

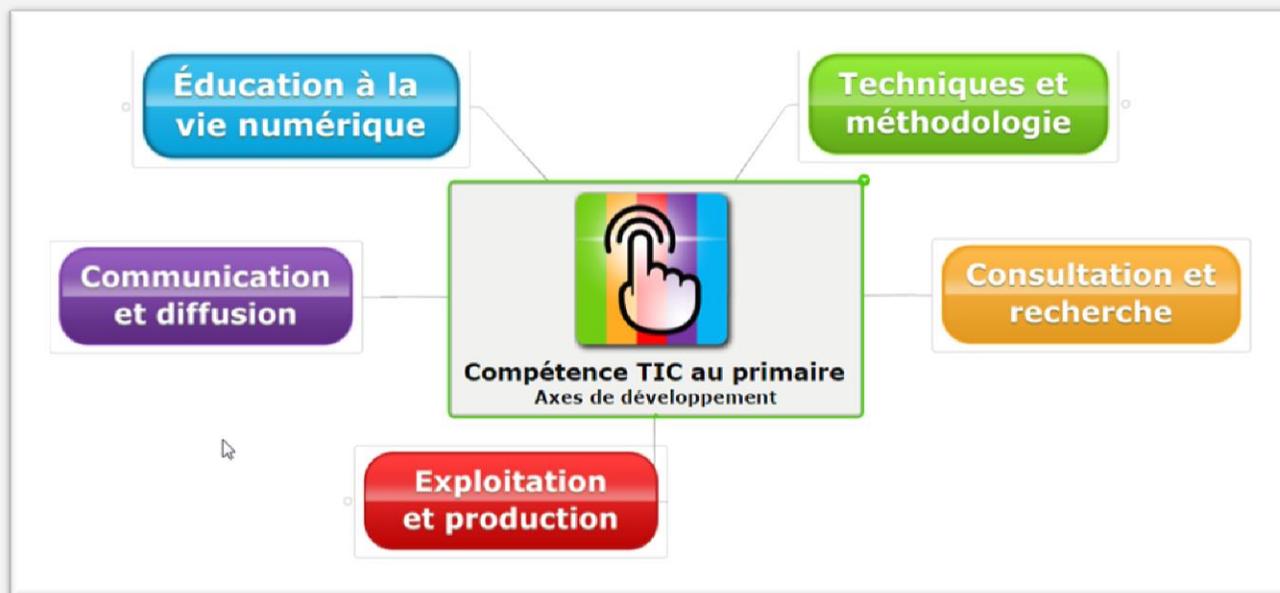


**Cadre de référence du développement de la
compétence TIC au primaire**

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

3^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

- Nommer ou renommer des fichiers et des dossiers avec des noms courts et significatifs
- Créer et organiser des dossiers
- Classer des fichiers dans des dossiers

Sauvegarde et archivage

- ▶ Enregistrer un fichier sur le disque dur de l'ordinateur, sur le réseau ou sur une unité de stockage externe (ex. : clé USB)
- ▶ Repérer l'unité de stockage externe dans l'explorateur Windows
- Identifier l'unité de stockage externe (Ex. : nommer une clé USB)
- Réunir plusieurs fichiers dans une archive
- ▶ Enregistrer son travail dès le début et tout au long d'une réalisation
- Connaître et utiliser le raccourci-clavier CTRL + S
- ▶ 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
- Consulter l'aide en ligne ou l'aide du logiciel
- ▶ Annuler une tâche en cours avec la touche « Échap »
- Lors d'une anomalie de fonctionnement, utiliser la combinaison de touches « Ctrl », « Alt », « Suppr » afin de stopper une tâche
- ▶ Lors d'un bogue, redémarrer l'ordinateur



Techniques et méthodologie (suite)

Raccourcis-clavier (voir *Raccourcis clavier*) □

→ Connaître et utiliser les principaux raccourcis-clavier

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.)

