

PER - Réseau des objectifs d'apprentissage – Education numérique

... en lien avec les standards et indicateurs de l'information literacy

Visées prioritaires :

Rechercher, analyser, évaluer l'information et créer des contenus médiatiques à l'aide d'outils adéquats, de manière citoyenne et responsable.

Développer des compétences d'utilisation efficiente et responsable des environnements de communication, de collaboration et d'édition numériques.

[cf. définition de l'IL...]

	Médias	Science informatique	Usages
Cycle 1 EN 11-12-13	S'initier à un regard sélectif et critique face aux médias...	Découvrir la science informatique...	Découvrir et utiliser des outils numériques...
Cycle 2 EN 21-22-23	Développer son esprit critique face aux médias...	S'approprier les concepts de base de la science informatique...	Utiliser des outils numériques pour réaliser des projets...
Cycle 3 EN 31-32-33	Analyser et évaluer des contenus médiatiques...	Poser et résoudre des problèmes en science informatique...	Exploiter des outils numériques pour collecter l'information, pour échanger et pour réaliser des projets...
Contenu	<p>Médias et société, spécificités des supports, comparaison et analyse des différents supports (articles de journaux, films, web, radio), choix approprié d'un média et création.</p> <p>L'axe Médias suppose que l'élève acquiert une compréhension comparée des médias traditionnels et des nouveaux médias [IL 1c]. Il se familiarise avec la place de chaque média aux échelles individuelle, sociétale, économique, politique et culturelle [IL 2b]. L'élève appréhende aussi l'ensemble des médias comme autant de sources d'informations [IL 1d]. La pluralité des sources favorise sa capacité à s'informer de manière éclairée, en distinguant informations vérifiées, informations officielles, fausses informations, rumeurs et mensonges [IL 2cd]. Il apprend à respecter la protection de la personnalité, du droit d'auteur et des données [IL 4ab].</p>	<p>Informatique et société, algorithmes et programmation, information et données, machines, systèmes réseaux, sensibilisation à la place prépondérante des moteurs dans la recherche d'information [IL 1ef], découverte des différences résultant de l'utilisation de moteurs variés, sensibilisation aux enjeux de la collecte et l'exploitation des données personnelles et des traces numériques [IL 4].</p> <p>Au travers d'activités débranchées puis branchées, l'élève est amené au fil de sa scolarité à découvrir les principaux concepts qui sous-tendent le traitement, la transmission et le stockage automatisés de l'information [IL 4]. Algorithmes et programmation : de la recette de cuisine, par exemple, en tant que suite d'opérations ou d'instructions jusqu'aux langages de programmation. Machines, systèmes, réseaux : de l'identification des principales parties d'un ordinateur, par exemple, jusqu'à la découverte de l'architecture d'internet [IL 1ef].</p>	<p>Usages et société, utilisation des outils [IL 1cd], navigation et recherche autonome d'information en utilisant les différentes techniques proposées par les moteurs de recherche [IL 1ef]. Soutien aux apprentissages, création de contenu, communication et coopération, choix et utilisation autonome [IL 3].</p> <p><i>Usages et société</i> propose un champ de réflexion autour des pratiques citoyennes des outils numériques, soutient la prévention (hyper-connectivité, cyber-harcèlement, ...) et contribue à l'Éducation en vue du développement durable (EDD), notamment par la compréhension des coûts énergétiques induits par leurs usages (stockage, téléchargement, ...) [IL 4]</p>
L'enseigner	Perspective socio-culturelle : quel en est l'effet ?	Perspective technologique : comment cela fonctionne ?	Perspective d'application : comment l'utiliser ?