

Domaine 1 : INFORMATION & DONNÉES

| Compétences | Niv. | Sous-compétences | Exemples d'activités / outils |
|--|------|---|--|
| Mener une recherche ou une veille d'information | 1 | Lire et repérer des informations sur un support numérique | Rechercher dans un site en utilisant le moteur de recherche interne. Exemples d'activités : Les sablés https://view.genial.ly/5fd0ce86185a0d0d977d0b7b/presentation-les-sables-au-chocolat Laïcité https://view.genial.ly/5fa95abe84006a0d0070b08e/game-jeux-laicite |
| | 1 | Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche | Comparer et classer des résultats obtenus avec des mots-clés fournis aux élèves. <i>Exemples d'activités :</i> Président des EU https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/FrNz2Xomo7axQsG Jouons aux archéologues https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/NMgi8RysrXk5SgG |
| | 2 | Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats | Formuler une requête sur un moteur de recherche en choisissant un ou des mots clés Confronter des résultats de sources différentes pour un même sujet. <i>Exemples d'activités :</i> |
| | 2 | Questionner la fiabilité et la pertinence des sources | Info ou intox : https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/5ijGmxwaix5wzgn Lien Vinz et Lou : https://www.vinzelou.net/fr/ressource/attention-canular Les Démasqueurs : https://numedu21.ac-dijon.fr/elementaire/activites_en_ligne/les-demasqueurs/ |
| Gérer des données | 1 | Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver | Rechercher, utiliser puis sauvegarder des documents mis à disposition par l'enseignant dans la médiathèque de la classe (ENT) ou le dossier de la classe (réseau de l'école ou de l'établissement). |
| | 2 | Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser | Sauvegarder des documents dans un espace personnel ou partagé en fonction des usages. Création de dossiers pour classer ses propres documents. |
| Traiter des données | 1 | Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques | Mettre en relation deux informations situées sur plusieurs pages différentes pour une même recherche. |
| | 2 | Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter | Relever et saisir des données pour les exploiter (relevés météorologiques, croissance des êtres vivants, pyramide des âges, populations ...). |

Domaine 2 : COMMUNICATION & COLLABORATION

| Compétences | Niv. | Sous-compétences | Exemples d'activités / outils |
|----------------------------|------|---|---|
| Interagir | 1 | Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir | Adopter une conduite adaptée en cas d'accès à un contenu inapproprié ou choquant à partir du visionnage d'un extrait vidéo - Permis Internet : https://permisinternet.com/ |
| | 2 | Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer | Envoyer un message électronique avec un compte classe pour préparer un projet ou le faire vivre (autre classe, artiste, écrivain...) https://www.reseau-canope.fr/notice/twitter-en-classe-de-cm.html |
| | 2 | Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne | Connaître les 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. Permis Internet : https://permisinternet.com/ |
| Partager et publier | 1 | Publier des contenus en ligne | Contribuer à un musée en ligne, mini-galerie de classe ou d'école, en publiant dans un blog scolaire des écrits qui accompagnent les œuvres d'art rencontrées et les productions artistiques réalisées |
| | 2 | Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée | Utiliser un réseau social adapté pour communiquer avec d'autres classes dans le cadre de projets spécifiques. |
| | 2 | Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage | Publier dans un blog de classe en respectant les règles du droit d'auteur pour la publication des ressources produites. |
| | 2 | Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur | Connaître l'existence de droits liés à l'utilisation des documents (textes, images, sons, films...). Rechercher des contenus en faisant référence aux droits d'utilisation. |
| | 2 | Identifier l'origine des informations et des contenus partagés | |
| Collaborer | 1 | Utiliser un dispositif d'écriture collaborative | Réaliser un livre numérique (en groupe, dans la classe, au cours d'un cycle). |
| | 2 | Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus | Utiliser des fonctions de communication de l'ENT. Produire un écrit à plusieurs mains à l'aide d'un service de document collaboratif en ligne. Outils d'écriture collaborative : https://digipad.app/ https://ladigitale.dev/digidoc/ |

| | | | |
|--|----------|--|--|
| S'insérer dans un monde numérique | 1 | Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun | Classer des informations que l'on peut ou non divulguer sur soi ou sur autrui. Permis Internet : https://permisinternet.com/ |
| | 2 | Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles | Identifier les conséquences de la divulgation de données personnelles et prendre conscience des moyens pour les protéger. Permis Internet : https://permisinternet.com/ |

