

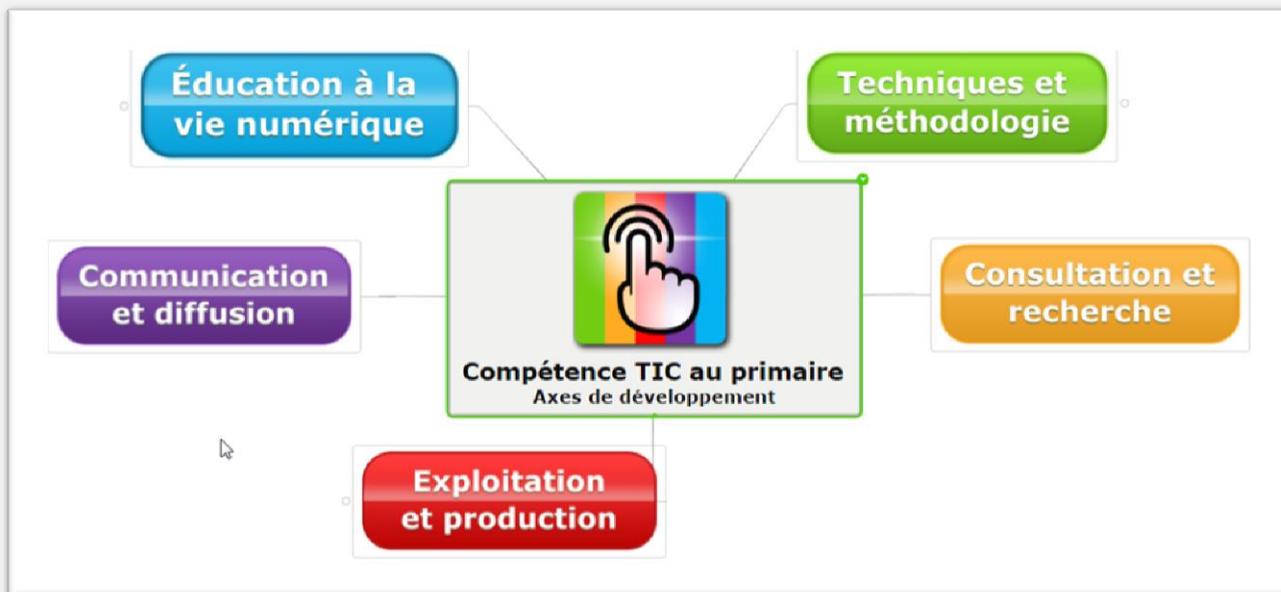


Cadre de référence du développement de la
compétence TIC au primaire

**PROGRESSION DES APPRENTISSAGES DES TECHNOLOGIES
DE L'INFORMATION ET DES COMMUNICATIONS SELON
CINQ AXES DE DÉVELOPPEMENT**

1^{er} cycle

Les cinq axes de développement de la compétence TIC au primaire



LÉGENDE DU DOCUMENT

- ➔ Nouvel élément d'apprentissage
- ▶ Élément ayant été vu à l'un des cycles précédents et qui est toujours en développement
- Un document d'accompagnement portant sur cet élément d'apprentissage est disponible
- * Apprentissage facultatif
- Terme défini dans le « Lexique informatique »

* Il est à noter que ce document présente uniquement les compétences et connaissances nouvelles pour ce cycle ainsi que certaines toujours en cours de développement. Afin de visualiser l'ensemble des compétences et des connaissances à développer au cours de chacun des cycles, veuillez utiliser le tableau complet de la progression des apprentissages des TIC au primaire.



Techniques et méthodologie

Méthodologie

Dossiers et fichiers

Sauvegarde et archivage (voir Fichiers et dossiers) □

- Enregistrer un fichier avec l'aide de l'enseignant
- Enregistrer son travail dès le début et tout au long d'une réalisation

Procéduriers et référentiels

- Suivre un procédurier sous forme de pictogrammes et de mots-clés
- Consulter un référentiel (guide, manuel, etc.)

