



Compétences numériques : "créer des contenus"

publié le 01/06/2017 - mis à jour le 26/02/2020

Descriptif :

Des scénarios pédagogiques dans lesquels les élèves développent leurs capacités à créer des contenus à l'aide d'outils et de services numériques (utilisables dans différents contextes).



Le domaine "créer des contenus" du nouveau **Cadre de Référence des Compétences Numériques** , qui va prendre la suite du Brevet Informatique et Internet, comporte 4 parties :

- 3.1 Développer des documents à contenu majoritairement textuel
- 3.2 Développer des documents visuels et sonores

3.3 Adapter les documents à leur finalité

3.4 Programmer

Des pistes pédagogiques pour développer ces capacités.

○ Documents à contenus majoritairement textuel

- ▶ des écoliers **rédigent des compte-rendus de sorties pédagogiques** 
- ▶ des élèves de cycle 3 créent des **livres numériques en français** 
- ▶ des élèves de cycle 4 créent des **modules de révision** 
- ▶ des élèves de cycle 4 produisent des **infographies et une carte mentale bilan** , dans un objectif de présentation orale
- ▶ des lycéens **produisent des documents de synthèse sur une problématique** 
- ▶ des élèves de terminale **produisent des cartes mentales et des nuages de mots clés pour s'approprier un cours** 
- ▶ en lycée professionnel, pour des élèves de CAP **atelier d'écriture pour donner le goût de la production écrite** 

○ Documents visuels et sonores

- ▶ des écoliers **créent des vidéos pour expliquer comment éviter les erreurs les plus courantes** 
- ▶ des élèves de cycle 3 créent des affiches pour **sensibiliser les élèves de cycle 4 aux usages responsables d'internet** 
- ▶ des élèves de cycle 4 **créent des diaporamas pour travailler l'histoire ou l'histoire des arts** 
- ▶ des élèves collégiens créent des **œuvres d'art visuel avec du matériel mobile en arts plastiques** 
- ▶ des élèves de lycée professionnel créent des **vidéos pour expliquer des recettes** 
- ▶ des élèves lycéens **créent dans le cadre de l'accompagnement personnalisé et du dispositif "je filme le métier qui me plaît" une vidéo sur le parcours d'un sportif professionnel** 
- ▶ des élèves lycéens **créent une vidéo pour présenter le lycée** 



Création numérique en collège (durée 04:33) (MPEG4 de 54.2 Mo)

Pratiques de matériel mobile
en classe d'arts plastiques
Vidéo Agence des Usages 

○ Adapter les documents à leur finalité

- ▶ des écoliers **créent des documents adaptés à la publication sur un blog ou le site de l'école** 
- ▶ des collégiens sont accompagnés dans la **création de supports numériques qui devront accompagner un oral**

(rapport de stage) [↗](#).

- ▶ des collégiens sont sensibilisés aux [spécificités de l'écriture pour le web](#) [↗](#) et participent à la [mise à jour du site de leur établissement](#) [↗](#),
- ▶ des élèves de lycée [créent des cartes postales sonores](#) [↗](#) en langues vivantes et les envoient à leurs correspondants, et [sensibilisés aux notions d'accessibilité](#) [↗](#).

○ Programmer

- ▶ des écoliers créent des programmes à l'aide de la [mallette 1 2 3 codez](#) [↗](#)
- ▶ des collégiens [codent pour fabriquer des jeux \(retrogaming\)](#) [↗](#)
- ▶ des lycéens participent à des [concours de programmation](#) [↗](#)

Lien complémentaire

[!\[\]\(339a16584d5da0f0a3ca4e9ec17bf6a1_img.jpg\) Pour apprendre à utiliser l'ordinateur et l'internet, le jeu "planete 01"](#) [↗](#)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.