




# Recueil de compétences numériques

Niveau 1&2


	FORMATION & DONNÉES		
Mener une recherche ou une veille d'information	1	Lire et repérer des informations sur un support numérique  Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche.	Rechercher des informations sur un site à partir d'un questionnaire : Ascenseurs, Avancer et reculer d'une page, hyperlien, onglets, ...  Sur un thème donné, les élèves proposeront des mots clés qui seront discutés et testés sur un moteur de recherche ( <a href="#">Qwant Junior</a> )
	2	Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats  Questionner la fiabilité et la pertinence des sources	Formulation d'une requête sur un moteur de recherche en choisissant un ou des mots clés  À partir d'une recherche sur un même sujet, confronter deux ou trois résultats de sources différentes (un organisme public, une encyclopédie collaborative, une page personnelle...)
Gérer des données	1	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver	Enregistrer, Enregistrer sous, arborescence, sur poste, réseau, dossier partagé.
	2	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser	Création d'un dossier partagé, sur un ENT, le réseau local ou un cloud ( <a href="#">Educloud</a> , <a href="#">Nextcloud</a> ).
Traiter des données	1	Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques	En réponse à une recherche, l'élève constitue un document contenant texte, images et liens.
	2	Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter	Relevé et saisie de données pour les exploiter : relevés météorologiques, croissance des êtres vivants, pyramide des âges, populations ...( <a href="#">Calc de LibreOffice</a> )

	COMMUNICATION & COLLABORATION		
Interagir	1	Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir	Adoption d'une conduite à tenir en cas d'accès à un contenu inapproprié ( <a href="#">Vinz et Lou</a> ).
	2	Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer	Envoi d'un message électronique avec un compte classe pour préparer un projet ou le faire vivre avec une autre classe, un artiste, un écrivain...( <a href="#">Mailo Junior</a> )


		Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne	<i>Explicitation de la loi et des règles à respecter envers 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)</i>
Partager et publier	1	Publier des contenus en ligne	<i>Participation au blog de la classe (<a href="http://Toutemonnee.com">Toutemonnee.com</a>).</i>
	2	Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée.  Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage	<i>Utilisation d'un réseau social adapté pour communiquer avec d'autres classes dans le cadre de projets spécifiques  Publication dans un blog de classe (vie de la classe, blog thématique, compte rendu de projet) en respectant les règles du droit d'auteur pour la publication des ressources produites et des ressources</i>
		Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur  Identifier l'origine des informations et des contenus partagés	<i>Connaissance de l'existence de droits liés à l'utilisation des documents (textes, images, sons, films...). Recherche des contenus faisant référence aux droits d'utilisation</i>
Collaborer	1	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative	<i>Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, journal de classe, exposé, recueil de poésies... (TTexte, <a href="#">Didapage 1</a> et <a href="#">2</a>, Book Creator).</i>
	2	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus	<i>Utilisation des fonctions de communication de l'ENT de l'école ou de l'établissement Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, journal de classe, exposé, recueil de poésies... avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de documents (<a href="#">Educloud</a>, <a href="#">Nextcloud</a>).</i>
S'insérer dans un monde numérique	1	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun	<i>Travailler sur des situations relevant de la vie privée, ce que l'on peut divulguer ou non pour soi et pour autrui (<a href="#">Vinz et Lou</a>).</i>
	2	Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles	<i>Exploitation du visionnage de l'un des épisodes de la série "<a href="#">Vinz et Lou sur Internet</a>" (Le chat et la souris, Un blog pour tout dire, Maîtres du jeu) Identification de conséquences de la divulgation de données personnelles et prise de conscience des moyens pour les protéger</i>

	<b>CRÉATION DE CONTENU</b>	
	<b>Développer des documents à contenu majoritairement textuel</b>	<b>1</b> Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte

