



POLITIQUE TIC



Politique TIC

L'école Guy-Drummond est un établissement du Centre de services scolaire Marguerite-Bourgeoys (CSSMB) qui possède une politique d'utilisation des technologies de l'information et des communications (TIC) ¹.

1. FONDEMENTS LÉGAUX

La politique d'utilisation des TIC du CSSMB doit être lue et respectée par tous les utilisateurs des TIC à l'école Guy-Drummond. Dans cette politique, il est question de définitions liées aux TIC, des objectifs, des champs d'application, des responsabilités du CSSMB, des responsabilités des directions, des responsabilités des utilisateurs, des ressources informatiques, des encadrements d'Internet, des utilisations de logiciels, des vérifications de l'utilisation, des sanctions et des modifications.

2. FONDEMENTS PHILOSOPHIQUES

Le programme Primaire (PP) d'éducation internationale, guidant notre école, propose l'étude de six thèmes transdisciplinaires qui offrent la possibilité aux enseignants et aux élèves d'intégrer au contenu enseigné, des questions à la fois locales et mondiales. De plus, la politique de l'école s'aligne sur la mission de l'IB qui a pour but « *de développer chez les jeunes la curiosité intellectuelle, les connaissances et la sensibilité nécessaires pour contribuer à bâtir un monde meilleur et plus paisible, dans un esprit d'entente mutuelle et de respect interculturel.* »

«L'ère numérique dans laquelle nous vivons est en constante évolution et les TIC occupent une place toujours plus importante dans la vie d'un apprenant que ce soit à l'école ou dans la vie courante : elles lui permettent d'apprendre, de travailler, d'innover, de créer, d'être réactif, de résoudre et de poser des problèmes, de nouer des relations et de jouer. Les élèves vivent dans un monde saturé d'informations, d'images et de sons. Cette immersion les amène inévitablement à découvrir d'autres moyens encore plus créatifs et innovants d'utiliser les nouvelles technologies au-delà des applications fonctionnelles de base, à explorer de nouvelles pistes de réflexion et à contribuer au monde d'aujourd'hui.»²

¹ Politique d'utilisation des technologies de l'information et des communications CSMB adoptée par le Conseil des commissaires le 17 février 2011

² Organisation du Baccalauréat International. (2011). Le rôle des TIC dans le PP.



Les TIC sont au service des normes du PP :

A5 L'établissement encourage l'action responsable au sein de la communauté scolaire et au-delà.

B2-1 Les instances décisionnelles allouent des fonds pour assurer la mise en œuvre et le développement continu du programme.

B2-5 Les environnements d'apprentissage physiques et en ligne, les installations, les ressources et le matériel spécialisé soutiennent la mise en œuvre du programme.

B2-7 L'établissement assure l'accès à des informations sur des problèmes d'ordre mondial tout en considérant différentes perspectives.

C3-11 L'enseignement et l'apprentissage reposent sur un éventail de ressources incluant les technologies de l'information.

C3-15 L'enseignement et l'apprentissage encouragent les élèves à démontrer ce qu'ils ont appris de plusieurs façons.

3. VALEURS ET VISION

3.1 Les TIC pour l'élève

Les TIC sont omniprésentes dans notre société et les élèves les utilisent et les côtoient quotidiennement à l'école et à la maison. À l'école Guy-Drummond, nous croyons que l'utilisation des TIC est au service de la recherche au PRT (programme de recherche transdisciplinaire), de l'enseignement des disciplines et permet aux élèves d'acquérir le profil de l'apprenant et les éléments essentiels qui le guident (les approches de l'apprentissage les concepts et le passage à l'action). (*cf. annexe 2*) Que ce soit par la recherche, par l'enseignement formel, par des communications locales et internationales, les TIC offrent une ouverture planétaire et donnent accès à toutes les informations disponibles sur la toile.

3.2 Les TIC pour les enseignants

Pour les enseignants, les TIC peuvent intervenir dans tous les aspects de leur pratique : analyse, planification, construction, utilisation, communication et évaluation. Les enseignants, au mieux de leurs connaissances, se doivent d'intégrer les TIC à leur pratique, principalement dans les travaux en lien avec les modules de recherche.

