

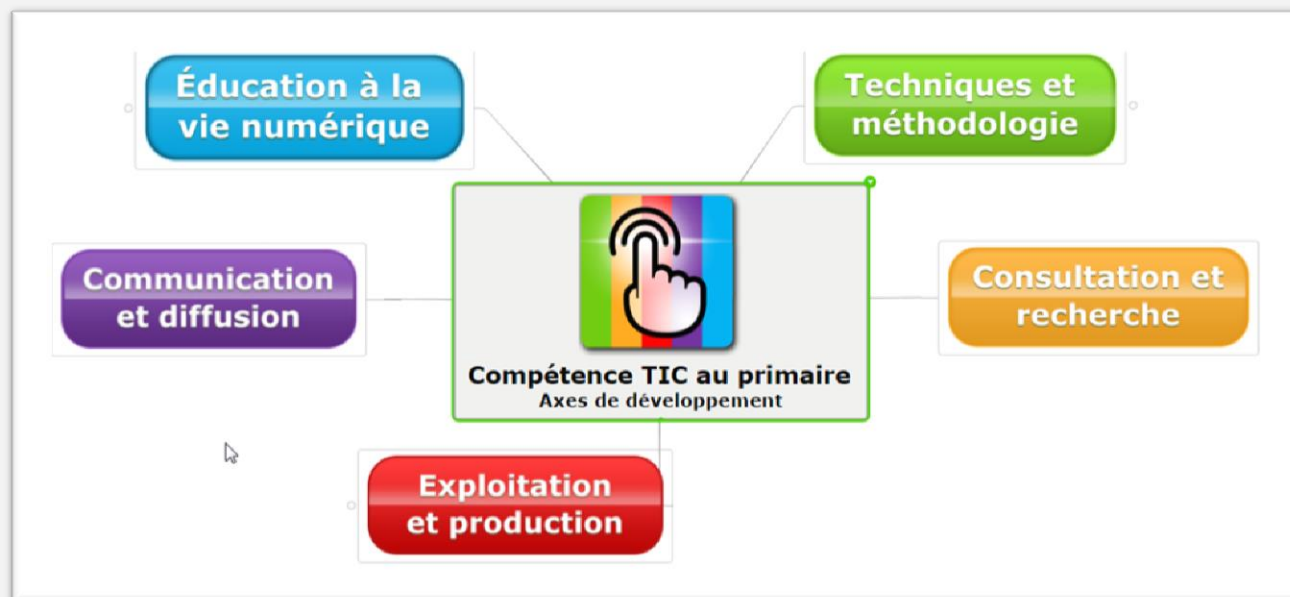


Cadre de référence du développement de la
compétence TIC au primaire

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

2^e 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 (*voir Fichiers et dossiers*) □

Nomenclature et classement

- Distinguer un fichier d'un dossier
- Nommer des fichiers avec des noms courts et signifiants

Sauvegarde et archivage

- Enregistrer un fichier sur le disque dur de l'ordinateur ou sur le réseau ou sur une unité de stockage externe (ex. : clé USB)
- Repérer l'unité de stockage externe dans l'explorateur Windows
- ▶ Consulter un référentiel (guide, manuel, etc.)
- ▶ Enregistrer son travail dès le début et tout au long d'une réalisation
- Retrouver, sélectionner et ouvrir un document existant

Procéduriers et référentiels (*voir Logiciels de la CSS et procéduriers*) □

- Suivre un procédurier
- ▶ 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 »
- Lors d'un bogue, redémarrer l'ordinateur

Matériel

Ordinateur et ses composantes (*voir affiche de l'ordinateur*) □

- ▶ Connaître l'ordinateur et ses périphériques
- Brancher certains périphériques à l'ordinateur (souris, écouteurs, microphone, etc.)
- ▶ Situer le lecteur CD-DVD, l'ouvrir et le fermer adéquatement



Techniques et méthodologie (suite)

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 majuscule, les accents, les signes de ponctuation et certaines touches combinées (*voir Livret d'app. des caractères spéciaux*) □
- ➔ Connaître les touches combinées (*voir Livret d'app. des caractères spéciaux*) □
les touches de tabulation, supprimer et retour arrière
- ▶ Se déplacer dans la page en manipulant la souris
- ➔ Cliquer à droite pour avoir accès au menu contextuel
- ▶ Placer le curseur à un endroit spécifique

Périphériques

Imprimante

- ▶ Imprimer un document
- ➔ Sélectionner une imprimante*

TNI

- ▶ Opérer le tableau avec ses doigts ou avec le stylet
- ➔ Exploiter les fonctions avancées du logiciel de TNI

Unité de stockage externe

- ➔ Insérer une unité de stockage externe et l'éjecter adéquatement
- ➔ Enregistrer et récupérer un fichier sur une unité de stockage externe

