

**Pistes de mise en œuvre**

*L'individu est capable de réaliser des actions élémentaires associées aux situations les plus courantes. Il peut appliquer seul une procédure simple tant que ne survient pas de difficulté. Il cherche des solutions avec d'autres lorsqu'il est confronté à des imprévus. Il peut répondre ponctuellement à une demande d'aide.*

 <b>Domaine 1</b> <b>INFORMATION ET DONNÉES</b>		
Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
1.1. Mener une recherche et une veille d'information	Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats Questionner la fiabilité et la pertinence des sources	<i>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...)</i>
1.2. Gérer des données	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser	<i>Sauvegarde des documents dans un espace personnel ou partagé en fonction des usages. Création de dossiers pour classer ses propres documents</i>
1.3. Traiter des données	Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter	<i>Relevé et saisie de données pour les exploiter (relevés météorologiques, croissance des êtres vivants, pyramide des âges, populations ...)</i>

 <b>Domaine 2</b> <b>COMMUNICATION ET COLLABORATION</b>		
Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
2.1. Interagir	Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne	<i>Envoi d'un message électronique avec un compte classe pour préparer un projet ou le faire vivre (autre classe, artiste, écrivain...) 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>
2.2. Partager et publier	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 Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur Identifier l'origine des informations et des contenus partagés	<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 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>
2.3. Collaborer	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 Production écrite à plusieurs mains à l'aide d'un service de document collaboratif en ligne</i>
2.4 S'insérer dans le monde numérique	Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles	<i>Exploitation du visionnage de l'un des épisodes de la série "Vinz et Lou sur Internet" (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>



### 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'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo	Réalisation d'affiches de référence sur des notions ou des connaissances apprises
3.2. Développer des documents multimédias	Produire et enregistrer un document multimédia	Réalisation d'un tutoriel vidéo pour expliciter la méthodologie de la réalisation d'un schéma, d'une construction géométrique...
3.3. Adapter les documents à leur finalité	Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles	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
3.4. Programmer	Réaliser un programme simple	Observation et programmation des déplacements d'un robot Réalisation d'un programme simple à l'aide d'un logiciel adapté



### Domaine 4 PROTECTION ET SÉCURITÉ

Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
4.1. Sécuriser l'environnement numérique	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique	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
4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée	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 Liste des principales données collectées (identité, historique de navigation, localisation...)
4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son espace de travail et en régulant ses pratiques Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyber-harcèlement 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	Définition des pratiques qui peuvent relever du cyber-harcèlement Recensement de quelques gestes quotidiens qui peuvent limiter la consommation d'énergie d'un ordinateur Contribution pour réduire l'impact sur l'environnement de la consommation d'énergie des technologies numériques



### Domaine 5 ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

Compétences	Repères pour enseigner	Piste de mise en œuvre
5.1 Résoudre des problèmes techniques	Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel	Personnalisation et mémorisation d'un mot de passe personnel permettant d'accéder à une ressource ou un service (ENT...). En demander la réinitialisation en cas de nécessité
5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique	Utilisation en autonomie de l'ENT et de ses ressources Navigation 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