

COMPÉTENCE 1.1 : MENER UNE RECHERCHE OU UNE VEILLE D'INFORMATION

LA COMPÉTENCE EN BREF

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 (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).

NIVEAU 1

Lire et repérer des informations sur un support numérique

Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 2

Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats

Questionner la fiabilité et la pertinence des sources

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 3

Effectuer une recherche dans des environnements numériques divers

Expliquer sa stratégie de recherche

Connaître les principaux critères permettant d'évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 4

Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt

Utiliser des options de recherche avancées pour obtenir les meilleurs résultats

Évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses sources

Exemples de mise en œuvre :

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...)

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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...)

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 1.1 : MENER UNE RECHERCHE OU UNE VEILLE D'INFORMATION

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 1.2 :

GÉRER DES DONNÉES

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver

Exemples de mise en œuvre :

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)

NIVEAU 2

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

Exemples de mise en œuvre :

Sauvegarde des documents dans un espace personnel ou partagé en fonction des usages.

Création de dossiers pour classer ses propres documents

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Création d'un dossier ou d'un document partagé pour un travail collaboratif

Compression d'un dossier pour pouvoir le transmettre

NIVEAU 5

Sauvegarder un fichier sous différents formats

Comprendre les métadonnées et leur fonctionnement

Synchroniser des données locales avec un espace de stockage en ligne

Exemples de mise en œuvre :

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

Recherche de métadonnées pour une bibliographie

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 1.2 :

GÉRER DES DONNÉES

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 1.3 : TRAITER DES DONNÉES

LA COMPÉTENCE EN BREF

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 calcul dans une base de données...).

NIVEAU 1

Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 2

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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 3

Saisir, organiser, trier et filtrer des données dans une application

Appliquer une formule simple pour résoudre un problème

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 4

Traiter des données pour analyser une problématique

Appliquer une fonction statistique simple

Exemples de mise en œuvre :

Réalisation d'enquêtes 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, ...)

NIVEAU 5

Automatiser un traitement de données

Adapter le format d'une donnée (texte/nombre)

Concevoir une formule conditionnelle

Exemples de mise en œuvre :

Réalisation d'un publipostage conditionnel

Propagation d'une formule en utilisant les références relatives ou absolues

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 1.3 : TRAITER DES DONNÉES

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 2.1 :

INTERAGIR

LA COMPÉTENCE EN BREF

Interagir avec des individus et de 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...).

NIVEAU 1

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

Exemples de mise en œuvre :

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)

NIVEAU 2

Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer

Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne

Exemples de mise en œuvre :

Envoi d'un message électronique avec un compte classe pour préparer un projet ou le faire vivre (autre classe, artiste, écrivain...).

Explication 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, diffamatoires, atteinte à la vie privée ou toute autre forme d'atteinte).

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Communication par messagerie instantanée ou visio-conférence avec une classe jumelée.

Élaboration avec les élèves d'une charte du bon usage d'Internet et des réseaux sociaux dans l'établissement.

Travail de réflexion autour de la notion de publication et de commentaire dans le cadre d'un débat

NIVEAU 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 de ses interlocuteurs

Filtrer et éviter les contenus inappropriés

Exemples de mise en œuvre :

Utilisation d'un forum dans le cadre des élections de délégués

Utilisation des outils de l'ENT pour communiquer entre élèves et les enseignants (TPE, projets...)

Utilisation d'un service de visioconférence (avec un partenaire d'un établissement étranger, dans le cadre de la préparation aux périodes de formation en milieu professionnel -PFMP-...)

Intervention dans un forum de groupe

Utilisation d'une liste de diffusion

NIVEAU 5

Mettre 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.

Exemples de mise en œuvre :

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

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 2.1 :

INTERAGIR

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 2.2 :

PARTAGER ET PUBLIER

LA COMPÉTENCE EN BREF

Partager et publier des informations et des contenus pour communiquer ses propres productions ou opinions, relayer celles des autres en contexte de communication publique (avec des plateformes de partage, des réseaux sociaux, des blogs, des espaces de forum et de commentaire, des CMS...).