*Autres périphériques**



Techniques et méthodologie (suite)

Appareil photo et caméscope

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

Tablette*

Système d'exploitation

- ▶ Ouvrir et fermer l'ordinateur
- S'identifier sur l'ordinateur, dans un logiciel ou sur le web avec un compte élève
- Démarrer une application à partir du menu « Programme »
- Connaître la structure d'organisation de l'ordinateur (lecteurs, fichiers et dossiers)
- ▶ Réduire ou fermer une application
- Utiliser les barres de défilement, de tâches et de menu
- Passer d'une application à l'autre à l'aide de la barre de tâches
- ▶ 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 Voir documents CONSULTATION ET RECHERCHE

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

Méthodes de recherche

Moteurs de recherche

- Utiliser un moteur de recherche

Ex. de logiciel à utiliser: Google

- Chercher et trouver de l'information à l'aide de techniques efficaces (*voir Agent bon chercheur*) □

Navigateurs web

- Connaître les principaux navigateurs web

Traitement de l'information

- Sélectionner l'information pertinente, l'intégrer dans un document ou une présentation, la reformuler en ses mots



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

Audio

- Enregistrer et écouter une séquence sonore
- Ex. de logiciel à utiliser: Audacity (*voir Logiciels de la CSS et procéduriers*) □



Exploitation et production (suite)

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

► + Ajouter du texte

➔ + Ajouter ou modifier certains éléments + Utiliser un logiciel plus élaboré. Utilisation des textures et des effets.

Ex. de logiciels à utiliser: Art Rage, LopArt (*voir Logiciels de la CSS et procéduriers*) □

Vidéo*

Bureautique

Traitement de texte (*voir Guide Word et Lexique outils de Word*) □

➔ Utiliser les fonctions de base du traitement de texte

- Sélectionner ou modifier la police de caractère et son style (gras, italique, souligné, couleur, etc.)
- Déplacer et ajouter des éléments à une production en cours
- Faire une mise en page simple (centrer, aligner, justifier, paragraphe, etc.)
- Insérer une image clipart et une forme automatique
- Insérer un tableau
- Initier à l'utilisation du correcteur (mot souligné)

Logiciel de présentation et de publication

➔ Réaliser une présentation simple. Ajouter du texte et des images

Ex. de logiciel: Powerpoint (*voir Lexique outils PowerPoint*) □

➔ Créer une publication simple telle qu'une affiche, une étiquette, etc.

Ex. de logiciel à utiliser: Publisher (*voir Logiciels de la CSS et procéduriers*) □



Communication et diffusion

Communication écrite

Courriel (voir *Information Courriel Édu-groupe/Outlook*) ☐

→ Se familiariser aux fonctions de base du courriel : ouvrir, créer, envoyer et répondre à un message

Clavardage

→ Utiliser le clavardage lors d'une activité de collaboration

Forum* (voir *Guide du Knowledge Forum*) ☐

Portail et plateformes de diffusion

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

→ Exploiter les ressources et les outils du portail dans ses apprentissages Ex. : Mindomo

Sites web

► Accéder à des sites présélectionnés

► Naviguer dans un site Web (utiliser des hyperliens)

→ Chercher, trouver et consulter des sites Internet

Communautés*

Réseaux sociaux* (voir *documents sur les médias sociaux*) ☐

Blogues* (voir *Information sur le blogue*) ☐



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
- Affiche « Empreinte numérique »
- Guide de la « NETiquette »
- Guide sur les médias sociaux
- Médias sociaux et identité numérique
- Guide des bonnes pratiques sur Internet
- Cadre de littératie « Utiliser, comprendre et créer »
- Dossier et ressources Cyberintimidation
- Guide d'Éducation aux droits d'auteur
- Médias sociaux à la CSS

Sécurité

Amener l'élève à :

- lire, signer et respecter le code de conduite de la Politique informationnelle de la CSS □
- garder confidentiels ses identifiants et ses mots de passe;
- faire attention aux informations personnelles divulguées sur Internet;
- faire preuve de vigilance à l'égard des inconnus sur Internet.

Identité numérique

Amener l'élève à :

- connaître et appliquer les recommandations du Guide de bonnes pratiques; □
- faire attention aux traces qu'il ou elle laisse sur Internet. (voir Affiche Empreinte numérique) □

Éthique

Amener l'élève à :

- adopter des comportements éthiques et respectueux (voir guide NETiquette) □
- respecter les personnes et leur vie privée.



Éducation à la vie numérique (suite)

Droits d'auteur

- S'informer sur les droits d'auteur et Internet (*voir guide Éducation aux droits d'auteur*) □
- Utiliser dans ses productions des textes, des images, des sons et des vidéos libres de droits et de diffusion (voir site https://site.csdesommets.qc.ca/materiel_libre/)

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