

DOMAINE 1 : INFORMATIONS ET DONNÉES

1.1. Mener une recherche et une veille d'information

Mener une recherche et une veille d'information pour répondre à un besoin d'information et se tenir au courant de l'actualité d'un sujet tout en étant en mesure de vérifier les sources et la fiabilité de l'information (avec un moteur de recherche, au sein d'un réseau social, par abonnement à des flux ou des lettres d'information, ou tout autre moyen).

1

Lire et repérer des informations sur un support numérique
Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche

Exemple

- Faire une recherche sur un site en utilisant le moteur de recherche interne
- Comparaison et classement des résultats obtenus avec des mots-clés fournis

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

Exemple

- Formulation d'une requête sur un moteur de recherche en choisissant un ou des mots-clés
- A partir d'une recherche sur un même sujet, confronter deux ou trois résultats de sources différentes (organisme public, encyclopédie collaborative, page personnelle, ...)

3

Effectuer une recherche dans les environnements numériques divers
Expliquer sa stratégie de recherche
Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources

Exemple

- Navigation autonome dans un document numérique, un site internet ou un portail
- Repérage, prélèvement, interprétation d'informations précises en autonomie

4

Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt
Utiliser des options de recherche avancée pour obtenir les meilleurs résultats
Evaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources

Exemple

- Veille d'information : Utiliser les options avancées (date, langue, pays,...)
Analyser les sources (fiabilité ou obsolescence de la source, pertinence de l'information,...)
- Utilisation d'un portail de recherche documentaire (Eduthèque,...)

5

Constituer une documentation sur un sujet : sélectionner des sources, citer les sources, élaborer une sitographie
Utiliser un ou plusieurs logiciels spécialisés pour mettre en place une veille

Exemple

- Constitution d'une sitographie commune : Travail de mise en commun à partir de recherche individuelle de sources
Identification des sources pour les citer dans un document de synthèse
- Création d'une alerte sur un site, un réseau social ou utilisation d'une application de flux dynamiques d'informations (flux RSS...)

DOMAINE 1 : INFORMATIONS ET DONNÉES

1.2. Gérer des données

Stocker et organiser des données pour les retrouver, les conserver et en faciliter l'accès et la gestion (avec un gestionnaire de fichiers, un espace de stockage en ligne, des classeurs, des bases de données, un système d'information...).

1

Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver

Exemple

- Retrouver, utiliser puis sauvegarder 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)

2

Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé afin de pouvoir les réutiliser

Exemple

- Sauvegarde des documents dans un espace personnel ou partagé en fonction des usages
- Création de dossiers pour classer ses propres documents

3

**Savoir distinguer les différents types d'espaces de stockage
Stocker et organiser les données dans des environnements numériques sécurisés de sorte qu'elles soient facilement accessibles**

Exemple

- Création d'un dossier partagé, sur un ENT, avec un groupe d'élèves pour mener un travail collaboratif

4

**Stocker et organiser les données pour qu'elles soient accessibles dans des environnements numériques locaux et distants
Partager des données en ligne et attribuer les droits d'accès
Concevoir une organisation efficace de rangement de dossiers en tenant compte des formats de fichiers**

Exemple

- Création d'un dossier ou d'un document partagé pour un travail collaboratif
- Compression d'un dossier pour pouvoir le transmettre

5

**Sauvegarder un fichier sous différents formats
Comprendre les métadonnées et leur fonctionnement
Synchroniser des données locales avec un espace de stockage en ligne**

Exemple

- Choix d'un format approprié à la situation et aux utilisateurs potentiels (espace de stockage local ou distant en fonction du volume du fichier et des propriétés du réseau)
- Recherche de métadonnées pour une bibliographie

DOMAINE 1 : INFORMATIONS ET DONNÉES

1.3. Traiter des données

Appliquer des traitements à des données pour les analyser et les interpréter (avec un tableur, un programme, un logiciel de traitement d'enquête, une requête de calcul dans une base de données...).

1

Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques

Exemple

- En réponse à une recherche, mise en relation de deux informations situées sur plusieurs pages écrans différentes

2

Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter

Exemple

- Relevé et saisie de données pour les exploiter (relevés météorologiques, croissance des êtres vivants, pyramide des âges, populations ...)

