


Des pistes pour évaluer les compétences numériques (cadre de référence des compétences numériques) et renseigner le Livret Scolaire Unique

 Domaine 1 INFORMATION ET DONNÉES		
Compétences	Pistes pour évaluer – Niveau 1	Pistes pour évaluer – Niveau 2
1.1. Mener une recherche et une veille d'information	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève utilise un moteur de recherche pour effectuer une recherche - L'élève est capable de trouver des informations sur Internet à l'aide de mots clés fournis par l'enseignant → <i>Trier parmi les résultats ceux correspondant à sa recherche</i> → <i>Réaliser un exposé avec des informations glanées sur internet</i> → <i>Répondre à un problème par une recherche sur internet</i> → <i>Transmettre un lien</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève choisit des mots clés pertinents - L'élève compare les résultats en fonction de leur source → <i>Sélectionner des mots clés et non écrire une phrase complète</i> → <i>Sélectionner des sources fiables</i>
1.2. Gérer des données	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève retrouve, utilise puis sauvegarde 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>Déposer et enregistrer des documents dans un espace dédié</i> → <i>Enregistrer une nouvelle version d'un document</i> → <i>Déplacer un document</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève sauvegarde des documents dans un espace personnel ou partagé en fonction des usages. - L'élève crée des dossiers pour classer ses documents → <i>Créer des dossiers dans l'espace documentaire de l'ENT</i> → <i>Créer des dossiers dans son espace sur le réseau de l'école</i> → <i>Enregistrer plusieurs versions d'un document</i> → <i>Renommer un document</i>
1.3. Traiter des données	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève met en relation deux informations situées sur plusieurs pages écrans différentes pour répondre à une question. → <i>A partir de liens ou documents transmis, répondre à des questions</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève relève des données et les exploite → <i>Effectuer des classements à partir de plusieurs informations (relevés météorologiques, croissance des êtres vivants, pyramide des âges, populations ...)</i> → <i>Utiliser un tableur pour ranger/classer des données</i>



Domaine 2

COMMUNICATION ET COLLABORATION

Compétences	Pistes pour évaluer – Niveau 1	Pistes pour évaluer – Niveau 2
2.1. Interagir	<ul style="list-style-type: none">- L'élève prévient l'adulte en cas de contenu inapproprié.→ Être capable d'identifier ce qui est inapproprié (débat en classe ou à distance)→ Être capable de signaler un message inapproprié sur l'ENT	<ul style="list-style-type: none">- L'élève envoie un message électronique- L'élève respecte les règles de la communication en ligne→ Envoyer un message avec la messagerie de l'ENT→ Envoyer un message avec un compte classe→ Rédiger un message respectueux→ Identifier les propos injurieux, diffamatoires : classer des messages→ Alerter un adulte en cas de propos inapproprié
2.2. Partager et publier	<ul style="list-style-type: none">- L'élève participe à un projet de classe, produit des contenus et les partage.→ Publier un article sur un blog→ Publier du contenu sur l'ENT→ Commenter un billet	<ul style="list-style-type: none">- L'élève utilise l'ENT pour communiquer et partager- L'élève participe au blog de la classe- L'élève respecte la notion de droits d'auteurs- L'élève connaît l'existence de droits liés à l'utilisation des documents→ Rechercher des contenus faisant référence aux droits d'utilisation→ Utiliser des contenus libres de droits
2.3. Collaborer	<ul style="list-style-type: none">- L'élève participe à un travail collectif (en groupe, dans la classe, au cours du cycle)→ Créer un livre numérique→ Participer à l'alimentation d'un blog de classe→ Participer à la création d'une capsule vidéo	<ul style="list-style-type: none">- L'élève utilise des fonctions de communication de l'ENT→ Utiliser la messagerie, le forum ou le blog pour communiquer sur l'ENT→ Écrire à plusieurs mains sur un pad (ENT, Accolad, Etherpad, Framapad)→ Collaborer sur un mur collaboratif
2.4 S'insérer dans le monde numérique	<ul style="list-style-type: none">- L'élève comprend la notion de données personnelles et de vie privée.→ Lister des exemples de situations relevant de la vie privée→ Classer des informations (personnelles, anonymes)→ Compléter son profil sur l'ENT	<ul style="list-style-type: none">- L'élève identifie des conséquences de la divulgation de données personnelles et prend conscience des moyens pour les protéger→ Analyser et comprendre des situations (à partir des vidéos de Vinz et Lou par exemple)→ Débattre en classe sur des études de cas : Internet, les réseaux sociaux, les jeux vidéos...