Les enseignants planifient en ayant en tête le profil de l'apprenant et les éléments essentiels au PP. (*cf. annexe 2*)



3.3 Achats du matériel

- Les achats se font dans une optique d'implantation durable.
- Les achats se font en fonction des besoins des élèves des différents niveaux d'enseignement pour les soutenir par un matériel varié.

Le matériel fourni aux enseignants sert d'outils pédagogiques pour planifier leur enseignement en général et au PP, pour créer des activités d'apprentissage, pour fabriquer des outils d'évaluation, pour communiquer avec les collègues et avec les parents, etc. De plus, l'intégration des TIC offre des occasions de poursuivre leur formation continue. L'école doit posséder une variété de ressources pour répondre aux différents besoins des élèves et des niveaux enseignés.

4. SOUTIEN À L'ENSEIGNEMENT ET À L'APPRENTISSAGE

4.1 Par l'utilisation

- Le comité TIC a un rôle actif dans la promotion des TIC et dans le partage des ressources offertes par le CSSMB et l'IB par l'entremise du centre pédagogique en ligne (CPEL).
- L'école s'est dotée d'un continuum TIC qui propose une progression des apprentissages en fonction des niveaux d'enseignement.
- Un enrichissement au quotidien vient appuyer l'utilisation des TIC. (cf. annexe 2).

4.2 Par la formation

- L'école encourage la formation continue en TIC.
- Sur le serveur de l'école, des dossiers d'aide et des tutoriels sont disponibles pour guider l'enseignant qui veut en apprendre davantage.
- Le CSSMB propose avec l'aide des CP TIC des ateliers et des dossiers qui peuvent soutenir l'enseignant.

5. PROGRESSION DES CONNAISSANCES TIC DE L'ÉLÈVE

Dans le cadre du PP, les élèves ont l'occasion d'utiliser les TIC dans le contexte pertinent et réaliste des modules de recherche. Cette utilisation suit la progression des TIC établie par l'école. Tout au long de leur parcours scolaire, ils sont initiés à la recherche (continuum de recherche) en développant leurs compétences informationnelles.³

³ Les compétences informationnelles se définissent comme étant : L'ensemble des aptitudes permettant aux individus de déterminer les moments où ils ont un besoin d'information et de trouver, d'évaluer et d'utiliser cette information. (CREPUQ, 2005)



L'élève utilise les TIC d'une façon de plus en plus autonome, dans le but de développer les compétences **TIC** (recherche, création, communication, collaboration, organisation, responsabilité). Tout au long de son parcours scolaire, il voit des modèles (utilisation des TIC par les enseignants, par les invités et par les pairs) qui lui permettent de développer ses propres habiletés TIC. Le travail fait dans les modules de recherche fait en sorte que l'élève se pratique et développe ses habiletés. Dans le cadre de ses recherches, il observe, planifie, recueille des données, les consigne, les organise, les interprète et présente les résultats de sa recherche. **(cf. annexe 2)**

6. LA POLITIQUE D'UTILISATION ACCEPTABLE DESTINÉE AUX UTILISATEURS

6.1 L'utilisateur et le profil de l'apprenant

L'utilisateur est toute personne utilisant les ressources informatiques ou se connectant au réseau du CSSMB dans l'école Guy-Drummond par le réseau sans-fil ou filaire : élève, enseignant, employé de l'école, invité. **(cf. annexe 2)**

6.2 Le comité TIC

Formation : en début d'année, un comité TIC est formé parmi les enseignants.

Mandat :

- recueillir les besoins matériels de l'équipe-école;
- établir un plan d'action pour l'année en cours en tenant compte des budgets soumis par la direction;
- ;
- réviser la politique TIC et proposer les ajustements nécessaires;
- proposer des activités d'apprentissage à l'équipe-école dans le but de les soutenir dans l'approfondissement de leurs connaissances des TIC (faire la promotion des formations offertes par le CSSMB).