3

Saisir, organiser, trier et filtrer des données dans une application
Appliquer une formule simple pour résoudre un problème

Exemple

- Représentation graphique de données à partir d'un logiciel spécialisé propre à une discipline

4

Traiter des données pour analyser une problématique
Appliquer une fonction statistique simple

Exemple

- Réalisation d'enquête avec un formulaire
- Représentation graphique des données
- Utilisation d'un système d'information géographique (Edugéo, ...)
- Activités avec un tableur (réalisation d'un budget prévisionnel, suivi cinétique d'une transformation chimique, ...)

5

Automatiser un traitement de données
Adapter le format d'une donnée (texte/nombre)
Concevoir une formule conditionnelle

Exemple

- Réalisation d'un publipostage conditionnel
- Propagation d'une formule en utilisant les références relatives ou absolues

2.1. Interagir

Interagir avec des individus et des petits groupes pour échanger dans divers contextes liés à la vie privée ou à une activité professionnelle, de façon ponctuelle et récurrente (avec une messagerie électronique, une messagerie instantanée, un système de visio-conférence...).

1

Comprendre que des contenus sur internet peuvent être inappropriés et savoir réagir

Exemple

- Adoption d'une conduite à tenir dans le cas d'accès à un contenu inapproprié ou choquant à partir du visionnage d'un extrait vidéo (Tout n'est pas pour toi, Internet sans crainte)

2

**Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer
Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne**

Exemple

- 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, diffamatoire, atteinte à la vie privée ou tout autre forme d'atteinte)

3

**Utiliser différents outils ou services de communication numérique
Adapter ses pratiques de communication en tenant compte de l'espace de publication considéré
Respecter les principales règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne**

Exemple

- Communication par messagerie instantanée ou visio-conférence avec une classe jumelée
- Elaboration avec les élèves d'une charte du bon usage d'internet des réseaux sociaux dans l'établissement
- Travail de réflexion autour de la notion de publication et commentaire dans le cadre d'un débat

4

**Sélectionner les outils ou services de communication numérique adaptés au contexte et à la situation de communication
Adapter son expression publique en ligne en fonction des interlocuteurs
Filtrer et éviter les contenus inappropriés**

Exemple

- Utilisation d'un forum dans le cadre des élections des délégués
- Utilisation des outils de l'ENT pour communiquer entre les élèves et les enseignants
- Utilisation d'un service de visioconférence (avec un partenaire de l'établissement étranger, dans le cadre de la préparation aux période de formation professionnel – PFMP-, ...)
- Intervention dans un forum de groupe
- Utilisation d'une liste de diffusion

5

**Mette en œuvre différentes stratégies et attitudes en fonction du contexte d'usage et des interlocuteurs
Modérer les interactions en ligne pour garantir le respect des règles de civilité et le droit des personnes**

Exemple

- Modération d'un forum dans le cadre des élections de délégués

2.2. Partager et publier

Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique en apportant un regard critique sur la nature du contenu (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaires, de système de gestion de contenu CMS...).

1

Publier des contenus en ligne

Exemple

- Contribution à un musée en ligne, mini-galerie de classe ou d'école, en publiant dans un blog scolaire des écrits qui accompagnent les œuvres d'art rencontrées et les productions artistiques réalisées

2

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

Exemple

- 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 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

3

Utiliser un outils approprié pour partager des contenus avec un public large ou restreint
Citer les sources d'information dans un document partagé
Connaître et appliquer quelques éléments du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage des contenus
Utiliser des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages

Exemple

- Promotion sur un réseau social d'un projet de classe, de résultat d'expérimentation, de l'organisation d'un événement
- Activités sur l'identité numérique : créer ou dessiner un avatar pour l'usage de la classe ; écrire à tour de rôle la biographie ou le profil du compte de la classe sur un réseau social ; distinguer un compte personnel d'un compte lié au travail scolaire
- Sensibilisation aux différents types de licences

4

Choisir un outil approprié pour partager des contenus et réagir sur des contenus publiés
Paramétrer la visibilité d'un contenu partagé
Savoir créer des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages

Exemple

- ENT, blog, mur collaboratif pour partager des documents, mettre en ligne des productions

5

Maîtriser son expression publique en ligne en fonction du média
Connaître et appliquer les bases du droit à la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage des contenus

Exemple

- Utilisation de différentes conventions de langage en fonction du contexte
- Outils de partage, réseaux sociaux pour échanger dans un contexte de travail entre pairs
- Choix d'une licence « Creative Commons » pour la publication d'une production

2.3. Collaborer

Collaborer dans un groupe pour réaliser un projet, co-produire des ressources, des connaissances, des données, et pour apprendre (avec des plateformes de travail collaboratif et de partage de document, des éditeurs en ligne, des fonctionnalités de suivi de modifications ou de gestion de versions...).