Domaine 3 : CRÉATION DE CONTENUS

| Compétences | Niv. | Sous-compétences | Exemples d'activités / outils |
|--|------|--|--|
| Développer des documents à contenu majoritairement textuel | 1 | Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte | Réécrire et mettre en forme un texte : une lettre destinée à une autre classe, aux parents ; une leçon ou une chanson destinée à être plus facilement mémorisées ; un poème destiné à être illustré et exposé à un public, etc. |
| | 2 | Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo | Réaliser des affiches de référence sur des notions ou des connaissances apprises. www.canva.com |
| Développer des documents visuels et sonores | 1 | Produire ou numériser une image ou un son | Prendre des photographies d'un objet, d'un personnage, d'un lieu, d'une activité, d'une production plastique en cours de réalisation... Utiliser de la baladodiffusion pour s'enregistrer, écouter, s'évaluer, modifier, publier. <i>Exemples d'émissions de webradio</i> : http://webradio.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?rubrique46 |
| | 2 | Produire et enregistrer un document multimédia | Créer un livre numérique de classe associant photos, vidéos et voix enregistrées. Réaliser un tutoriel vidéo pour expliciter la méthodologie de la réalisation d'un schéma, d'une construction géométrique... |
| Adapter les documents à leur finalité | 1 | Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion | Utiliser des fonctions du traitement de texte pour mettre en valeur certains éléments du texte et améliorer sa lisibilité. Agencer des textes et des images pour faciliter la lisibilité d'une page. www.canva.com |
| | 2 | Produire et enregistrer un document multimédia | 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. |
| Programmer | 1 | Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples | Activités débranchées : déplacer un personnage sur quadrillage ou dans un parcours |
| | 2 | Réaliser un programme simple | Observation et programmation d'un robot ; réalisation d'un programme simple à l'aide d'un logiciel adapté. Un tutoriel de découverte pour apprendre à programmer tout en réalisant des productions artistiques (pixel art), à l'aide de blocs de programmation : http://cic-lavaladjoin-tia53.ac-nantes.fr/codblocs/ |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>Ou encore avec « Tuxbot » qui consiste à programmer le parcours d'un manchot afin qu'il ramasse tous les poissons présents sur la grille de jeu : http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php</p> <p>Une vidéo avec divers usages des robots en classe : https://numerique53.ac-nantes.fr/ressources/tuxbot/index.php</p> |
|--|--|--|---|

Domaine 4 : PROTECTION ET SECURITE

| Compétences | Niv. | Sous-compétences | Exemples d'activités / outils |
|---|------|--|--|
| Sécuriser l'environnement numérique | 1 | / | |
| | 2 | Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique | Connaitre les 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. |
| Protéger les données personnelles et la vie privée | 1 | Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager | Lister les données personnelles à ne pas communiquer sur Internet. Prendre conscience de conséquences possibles de la divulgation d'informations personnelles. |
| | 2 | Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles Connaître le concept de "traces" de navigation Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes | Après une navigation, retrouver et analyser l'historique de navigation pour prendre conscience des traces laissées sur Internet. Lister les principales données collectées (identité, historique de navigation, localisation...). |
| 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 | Lister les conséquences possibles d'un usage excessif des écrans. |
| | 2 | Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son espace de travail et en régulant ses pratiques | Définir les pratiques qui peuvent relever du cyberharcèlement. Recenser quelques gestes quotidiens qui peuvent limiter la consommation d'énergie d'un ordinateur. |
| | 2 | Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyberharcèlement | Contribuer pour réduire l'impact sur l'environnement de la consommation d'énergie des technologies numériques |
| | 2 | 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 | |

Domaine 5 : ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

| Compétences | Niv. | Sous-compétences | Exemples d'activités / outils |
|--|------|---|--|
| Résoudre des problèmes techniques | 1 | Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques | Donner le nom des principaux éléments de l'environnement de travail utilisé lors d'une activité. Découvrir l'utilisation du clavier et de la souris. Connaitre les fonctions simples des différents périphériques utilisés. |
| | 2 | Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel | Personnaliser et mémoriser un mot de passe personnel permettant d'accéder à une ressource ou un service (ENT...), en demander la réinitialisation en cas de nécessité. |
| Évoluer dans un environnement numérique | 1 | Se connecter à un environnement numérique | De façon guidée, lors des activités quotidiennes : mettre en marche une machine, s'identifier sur un réseau ou sur un Espace Numérique de Travail, retrouver un logiciel dans un espace de travail, retrouver un document dans un espace de stockage. |
| | 1 | Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique | |
| | 2 | Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique | Utiliser en autonomie un Espace Numérique de Travail et ses ressources. PrimOT : https://www.ac-orleans-tours.fr/media/19081/download Naviguer dans une arborescence pour accéder à des dossiers et à des fichiers spécifiques stockés dans un espace partagé (ENT, service de stockage partagé...) pour poursuivre un travail entamé. |