Stratégies de dépannage

- Consulter à nouveau sa documentation
- ▶ Demander de l'aide à ses pairs ou à un adulte
- Annuler une tâche en cours avec la touche « Échap»

Matériel

Ordinateur et ses composants

 (voir Affiche de l'ordinateur) □

- Connaître l'ordinateur et ses périphériques
- Brancher des écouteurs à l'ordinateur
- ▶ Situer le lecteur CD-DVD, l'ouvrir et le fermer adéquatement

Clavier et souris

- ▶ Connaître l'emplacement des lettres et des chiffres (voir Image du clavier) □
- ▶ Utiliser la barre d'espacement, les touches de retour, d'effacement et les flèches de déplacement
- Utiliser la majuscule et la minuscule, verrouiller la majuscule, les accents, les signes de ponctuation et certaines touches combinées (voir Livret d'apprentissage des caractères spéciaux) □



Techniques et méthodologie (suite)

- ▶ Se déplacer dans la page en manipulant la souris
- Placer le curseur à un endroit spécifique

Périphériques

Imprimante

- Imprimer un document

TNI

- ▶ Travailler au TNI avec son doigt ou avec le stylet
- Explorer les outils du logiciel du TNI

Autres périphériques*

Appareil photo et caméscope

- Utiliser un appareil photo numérique
- Utiliser un caméscope numérique*

Tablette*

Système d'exploitation (voir documents *TECHNIQUES ET MÉTHODOLOGIE*) □

- ▶ Ouvrir et fermer l'ordinateur
- ▶ S'identifier sur l'ordinateur avec un compte générique
- ▶ Démarrer une application à l'aide des icônes sur le bureau
- Réduire ou fermer une application
- ▶ Utiliser la barre de défilement



Techniques et méthodologie (suite)

- ▶ Utiliser la fonction « glisser-déposer »
- Utiliser les fonctions sélectionner, couper, copier et coller
- Utiliser la fonction d'annulation de la dernière action

Lexique et vocabulaire (voir *Lexique informatique*) □

L'apprentissage du langage informatique se développe tout au long du cheminement technologique de l'élève.



Consultation et recherche

Sources d'informations numériques

- ▶ Utiliser les ressources selon le niveau et l'âge des élèves

Méthodes de recherche

Moteurs de recherche

- Utiliser un moteur de recherche adapté au premier cycle

Ex. de logiciel à utiliser: BabyGo



Exploitation et production

Didacticiels ou ludiciels

► Utiliser des didacticiels ou des ludiciels à l'ordinateur, en DVD ou en ligne pour développer ou consolider des apprentissages

Logiciels outils (voir *Logiciels de la CSS et procéduriers*) □

Multimédia

Création et traitement de l'image

► Créer des images à l'aide d'un logiciel de dessin matriciel.
Utilisation du pinceau, des formes, des lignes et des couleurs.
Ex. de logiciel à utiliser: Tux Paint + Ajouter du texte
+ Ajouter ou modifier certains éléments

Bureautique

Traitement de texte

→ Initiation à l'écriture dans un traitement de texte

- Écrire un texte simple avec la police de caractères Jacynthe (voir *Police Jacynthe*) □
- Utiliser les majuscules et les minuscules
- Ajouter un saut de ligne (Entrée)
- Apprendre différentes touches dont l'effacement, la suppression, le déplacement sans effacement avec les touches de direction, d'espace et de point



Communication et diffusion

Portail et plateformes de diffusion

Portail pédagogique de la CS (voir *Liste des ressources numériques CSS*) □

→ Consulter certaines ressources du portail Ex. : Universalis junior

Sites web

▶ Accéder à des sites présélectionnés

→ Naviguer dans un site Web (utiliser des hyperliens)



Éducation à la vie numérique

Dans le cadre de l'axe portant sur l'éducation à la vie numérique plusieurs documents de soutien sont proposés

- Politique informationnelle de la CSS
- Code de conduite pour les élèves du primaire
- Guide de la « NETiquette »
- Cadre « Utiliser, comprendre et créer »
- Dossier et ressources Cyberintimidation

Culture de réseau

La culture de réseau amène l'élève à développer, tout au long de son parcours scolaire, un ensemble de compétences où le réseau joue un rôle déterminant. « Un individu qui adhère à une culture de réseau est quelqu'un qui ne travaille pas seul, utilise des ressources collectives et a le réflexe d'actualiser ses connaissances en allant chercher des ressources récentes. Cette culture de réseau se caractérise aussi chez l'individu par un partage des savoirs, des ressources, être actif dans le réseau et construire avec les autres »¹. La rentabilité du travail en réseau n'est plus à démontrer. Il faut maintenant amener l'élève à construire en réseau.

¹Arcouet, M. (2000) « Développer la culture de réseau et les réseaux qu'il faut dans les écoles », <http://recitmst.qc.ca/documents/culture_reseau/culture.pdf>, consulté le 14 juillet 2016