1

Utiliser un dispositif d'écriture collaborative

Exemple

- Réalisation d'un livre numérique (en groupe, dans la classe, dans le cycle)

2

Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus

Exemple

- Utilisation des fonctions de communication de l'ENT de l'école
- Production écrite à plusieurs mains à l'aide d'un service de document collaboratif en ligne

3

Utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet

Exemple

- Production d'un article sur une encyclopédie collaborative
- Utilisation d'outils en ligne de suivi de projet pour des listes de tâches, des cartes mentales ou de la publication collaborative

4

Animer ou participer activement à un travail collaboratif avec divers outils numériques

Exemple

- Mutualisation dans un espace collaboratif (ENT, outil de curation, tableau virtuel partagé ...) des ressources trouvées sur Internet
- Utilisation du suivi de modifications et travailler en mode révision

5

Organiser et encourager des pratiques de travail collaboratif adaptées aux besoins d'un projet

Exemple

- Définition des outils collaboratifs à mettre en œuvre pour réaliser un projet
- Planification d'un projet avec des outils numériques (agenda partagé, planification de tâches, carte heuristique ...)

2.4. S'insérer dans le monde numérique

Maîtriser les enjeux de la présence en ligne, développer des stratégies et des pratiques autonomes en respectant les règles, les droits et les valeurs qui leur sont liés, pour se positionner en tant qu'acteur social, économique et citoyen dans le monde numérique, et répondre à des objectifs (avec les réseaux sociaux et les outils permettant de développer une présence publique sur Internet, et en lien avec la vie citoyenne, la vie professionnelle, la vie privée...).

1

Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun

Exemple

- Lister des exemples de situations relevant de la vie privée
- Classement des informations que l'on peut ou non divulguer sur soi et sur autrui

2

Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles

Exemple

- Exploitation ou 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)

3

**Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numérique dessinent une réputation en ligne
Créer et paramétrer un profil au sein d'un environnement numérique
Surveiller son identité numérique et sa réputation en ligne**

Exemple

- Une enquête pour gérer son image sur Internet à partir du visionnage de la vidéo « Fred et le chat démoniaque »
- Exploitation du document « quelques conseils pour mieux maîtriser le numérique » afin de paramétrer son profil

4

**Respecter les règles de civilité et le droit de personnes lors des interactions en ligne
Protéger sa e-réputation dans des environnement numériques divers
Gérer, actualiser et améliorer son identité numérique publique**

Exemple

- Réalisation des vidéos d'information et de prévention (droit des personnes, identité numérique, cyber harcèlement, ...)
- Utilisation des jeux sérieux sur ces problématiques
- Test de sa e-réputation

5

**Définir des stratégies de protection de la e-réputation dans des environnement numérique divers
Choisir le niveau de confidentialité d'une publication en ligne
Connaître ses droits d'information, d'accès, de rectification, d'opposition, de suppression et de déréférencement
Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, juridiques et politiques du numérique**

Exemple

- Prendre part à des débats en ligne dans le cadre de l'éducation morale et civique (EMC)
- Choisir de publier un document de façon publique ou privée (CV en ligne, compte-rendu de voyage, ...)
- Définir un profil dans des réseaux sociaux professionnels et constituer un réseau personnel

3.1. Développer des documents textuels

Produire des documents à contenu majoritairement textuel pour communiquer des idées, rendre compte et valoriser ses travaux (avec des logiciels de traitement de texte, de présentation, de création de page web, de carte conceptuelle...).

1

Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte

Exemple

- Réécriture et mise en forme d'un texte (une lettre destinée à une autre classe, aux parents ; une leçon ou une chanson destinées à être plus facilement mémorisées ; un poème destiné à être illustré et exposé à un public)

2

Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo

Exemple

- Réalisation d'affiches de référence sur des notions ou des connaissances apprises

3

Créer des contenus majoritairement textuels à l'aide de différentes applications
Enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés

Exemple

- Réalisation d'une compilation d'informations provenant d'une recherche

4

Concevoir, organiser et éditorialiser des contenus majoritairement textuels sur différents supports et dans différents formats
Importer, éditer et modifier des contenus existants en y intégrant de nouveaux objets numériques

Exemple

- Elaboration de ses productions dans une perspective d'édition (création de livre numérique...)
- Conception d'une présentation pour accompagner un exposé oral (diaporama, carte heuristique....)

