




Pistes de mise en œuvre


L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer une procédure simple en étant guidé, et en ayant parfois recours à l'aide d'un tiers.


 Domaine 1 INFORMATION ET DONNÉES		
Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
1.1. Mener une recherche et une veille d'information	Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche	<i>Faire une recherche dans un site en utilisant le moteur de recherche interne Comparaison et classement de résultats obtenus avec des mots-clés fournis aux élèves</i>
1.2. Gérer des données	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver	<i>Retrouver, utiliser puis sauvegarder les 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)</i>
1.3. Traiter des données	Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques	<i>En réponse à une recherche, mise en relation de deux informations situées sur plusieurs pages écrans différentes</i>

 Domaine 2 COMMUNICATION ET COLLABORATION		
Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
2.1. Interagir	Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir	<i>Adoption d'une conduite à tenir dans le cas d'accès à un contenu inapproprié ou choquant à partir du visionnage d'un extrait vidéo (Tout n'est pas pour toi, Internet sans crainte)</i>
2.2. Partager et publier	Publier des contenus en ligne	<i>Contribution 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</i>
2.3. Collaborer	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative	<i>Réalisation d'un livre numérique (en groupe, dans la classe, au cours d'un cycle)</i>
2.4 S'insérer dans le monde numérique	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun	<i>Lister des exemples de situations relevant de la vie privée. Classement des informations que l'on peut ou non divulguer sur soi ou sur autrui</i>

 Domaine 3 CRÉATION DE CONTENUS		
Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
3.1. Développer des documents textuels	Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte	<i>Réécriture et mise en forme d'un texte (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>

3.2. Développer des documents multimédias	Produire ou numériser une image ou un son	<i>Prise de photographies d'un objet, d'un personnage, d'un lieu, d'une activité, d'une production plastique en cours de réalisation... Utilisation de la baladodiffusion pour s'enregistrer, écouter, s'évaluer, modifier, publier</i>
3.3. Adapter les documents à leur finalité	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</i>
3.4. Programmer	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</i>

 Domaine 4 PROTECTION ET SÉCURITÉ		
Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
4.1. Sécuriser l'environnement numérique	X	X
4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée	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 divulgation d'informations personnelles</i>
4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	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>

 Domaine 5 ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE		
Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
5.1 Résoudre des problèmes techniques	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques	<i>Dénomination des principaux éléments de l'environnement de travail utilisé lors d'une activité Découverte du clavier et de la souris Connaissance des fonctions simples des différents périphériques utilisés</i>
5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Se connecter à un environnement numérique Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique	<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>