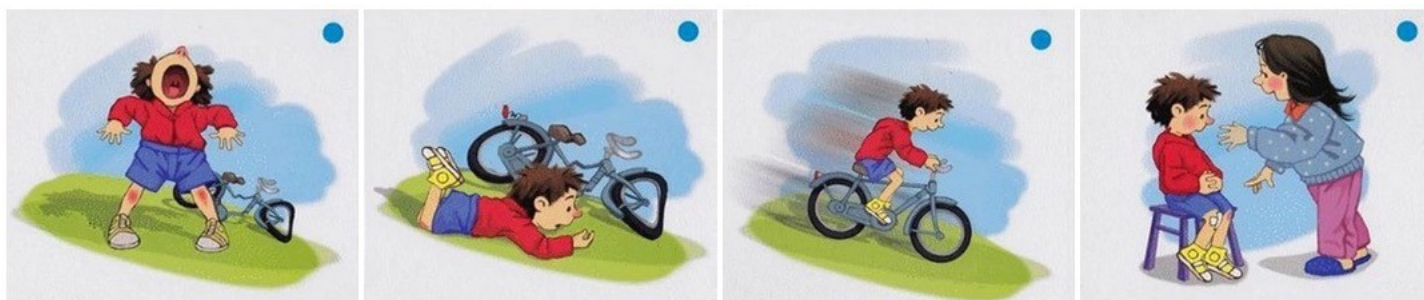


Histoire – Cycle 2 – CP et CE1

Faire du vélo, ça s'apprend mais, même quand on sait en faire, il peut y avoir des chutes ! Donc avant de devenir un champion cycliste il faut s'entraîner !



Sitographie

- <http://www.informatique-enseignant.com/images-sequentielles>
- <https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/site-ressources31/?p=690>
- https://www.logicieleducatif.fr/eveil/memoire_spatialisation/images-sequentielles.php
- <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/sequent/sEnfHal1.htm>

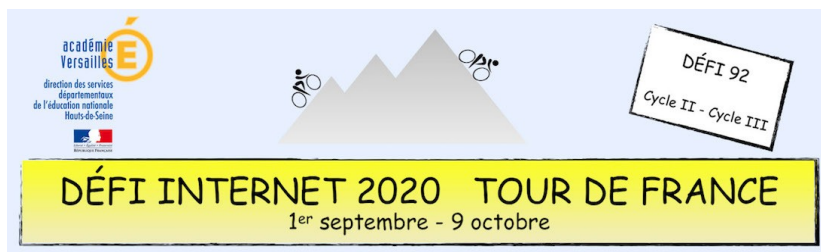
Consigne



- Observer les quatre images ci-dessus et les remettre dans le bon ordre
- Copier et insérer ces images dans le fichier de traitement de texte ci-dessous (ce fichier contient un tableau de 4 cases permettant d'accueillir les images dans l'ordre, comme sur une frise chronologique)
- Pour les CP : sous chaque image, inscrire le numéro d'ordre (de 1 à 4)
- Pour les CE1 : trouver et écrire un titre à chaque image
- 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 CP (ou CE1) classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

Barème : 10 points

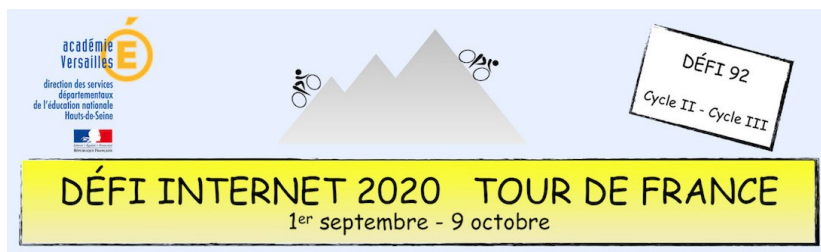
- 8 points pour les 4 images placées dans l'ordre (4 points si une erreur, 2 points si plus d'erreurs)
- 2 points pour les légendes correctement remplies (1 point si une erreur)