Clavier et souris

- ▶ Connaître l'emplacement des lettres et des chiffres (voir *Image du clavier*) □
- ▶ Utiliser la barre d'espace, 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'app. des caractères spéciaux*) □
- ▶ Connaître les touches combinées, les touches de tabulation, supprimer et retour arrière
- Développer une technique de doigté de base
- ▶ Cliquer à droite pour avoir accès au menu contextuel

Imprimante

- ▶ Sélectionner une imprimante*

TNI

- ▶ 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

Appareil photo et caméscope

- Transférer des photos à un ordinateur
- Transférer des vidéos à un ordinateur*



Techniques et méthodologie (suite)

Tablette*

Systeme d'exploitation

- ▶ 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)
- Naviguer aisément dans la structure d'organisation de l'ordinateur
- ▶ 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 le menu contextuel
- Convertir un fichier d'un format à un autre*

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 docs. CONSULTATION ET RECHERCHE) □

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

Méthodes de recherche

Moteurs de recherche

- Explorer les options de recherche avancée (voir Recherche avancée de Google) □
- Valider une information trouvée sur Internet (voir docs. CONSULTATION ET RECHERCHE) □
- ▶ 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) □
- Exporter une séquence sonore au format MP3



Exploitation et production (suite)

Création et traitement de l'image (voir *Logiciels de la CSS et procéduriers*) ☐

- ▶ Créer des images à l'aide d'un logiciel de dessin matriciel.
- Modifier des images existantes en fonction de ses besoins. Rogner, redimensionner ou apporter de légères corrections à une image (contraste, yeux rouges, etc.).

Ex. de logiciel à utiliser: Photofiltre, Pxlr

- Exploiter un logiciel de dessin vecticiel afin de réaliser une image en 2D ou 3D.

Ex. de logiciel à utiliser: Inkscape, Google Sketchup

Vidéo*

Bureautique

Traitement de texte (voir *Lexique Outils de Word*) ☐

- Connaître et utiliser des fonctions avancées du traitement de texte
 - Insérer des puces et une numérotation.
 - Mise en page plus complexe (orientation du texte ou de la page, marges, colonnes, interlignes, etc.)
 - Modifier les propriétés d'une image (ordre de disposition, habillage, rogner, couleur, intensité, etc.)
 - Importer une image en provenance du web ou d'un périphérique (appareil photo ou numériseur) (voir [Site Matériel libre](#)) ☐
 - Modifier un tableau (ajouter des colonnes, fusionner des cellules, etc.)
 - Exploiter le correcteur dans son ensemble

Logiciel de présentation et de publication

- ▶ Réaliser une présentation simple. Ajouter du texte et des images

Ex. de logiciel: Powerpoint (voir *Lexique Outils de PowerPoint*) ☐

- Ajouter des animations, des transitions et des effets sonores

- Créer une publication élaborée

Ex. : Dépliant, calendrier

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

Ex. de logiciel à utiliser: Publisher

Tableur

- Réaliser un tableau simple et le transformer en graphique

Ex. de logiciel à utiliser: Excel



Communication et diffusion

Communication écrite

Courriel (voir *Info sur courriel Édu-groupe/Outlook*) □

→ Récupérer et ajouter une pièce jointe à un message

→ Utiliser le carnet d'adresses

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, Édumédia,

Sites web

▶ Chercher, trouver et consulter des sites Internet

→ Gérer et utiliser les signets

Communauté*

Audio-vidéo

Visioconférence

→ Participer à une activité de visioconférence (voir *Mini guide Via*) □

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;
- s'assurer de la fiabilité des sources et des informations avant de les consulter et de les partager; (voir Documents CONSULTATION ET RECHERCHE)

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)
- être sensible à la cyberintimidation; (Voir Dossier Cyberintimidation)
- respecter les personnes et leur vie privée.



Éducation à la vie numérique (suite)

Médias sociaux

→ Connaître les différents médias sociaux leurs avantages et leurs inconvénients
(voir Documents Médias sociaux) □

Droits d'auteur

→ S'informer sur les droits d'auteur et Internet (Voir Guide d'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