer couleur de fond...) provoquent les 6 extraits de programmation présentés	
23	connaître ses droits " informatique et libertés	N2 (culture info)	Questions sur les droits d'auteur, de représentation et de reproduction	Peut constituer en soi un exercice d'évaluation de cette compétence
24	Savoir interpréter une feuille de calcul élaborée par l'enseignant	N2 (traitement numérique)	Manipulations semi-réelles	Déclinables en situation réelle, notamment dans les disciplines scientifiques
25	Savoir utiliser des formules dans un tableur	N2 (traitement numérique)	Manipulations semi-réelles	
26	Je sais créer un tableau afin de présenter mes documents ou mes calculs	N2 (produire)	Manipulations semi-réelles	
27	Je crée des liens hypertextes sur un document, vers un site internet ou vers un signet sur le document	N2 (produire)	Manipulations semi-réelles	Exercice de découverte. Activité de transfert : création de supports d'exposés par ex.
28	Je sais utiliser un navigateur internet	N2 (se documenter)	Manipulations semi-réelles	Déclinable en activités réalisées au CDI
29	Je sais télécharger un fichier et l'enregistrer dans mon espace de travail	N2 (se documenter)	Manipulations semi-réelles	
30	Je sais organiser mon espace de travail, créer des dossiers et ranger des fichiers	N2 (organiser l'info)	Manipulations semi-réelles	Activité de découverte en cours de technologie, transférable toutes disciplines
31	Je sais envoyer un fichier précis en annexe lorsque j'utilise le courrier électronique	N2 (communiquer)	Manipulations semi-réelles	Activité de découverte, transférable notamment en français et langues
32	Je connais les droits liés à l'installation et à l'utilisation de logiciels	N1 (citoyenneté)	Questions et réponses à mettre en concordance	Peut constituer en soi un exercice d'évaluation de cette compétence

Attention : cette application est libre et gratuite, mais son utilisation totale ou partielle à des fins commerciales est de la responsabilité exclusive de son auteur.

D'après http://www.ac-rouen.fr/pedagogie/b2i/presentation_cap_b2i.htm

1/ Installation

Ce logiciel peut fonctionner avec un réseau poste à poste, ce qui permet de stocker toutes les informations des élèves dans un lieu unique.

Installation sur le premier ordinateur


C'est sur cet ordinateur que seront stockées toutes les informations des élèves (Nom, mot de passe, progression). Il devra être en fonctionnement des lors que quelqu'un voudra utiliser le logiciel Cap B2i. **C'est très important car les autres ordinateurs viendront se connecter à celui-ci. S'il est éteint rien ne pourra fonctionner.**

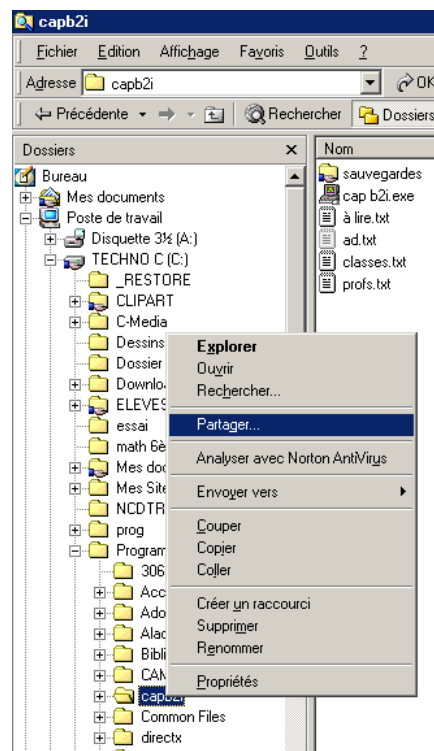
- > Lancer l'application Cap_b2i.exe
- > Cliquer sur « Next » 3 fois
- > Cliquer sur « Finish »

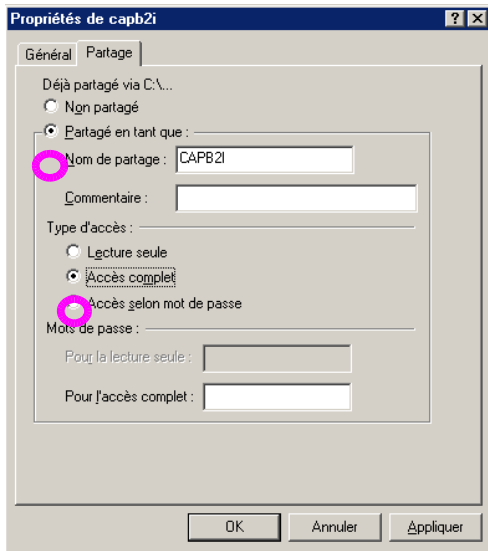
Le logiciel est installé sur ce poste.