6.3 Responsabilités des utilisateurs

Tout utilisateur doit prendre connaissance de la « Politique TIC » et des modalités d'application en découlant émises par l'école Guy-Drummond et le CSSMB. L'école pourrait leur demander de **confirmer** qu'ils ont reçu et ont pris connaissance de la présente politique.

6.4 Utilisation de logiciels

Il est interdit d'installer un logiciel avec licence sans l'approbation de l'administrateur.



Toute installation ou utilisation de logiciels sans licence ou piratés est interdite. Il est également interdit d'installer un logiciel sur un nombre de postes plus élevés que le nombre de licences détenues par l'établissement.

La reproduction de logiciels n'est autorisée qu'à des fins de copies de sauvegarde ou selon les normes de la licence d'utilisation les régissant.

6.5 Matériel TIC personnel

Tout membre du personnel peut apporter, dans un but pédagogique, un outil technologique qui lui appartient. Il est conscient des risques que peut générer l'utilisation de son matériel personnel et sait que l'école Guy-Drummond ne peut être tenue responsable des bris, du vol ou du mauvais fonctionnement des appareils personnels sous aucun cas.

L'élève peut apporter ses outils TIC personnels lors d'un projet nécessitant l'utilisation de TIC et avec l'approbation de l'enseignant. L'élève doit avoir un consentement par écrit de son parent. Sur cet avis, le parent et l'élève indiquent qu'ils sont conscients des risques que peut générer l'utilisation du matériel personnel. L'école Guy-Drummond ne peut être tenue responsable des bris, du vol ou du mauvais fonctionnement des appareils personnels sous aucun cas.

6.6 Vérification de l'utilisation

L'école Guy-Drummond applique la même démarche qui est citée dans la politique du CSSMB⁴ :

« Des vérifications sont occasionnellement effectuées à l'initiative du directeur du Service des ressources informatiques ou un employé de son service à qui il donne le mandat, à la suite de demandes qui leur sont formulées afin de s'assurer du maintien d'un niveau de sécurité et d'une utilisation appropriée des ressources informatiques.

Une vérification ponctuelle des informations personnelles d'un utilisateur, de son historique d'utilisation d'Internet ou de son utilisation des ressources informatiques peut être effectuée, sans le consentement de ce dernier, si la Commission scolaire a des motifs raisonnables de croire que l'utilisateur fait usage des ressources informatiques en contravention à la présente politique, aux modalités d'application, aux lois, ou aux règlements. La vérification est alors faite par le directeur du Service des ressources informatiques ou un employé de son service à qui il donne le mandat. Au terme de l'opération de vérification, le directeur du Service des ressources informatiques fait rapport aux autorités concernées et recommande, le cas échéant, les suites à donner.

La Commission scolaire se réserve le droit d'augmenter la fréquence de la surveillance de l'utilisation des ressources informatiques et de maintenir une surveillance constante d'un utilisateur lorsqu'elle a des motifs raisonnables de le faire.

Le directeur du Service des ressources informatiques doit alors s'assurer de respecter les dispositions des lois visant la protection des renseignements personnels ainsi que la « Politique de

⁴ Politique d'utilisation des technologies de l'information et des communications CSMB adoptée par le Conseil des commissaires le 17 février 2011



gestion des documents » lorsqu'il recueille, conserve, utilise ou communique certaines informations dans le cadre du contrôle et de la surveillance des ressources informatiques.

En cas d'urgence ou lors d'absence d'un membre du personnel, le directeur du Service des ressources informatiques peut accéder à ses ressources informatiques, récupérer ses données et en lire le contenu afin d'assurer le bon fonctionnement de la Commission scolaire. »

6.7 Sanctions

Tout contrevenant à la présente politique et aux modalités d'application qui en découlent est passible, en plus des pénalités prévues à la loi, des sanctions suivantes :

- L'établissement prendra diverses mesures disciplinaires quant au non-respect des règles;
- Participation à un entretien avec son responsable pour discuter des règles;
- Pour l'élève, ses parents seront prévenus qu'il n'a pas respecté les règles;
- Annulation ou suspension des droits d'accès au matériel informatique de l'école;
- Remboursement à l'école de toute somme que cette dernière serait dans l'obligation de défrayer suite à une utilisation non autorisée des ressources informatiques.
- Remboursement à l'école de toute somme que cette dernière serait dans l'obligation de défrayer suite à un bris volontaire causé par l'utilisateur aux ressources informatiques.