5

Choisir le format de diffusion d'une publication en ligne
Systématiser la mise en forme

Exemple

- Conception de documents hypertextes en insérant des liens à l'intérieur du document ou entre documents
- Utilisation des styles automatiques et des modèles pour réaliser une présentation

3.2. Développer des documents multimédia

Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...).

1

Produire ou numériser une image ou un son

Exemple

- Prise de photographies d'un objet, d'un personnage, d'un lieu, d'une activité, d'une production plastique en cours de réalisation...
- Utilisation de la baladodiffusion pour s'enregistrer, écouter, s'évaluer, modifier, publier

2

Produire et enregistrer un document multimédia

Exemple

- Création d'un livre numérique de classe association photos, vidéos et voix enregistrées
- Réalisation d'un tutoriel vidéo pour expliciter la méthodologie de la réalisation d'un schéma, d'une construction géométrique,...

3

Produire une image, un son ou une vidéo avec différents supports numériques Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia

Exemple

- Elaboration d'un compte-rendu de sortie pédagogique mêlant texte, photographies et vidéos à l'aide d'un logiciel d'édition
- Réalisation d'un reportage audio à partir d'un dossier documentaire

4

Acquérir, produire et modifier des objets multimédia

Traiter des images et des sons

Réaliser des créations multimédia comportant des programmes de génération automatique (de texte, image, son...)

Exemple

- Elaboration de tutoriels multimédia
- Compte-rendu audio et/ou vidéo de TP
- Enregistrement audio pour préparer un oral et s'auto-évaluer
- Numérisation d'un objet avec un scanner, avec une application audio ou vidéo

5

Créer un objet multimédia

Exemple

- Réalisation d'un montage multimédia
- Création de capsules vidéo pour présenter un sujet
- Création d'un blog, d'un site Internet

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection...) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format...).

1

Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion

Exemple

- Utilisation des fonctions de traitement de texte pour mettre en valeur certains éléments du texte et améliorer sa lisibilité
- Agencement des textes et des images pour faciliter la lisibilité d'une page

2

Connaitre et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles

Exemple

- 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

Organiser et optimiser des contenus numériques pour les publier en ligne
Convertir un document numérique en différents formats

Utiliser des fonctionnalités simples pour permettre l'accessibilité d'un document
Appliquer les règles du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles

Exemple

- Enregistrement d'un travail au format PDF en vue de son intégration dans l'ENT
- Recherche d'images pour illustrer un exposé ou une leçon : aborder la question du droit d'auteur
- Adaptation d'une production en fonction du support numérique et de sa destination

4

Organiser des contenus numériques en vue de leur consultation et/ou de leur réutilisation par autrui

Adapter les formats des contenus numériques pour les diffuser selon des modalités variées

Exemple

- Réalisation de sous-titrage d'une vidéo
- Réalisation d'une présentation pour la projeter
- Réalisation d'une présentation à distance

5

Adapter les caractéristiques d'une image (définition, format de compression) à une intégration dans une page Internet
Favoriser l'accessibilité des documents numériques

Exemple

- Convertir un document vers un format non éditable pour le figer

3.4. Programmer

Écrire des programmes et des algorithmes pour répondre à un besoin (automatiser une tâche répétitive, accomplir des tâches complexes ou chronophages, résoudre un problème logique...) et pour développer un contenu riche (jeu, site web...) (avec des environnements de développement informatique simples, des logiciels de planification de tâches...).

1

Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples

Exemple

- Activités débranchées : déplacement sur quadrillage, programmation de déplacement d'un objet dans un parcours, suivre une recette de cuisine...
- Manipulation d'un robot ; programmation de déplacements élémentaires

2

Réaliser un programme simple

Exemple

- Observation et programmation des déplacements d'un robot
- Réalisation d'un programme simple à l'aide d'un logiciel adapté

3

**Développer un programme pour répondre à un problème à partir d'instructions simples d'un langage de programmation
Modifier un algorithme simple en faisant évoluer ses éléments de programmation
Mettre au point et exécuter un programme simple commandant un système réel ou un système numérique**

Exemple

- Initiation à la logique de programmation par blocs
- Découverte d'un système technique et modification de son programme de fonctionnement
- Développement de jeux sur le logiciel Scratch