Préparation pour les autres ordinateurs

Pour que les autres ordinateurs utilisent les mêmes informations, nous allons partager le dossier où se trouve le logiciel Cap B2i.

- > Lancer l'explorateur windows 
- > Rechercher le dossier « capb2i » qui se trouve dans le dossier « Program Files »
- > Clic droit





- > Sélectionner « Partager... »
- > Sélectionner « Partagé en tant que : »
- > Sélectionner « Accès complet »
- > Cliquer sur « Appliquer »
- > Cliquer sur OK »

Le dossier est maintenant partagé, il est accessible par les autres ordinateurs.

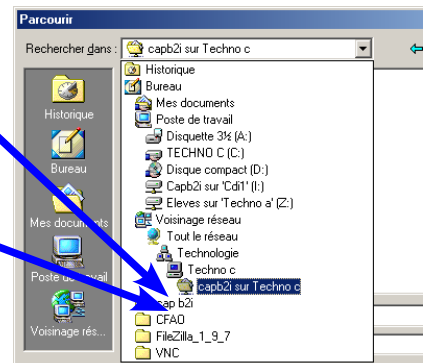
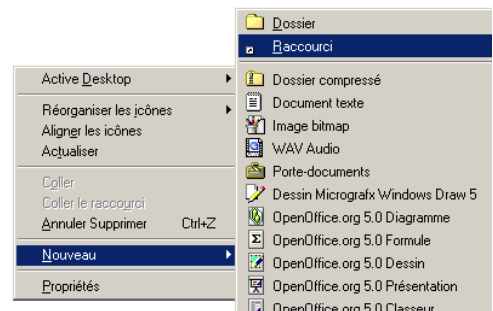
Installation sur les autres ordinateurs

Nous allons créer un raccourci sur les autres ordinateurs. En effet le logiciel sera exécuté à distance grâce au réseau.

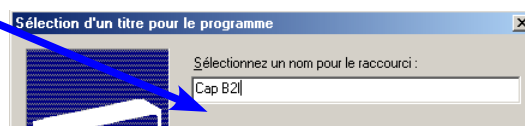
Sur le bureau

- > Clic droit
- > Sélectionner « Nouveau »
- > Sélectionner « Raccourci »

- > Cliquer sur « Parcourir... »
- > Rechercher l'ordinateur où a eu lieu la première installation
- > Rechercher le dossier capb2i
- > Sélectionner le fichier



- > Cliquer sur « Ouvrir »
- > Cliquer « Suivant »
- > Changer le nom du raccourci (c'est ce qu'il y aura écrit sous l'icône)
- > Cliquer sur « Terminer »



Le logiciel Cap B2i peut être exécuté à partir de cet ordinateur.

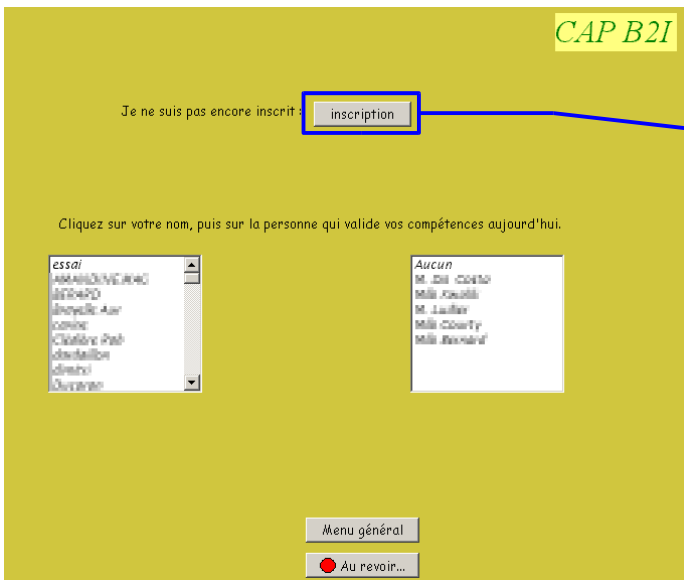
Il faut répéter cette opération sur tous les autres ordinateurs.