			<i>correcteur orthographique, ...) pour produire des textes courts.</i>
	<b>2</b>	Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo	<i>Création d'un diaporama sur un sujet travaillé en classe (Powerpoint, Impress, Diaporama SoftChris, ...)</i>
<b>Développer des documents visuels et sonores</b>	<b>1</b>	Produire ou numériser une image ou un son	<i>Prise de photographies et de sons au cours d'activités et de sorties. La tablette sera à privilégier.</i>
	<b>2</b>	Produire et enregistrer un document multimédia	<i>Création d'un livre numérique de classe associant photos, vidéos et voix enregistrées (Book Creator, Didapage). Réalisation d'un tutoriel vidéo pour expliciter la méthodologie de la réalisation d'un schéma, d'une construction géométrique.. (Open Broadcaster, ..)</i>
<b>Adapter les documents à leur finalité</b>	<b>1</b>	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion	<i>Utilisation des fonctions du traitement de texte pour mettre en valeur certains éléments du texte et améliorer sa lisibilité Agencement des textes et des images pour faciliter la lisibilité d'une page (une lettre destinée à une autre classe, aux parents ; une leçon ou une chanson destinées à être plus facilement mémorisées ; un poème destiné à être illustré et exposé à un public...).</i>
	<b>2</b>	Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles	<i>Dans une activité de production destinée à être diffusée contenant des images fixes, animées ou une bande son, aborder la question des droits d'auteur, des autorisations éventuelles à demander</i>
<b>Programmer</b>	<b>1</b>	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples	<i>Activités débranchées : déplacements sur quadrillage, programmation de déplacement d'un objet dans un parcours, suivre une recette de cuisine... Manipulation d'un robot ; programmation de déplacements élémentaires (BeeBot, Thymio, ...)</i>
	<b>2</b>	Réaliser un programme simple	<i>Observation et programmation des déplacements d'un robot Réalisation d'un programme simple à l'aide d'un logiciel adapté (VPL, Blockly4Thymio )</i>

	<b>PROTECTION &amp; SÉCURITÉ</b>		
<b>Sécuriser l'environnement numérique</b>	<b>1</b>	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique	<i>Connaissance des risques principaux et des mesures de protection du matériel : perte de données suite à une défaillance matérielle ou humaine, attaque du système par un logiciel malveillant (Antivirus, Antispyware )</i>
	<b>2</b>	Choisir et appliquer des mesures simples de protection de son environnement informatique	<i>Identification des situations à risque lors de l'usage d'un environnement informatique : système informatique non mis à jour, pièce jointe dans un mail, cheval de Troie</i>
<b>Protéger les données personnelles et la</b>	<b>1</b>	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager	<i>Inventaire des données personnelles à ne pas communiquer sur Internet Prise de conscience de conséquences possibles de la</i>

vie privée			<i>divulgaration d'informations personnelles</i>
	2	<p>Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles</p> <p>Connaître le concept de "traces" de navigation</p> <p>Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes</p>	<p><i>Après une navigation, retrouver et analyser l'historique de navigation pour prendre conscience des traces laissées sur Internet</i></p> <p><i>Liste des principales données collectées (identité, historique de navigation, localisation...)</i></p>
Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	1	Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique	<i>Lister les conséquences possibles d'un usage excessif des écrans.</i>
	2	<p>Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son espace de travail et en régulant ses pratiques</p> <p>Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyber-harcèlement</p> <p>Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources</p>	<p><i>Définition des pratiques qui peuvent relever du cyber-harcèlement</i></p> <p><i>Recensement de quelques gestes quotidiens qui peuvent limiter la consommation d'énergie d'un ordinateur</i></p>

	<b>ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>		
Résoudre des problèmes techniques	1	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques	<i>Connaitre les principaux éléments qui constituent un environnement numérique (écran, UC, souris, clavier, scanner, imprimante,...)</i>
	2	Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel	<p><i>Personnalisation et mémorisation d'un mot de passe personnel permettant d'accéder à une ressource ou un service (ENT...).</i></p> <p><i>En demander la réinitialisation en cas de nécessité</i></p>
Évoluer dans un environnement numérique	1	<p>Se connecter à un environnement numérique</p> <p>Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique</p>	<i>De façon guidée, lors des activités quotidiennes, mise en marche d'une machine, identification sur un réseau, un service (ENT par exemple), retrouver un logiciel dans un espace de travail, retrouver un document dans l'espace de stockage. Une fois le travail terminé, mettre fin à son identification.</i>
	2	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique	<i>Utilisation en autonomie de l'ENT et de ses ressources</i> <i>Navigation dans une arborescence pour accéder à des dossiers et à des fichiers spécifiques stockés dans un</i>

			<i>espace partagé (ENT, service de stockage partagé...) pour poursuivre un travail entamé</i>
--	--	--	---