

Cadre de référence des compétences numériques

Repères pour évaluer

Source : <http://eduscol.education.fr/cid111189/cadre-de-referance-des-competences-numeriques-pour-l-ecole-et-le-college.html>

Domaine 1 – Informations et données

1.1. Mener une recherche ou une veille d'information

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

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

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- 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

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

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

1.3. Traiter des données

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Sélectionner, exploiter et mettre en relation des informations issues de ressources numériques.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

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

Domaine 2 – Communication et collaboration

2.1. Interagir

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- 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

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Publier des contenus en ligne.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- 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.

Cadre de référence des compétences numériques

Repères pour évaluer

2.3. Collaborer

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Utiliser un dispositif d'écriture collaborative.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- 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

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles.

Domaine 3 – Création de contenu.

3.1. Développer des documents à contenu majoritairement textuel

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- 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 visuels et sonores

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Produire ou numériser une image ou un son.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- Produire et enregistrer un document multimédia dans un format adapté.

3.3. Adapter les documents à leur finalité

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

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

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- 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

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- Réaliser un programme simple.

Domaine 4 – Protection et sécurité

4.1. Sécuriser l'environnement numérique

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

Néant.

Cadre de référence des compétences numériques

Repères pour évaluer

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique.

4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

- Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager.

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- 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

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

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

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- 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 des comportements simples pour économiser de l'énergie et des ressources.

Domaine 5 – Environnement numérique

5.1. Résoudre des problèmes techniques

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

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

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

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

5.2. Évoluer dans un environnement numérique

Niveau 1 (fin de cycle 2) :

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

Niveau 2 (fin de cycle 3) :

- Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.