

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/séquences mis en œuvre pour permettre aux élèves d'acquérir une ou plusieurs compétences du CRCN.

NB : Les cases grisées matérialisent à titre indicatif les niveaux de classe pour lesquels il semble le plus opportun de travailler une compétence du CRCN.

Domaine 1 : Information et données

		Lien vers les fiches d'usages	Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Mener une recherche et une veille d'informations	1	Lire et repérer des informations sur un support numérique						
		Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche						
	2	Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats						
		Questionner la fiabilité et la pertinence des sources						
	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						

[Lien vers les fiches d'usages](#)

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Gérer des données	1	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver					
	2	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé, et dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser					
Traiter des données	1	Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques					
	2	Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter					

Domaine 2 : Communication et collaboration

[Lien vers les fiches d'usages](#)

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Interagir	1	Comprendre que les contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir					
	2	Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer					
		Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne					
	3	Utiliser différents outils ou services de communication numérique					
Adapter ses pratiques 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					

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Partager et publier	1 Publier des contenus en ligne						
	Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée						
	2 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						
Collaborer	1 Utiliser un dispositif d'écriture collaborative						
	2 Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus						
	3 Utiliser un service numérique adapté pour partager des idées et coproduire des contenus dans le cadre d'un projet						
S'insérer dans un monde numérique	1 Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun						
	2 Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles						

Domaine 3 : Création de contenu

Lien vers les fiches d'usages		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Développer des documents à contenu majoritairement textuel	1 Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte						
	2 Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo						
	3 Créer des contenus majoritairement textuels à l'aide de différentes applications						
Développer des documents visuels et sonores	3 Enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés						
	1 Produire ou numériser une image ou un son						
	2 Produire et enregistrer un document multimédia						
	3 Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques						
	3 Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia						
	Acquérir, produire et modifier des objets multimédia						
4 Traiter des images et des sons							
Réaliser des créations multimédia comportant des programmes de génération automatique (de texte, image, son...)							

[Lien vers les fiches d'usages](#)

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Adapter les documents à leur finalité	1 Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion						
	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						
Programmer	1 Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples						
	2 Réaliser un programme simple						

Domaine 4 : Protection et sécurité

[Lien vers les fiches d'usages](#)

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Sécuriser	1 Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique						
Protéger les données personnelles et la vie privée	1 Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager						
	Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles						
	2 Connaître le concept de « traces » de navigation						
	Savoir que les traces peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes						

[Lien vers les fiches d'usages](#)

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Protéger la santé, le bien-être et l'environnement	1 Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique						
	Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son espace de travail et en régulant ses pratiques						
	2 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

[Lien vers les fiches d'usages](#)

		Cycle 1	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Résoudre des problèmes techniques	1 Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques						
	2 Résoudre des problèmes simples empêchant l'accès à un service numérique usuel						
Évoluer dans un environnement numérique	1 Se connecter à un environnement numérique						
	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique						
	2 Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique						