Défi numérique 2021
Cycle 3

ACADÉMIE
DE CLERMONT-FERRAND
Liberté
Égalité
Fraternité

Cadre de référence des compétences numériques

Domaines	Compétences	Niveau	Niveaux de maîtrise des compétences numériques et repères pour enseigner	Inventeurs et inventions	Enigme traitement de texte	Quelques noms De l'histoire de France	Sport et géographie	C Ki Ké K Ché ?	Le Panthéon	Découvertes scientifiques	Scratch	Mastermind	Quelles femmes !
1. INFORMATIONS & DONNÉES	1.1 Mener une recherche ou une veille d'information	Niveau 1	Lire et repérer des informations sur un support numérique	x		x	x	x	x	x	x	x	x
			Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche	x			x	x					
		Niveau 2	Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats										
			Questionner la fiabilité et la pertinence des sources	x				x					
	1.2 Gérer des données	Niveau 1	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver		x								
		Niveau 2	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	Sélectionner et mettre en relation des informations Issues de ressources numériques	x			x	x					
		Niveau 2	Insérer, saisir et trier des données dans un tableur pour les exploiter				x						
2. COMMUNICATION & COLLABORATION	2.2 Partager et publier	Niveau 1	Publier des contenus en ligne										
		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										
	2.3 Collaborer	Niveau 1	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative										
		Niveau 2	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	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun										
		Niveau 2	Utiliser des moyens simples pour protéger Les données personnelles										
3. CRÉATION DE CONTENUS	3.1 Développer des documents textuels	Niveau 1	Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte		x								
		Niveau 2	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	Niveau 1	Produire ou numériser une image ou un son										
		Niveau 2	Produire et enregistrer un document multimédia										
	3.3 Adapter les documents à leur finalité	Niveau 1	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion		x								
		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										
	3.4 Programmer	Niveau 1	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples				x				x	x	
		Niveau 2	Réaliser un programme simple								x		
4. PROTECTION & SÉCURITÉ	4.1 Sécuriser l'environnement numérique	Niveau 1	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique										
		Niveau 2	Choisir et appliquer des mesures simples de protection de son environnement informatique										
	4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée	Niveau 1	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager										
		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										
	4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	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										
		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 cyber-harcèlement										
			Être conscient que l'utilisation des technologies numériques peut avoir un impact sur l'environnement pour adopter des comportements simples pour économiser del'énergie et des ressources										
5. ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE	5.1 Résoudre des problèmes techniques	Niveau 1	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques										
		Niveau 2	Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel										
	5.2 Évoluer dans un environnement numérique	Niveau 1	Se connecter à un environnement numérique										
			Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
		Niveau 2	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique		x								