NIVEAU 1

Publier des contenus en ligne

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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 la 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.

NIVEAU 3

Utiliser un outil 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 de contenus

Utiliser des identités numériques multiples, adaptées aux différents contextes et usages

Exemples de mise en œuvre :

Promotion sur un réseau social d'un projet de classe, de résultats d'une expérimentation, de l'organisation d'un événement.

Activités sur l'identité numérique : créer ou dessiner un avatar pour l'usage en 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

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 5

Maîtriser son expression publique en ligne en fonction du média

Connaître et appliquer les bases du droit de la propriété intellectuelle ainsi que les licences associées au partage de contenus

Exemples de mise en œuvre :

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

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 2.2 : PARTAGER ET PUBLIER

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 2.3 :

COLLABORER

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

Utiliser un dispositif d'écriture collaborative

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 2

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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 3

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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 4

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

Exemples de mise en œuvre :

Mutualisation dans un espace collaboratif (ENT, outil de curation, tableau virtuel partagé...) des ressources trouvées sur Internet

Utilisation du suivi des modifications et travailler en mode révision

NIVEAU 5

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

Exemples de mise en œuvre :

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...)

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 2.3 :

COLLABORER

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 2.4 :

S'INSÉRER DANS UN MONDE NUMÉRIQUE

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun

Exemples de mise en œuvre :

Lister des exemples de situations relevant de la vie privée.

Classement des informations que l'on peut ou non divulguer sur soi ou sur autrui

NIVEAU 2

Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles

Exemples de mise en œuvre :

Exploitation du 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).

Identification de conséquences de la divulgation de données personnelles et prise de conscience des moyens pour les protéger

NIVEAU 3

Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numériques 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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 4

Respecter les règles de civilité et le droit des personnes lors des interactions en ligne

Protéger sa e-réputation dans des environnements numériques divers

Gérer, actualiser et améliorer son identité numérique publique

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 5

Définir des stratégies de protection de la e-réputation dans des environnements numériques 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

Exemples de mise en œuvre :

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

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 2.4 : S'INSÉRER DANS UN MONDE NUMÉRIQUE

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 3.1 : DÉVELOPPER DES DOCUMENTS TEXTUELS

LA COMPÉTENCE EN BREF

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, etc.).

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Élaboration de ses productions dans une perspective d'édition (création de livre numérique...)

Conception d'une présentation pour accompagner un exposé oral (diaporama, carte heuristique...)

NIVEAU 5

Choisir le format de diffusion d'une publication en ligne

Systematiser la mise en forme

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 1

Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte

Exemples de mise en œuvre :

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...)

NIVEAU 2

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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 3

Créer des contenus majoritairement textuels à l'aide de différentes applications

Enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés

Exemples de mise en œuvre :

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

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 3.1 : DÉVELOPPER DES DOCUMENTS TEXTUELS

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 3.2 : DÉVELOPPER DES DOCUMENTS MULTIMÉDIA

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

Produire ou numériser une image ou un son

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 2

Produire et enregistrer un document multimédia

Exemples de mise en œuvre :

Création d'un livre numérique de classe associant photos, vidéos et voix enregistrées

Réalisation d'un tutoriel vidéo pour expliciter la méthodologie de la réalisation d'un schéma, d'une construction géométrique...

NIVEAU 3

Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques

Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia

Exemples de mise en œuvre :

Élaboration d'un compte-rendu de sortie pédagogique mêlant texte, photographies et vidéos à l'aide d'un logiciel d'éditorialisation

Réalisation d'un reportage audio à partir d'un dossier documentaire.

NIVEAU 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...)

Exemples de mise en œuvre :

Élaboration 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

NIVEAU 5

Créer un objet multimédia

Exemples de mise en œuvre :

Réalisation d'un montage multimédia

Création de capsules vidéos pour présenter un sujet

Création d'un blog, d'un site Internet

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 3.2 : DÉVELOPPER DES DOCUMENTS MULTIMÉDIA

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 3.3 : ADAPTER LES DOCUMENTS À LEUR FINALITÉ

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

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

Exemples de mise en œuvre :

Utilisation des fonctions du 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

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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Réalisation du sous-titrage d'une vidéo

Réalisation d'une présentation pour la projeter

Réalisation d'une présentation à distance

NIVEAU 5

Adapter les caractéristiques d'une image (définition, format, compression) à une intégration dans une page Internet

Favoriser l'accessibilité des documents numériques

Exemples de mise en œuvre :

Convertir un document vers un format non éditable pour le figer

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 3.3 : ADAPTER LES DOCUMENTS À LEUR FINALITÉ

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 3.4 :

PROGRAMMER

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples

Exemples de mise en œuvre :

Activités débranchées :

déplacements sur quadrillage, programmation de déplacement d'un objet dans un parcours, suivre une recette de cuisine...

Manipulation d'un robot ; programmation de déplacements élémentaires

NIVEAU 2

Réaliser un programme simple

Exemples de mise en œuvre :

Observation et programmation des déplacements d'un robot

Réalisation d'un programme simple à l'aide d'un logiciel adapté

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 5

Créer un programme animant un objet graphique ou réel

Écrire et développer des programmes pour répondre à des problèmes et modéliser des phénomènes physiques, économiques et sociaux

Exemples de mise en œuvre :

Gestion des interruptions d'exécution d'un programme (dues au contexte ou issues de capteurs)

Création d'une interface homme machine

Relever et récupérer des mesures à distance

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 3.4 :

PROGRAMMER

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 4.1 : SÉCURISER L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1 ET 2

Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 3

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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Lancement d'une analyse de vérification

S'assurer que son système d'exploitation et son système de protection sont à jour

Évaluation de la force d'un mot de passe

NIVEAU 5

Vérifier l'identité certifiée associée à un site Internet sécurisé

Connaître les risques liés à un réseau wifi ouvert

Exemples de mise en œuvre :

Affichage du certificat de sécurité d'un site sécurisé (https)

Paramétrage d'un accès sécurisé renforcé par une double authentification

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 4.1 : SÉCURISER L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 4.2 : PROTÉGER LES DONNÉES PERSONNELLES ET LA VIE PRIVÉE

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

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

Exemples de mise en œuvre :

Inventaire des données personnelles à ne pas communiquer sur Internet

Prise de conscience de conséquences possibles de la divulgation d'informations personnelles

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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...)

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Sécurisation et paramétrage de son profil numérique

Création d'un mot de passe fort

NIVEAU 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 services 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

Exemples de mise en œuvre :

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 un service en ligne

NIVEAU 5

Prendre conscience des enjeux économiques, sociaux, politiques et juridiques de la traçabilité

Comprendre les incidences concrètes des 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

Exemples de mise en œuvre :

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 service

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 4.2 : PROTÉGER LES DONNÉES PERSONNELLES ET LA VIE PRIVÉE

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 4.3 :

PROTÉGER LA SANTÉ, LE BIEN-ÊTRE ET L'ENVIRONNEMENT

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

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

Exemples de mise en œuvre :

Lister les conséquences possibles d'un usage excessif des écrans

NIVEAU 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 cyberharcèlement

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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Création de ressources de sensibilisation au cyber-harcèlement

NIVEAU 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 de l'énergie et des ressources à travers l'utilisation de moyens technologiques

Exemples de mise en œuvre :

Participer au recyclage des équipements

Activités permettant de prendre conscience des enjeux énergétiques

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Évaluer la quantité d'ondes émises par un matériel connecté

Activités sur l'impact positif ou négatif des objets connectés

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 4.3 : PROTÉGER LA SANTÉ, LE BIEN-ÊTRE ET L'ENVIRONNEMENT

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 5.1 : RÉSOUDRE DES PROBLÈMES TECHNIQUES

LA COMPÉTENCE EN BREF

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, et en mobilisant les ressources techniques ou humaines nécessaires...).

