

OUTIL DE PROGRAMMATION

Cadre de Référence des Compétences Numériques

Domaine 1 : Information et données

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Mener une recherche et une veille d'informations	1 Lire et repérer des informations sur un support numérique						
	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						
	Questionner la fiabilité et la pertinence des sources						
		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Gérer des données	1 Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver						
	2 Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser						
Traiter des données	1 Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques						
	2 Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter						

Domaine 2 : Communication et collaboration

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Interagir	1 Comprendre que les contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir						
	2 Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer						
	Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne						
		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Partager et publier	1 Publier des contenus en ligne						
	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						
	Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur						
	Identifier l'origine des informations et des contenus partagés						
Collaborer	1 Utiliser un dispositif d'écriture collaborative						

S'insérer dans un monde numérique	2	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus					
	1	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun					
	2	Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles					

Domaine 3 : Création de contenu

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
documents a contenu	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					
des documents	1	Produire ou numériser une image ou un son					
	2	Produire et enregistrer un document multimédia					

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
documents à leur	1	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion					

Programmer	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					
	1	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples					
	2	Réaliser un programme simple					

Domaine 4 : Protection et sécurité

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Sécuriser	1	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique					
	1	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager					
Protéger les données personnelles et la vie privée		Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles					
	2	Connaître le concept de « traces » de navigation					
		Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes					
		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Le bien-être et	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 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						

Domaine 5 : Environnement numérique

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Résoudre des problèmes techniques	1 Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques						
	2 Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel						
Évoluer dans un environnement numérique	1 Se connecter à un environnement numérique						
	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique						
	2 Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique						