

Progression en Numérique de la Grande Section maternelle à la 6^{ème} du collège

Projet Erasmus + «Des jeux numériques dans nos langues »

2016- 2017/ 2017- 2018



Cette progression dans le domaine du numérique est le résultat des évaluations diagnostiques proposées dans les trois pays partenaires du projet Erasmus+, Espagne-France-Italie.

Ce cadre commun permet d'inscrire les apprentissages dans un parcours de l'élève de la maternelle à la 6^{ème} : première année collège et de donner une unité aux apprentissages à un niveau européen.

Ce document est accompagné de grilles et de tests d'évaluation par cycle et par niveau dans chacun des trois cycles.

A savoir :

Les grilles d'évaluation comportent des outils informatiques qui peuvent ne pas être présents dans certaines classes.

Compétences - Capacités à acquérir : Je sais...		Niveaux scolaires						
		GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
A : Connaissance de l'environnement informatique en classe de l'élève								
1- Désigner	tablette, clavier, souris ou touch pad, écran, appareil photo numérique, utilisés à l'école	X	X	X				
	TBI- enceintes		X	X				
	unité centrale - bureau				X			
	clé USB – imprimante					X		
	scanner							X
2-Nommer	tablette, clavier, souris ou touch pad, écran, appareil photo numérique, utilisés à l'école	X	X	X	X			
	TBI- enceintes		X	X				
	unité centrale - bureau				X			
	clé USB – imprimante					X		
	scanner							X
3- A quoi ils servent (utilité)	tablette, clavier, souris ou touch pad, écran, appareil photo numérique utilisés à l'école	X	X	X	X			
	TBI- enceintes		X					
	unité centrale - bureau				X			
	clé USB – imprimante	X				X		
	scanner							X
4-Allumer et éteindre	la tablette	X						
	l'appareil photo numérique	X	X		X			
	le PC		X					
5 : Utiliser le touch pad et la souris	le touch pad : double touche- déplacement	X						
	déroulement double clic		X					
	clic gauche et sélectionner			X				
	clic droit				X			
6 : Lancer et quitter	<u>d'une application</u> sur une tablette.	X						
7 : Lancer	un logiciel sur PC		X		X			
8 : Quitter	un logiciel sur PC			X	X			
9 : Me connecter à un réseau	de l'école et à l'ENT					X		
	protéger mon identifiant et mot de passe							X
10 : Enregistrer mes documents	sur le bureau					X		
	dans mon espace personnel de travail						X	
11 : Retrouver et ouvrir un - des document(s)	préalablement sauvegardé sur le bureau			X	X			
	préalablement sauvegardé dans mon espace personnel de travail.						X	

Compétences - Capacités à acquérir : Je sais...		Niveaux scolaires						
		GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
B : Création de documents								
B-1 : Saisie d'un texte								
12 : Saisir un texte court à partir d'un modèle	une phrase- une légende sur la tablette	X						
	une phrase- une légende sur l'ordinateur	X						
	2 lignes		X					
	4 lignes			X				
	11 lignes				X			
13 : Saisir les caractères	en minuscules		X					
	en majuscules		X					
	les lettres accentuées et les signes de ponctuation (clic simple du clavier)		X					
	les caractères spéciaux et symboles.				X			
	les lettres accentuées et les signes de ponctuation (tous, hors caractères spéciaux ou symboles)			X				
14 : Insérer	les caractères spéciaux et les symboles.				X			
15 Utiliser les fonctions :	copier- couper - coller			X		X		
16 Aller à la ligne			X					
17 Sélectionner une partie du texte				X				
18 Modifier le texte par une mise en/un :	couleur- surlignage – changement de police				X			
	alignement à gauche-droite- centre-justification			X				
	gras –italique - soulignement			X				
19 : Repositionner le curseur	à un endroit précis dans le texte ou document.			X				
	des parties dans un texte –phrase - mot		X					
20: Supprimer			X	X				
B-2 : Ajouts d'éléments iconographiques et sonores								
21 Photographier	avec la tablette	X	X					
	avec l'appareil photo numérique	X	X					
22 : Modifier une image	en recadrant une image.						X	
	en rognant une image.						X	
23 : Transférer	une photographie ou une image						X	
24 : Insérer	une photographie ou une image				X			
25 Enregistrer un son	avec la tablette	X		X				
	avec l'ordinateur			X	X			
26 : Modifier un son	sur l'ordinateur							X

Compétences - Capacités à acquérir : Je sais...		Niveaux scolaires						
		GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
B-3 : production finale d'un document numérique								
27 : Créer	A : un document avec : un texte et une image ou un son avec une application adaptée <i>sur la tablette</i>	X			X			
	B : un document avec : un texte et une image avec une application adaptée <i>sur le PC</i>				X		X	
	C : un document personnel En exploitant le fruit de mes recherches						X	
28 : Imprimer	un document <u>sans passer</u> par un réseau			X				
	un document <u>en passant</u> par un réseau							X

Compétences - Capacités à acquérir : Je sais...		Niveaux scolaires						
		GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
C : Internet								
29 : Saisir	une adresse URL d'un site web						X	
30: Utiliser	un mot clé ou un menu						X	
31: Repérage des informations à l'écran	barre d'adresse- de recherche-onglet- barre de navigation					X		
	informations officielles du site- Fermer les publicités							X
32 : Consulter des documents numériques de plusieurs types	livres numériques					X		
	documentation						X	
	manuel numérique, livre électronique, podcast, etc.).							X
33 : Parcourir un tel document	en utilisant les liens hypertextes ou les signets et en consultant des informations complémentaires qui y sont référencées.						X	
	issues de différents documents numériques.							X
	provenant de l'internet ou d'autres sources (publications « papier », livres en BCD, etc.).							X
34 : Utiliser, rassembler les informations	issues de différents documents numériques							X
35 : Confronter	entre elles les informations trouvées							X
36 : Avoir droit au	respect de mon image					X		
	de ma vie privée						X	
	la protection de mes données personnelles							X
37 : Si je souhaite récupérer un document, je vérifie	qu'il est libre de droits						X	
	dans quelles conditions j'ai le droit de l'utiliser							X