Domaine 3

CRÉATION DE CONTENUS

Compétences	Pistes pour évaluer – Niveau 1	Pistes pour évaluer – Niveau 2
3.1. Développer des documents textuels	<ul style="list-style-type: none">- L'élève réécrit et met en forme d'un texte→ <i>Écrire une lettre à une autre classe</i>→ <i>Remettre en forme un poème</i>→ <i>Recopier une leçon pour la coller dans un cahier</i>→ <i>Écrire un court texte</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'élève réalise des affiches de référence sur des notions ou des connaissances apprises→ <i>Réaliser une affiche sur une notion</i>→ <i>Présenter ce qu'on a retenu d'une leçon</i>→ <i>Organiser des informations dans un document textuel pour en garder trace</i>→ <i>Élaborer une carte mentale sur une notion</i>
3.2. Développer des documents multimédias	<ul style="list-style-type: none">- L'élève prend des photographies- L'élève utilise la baladodiffusion→ <i>Prendre en photo un objet, un personnage, un lieu, une activité ou une production</i>→ <i>Choisir et déposer des photos sur l'ENT pour illustrer, enrichir</i>→ <i>Ajouter des photos ou un enregistrement dans l'article d'un blog</i>→ <i>S'enregistrer et publier sa production sur l'ENT</i>→ <i>S'enregistrer avec une tablette, un enregistreur</i>→ <i>Se réécouter et modifier sa production</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'élève réalise un tutoriel vidéo- L'élève participe à une webradio→ <i>Expliciter une notion en vidéo (capsule vidéo – cf projet « Des vidéos pour apprendre »)</i>→ <i>Présenter une construction géométrique ou la réalisation d'un schéma en vidéo</i>→ <i>Enregistrer un podcast pour une webradio</i>→ <i>Réaliser un direct en webradio</i>
3.3. Adapter les documents à leur finalité	<ul style="list-style-type: none">- L'élève utilise des fonctions du traitement de texte pour mettre en valeur certains éléments du texte→ <i>Mettre en forme un document avec du texte et des images</i>→ <i>Utiliser la fonction rechercher-remplacer</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'élève produit une ressource enrichie d'images, vidéos ou enregistrements- L'élève a connaissance de la question des droits d'auteurs et de diffusion→ <i>Réaliser un diaporama</i>→ <i>Réaliser un cahier multimédia ou construire une page dans l'ENT</i>→ <i>Débattre des droits d'auteurs</i>→ <i>Demander l'autorisation à un camarade avant de diffuser une production sur l'ENT</i>
3.4. Programmer	<ul style="list-style-type: none">- L'élève participe à des activités débranchées- L'élève manipule un robot- L'élève programme des déplacements→ <i>Se déplacer ou déplacer des objets sur quadrillage</i>→ <i>Déplacer un robot</i>→ <i>Coder et décoder un déplacement (papier/crayon ou en ligne)</i>→ <i>Participer à des activités débranchées (jeu de Nim, jeu du crêpier, robot idiot, cartes de codages, ...)</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'élève observe et programme des déplacements d'un robot- L'élève utilise un logiciel de programmation→ <i>Programmer les déplacements d'un robot</i>→ <i>Valider un déplacement en fonction d'un programme</i>→ <i>Corriger un programme pour agir sur un déplacement</i>→ <i>Utiliser un logiciel adapté pour réaliser un programme simple</i>



