



Défi Tour de France 2020 - CRCN - Cycle 3 - CM2

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Énigmes
EAC
EMI
EMC
Géométrie
Géographie
Histoire
LVE
MDL
Numération
Programmation

		Énigmes	EAC	EMI	EMC	Géométrie	Géographie	Histoire	LVE	MDL	Numération	Programmation	
1.1. MENER UNE RECHERCHE OU UNE VEILLE D'INFORMATION													
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								
	1.2. GÉRER DES DONNÉES												
	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			
	1.3. TRAITER DES DONNÉES												
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		
2.1. INTERAGIR													
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	
2	Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne												
2.2. PARTAGER ET PUBLIER													
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												
2.3. COLLABORER													
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												
2.4. S'INSÉRER DANS LE MONDE NUMÉRIQUE													
1	Comprendre la nécessité de protéger la vie privée de chacun												
2	Utiliser des moyens simples pour protéger les données personnelles												
3.1. DÉVELOPPER DES DOCUMENTS TEXTUELS													
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												
3.2. DÉVELOPPER DES DOCUMENTS MULTIMÉDIA													
1	Produire ou numériser une image ou un son				x			x					
2	Produire et enregistrer un document multimédia dans un format adapté				x		x						
3.3. ADAPTER LES DOCUMENTS À LEUR FINALITÉ													
1	Utiliser des fonctions simples de mise en page d'un document pour répondre à un objectif de diffusion		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												
3.4. PROGRAMMER													
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 - CM2

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES

Énigmes
 EAC
 EMI
 EMC
 Géométrie
 Géographie
 Histoire
 LVE
 MDL
 Numération
 Programmation

		Énigmes	EAC	EMI	EMC	Géométrie	Géographie	Histoire	LVE	MDL	Numération	Programmation	
PROTECTION ET SÉCURITÉ	4.1. SÉCURISER L'ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE												
	2	Identifier les risques principaux qui menacent son environnement informatique											
	4.2. PROTÉGER LES DONNÉES PERSONNELLES ET LA VIE PRIVÉE												
	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											
	4.3. PROTÉGER LA SANTÉ, LE BIEN-ÊTRE ET L'ENVIRONNEMENT												
	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											
ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE	5.1. RÉSOUDRE DES PROBLÈMES TECHNIQUES												
	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											
	5.2. ÉVOLUER DANS UN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE												
	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				