6.8 Modification

La présente politique sera revue annuellement par le comité TIC afin de s'ajuster aux nouvelles pratiques et technologies utilisées. Au besoin, une consultation dans les instances de l'école peut avoir lieu.



Annexe 1

Technologie présente à l'école

<u>Catégorie</u>	<u>Outils</u>
Projection	<ul style="list-style-type: none">• TNI (toutes les classes, local de musique);• Projecteur (laboratoire informatique, gymnase);
Ordinateur	<ul style="list-style-type: none">• 26 ordinateurs et un ordinateur pour l'enseignant (laboratoire informatique);• Au moins 1 ordinateur par local de classe;• 40 portables en libre-service (élèves HDAA et autres);• 140 Chrombooke
Tablettes	<ul style="list-style-type: none">• Certaines classes possèdent des tablettes;• 25 iPad
Autre	<ul style="list-style-type: none">• Des caméras document IPEVO pour chaque titulaire;• Un système <i>SMART response</i>;• Un réseau sans fil dans toute l'école;• Une scène est équipée d'un système audio lié au projecteur du gymnase.• 3 lecteurs de DVD USB (pour les ordinateurs qui n'ont pas de lecteur)



Annexe 2

Voici une série d'exemples qui permettront d'actualiser, avec les TIC, le profil de l'apprenant, les éléments essentiels et les concepts.

Des actions à poser

En utilisant les TIC, l'élève développe le profil de l'apprenant. Voici quelques exemples :

- Être **intègre** en se connectant uniquement à son compte et en téléchargeant les fichiers musicaux, vidéos ou logiciels pour lesquels les droits d'auteur sont respectés.
- Être **audacieux** en explorant toutes les possibilités qu'offrent les TIC.
- Être **informé** en s'intéressant à des sujets variés et en produisant des travaux riches et pertinents.
- Développer **l'ouverture d'esprit** en respectant les autres élèves ainsi que leurs travaux.
- Être **équilibré** en étant capable d'explorer des avenues variées et en sachant doser le temps passé devant l'écran.
- Être **sensé** pour demander l'autorisation avant d'imprimer un document. Être **sensé** et se souvenir que toutes les informations sur internet ne sont pas toujours exactes.
- Être **altruiste** en partageant avec les autres élèves ses découvertes et en laissant l'ordinateur dans un état fonctionnel et propre (se déconnecter de son compte).
- Être **chercheur** en vérifiant les informations à partir de trois sources différentes et en les citant dans les réalisations.
- Être **communicatif** en utilisant les TIC de façons créatives et variées pour faire des présentations.
- Être **réfléchi** en se questionnant sur la pertinence et la justesse des informations trouvées sur internet. Il connaît ses habiletés TIC et se donne des défis pour les améliorer.



Applications concrètes au PP

Les compétences de recherche

Au PP, le processus de recherche occupe une place primordiale dans la réalisation des modules. Le continuum de recherche, élaboré par l'équipe-école, sert de guide pour orienter l'utilisation des TIC.

Leur utilisation permet d'acquérir des connaissances nombreuses et variées. L'apprentissage des nouvelles technologies est important puisque notre société les intègre de plus en plus au quotidien et la maîtrise des TIC est essentielle pour créer un apprenant ouvert et adapté au monde de demain (mission de l'IB).

Les éléments essentiels.