Domaine 4

PROTECTION ET SÉCURITÉ

Compétences	Pistes pour évaluer – Niveau 1	Pistes pour évaluer – Niveau 2
4.1. Sécuriser l'environnement numérique	X	<ul style="list-style-type: none">- L'élève connaît les risques principaux et les mesures de protection du matériel : perte de données suite à une défaillance matérielle ou humaine, attaque du système par un logiciel malveillant→ <i>Débattre à partir de courtes vidéos (Vinz et Lou par exemple)</i>→ <i>Détecter des messages malveillants</i>→ <i>Alerter un adulte quand on rencontre une situation anormale</i>
4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée	<ul style="list-style-type: none">- L'élève connaît les risques principaux et les mesures de protection→ <i>Lister les données personnelles à ne pas communiquer</i>→ <i>Renseigner un profil sur l'ENT</i>→ <i>Débattre sur les conséquences de divulgation de données</i>→ <i>S'inscrire sur une plateforme (renseigner un formulaire fictif)</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'élève retrouve et analyse l'historique de navigation- L'élève connaît les principales données collectées→ <i>Ouvrir l'historique de navigation</i>→ <i>Effacer l'historique de navigation</i>→ <i>Lister les principales données collectées (identité, historique de navigation, localisation...)</i>→ <i>Classer les données personnelles</i>→ <i>Compléter le formulaire de consentement de dépôt de cookies d'un site</i>
4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	<ul style="list-style-type: none">- L'élève connaît les conséquences possibles d'un usage excessif des écrans→ <i>Débattre sur les usages des écrans</i>→ <i>Participer à des actions « (sans) écran »</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'élève connaît la définition des pratiques du cyber-harcèlement- L'élève identifie des gestes qui peuvent limiter la consommation d'énergie d'un ordinateur- L'élève contribue à réduire l'impact sur l'environnement de la consommation d'énergie des technologies numériques→ <i>Débattre sur le cyber-harcèlement à partir d'études de cas ou de vidéos</i>→ <i>Réduire la luminosité d'un ordinateur</i>→ <i>Définir la pollution numérique</i>→ <i>Identifier des messages frauduleux dans une liste : les supprimer</i>



Domaine 5

ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

Compétences	Pistes pour évaluer – Niveau 1	Pistes pour évaluer – Niveau 2
5.1 Résoudre des problèmes techniques	<ul style="list-style-type: none">- L'élève connaît les principaux éléments de l'ENT utilisés lors d'une activité→ <i>Repérer la messagerie, les applications de l'ENT</i>→ <i>Découvrir le clavier et la souris</i>→ <i>Connaître les fonctions d'une imprimante, d'un scanner, d'une clé usb</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'élève personnalise son mot de passe→ <i>Choisir un mot de passe fort (lettres, chiffres, caractères spéciaux)</i>→ <i>Demander la réinitialisation d'un mot de passe dans l'ENT</i>
5.2 Évoluer dans un environnement numérique	<ul style="list-style-type: none">- L'élève se repère sur un ordinateur, dans une application dans ses activités quotidiennes, de façon guidée→ <i>Allumer un ordinateur ou une tablette</i>→ <i>S'identifier sur un réseau, une application ou un ENT : utiliser un identifiant et un mot de passe</i>→ <i>Retrouver un logiciel ou une application sur son espace de travail</i>→ <i>Retrouver un document dans son espace de stockage</i>→ <i>Se déconnecter en mettant fin à son identification</i>	<ul style="list-style-type: none">- L'élève utilise en autonomie l'ENT- L'élève utilise en autonomie un espace de travail partagé (sur le réseau de l'école par exemple)→ <i>Communiquer, échanger et produire sur l'ENT</i>→ <i>Accéder au réseau, ouvrir un document, l'enregistrer</i>