Nota : il peut être pratique de créer une icône sur le bureau du premier ordinateur, la démarche est la même.

2/ Utilisation

Le logiciel Cap B2I est maintenant installé, nous allons maintenant nous intéresser à son utilisation.

Utilisation par les élèves



L'élève doit lancer l'application et cliquer sur « élève ». Il doit alors s'inscrire lors de la première utilisation.

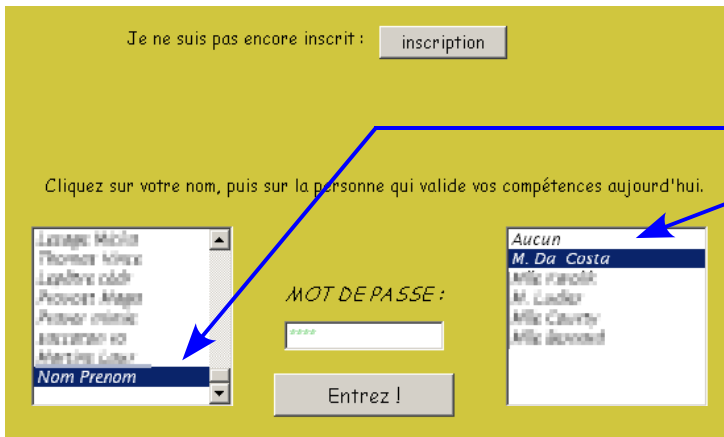
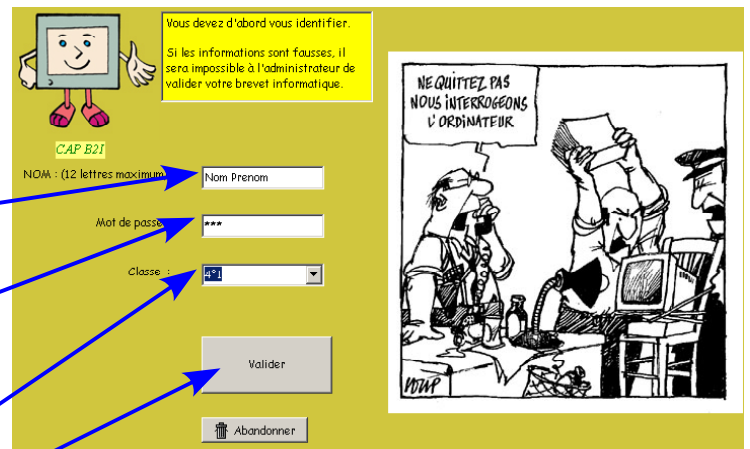
Pour cela il lui faut cliquer sur inscription.

> L'élève doit saisir son nom et son prénom
Attention après 12 caractères les lettres ne s'écrivent plus.

> L'élève doit saisir son mot de passe

> L'élève doit Sélectionner sa classe dans la liste

> Puis valider



L'élève peut maintenant tester ses compétences, il doit pour cela.

> Se Sélectionner dans la liste

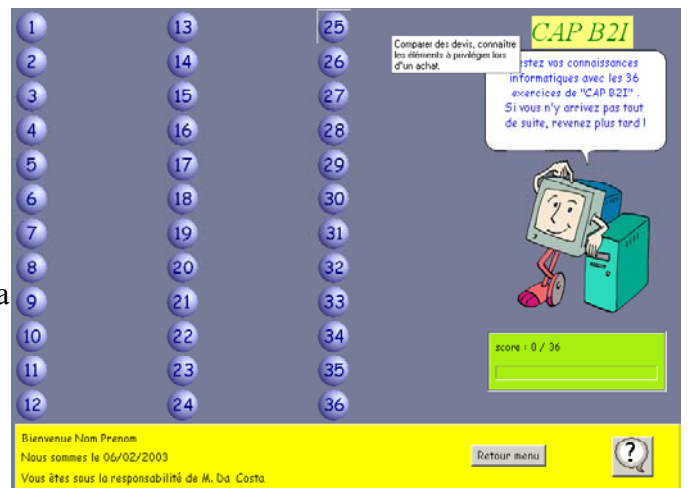
> Choisir avec quel adulte il travaille

> Saisir son mot de passe (Ce champ n'apparaît que lorsque les deux étapes précédentes sont accomplies

> Cliquer sur « Entrez »

L'écran principal se présente devant l'élève. Il y a 36 activités à valider. Il suffit de cliquer sur les numéros pour les lancer.