Les approches de l'apprentissage sont travaillées à chaque utilisation. L'élève fera face à une multitude de situations qui lui demanderont de développer ces compétences. Voici quelques exemples :

Approches de l'apprentissage	Développement par les TIC
Compétences de recherche	L'élève peut utiliser les TIC durant toutes les étapes liées à la recherche. L'élève apprend à citer ses sources et télécharge des éléments en respectant le droit d'auteur.
Compétences de communication	L'élève communique avec ses pairs et avec le monde extérieur par écrit et à l'oral en utilisant les TIC. L'élève développe des habitudes respectueuses de communication et il cite ses sources pour respecter le droit d'auteur.
Compétences d'autogestion	L'élève sait se comporter avec une TIC afin d'utiliser son plein potentiel. Il développe un doigté, organise ses dossiers et gère son temps. L'utilisation des TIC crée un effet d'engagement qui motive l'élève à s'investir, à être persévérant et à finir sa tâche. En développant ses habiletés TIC, l'élève augmente sa confiance en ses capacités d'apprenants, prend des risques, met en application ses apprentissages, prend des décisions et fait des choix appropriés. Avec le temps, l'élève développe son autonomie et peut régler par lui-même les difficultés rencontrées à l'ordinateur. Il est capable de résister à l'influence des



	<p>autres et fait des choix personnels dans l'utilisation des TIC.</p> <p>L'élève éprouve du plaisir à développer ses compétences TIC et fait volontairement des efforts pour apprendre par la technologie.</p>
Compétences de pensée	<p>L'élève acquiert des connaissances, les comprend, les applique, les analyse, en fait la synthèse et les évalue. L'ouverture sur le monde permet à l'élève d'apprécier les merveilles et la beauté du monde et de ses peuples.</p> <p>La technologie facilite la cueillette d'information et favorise la curiosité de l'élève. Il peut plus facilement se renseigner sur le monde, les peuples et les cultures.</p> <p>L'utilisation de divers médiums permet à l'élève de développer sa créativité dans ses productions et dans les moyens qu'il prend pour résoudre des problèmes et des questions qu'il se pose.</p>
Compétences sociales	<p>Les TIC permettent la coopération, le partage des tâches et l'échange d'information.</p> <p>L'élève partage avec ses pairs les informations trouvées sur internet que ce soit d'ordre informatif et réflexif. Il offre son aide pour soutenir ses pairs.</p> <p>Plusieurs outils et logiciels permettent à l'élève de travailler en équipe et de collaborer avec ses pairs.</p> <p>L'élève est sensible aux différences et à la diversité dans le monde et il est attentif aux besoins des autres.</p>

Exemples d'enrichissement au quotidien

- Création d'une cyberquête sur la Biodiversité. En réalisant cette tâche, les élèves développent : la curiosité en cherchant (**compétence de recherche**).
- Une élève qui devait quitter sa classe pour quelques mois a pu finir le module en cours en envoyant une vidéo témoignant de ses progrès (**compétences de communication**).
- Les élèves utilisent la vidéo pour filmer une méthode de calcul qui est disponible à tous les élèves de la classe pour qu'ils puissent s'y référer plus tard (**compétences de pensée**).
- Des élèves photographient leurs sujets pour agrémenter l'entrevue qu'ils ont faite d'un membre du personnel (**compétences sociales**).



- La qualité des présentations de résultats de recherche s'améliore chaque année avec l'habileté grandissante des élèves et les nouvelles possibilités qu'offrent les TIC (**compétences de communication**).
- Certaines classes utilisent un portfolio électronique. L'élève prend en photo ses productions, ajoute un commentaire et les publie. (**compétences de pensée**)

Les **concepts** sont également touchés puisqu'un outil technologique peut être utilisé de diverses façons et ainsi démontrer qu'ils sont présents eux aussi dans l'apprentissage.

Concepts	Développement par les TIC
Forme	Les TIC permettent de varier la forme des recherches et de varier les présentations des résultats.
Fonction	L'élève apprend à utiliser les TIC et les différents logiciels courants. Selon l'utilisation qu'il veut en faire, l'élève sait choisir l'outil approprié.
Causalité	Il peut identifier le problème et sait à qui se référer pour le régler.
Changement	Plusieurs outils permettent de comparer des éléments entre eux et ainsi d'observer les changements.
Relation	L'élève peut faire des liens entre toutes les informations qu'il recueille et tirer des conclusions riches et pertinentes.
Perspective	L'éventail varié des sources d'information permet de considérer différents aspects et points de vue par rapport à un problème, un sujet, à une question.
Responsabilité	L'élève développe des habitudes TIC positives. Il partage et contribue positivement à l'expansion et l'enrichissement de la toile.
Réflexion	L'élève réfléchit à l'impact des TIC dans sa vie et développe une utilisation équilibrée de celle-ci.