4

**Inscrire l'écriture et le développement des programmes dans un travail collaboratif et constructif
Modifier le comportement d'un objet régi par un programme simple**

Exemple

- Programmation avec des variables de différents types (nombres, chaînes de caractères, tableaux et structures)
- Faire de la programmation conditionnelle
- Programmation d'une fonction
- Modification d'un programme
- Utilisation d'un environnement de développement intégré

5

**Créer un programme animant un objet graphique ou réel
Ecrire et développer des programmes pour répondre à des problèmes et modéliser des phénomènes physiques économiques et sociaux**

Exemple

- Gestion des interruptions d'exécution d'un programme (dues au contexte ou issues de capteurs)
- Création d'une interface homme machine
- Relevé et récupération de mesures à distance

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

Sécuriser les équipements, les communications et les données pour se prémunir contre les attaques, pièges, désagréments et incidents susceptibles de nuire au bon fonctionnement des matériels, logiciels, sites internet, et de compromettre les transactions et les données (avec des logiciels de protection, la maîtrise de bonnes pratiques...).

1

2 Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique

Exemple

- 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

3

3 Choisir et appliquer de mesures simples de protection de son environnement informatique

Exemple

- Identification des situations à risques lors de l'usage d'un environnement informatique : système informatique non mis à jour, pièce jointe dans un mail, cheval de Troie

4

4 Identifier différents risques numériques et mettre en œuvre des stratégies de protection des ressources matérielles et logicielles Vérifier l'absence de menace dans un contenu avant action (ouverture, activation, installation) Sécuriser ses accès aux environnements numériques

Exemple

- Lancement d'une analyse de vérification
- S'assurer que son système d'exploitation et son système de protection sont à jour

5

5 Vérifier l'identité certifiée associée à un site Internet sécurisé Connaître les risques liés à un réseau wifi ouvert

Exemple

- Affichage du certificat de sécurité d'une site sécurisé (https)
- Paramétrage d'un accès sécurisé renforcé par une double authentification

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Maîtriser ses traces et gérer les données personnelles pour protéger sa vie privée et celle des autres, et adopter une pratique éclairée (avec le paramétrage des paramètres de confidentialité, la surveillance régulière de ses traces...).

1

Identifier les données à caractère personnelle et celles à ne pas partager

Exemple

- Inventaire des données personnelles à ne pas communiquer sur Internet

2

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

Exemple

- 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,...)

3

Appliquer des procédures pour protéger les données personnelles
Sécuriser et paramétrer la confidentialité d'un profil numérique
Être attentif aux traces personnelles laissées lors de l'utilisation de services en ligne
Comprendre les grandes lignes des conditions générales d'utilisation d'un service en ligne

Exemple

- Sécurisation et paramétrage de son profil numérique
- Création d'un mot de passe fort

4

Mettre en œuvre des stratégies de protection de sa vie privée et de ses données personnelles et respecter celles des autres
Repérer les traces personnelles laissées lors des utilisations de service en ligne
Sécuriser sa navigation en ligne et analyser les pages et fichiers consultés et utilisés
Trouver et interpréter les conditions générales d'utilisation d'un service en ligne

Exemple

- Gestion de son historique de navigation et ses cookies
- Utilisation d'un mode de navigation privée
- Réglage des paramètres de confidentialité dans son navigateur ou dans une service en ligne

5

Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, politiques et juridiques de la traçabilité
Comprendre les incidences concrètes dans conditions générales d'utilisation d'un service
Évaluer la pertinence d'une collecte de données par un service en ligne et en comprendre les finalités

Exemple

- Consultation et gestion de son historique de géolocalisation
- Identification des données collectées dans les CGU d'un service
- Évaluation de la pertinence de la collecte en fonction du temps

4.3. Protéger la santé, le bien être et l'environnement

Prévenir et limiter les risques générés par le numérique sur la santé, le bien-être et l'environnement mais aussi tirer parti de ses potentialités pour favoriser le développement personnel, le soin, l'inclusion dans la société et la qualité des conditions de vie, pour soi et pour les autres (avec la connaissance des effets du numérique sur la santé physique et psychique et sur l'environnement, et des pratiques, services et outils numériques dédiés au bien-être, à la santé, à l'accessibilité...).