Quant une activité est réussie le numéro est remplacé par la date de validation.



L'enseignant peut administrer le logiciel, c'est à dire régir certain paramètres de l'application ou bien intervenir sur les compétences des élèves inscrit.

Pour cela il suffit de cliquer sur administrateur au démarrage du logiciel et saisir le mot de passe qui pour l'instant est « admin »

On arrive à cette fenêtre.

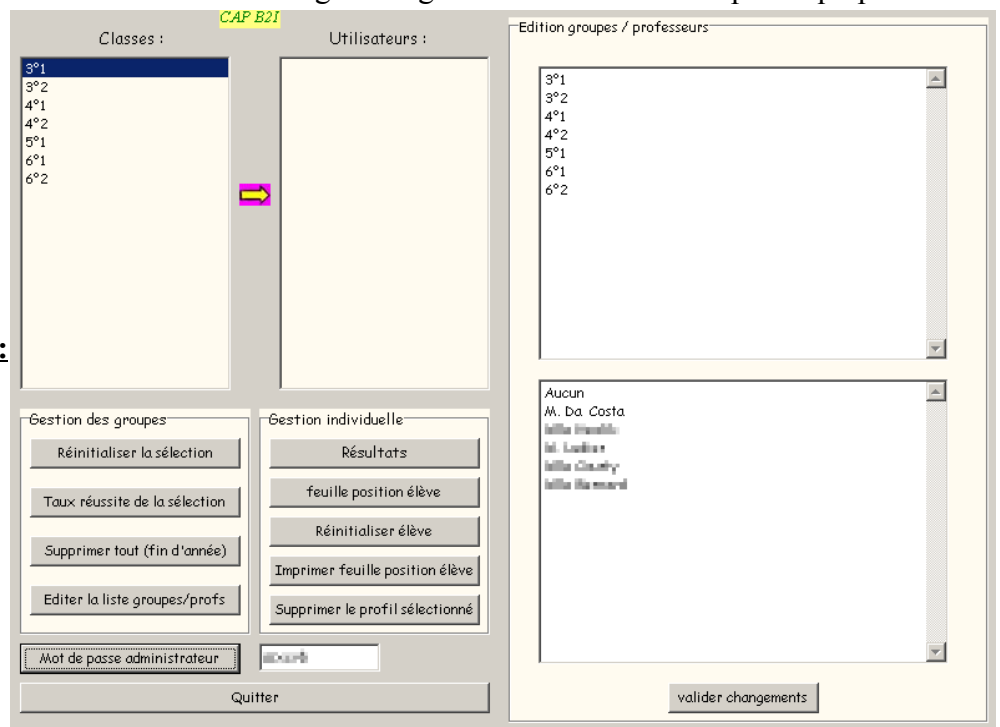
Les différentes fonctions sont :

Réinitialiser la sélection : remet tout les exercices à zéro pour une classe.

Taux de réussite de la sélection : indique le taux de réussite par exercice.

Supprimer tout : comme son nom l'indique.

Éditer la liste groupe/profs : permet de créer modifier ou supprimer des division ou des profs.



Mot de passe administrateur : permet de modifier le mot de passe (admin par défaut), il est important de le modifier dès la première utilisation

Résultats : affiche les résultats d'un élève ainsi que la date de validation. l'enseignant peut valider lui même les compétences.

Feuille de position : affiche un récapitulatif de l'élève.

Réinitialiser élève : remet l'élève à zéro.

Imprimer feuille de position élève : comme son nom l'indique.

Supprimer le profil sélectionné : pour « supprimer » un élève.

valider changements

Important : Ne pas oublier de valider les changements quand cela est possible sinon c'est à refaire