Le passage à l'action et manifestations concrètes du profil de l'apprenant et des éléments essentiels

Engagement envers l'autre	Engagement personnel
<ul style="list-style-type: none">• rendre service<ul style="list-style-type: none">○ aider un pair à résoudre un problème technique	<ul style="list-style-type: none">• approfondir les connaissances acquises lors du travail dans les modules ou dans tout autre travail
<ul style="list-style-type: none">• être actif sur la toile<ul style="list-style-type: none">○ partage d'information○ collaboration	<ul style="list-style-type: none">• réaliser des créations personnelles en utilisant ses habiletés technologiques



Annexe 3

Progression du Savoir-faire TIC

Recherche

La recherche consiste à effectuer une recherche réfléchie afin de vérifier une compréhension existante, de découvrir de nouvelles informations et d'acquérir une nouvelle compréhension. Par la recherche, les apprenants évaluent judicieusement un éventail de sources, en établissant des liens et en faisant la synthèse de leurs conclusions afin de mettre ces connaissances en application dans des contextes réels.

Création

La création est un processus qui permet aux apprenants d'innover et de dépasser leurs limites. Les apprenants construisent du sens, mettent en application leur réflexion critique et leurs idées originales dans des situations réelles et font part de leurs connaissances par le biais de l'expression personnelle, de l'examen et de la résolution de problèmes, ainsi que de la réflexion.

Communication

La communication est l'échange d'informations avec divers publics à l'aide de différents supports et dans des formats variés. Des communicateurs efficaces contribuent à une meilleure compréhension entre les cultures, font des choix éclairés quant aux outils qui leur permettent d'articuler leurs connaissances et offrent des réponses pertinentes et riches de sens aux autres.

Collaboration

La collaboration est le processus qui permet aux apprenants de valider et d'aborder des idées, tout en arrivant à une meilleure compréhension et à une perspective globale. Grâce aux supports et aux environnements numériques, ainsi qu'à une participation active, l'autonomie des apprenants est renforcée.

Organisation

L'organisation est la capacité à structurer ou à ordonner des éléments reliés. Les apprenants comprennent que les systèmes de TIC peuvent être utilisés pour informer, adapter, gérer et résoudre des problèmes lorsqu'ils créent, communiquent, collaborent et effectuent des recherches. Ils établissent des liens, transfèrent des connaissances existantes et explorent eux-mêmes de nouvelles technologies.

Responsabilité en tant que citoyens numériques

La responsabilité en tant que citoyens numériques implique d'utiliser les TIC pour faire des choix éclairés et éthiques tout en adhérant à des principes d'intégrité et d'honnêteté. Dans un monde numérique où tout est connecté, les apprenants sont encouragés à être responsables de leurs actions, à apprécier les droits d'autrui et à adopter des comportements sûrs et légaux.




Année	Recherche	Création	Communication
présco	Recherche d'images.	Création d'un livre collectif.	Visionnement de vidéos
1 ^{ère}	Recherche d'images et d'informations.	Création d'une fiche descriptive.	Visionnement de vidéos
2 ^e	Recherche d'images et d'informations.	Création d'images avec Paint.	Visionnement de vidéos
3 ^e	Recherche d'images et d'informations.	Création de diaporamas. Création d'un livret collectif. Album collectif. Capsule audio.	Visionnement de vidéos. Utilisation de diaporamas pour soutenir la présentation. Capsule vidéo et audio.
4 ^e	Recherche d'images et d'informations.	Quizz pour se présenter. Création de diaporamas.	Visionnement de vidéos Utilisation de diaporamas pour soutenir la présentation.
5 ^e	Recherche d'images et d'informations.	Recueil collectif. Création de diaporamas.	Visionnement de vidéos Utilisation de diaporamas pour soutenir la présentation.
6 ^e	Recherche d'images et d'informations.	Création de diaporamas. Création d'un dépliant.	Visionnement de vidéos, Capsules audio Utilisation de diaporamas pour soutenir la présentation.

