Parcours numérique REP de la Fontaine d'Ouche – cycles 2 et 3

Documents supports :
- projet de cadre de référence des compétences numériques
http://eduscol.education.fr/cid111189/cadre-de-reference-des-competences-numeriques-pour-l-ecole-et-le-college.html
- Matrice EMI et compétences du socle au cycle 3
http://cache.media.eduscol.education.fr/file/EMI/41/9/matrice-et-cycle3-240116-1_546419.pdf

Domaine 1 : Information et données

niveau	*Compétences*	*Vocabulaire / Savoir faire*	*Outils, logiciels*
1.1 Mener une recherche ou une veille d'information			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Lire et repérer des informations sur un support numérique Effectuer une recherche simple en ligne utilisant un moteur de recherche	Analyser son besoin d'information Auteur / notion d'autorité repérer et citer la source primaire du document	https://duckduckgo.com/ https://www.qwantjunior.com/?l=fr https://fr.vikidia.org/wiki/Vikidia:Accueil http://fr.wikimini.org/wiki/Accueil http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/lesson-plans/lecon_sur_droit_chemin_2_tout_qui_brille_pas_or.pdf http://0211357l.esidoc.fr
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Lire et traiter des informations sur un support numérique Reformuler sa requête en modifiant les mots clés pour obtenir de meilleurs résultats Questionner la fiabilité et la pertinence des sources	Analyser son besoin d'information (2) Connaitre la diversité des outils de recherche et des bases de données. Formuler sa requête en fonction de l'outil. Connaitre le fonctionnement de l'algorithme d'un moteur de recherche. Objectivité/ fiabilité/ pertinence reformulation de l'information trouvée	
1.2 Gérer des données			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver		
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser.	Enregistrer / enregistrer sous	
1.3 Traiter des données			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	(Sélectionner, exploiter et mettre en relation des informations issues de ressources numériques)		
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Insérer saisir et trier des données dans un tableur pour les expliciter.	**À réserver au collège 6ème**	

Domaine 2 : Communication et collaboration

niveau	*Compétences*	*Vocabulaire / Savoir faire*	*Outils, logiciels*
2.1 Interagir			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Reconnaître des contenus inappropriés et savoir réagir.		https://education.laposte.net/ http://habilomedias.ca/
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Utiliser un outil ou un service numérique (Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne)	Email / pseudo /	
2.2 Partager et publier			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	(Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée)		
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Publier des contenus en ligne 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.		https://folios.onisep.fr/saml/login?_saml_idp= → manque un outil libre et sécurisé pour le premier degré
2.3 Collaborer			
Cycle 2 et 3 (« niveau 2 »)	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet (afin de partager des idées et de coproduire des contenus)	Compte rendu d'une sortie ou écriture d'un poème avec corrections. Schémas collaboratifs (cartes mentales)	https://framapad.org/

Domaine 3 : Création de contenu

niveau	*Compétences*	*Vocabulaire / Savoir faire*	*Outils, logiciels*
Domaine 3.1 : Développer des documents à contenu majoritairement textuel			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte	Mettre une majuscule Afficher et enlever les caractères non imprimables. Saisir les caractères accentués é è à ù. Saisir le point, la virgule et le point d'interrogation. Vocabulaire : marge, page.	http://libreofficedesecoles.free.fr/
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo.	Modifier les marges Insérer une image Connaître les règles typographiques. Saisir l'accent circonflexe et le tréma (CM) Vocabulaire : police, portrait, paysage (CM)	
3.2 Développer des documents visuels et sonores			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Produire un numériser une image ou un son	Fichier son : s'enregistrer, s'écouter à l'aide d'une tablette Fichier image : insérer une image dans un document texte.	
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Produire et enregistrer un document multimédia adapté	Insérer une image et mettre en page. Manipulation de fichier son : audacity (6ème)	http://audacity.fr/ http://www.photofiltre-studio.com/pf7.htm
3.3 Adapter les documents à leur finalité			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion		
Cycle 3 (« niveau 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.	**À réserver au collège 6ème**	
3.4 Programmer			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.		
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Réaliser un programme simple. **3 ou 4 séances d'une heure par an.**	Comprendre le fonctionnement de la machine. **http://www.ia85.ac-nantes.fr/vie-pedagogique/tuic/sensibilisation-a-la-programmation-1022927.kjsp**	https://codecombat.com/ https://code.org/ https://www.scratchjr.org/ https://www.allcancode.com/web (android)

Domaine 4 : Protection et sécurité

niveau	*Compétences*	*Vocabulaire / Savoir faire*	*Outils, logiciels*
Domaine 4.1 : Protéger les équipements			
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique.		
Domaine 4.2 : Protéger les données personnelles et la vie privée			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager	Prendre conscience que la publication sur un site internet s'adresse à tous. Vocabulaire : vie publique / vie privée	Prendre appui sur les autorisations de prises de vues (éventuellement faire signer l'enfant). Évoquer le droit à l'image.
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles **(CM)** Comprendre le concept de « traces » de navigation (**6ème**) Comprendre comment elles peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes et pourquoi (**6ème)**	Gérer ses différentes identités numériques Sensibiliser à un principe : ne renseigner aucune information personnelle. Vocabulaire : pseudo, avatar, mot de passe	https://www.vinzetlou.net/ http://habilomedias.ca/ https://www.faceyourmanga.com/ (création d'avatars)
Domaine 4.3 : S'insérer dans le monde numérique			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Comprendre la nécessité de protéger le vie privée de chacun		
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles		

Domaine 5 : Environnement numérique

niveau	*Compétences*	*Vocabulaire / Savoir faire*	*Outils, logiciels*
Domaine 5.1 Résoudre des problèmes techniques			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques	Écran, clavier, souris, unité centrale. clic droit, clic gauche, double clic, glisser déposer.	Clic souris, http://www.tuxpaint.org/?lang=fr_FR
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Résoudre des problèmes empêchant l'accès à un service numérique usuel.	bureau, raccourcis, barre des tâches, menu démarrer. Lancer un programme	
Domaine 5.2 évoluer dans un environnement numérique			
Cycle 2 (« niveau 1 »)	Se connecter à un environnement numérique Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique	Allumer un ordinateur Allumer une tablette Lancer l'application demandée	
Cycle 3 (« niveau 2 »)	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique	Lancer un explorateur de fichiers Aller dans « mes documents » Distinguer un fichier et un dossier Retrouver un fichier	