NIVEAU 1

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

Exemples de mise en œuvre :

Dénomination des principaux éléments de l'environnement de travail utilisé lors d'une activité

Découverte du clavier et de la souris

Connaissance des fonctions simples des différents périphériques utilisés

NIVEAU 2

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

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 3

Identifier des problèmes techniques liés à un environnement informatique

Résoudre des problèmes simples liés au stockage ou au partage de données

Exemples de mise en œuvre :

Identification des éléments nécessaires au partage de données sur un réseau

NIVEAU 4

Différencier et interpréter les problèmes liés à l'utilisation des technologies (erreur humaine, défaillance technique, etc.)

Choisir et mettre en œuvre des stratégies pour résoudre des problèmes techniques en utilisant des outils et réseaux numériques

Exemples de mise en œuvre :

Identification et consultation des acteurs et des services d'assistance

Exploitation de l'aide contextuelle d'un système d'exploitation ou d'un logiciel

Consultation d'un forum, d'une FAQ

NIVEAU 5

Entretenir le système d'exploitation, les données, les connexions, les équipements

Partager des solutions à des problèmes techniques

Exemples de mise en œuvre :

Restauration du système

Récupération d'un fichier corrompu

Planification du lancement automatique d'actions récurrentes (défragmentation, recherche de virus...)

Élaboration de FAQ

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 5.1 :

RÉSoudre DES PROBLÈMES TECHNIQUES

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 5.2 :

ÉVOLUER DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

LA COMPÉTENCE EN BREF

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...).

NIVEAU 1

Se connecter à un environnement numérique

Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique

Exemples de mise en œuvre :

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 identification.

NIVEAU 2

Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique

Exemples de mise en œuvre :

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

NIVEAU 3

Personnaliser un environnement numérique

Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique

Exemples de mise en œuvre :

Usages et pratiques autonomes dans son espace de travail

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

Recherches sur les origines de l'informatique

Visite d'un musée de l'histoire des techniques

Découverte des métiers liés au numérique

NIVEAU 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

Exemples de mise en œuvre :

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

Niveaux 1 et 2 : novice

Niveaux 3 et 4 : autonome dans des situations courantes

Niveaux 5 et 6 : autonome dans des situations nouvelles et en capacité d'aider les autres

Niveaux 7 et 8 : expert et en capacité de créer

COMPÉTENCE 5.2 :

ÉVOLUER DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE :

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2			
NIVEAU 3			
NIVEAU 4			
NIVEAU 5			

COMPÉTENCE 1.1 : MENER UNE RECHERCHE OU UNE VEILLE D'INFORMATION

Lister par niveau des tâches/activités mettant en jeu le numérique (Partir de « ce que vous faites déjà », numérique ou non numérique. Réfléchir aux possibilités de transposition de tâches « non numériques » en « tâches numériques »). Éventuellement, indiquer les outils envisageables (penser aux outils proposés par OSÉ ou LYCÉE CONNECTÉ). Enfin, évaluer à quel niveau de modèle SAMR se situe la tâche/activité (S,A,M, ou R).

PRÉCISEZ VOTRE DISCIPLINE OU CHAMP DISCIPLINAIRE : Toutes disciplines

	PROPOSITION DE TÂCHES OU D'ACTIVITÉS	OUTILS	SAMR
NIVEAU 1			
NIVEAU 2	Évaluer la fiabilité d'un site WEB à l'aide d'une grille	Moteur de recherche Grille d'évaluation de la finalité d'un site WEB Un exemple ici : https://fenetresur.files.wordpress.com/2012/12/ird-6e_5_rechercher-sur-internet-1.doc	A
NIVEAU 3			
NIVEAU 4	Effectuer une recherche d'images libres de droits selon différentes méthodes : <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'un portail dédié • Utilisation de banques d'images libres de droits • Utilisation des paramètres avancés du moteur de recherche d'images Google 	<ul style="list-style-type: none"> • portail CC Search, • banques d'images libres de droits : Wikimedia Commons, Flickr, etc. • paramètres avancés du moteur de recherche d'images Google 	M
NIVEAU 5			