



## Défi Tour de France 2020 - CRCN - Cycle 3 - CM1

### COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Énigmes  
EAC  
EMI  
EMC  
Géométrie  
Géographie  
Histoire  
LVE  
MDL  
Numération  
Programmation

		Énigmes	EAC	EMI	EMC	Géométrie	Géographie	Histoire	LVE	MDL	Numération	Programmation	
<b>1.1. MENER UNE RECHERCHE OU UNE VEILLE D'INFORMATION</b>													
INFORMATION ET DONNÉES	1 Lire et repérer des informations sur un support numérique		x	x			x		x				
	1 Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche	x		x	x								
	2 Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats	x											
	2 Questionner la fiabilité et la pertinence des sources			x									
	<b>1.2. GÉRER DES DONNÉES</b>												
	1 Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur ou la tablette utilisés et les retrouver	x	x	x	x	x	x	x		x	x	x	
	2 Sauvegarder des fichiers dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser								x				
	<b>1.3. TRAITER DES DONNÉES</b>												
1 Sélectionner, exploiter et mettre en relation des informations issues de ressources numériques		x	x		x								
2 Insérer, saisir, et trier des données dans un tableur pour les exploiter										x			
<b>2.1. INTERAGIR</b>													
1 Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir													
2 Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
2 Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne													
<b>2.2. PARTAGER ET PUBLIER</b>													
1 Publier des contenus en ligne													
2 Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée									x				
2 Modifier les informations attachées à son profil dans un environnement numérique en fonction du contexte d'usage													
2 Savoir que certains contenus sont protégés par un droit d'auteur													
2 Identifier l'origine des informations et des contenus partagés													
<b>2.3. COLLABORER</b>													
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													
<b>2.4. S'INSÉRER DANS LE MONDE NUMÉRIQUE</b>													
1 Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun													
2 Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles													
<b>3.1. DÉVELOPPER DES DOCUMENTS TEXTUELS</b>													
1 Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte		x						x		x			
2 Utiliser les fonctions simples d'une application pour produire des contenus majoritairement textuels associés à une image, un son ou une vidéo													
<b>3.2. DÉVELOPPER DES DOCUMENTS MULTIMÉDIA</b>													
1 Produire ou numériser une image ou un son					x			x					
2 Produire et enregistrer un document multimédia dans un format adapté					x		x						
<b>3.3. ADAPTER LES DOCUMENTS À LEUR FINALITÉ</b>													
1 Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion		x				x		x		x	x	x	
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													
<b>3.4. PROGRAMMER</b>													
1 Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples												x	
2 Réaliser un programme simple												x	



## Défi Tour de France 2020 - CRCN - Cycle 3 - CM1

### COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Énigmes  
 EAC  
 EMI  
 EMC  
 Géométrie  
 Géographie  
 Histoire  
 LVE  
 MDL  
 Numération  
 Programmation

		Énigmes	EAC	EMI	EMC	Géométrie	Géographie	Histoire	LVE	MDL	Numération	Programmation	
<b>PROTECTION ET SÉCURITÉ</b>	<b>4.1. SÉCURISER L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>												
	2	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique											
	<b>4.2. PROTÉGER LES DONNÉES PERSONNELLES ET LA VIE PRIVÉE</b>												
	1	Identifier les données à caractère personnel et celles à ne pas partager											
	2	Connaître les règles attachées à la protection des données personnelles											
	2	Comprendre le concept de « traces » de navigation											
	2	Comprendre comment elles peuvent être vues, collectées ou analysées par d'autres personnes et pourquoi											
	<b>4.3. PROTÉGER LA SANTÉ, LE BIEN-ÊTRE ET L'ENVIRONNEMENT</b>												
	1	Comprendre que l'utilisation non réfléchie des technologies numériques peut avoir des impacts négatifs sur sa santé et son équilibre social et psychologique											
	2	Utiliser des moyens simples pour préserver sa santé en adaptant son environnement numérique et en régulant ses pratiques											
	2	Reconnaître les comportements et contenus qui relèvent du cyber-harcèlement											
	2	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											
<b>ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>	<b>5.1. RÉSOUDRE DES PROBLÈMES TECHNIQUES</b>												
	1	Savoir décrire l'architecture simple d'un ordinateur et de ses périphériques											
	2	Résoudre des problèmes empêchant l'accès à un service numérique usuel											
	<b>5.2. ÉVOLUER DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE</b>												
	1	Se connecter à un environnement numérique	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	1	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique				x				x			
2	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique				x				x				