






## PROPOSITION DE PROGRAMMATION DU CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Nom et prénom de l'élève : .....

		<b>COMPÉTENCES NUMÉRIQUES</b>	<b>C1</b>	<b>C2</b>	<b>C3</b>
 <b>INFORMATION &amp; DONNÉES</b>	<b>1.1. MENER UNE RECHERCHE OU UNE VEILLE D'INFORMATION</b>				
	1	Lire et repérer des informations sur un support numérique.			
	1	Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche.			
	2	Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats.			
	2	Questionner la fiabilité et la pertinence des sources.			
	<b>1.2. GÉRER DES DONNÉES</b>				
	1	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver.			
	2	Sauvegarder des fichiers dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser.			
	<b>1.3. TRAITER DES DONNÉES</b>				
	1	Sélectionner, exploiter et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.			
2	Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter.				
 <b>COMMUNICATION &amp; COLLABORATION</b>	<b>2.1. INTERAGIR</b>				
	1	Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir.			
	2	Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer.			
	2	Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne.			
	<b>2.2. PARTAGER ET PUBLIER</b>				
	1	Publier des contenus en ligne.			
	2	Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée.			
	2	Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage.			
	2	Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur.			
	2	Identifier l'origine des informations et des contenus partagés.			
	<b>2.3. COLLABORER</b>				
	1	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative.			
	2	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus.			
	<b>2.4. S'INSÉRER DANS LE MONDE NUMÉRIQUE</b>				
	1	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun.			
2	Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles.				

		COMPÉTENCES NUMÉRIQUES			C1	C2	C3
 CRÉATION DE CONTENU	<b>3.1. DÉVELOPPER DES DOCUMENTS TEXTUELS</b>						
	1	Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.					
	2	Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo.					
	<b>3.2. DÉVELOPPER DES DOCUMENTS MULTIMÉDIA</b>						
	1	Produire ou numériser une image ou un son.					
	2	Produire et enregistrer un document multimédia dans un format adapté.					
	<b>3.3. ADAPTER LES DOCUMENTS À LEUR FINALITÉ</b>						
	1	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion.					
	2	Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.					
	<b>3.4. PROGRAMMER</b>						
1	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.						
2	Réaliser un programme simple.						
 PROTECTION & SÉCURITÉ	<b>4.1. SÉCURISER L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>						
	2	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique.					
	<b>4.2. PROTÉGER LES DONNÉES PERSONNELLES ET LA VIE PRIVÉE</b>						
	1	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager.					
	2	Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles.					
	2	Comprendre le concept de « traces » de navigation.					
	2	Comprendre comment elles peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes et pourquoi.					
	<b>4.3. PROTÉGER LA SANTÉ, LE BIEN-ÊTRE ET L'ENVIRONNEMENT</b>						
	1	Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique.					
2	Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son environnement numérique et en régulant ses pratiques.						
2	Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyber-harcèlement.						
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.						
 ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE	<b>5.1. RÉSOUDRE DES PROBLÈMES TECHNIQUES</b>						
	1	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques.					
	2	Résoudre des problèmes empêchant l'accès à un service numérique usuel.					
	<b>5.2. ÉVOLUER DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>						
	1	Se connecter à un environnement numérique.					
	1	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique.					
2	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.						