Année	Collaboration	Organisation	Responsabilité
présco	Entraide lors de l'utilisation des TIC.	Utilise un logiciel de dessin	Est responsable de ses actions.
1 ^{ère}	Entraide lors de l'utilisation des TIC. Travail d'équipe.	Utilise un logiciel de dessin Utilise Word	Est responsable de ses actions
2 ^e	Entraide lors de l'utilisation des TIC. Travail d'équipe.	Utilise un logiciel de dessin Utilise Word	Est responsable de ses actions
3 ^e	Entraide lors de l'utilisation des TIC. Travail d'équipe.	Cartes conceptuelles collectives. Utilise Word	Est responsable de ses actions
4 ^e	Entraide lors de l'utilisation des TIC. Travail d'équipe.	Utilise Word, un logiciel de présentation	Adopte des comportements sûrs et légaux.
5 ^e	Entraide lors de l'utilisation des TIC. Travail d'équipe.	Utilise Word, un logiciel de présentation, utilise Excel	Adopte des comportements sûrs et légaux.
6 ^e	Entraide lors de l'utilisation des TIC. Travail d'équipe.	Utilise Word, un logiciel de présentation, utilise Excel	Adopte des comportements sûrs et légaux.



Annexe 4

Progression des apprentissages

Progression des apprentissages en TIC		 ÉCOLE GUY-DRUMMOND					
-->	L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignant(e).						
*	L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.						
	L'élève le fait par lui-même.						
Compétences	pré scolaire	1 ^è re	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e
A- Utiliser l'ordinateur et ses périphériques							
Ouvrir et fermer l'ordinateur (écran et périphériques)	*						
Ouvrir et fermer la session 009 (sans éteindre l'ordinateur)	*						
Ouvrir et fermer sa session sur PED (sans éteindre l'ordinateur)		*					
Contrôler la souris, pavé tactile et manipuler l'écran tactile	-->	-->	*				
Le clic gauche de la souris	*						
Le clic droit de la souris			-->	*			
Le double clic de la souris	*						
Bien contrôler le curseur de la souris	-->	*					
Utiliser les lettres d'utilisation courrante et les chiffres	-->	*					
Se déplacer avec les flèches du clavier	-->	*					
Utiliser les touches d'effacement du clavier	-->	*					
La touche retour	*						
La touche d'espace	-->	*					
Majuscules	-->	-->	*				
La ponctuation (point, virgule)		-->	*				
La ponctuation (- ! ? :)			-->	*			
Les accents, l'apostrophe, la cédille			-->	-->	-->	*	
Se repérer sur le clavier	-->	-->	*				
Utiliser ses 2 mains pour écrire au clavier				-->	-->	-->	*
Utiliser une technique de doigté plus efficace et rapide						-->	-->
Changer la langue du clavier					-->	-->	*
Utiliser les raccourcis-clavier					-->	-->	*
Comprendre l'organisation d'un ordinateur (menu démarrer, mes documents, ordinateur, réseau CSMB ...)				-->	-->	-->	*
Exploiter le réseau de la CSMB: Récupère un document dans Coffre			-->	-->	-->	-->	*
Exploiter le réseau de la CSMB: Déposer un document dans Échange					-->	-->	*
Nommer correctement son document			-->	-->	*		
Enregistrer son document dans le bon dossier				-->	-->	*	
Organiser ses documents en dossiers					-->	-->	*
Gérer les fenêtres (réduire, fermer, ...)	-->	*					
Basculer d'une fenêtre à l'autre			-->	-->	*		
Ouvrir et fermer un logiciel	-->	*					
Ouvrir et fermer un document		-->	*				
Reconnaître les icônes de l'interface et des logiciels qu'il utilise	-->	-->	*				
Reconnaître le type de document grâce à l'icône		-->	-->	-->	-->	*	
Reconnaître le type de document grâce à l'extension (.doc .pdf ...)					-->	-->	-->
Utiliser les fonctions communes (fichier, insertion, ...)				-->	-->	*	
Transférer du contenu à partir d'appareils mobiles							-->
Choisir la bonne imprimante	-->	-->	-->	*			
Créer un document PDF avec l'imprimante					-->	-->	*
Caméra numérique	-->	-->	*				
Numériser							-->
Microphone					-->	-->	-->
Autre périphérique en lien avec le PP	-->	-->	-->	-->	-->	-->	-->

