

Histoire – Cycle 3 – CM1 et CM2

L'histoire du vélo a commencé il y a bien longtemps. De curieux vélos ont été fabriqués par des inventeurs très imaginatifs. Néanmoins, depuis le premier engin à deux roues, les évolutions ont été nombreuses. Le vélo est devenu un engin très utilisé et il a subi de nombreuses transformations.

L'histoire par l'image

La naissance de l'industrie du vélo



L'histoire par l'image

L'évolution de la bicyclette



L'histoire par l'image

Le vélo sous toutes ses formes



Sitographie

- [Éduthèque](#)

Prolongement possible

- [Lumni Cinéma](#) (« bicyclette » dans le moteur de recherche)
- [BNF](#) (« bicyclette » dans le moteur de recherche)
- [« L'école des facteurs », court-métrage de Jacques Tati, sur le site Lumni Cinéma](#)
- [« ET l'extra-terrestre », film de Steven Spielberg, sur le site Lumni Cinéma](#)
- [Panorama de l'Art](#) (« bicyclette » dans le moteur de recherche)

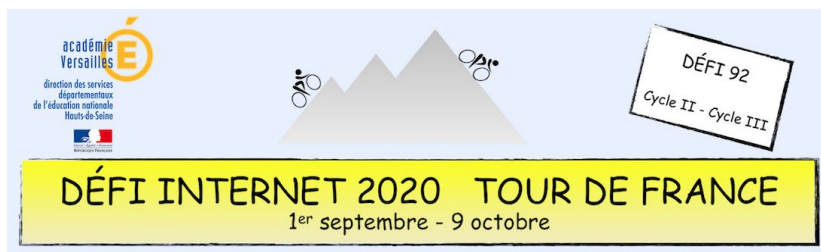
Consigne



- Accéder aux trois sites « **Histoire par l'image** » présentés plus haut en passant obligatoirement par **Éduthèque** (voir document d'aide ci-dessous)
- Sur ces trois sites, sélectionner et télécharger cinq images de votre choix
- Dans le document ci-dessous, insérer ces images dans le tableau (colonne de gauche) puis commenter chacune de ces images (colonne de droite)
- Envoyer le document réalisé par courriel à Richard Denoun (richard.denoun@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « *Réponse à l'épreuve histoire CM1 (ou CM2) classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

Barème : 10 points

- 5 points pour les 5 images placées dans le tableau (1 point de pénalité pour chaque image manquante)
- 1 point par texte correctement orthographié et correctement rédigé



Histoire – Cycle 3 – CM1 et CM2

Compétences numériques du CRCN

- **Domaine 1 (information et données)**
 - Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver (C1.2)
- **Domaine 2 (communication et collaboration)**
 - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (C2.2)
- **Domaine 3 (création de contenu)**
 - Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte (C3.1)
 - Produire ou numériser une image ou un son (C3.2)
 - Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion (C3.3)
- **Domaine 5 (environnement numérique)**
 - Se connecter à un environnement numérique (C5.2)