***PROGRAMMATION CRCN***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |
| --- |
|  **COMPÉTENCES NUMÉRIQUES**  |

 | C1 | C2 | C3 |
| **INFORMATION & DONNÉES** | **1.1. MENER UNE RECHERCHE OU UNE VEILLE D’INFORMATION** |  |  |  |
| Lire et repérer des informations sur un support numérique. |  |  |  |
| Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche. |  |  |  |
| Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats. |  |  |  |
| Questionner la fiabilité et la pertinence des sources. |  |  |  |
| **1.2. GÉRER DES DONNÉES** |  |  |  |
| Sauvegarder des fichiers dans l’ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver. |  |  |  |
| Sauvegarder des fichiers dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser. |  |  |  |
| **1.3. TRAITER DES DONNÉES** |  |  |  |
| Sélectionner, exploiter et mettre en relation des informations issues de ressources numériques |  |  |  |
| Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter. |  |  |  |
| **COMMUNICATION & COLLABORATION** | **2.1. INTERAGIR** |  |  |  |
| Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir. |  |  |  |
| Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer. |  |  |  |
| Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne. |  |  |  |
| **2.2. PARTAGER ET PUBLIER** |  |  |  |
| Publier des contenus en ligne. |  |  |  |
| 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. |  |  |  |
| **2.3. COLLABORER** |  |  |  |
| Utiliser un dispositif d’écriture collaborative |  |  |  |
| Utiliser un dispositif d’écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus |  |  |  |
| **2.4. S’INSÉRER DANS LE MONDE NUMÉRIQUE** |  |  |  |
| Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun. |  |  |  |
| Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles. |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |

|  |
| --- |
|  **COMPÉTENCES NUMÉRIQUES**  |

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