

# Développer et évaluer les compétences numériques des élèves à l'école primaire

Environnement numérique  
Protection  
Communication  
**Compétences**  
PIX **CRCN** Création  
Données  
Numériques  
Sécurité Collaboration  
Informations

Des outils et des ressources pour accompagner les enseignants des écoles primaires

# CRCN : Le Cadre de Référence des Compétences Numériques

[La page dédiée sur le site numérique 71](#)

## Un cadre national : des textes de référence

Les textes  
de référence

Un décret

*Le décret du 30 août 2019*

<https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000039005162/>

Le document  
d'  
accompagnement

Un document d'accompagnement

*Le **document d'accompagnement** permet de mettre en œuvre le cadre de référence des compétences numériques. Réalisé par la direction du numérique pour l'éducation, en lien avec la direction générale de l'enseignement scolaire, il propose des ressources à destination des enseignants, des personnels d'encadrement et des élèves et de leur famille. Pour chaque compétence, il décrit en annexes les niveaux de maîtrise et propose des pistes de mise en œuvre.*

<https://eduscol.education.fr/media/940/download>



Des ressources

*Sur le site eduscol, l'actualité du CRCN.*

<https://eduscol.education.fr/721/cadre-de-reference-des-competences-numeriques>

# Des ressources réalisées par le groupe numérique 71



**Une présentation en ligne du CRCN**

*Cette présentation intègre les niveaux de maîtrise identifiés par le groupe numérique 71. Pour chaque sous-compétence vous pourrez découvrir la fiche d'usage associée.*

<https://view.genial.ly/5def5d058b075f0f4015bba5>



Les fiches d'usages

**Des fiches d'usage** pour une mise en œuvre dans les classes. Elles sont regroupées par domaine du CRCN.

*Pour chaque domaine et sous-compétences vous pourrez trouver :*

- les enjeux
- les pré-requis nécessaire
- des apports théoriques
- le niveau de maîtrise ciblé pour les élèves
- un ou des exemples de séquences ou projets avec indication du matériel nécessaire
- des activités complémentaires avec indication du matériel nécessaire
- des observables pour évaluer les compétences ciblées

<https://tice71.cir.ac-dijon.fr/les-fiches-dusages-crcn/>

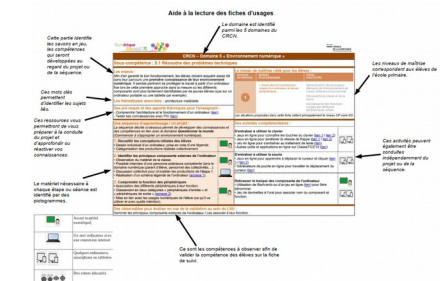
CRCN - Domaine 5 « Environnement numérique »								
Sous-compétence : 5.1 Résoudre des problèmes techniques								
<p><b>Les enjeux :</b> Afin d'assurer le bon fonctionnement, les élèves doivent acquies assez tôt dans leur parcours une grande connaissance de leur environnement numérique. Il semble pertinent de privilégier le travail à partir d'un ordinateur. Les notions de cette première approche sont à retenir et les différents composants sont plus facilement identifiables par de jeunes élèves (que sur un ordinateur portable ou une tablette par exemple).</p> <p><b>Les thématiques associées :</b> architecture matérielle</p> <p><b>Des pré-requis et des apports théoriques pour l'enseignement :</b> - Comprendre l'architecture et le fonctionnement d'un ordinateur (L2) - Tester ses connaissances avec PIX (L2)</p> <p><b>Des activités complémentaires (en projet) :</b> La séquence décrite ci-dessous permet de développer des connaissances et des compétences en lien avec la compétence « Savoir utiliser le matériel informatique » (Commencer à s'approprier un environnement numérique).</p> <p><b>1. Recueillir les conceptions initiales des élèves</b> - Dessin individuel d'un ordinateur, puis en note d'une légende. - Catégorisation des productions réalisées collectivement.</p> <p><b>2. Identifier les principaux composants externes de l'ordinateur</b> - Observation du matériel de la classe. - Fiche de lecture d'une personne extérieure compétente dans le domaine numérique (parent d'élève, personnel des collectivités...). - Discussion collective pour finaliser les productions de l'étape 1. - Réalisation d'un schéma légendé de l'ordinateur (L2/L3).</p> <p><b>3. Comprendre la fonction des périphériques</b> - Association des différents périphériques à leur fonction. - Classement en deux catégories « périphériques d'entrée » et « périphériques de sortie » (L2/L3/L4). - Mise en lien avec les usages numériques de l'élève (ce qu'il va utiliser et avec quelle intention).</p> <p><b>Des observables pour évaluer en vue de la validation au sein du L2/L3 :</b> Nommer les principaux composants externes de l'ordinateur / Les associer à leur fonction.</p>	<p><b>Le niveau de maîtrise ciblé pour les élèves :</b></p> <table border="1"> <tr> <th>ACTIVITÉS</th> <th>PROFES</th> <th>PROFES</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table> <p>1. Savoir décrire l'architecture matérielle d'un ordinateur et ses périphériques.</p> <p>2. Connaître des fonctions simples des périphériques informatiques utilisés.</p> <p><b>Les situations proposées dans cette fiche s'adressent principalement le niveau CP voire CE1.</b></p> <p><b>Des activités complémentaires :</b></p> <p><b>Retourner à utiliser le clavier</b> - Jeux en ligne pour connaître les touches du clavier (L2) / (L3) / (L4) - Jeux en ligne pour améliorer la vitesse de frappe (L2) / (L3) / (L4) - Jeux en ligne pour à améliorer au traitement de texte (L2) / (L3) - Autres outils et applications en ligne sur ClasseTICE (L2)</p> <p><b>Retourner à utiliser la souris</b> - Jeux en ligne pour apprendre à déplacer le curseur et cliquer (L2) / (L3) / (L4) - Générateurs de puzzle en ligne pour travailler le déplacement du curseur (L2)</p> <p><b>Retourner à utiliser les touches de fonction de l'ordinateur</b> - Utilisation de Flashcardz ou d'un jeu en ligne (L2) pour faire mémoriser. - Jeux de devinettes à l'oral pour associer nom ou composant et fonction.</p>	ACTIVITÉS	PROFES	PROFES	1	1	1	<p><b>Le niveau de maîtrise ciblé pour les élèves :</b></p> <p>1. Savoir décrire l'architecture matérielle d'un ordinateur et ses périphériques.</p> <p>2. Connaître des fonctions simples des périphériques informatiques utilisés.</p>
ACTIVITÉS	PROFES	PROFES						
1	1	1						