1

Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique

Exemple

- Lister les conséquences possibles d'un usage excessif des écrans

2

Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son espace de travail et en régulant ses pratiques
Reconnaître les comportements et les 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

Exemple

- 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

3

Connaître les conséquences principales de l'utilisation des technologies numériques sur la santé et l'équilibre social et psychologique
Adapter son utilisation des technologies numériques pour protéger sa santé et son équilibre social et psychologique
Réagir pour soi ou pour autrui à des situations de cyber-harcèlement
Identifier des aspects positifs et négatifs de ses usages numériques sur l'environnement
Adopter des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources

Exemple

- Création de ressources de sensibilisation au cyber-harcèlement

4

Mettre en œuvre des stratégies de protection de sa santé et de celle des autres dans un environnement numérique
Prendre des mesures pour protéger l'environnement des impacts négatifs de l'utilisation d'appareils numériques
Prendre des mesures pour économiser l'énergie et des ressources à travers l'utilisation de moyens technologiques

Exemple

- Participer au recyclage des équipements
- Activités permettant de prendre conscience des enjeux économiques

5

Choisir et promouvoir des stratégies de protection de sa santé et de celle des autres dans un environnement numérique
Limiter pour soi le stress associé à la connexion permanente

Exemple

- Evaluer la quantité d'ondes émises par un matériel connecté
- Activités sur l'impact positif ou négatif des objets connectés

5.1. Résoudre des problèmes techniques

Résoudre des problèmes techniques pour garantir et rétablir le bon fonctionnement d'un environnement informatique (avec les outils de configuration et de maintenance des logiciels ou des systèmes d'exploitation,

1

Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques

Exemple

- Dénomination des principaux éléments de l'environnement de travail utilisé lors d'une activité
- Découverte du clavier et de la souris
- Connaissances des fonctions simples des différents périphériques utilisés

2

Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel

Exemple

- 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

3

Identifier des problèmes techniques liés à un environnement informatique
Résoudre des problèmes simples liés au stockage ou au partage de données

Exemple

- Identification des éléments nécessaires au partage de données sur un réseau

4

Différencier et interpréter les problèmes liés à l'utilisation des technologies (erreur humaine, défaillance technique...)
Choisir et mettre en œuvre des stratégies pour résoudre des problèmes techniques en utilisant des outils et réseaux numériques

Exemple

- Identification et consultation des acteurs et des systèmes d'assistance
- Exploitation de l'aide contextuelle d'un système d'exploitation ou d'un logiciel
- Consultation d'un forum, d'une FAQ

5

Entretien du système d'exploitation, les données, les connexions, les équipements
Partager des solutions à des problèmes techniques

Exemple

- Restauration du système
- Récupération d'un fichier corrompu
- Planification du lancement automatique d'actions récurrentes (défragmentation, recherche d'un virus...)
- Elaboration d'une FAQ

5.2. Evoluer dans un environnement numérique

Installer, configurer et enrichir un environnement numérique (matériels, outils, services) pour disposer d'un cadre adapté aux activités menées, à leur contexte d'exercice ou à des valeurs (avec les outils de configuration des logiciels et des systèmes d'exploitation, l'installation de nouveaux logiciels ou la souscription à des services...).

1

Se connecter à un environnement numérique
Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique

Exemple

- De façon guidée lors des activités quotidiennes, mise en marche d'une machine, identification sur un réseau, un service (ENT, par exemple), retrouver un logiciel dans un espace de travail, retrouver un document dans l'espace de stockage. Une fois le travail terminé, mettre fin à son authentification.

2

Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

Exemple

- 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

3

Personnaliser un environnement numérique
Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique

Exemple

- Usages et pratiques autonomes dans son espace de travail

4

Prendre conscience de l'évolution des matériels et des logiciels pour développer sa culture numérique
Sélectionner des technologies et outils numériques afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets

Exemple

- Recherches sur les origines de l'informatique
- Visite d'un musée de l'histoire des techniques
- Découverte des métiers liés au numérique

5

Soutenir ses pairs dans le développement de leurs compétences numériques
Utiliser des ressources pour mettre à jour et améliorer ses compétences numériques, notamment pour de nouveaux outils et de nouvelles aptitudes
Connaître les grandes lignes des modèles économiques du numérique

Exemple

- Développement de ses capacités d'autoformation (MOOC,...)
- Choix d'un logiciel libre ou propriétaire en connaissance de cause
- Compréhension du potentiel du numérique pour l'économie et la société