Histoire – Cycle 2 – CP et CE1

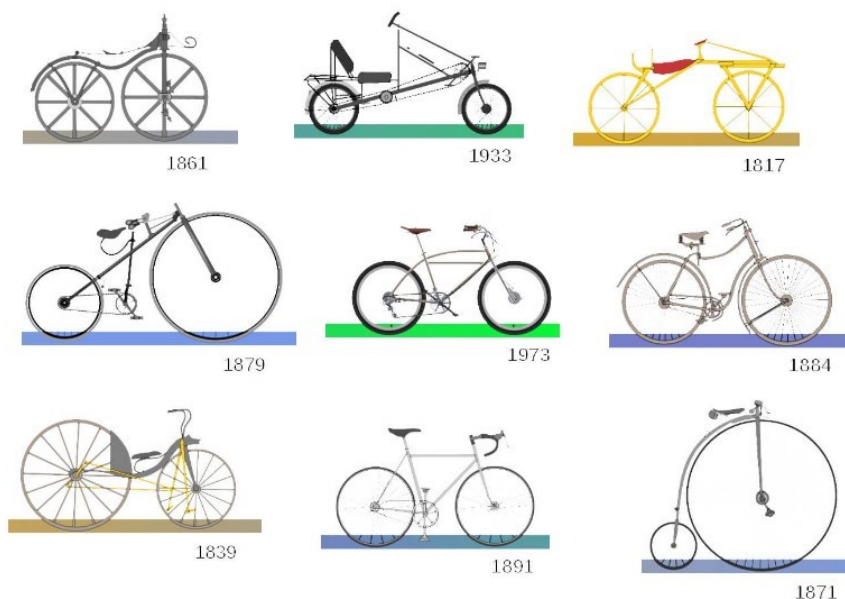
Compétences numériques du CRCN

- **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)



Histoire – Cycle 2 – CE2

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.



Sitographie

- [Le vélo à travers l'Histoire](#)
- [Page Vikidia consacrée au vélo](#)

Prolongement possible

- [L'évolution de la bicyclette dans le temps](#) (académie de Bordeaux)
- [Petite histoire de la bicyclette](#) (Collège Paul Fort de Montlhéry, 91)

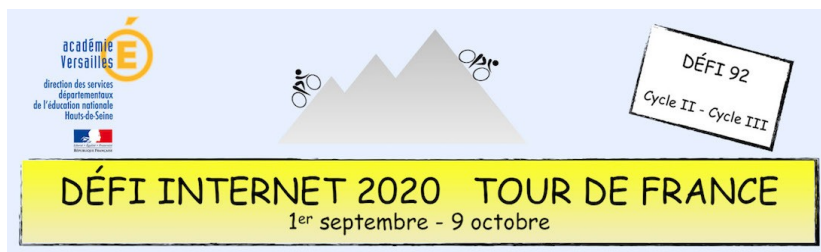
Consigne



- Observer les neuf images ci-dessus et les remettre dans le bon ordre
- Copier et insérer ces images dans le fichier de traitement de texte ci-dessous (ce fichier contient un tableau de 9 cases permettant d'accueillir les images dans l'ordre, comme sur une frise chronologique)
- Donner le nom et l'origine du premier vélo
- 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 CE2 classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

Barème : 10 points

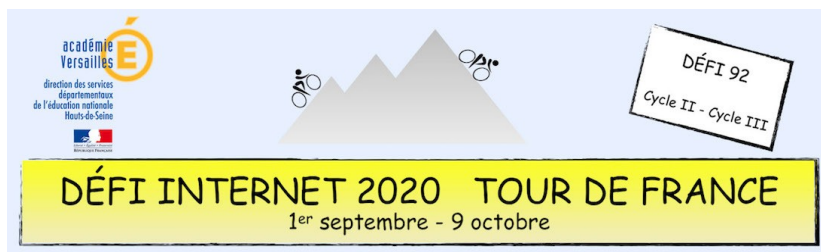
- 8 points pour les 9 images placées dans l'ordre (6 points si une erreur, 4 points si plus d'erreurs)
- 2 points pour la réponse exacte et correctement rédigée (1 point si réponse partielle)



Histoire – Cycle 2 – CE2

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)



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)

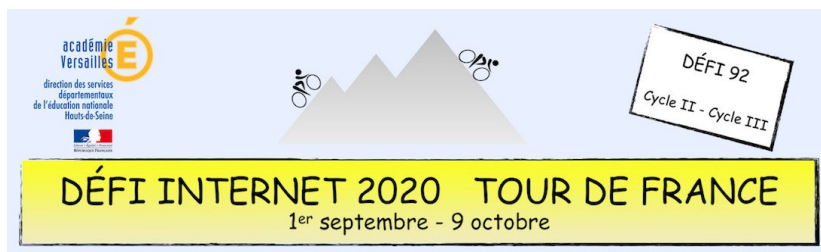
Consigne



- 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)