Les fiches d'usages

**Une fiche d'usage explicative**

*Des indications pour une meilleure lecture des fiches d'usage.*

<https://tice71.cir.ac-dijon.fr/les-fiches-dusages-crcn/>



Un outil de programmation

Un outil de programmation

Cet outil vise à l'identification et la planification des situations d'apprentissage permettant de travailler les différentes compétences du CRCN tout au long du parcours de l'élève dans les classes primaires.

<https://tice71.cir.ac-dijon.fr/la-programmation-des-competences-du-crcn/>

Groupes Numérique 71 – Janvier 2021

**OUTIL DE PROGRAMMATION**  
pour la mise en œuvre du Cadre de Référence des Compétences Numériques à l'école élémentaire

Cet outil de programmation a été conçu par le groupe Numérique 71 afin d'accompagner les équipes pédagogiques dans la mise en œuvre du CRCN. Il vise à l'identification et la planification des situations d'apprentissage permettant de travailler les différentes compétences du CRCN tout au long du parcours de l'élève dans les classes primaires. Pour renseigner ce document, les enseignants indiqueront les projets/activités mis en œuvre pour permettre aux élèves d'acquies une ou plusieurs compétences du CRCN. NB : Les cases grises indiquent le niveau de classe pour lequel il semble le plus opportun de travailler une compétence du CRCN.

Cycles 1		CP	CE1	CE2	CM1	CM2
1 2 3	1 Lire et repérer des informations sur un support numérique					
	2 Reformuler ce qu'elle ou ce qu'il a vu/entendu (en utilisant un moteur de recherche)					
	3 Évaluer la pertinence et la performance des sources					

Le suivi des compétences

Une fiche de suivi des compétences des élèves

Cet outil de suivi a été conçu afin d'accompagner les équipes pédagogiques dans le suivi d'acquisition des compétences du CRCN. Il suit l'élève tout au long de son parcours à l'école primaire.

<https://tice71.cir.ac-dijon.fr/le-suivi-des-competences-du-crcn-des-eleves/>

Fiche de suivi du Cadre de référence des compétences numériques (CRCN)

Élève: \_\_\_\_\_

Cet outil de suivi a été conçu par le groupe Numérique 71 afin d'accompagner les équipes pédagogiques dans le suivi d'acquisitions des compétences du CRCN. Il suit l'élève tout au long de son parcours à l'école primaire. Pour renseigner ce document, les enseignants indiqueront le niveau de classe correspondant au niveau de maîtrise de l'élève. Ce document permettra aux enseignants de cycle 3 de valider les compétences dans le LSU.

Domaines	Compétences	Niveau d'acquisition		
		1	2	3
1 Information et données	1.1. Mener une recherche et une veille d'information 1.2. Gérer des données 1.3. Traiter des données			
2 Communication et collaboration	2.1. Interagir 2.2. Partager et publier 2.3. Collaborer 2.4. S'insérer dans le monde numérique			
3 Création de contenus	3.1. Développer des documents textuels 3.2. Développer des documents multimédia 3.3. Adapter les documents à leur finalité 3.4. Programmer			
4 Protection et sécurité	4.1. Sécuriser l'environnement numérique 4.2. Protéger les données personnelles et la vie privée 4.3. Protéger la santé, le bien-être et l'environnement			
	5.1 Résoudre des problèmes techniques 5.2 Évoluer dans un environnement			

Pour renseigner ce document, les enseignants indiqueront le niveau de classe correspondant au niveau de maîtrise de l'élève. Ce document permettra aux enseignants de cycle 3 de valider les compétences du CRCN dans le LSU.