B- Utiliser Internet et le Web	présco	1ère	2e	3e	4e	5e	6e
Utiliser un moteur de recherche	-->	-->	*				
Différencier quelques moteurs de recherche (google, bing)				-->	*		
Utiliser des mots-clés lors de ses recherches		-->	-->	-->	*		
Utiliser les fonctions de recherche avancée						-->	*
Valider l'exactitude de son information							-->
Utiliser une encyclopédie adaptés à son âge			-->	-->	*		
Utiliser un CD-ROM, un DVD			-->	*			
Copier - Coller des images d'Internet de façon éthique et légale	-->	*					
Transférer du texte vers un logiciel			-->	-->	*		
Utiliser l'information consultée de façon éthique et légale							
Utiliser des outils collaboratifs (idéateur, forum, blogue, skype, ...)				-->	-->	-->	-->
Utiliser un dépôt de documents en ligne					-->	-->	-->
Utiliser un agenda et un calendrier électronique							-->
Utiliser un courriel pour envoyer et recevoir des messages					-->	-->	*
Utiliser les fonctions : carnet d'adresse et pièces jointes						-->	*
Respecter l'étiquette du WEB dans les communications				-->	-->	-->	*
C- Utiliser les logiciels ou applications appropriés	présco	1ère	2e	3e	4e	5e	6e
Mise en page							
Modifier le style et le format du texte			-->	*			
Gras, Italique, soulignement			-->	-->	*		
L'alignement (centre, à gauche, à droite, justifié)				-->	*		
L'insertion d'images			-->	*			
Modifier l'image (habillage, rogner)				-->	*		
Redimensionner une image				-->	*		
Les puces et numérotations					-->	*	
Utiliser un tableau					-->	-->	*
Fonctions: copier, coller, couper, annuler			-->	-->	*		
Logiciel de dessin							
Créer une image	-->	*					
Modifier une image		-->	-->	-->	-->	*	
Pinceaux, crayons, effaces, ...	-->	*					
Des couleurs	-->	*					
Des formes	-->	-->	*				
Des effets spéciaux		-->	-->	*			
Ajout de texte		-->	-->	-->	*		
Traitement du son							
Utiliser un logiciel d'enregistrement sonore					-->	-->	-->
Traitement du texte							
Utiliser les outils de révision linguistique							-->
Utiliser les options statistiques							-->
Changer la langue du document							-->
Présentation							
Créer une présentation pour soutenir une communication				-->	-->	*	
Insérer et positionner un objet				-->	-->	*	
Les transitions et autres animations				-->	-->	*	
Insertion d'objet multimédia (image, son, vidéo, graphique)						-->	*

Révisée à l'automne 2020

Tébéiciel							
Déplacer des objets (images, texte, ...)	-->	-->	*				
Changer de mode (crayon, souris, clavier)			-->	-->	*		
Utiliser la règle, le rapporteur d'angles, ...				-->	-->	-->	*
Tableur							
Créer des calculs à l'aide de formules simples						-->	*
Créer des graphiques à partir d'un trableau de données						-->	*
Modifier certains paramètres (titre, type, nom des axes, ...)						-->	*
Navigateur							
Différencier quelques navigateurs (Chrome, Firefox, Explorer)				-->	-->	-->	*
Personnaliser un navigateur (signets, page de démarrage)					-->	-->	*
Explorer un navigateur auxiliaire					-->	-->	*
Autre							
Choisir un logiciel qui convient le mieux à son projet						-->	*
Utiliser le vocabulaire propre à l'informatique							
Se référer à des outils de dépannage (pas à l'enseignant)					-->	-->	*
Utiliser des stratégies de dépannage en ligne ou dans le logiciel						-->	*
Expliquer comment il a fait son travail et nommer les fonctions					-->	-->	*
Identifier le point fort de sa démarche et ce qu'il a trouvé difficile					-->	-->	*

