

Référentiel TIC



Réalisation: Steve Arsenault et Édith Roussel
Collaboration : Lyne St-Laurent et Sylvie Richard

N.B. Afin de pouvoir cliquer directement sur les hyperliens suggérés dans ce document, rendez-vous au site du RÉCIT de la CSRL <http://www.csrl.qc.ca/recit/> dans le lien Matériel. Pour apporter des commentaires ou des ajouts, communiquez avec Édith Roussel : edith.roussel@csrl.net.

COMPÉTENCE 6 d'ordre méthodologique : Exploiter les technologies de l'information et de la communication.

Sens de la compétence

L'école continue d'avoir un rôle à jouer auprès de ceux qui n'y ont toujours pas accès à la maison. Elle doit également amener tous les élèves à diversifier l'usage qu'ils en font et à développer un sens critique à leur endroit.

Mises à profit dans les champs disciplinaires, les TIC peuvent servir d'accélérateur au développement d'un large éventail de compétences du Programme de formation, transversales comme disciplinaires. En donnant accès à une multitude de sources d'information et à un nombre illimité d'interlocuteurs, elles permettent de bénéficier de l'expertise de spécialistes du monde entier et de partager idées et réalisations avec plusieurs.

Composantes de la compétence :

S'approprier les technologies de l'information et de la communication.

- ✓ Connaître les objets, les concepts, le vocabulaire, les procédures et les techniques propres aux TIC.
- ✓ Reconnaître dans un nouveau contexte les concepts déjà connus.
- ✓ Explorer les nouvelles fonctions des logiciels et du système d'exploitation.

Utiliser les technologies de l'information et de la communication pour effectuer une tâche.

- ✓ Explorer l'apport des TIC à une tâche donnée.
- ✓ Sélectionner les logiciels et exploiter les fonctions appropriées à la tâche.
- ✓ Appliquer les stratégies d'exécution et de dépannage requises.

Évaluer l'efficacité de l'utilisation de la technologie.

- ✓ Reconnaître ses réussites et ses difficultés.
- ✓ Cerner les limites de la technologie utilisée dans une situation donnée.
- ✓ Chercher les améliorations possibles dans sa manière de faire.

Évolution de la compétence

Progression dans la maîtrise des applications et des concepts de base	Préscolaire	1 ^{er} cycle	2 ^e cycle	3 ^e cycle	1 ^{er} cycle sec.	2 ^e cycle sec.
Interaction avec l'ordinateur : composantes, interface	→	→	→	→	→	→
Jeux éducatifs	→	→				
Dessin matriciel ou « point par point » : logiciel intégré	→	→	→			
Cédérom multimédia avec contenus éducatifs	→	→	→	→	→	→
Traitement de texte : logiciel intégré		←	→	→	→	→
Dessin vectoriel : logiciel intégré		←	→	→	→	→
Courriel		→	→	→	→	→
Tutoriels et didacticiels			←	→	→	→
Navigateur 3W			→	→	→	→
Compréhension de l'organisation de l'information, sa mesure et sa conservation			→	→	→	→
Présentation : éditeur HTML ou montage multimédia ou la fonction de présentation d'un logiciel intégré			←	→	→	→
Tableur : logiciel intégré					←	→
Base de données : logiciel intégré					→	→

LÉGENDE

→ Progressivement, l'élève maîtrise les applications et les concepts tout au long de sa formation. Il développe ses compétences de façon croissante.

← Dans bien des cas, rien n'empêche d'aborder un logiciel plus tôt.

→| Indique que l'élève devrait s'être approprié cette application ou ce concept.



PRÉSCOLAIRE

Portée de la compétence	Explication	Suggestions de matériel à utiliser
Interaction avec l'ordinateur: composante, interface	Tout ce qui permet aux élèves d'utiliser l'ordinateur avec ces périphériques: souris, clavier, imprimante, moniteur, haut-parleur casque d'écoute. (Les coloriages, les casse-têtes et les bricolages en ligne.)	<u>Cédéroms</u> : Adibou, Timmy chasseur de rêves. Mango Plumo... <u>Internet</u> : Le grand monde du préscolaire : www.grandmonde.com www.tibao.com , www.caillou.com , www.momes.net/jeux/cloriage.html , www.castokids.com (casto jeux), www.mimicracra.com , (initiation à la navigation)
Jeux éducatifs	Tout ce qui permet aux élèves d'apprendre en s'amusant	<u>Cédéroms</u> : Timmy chasseur de rêves, Lapin malin, L'anniversaire de Timmy... <u>Internet</u> : www.castokids.com , http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/index.htm#jeux , www.tibao.com , http://auxpetitesmains.free.fr/cadrejeuligne.htm , http://www.coloriage.info/
Dessin matriciel (ou point par point) Logiciel intégré	Tout ce qui permet aux élèves de dessiner comme avec le papier et le crayon	<u>Logiciels intégrés</u> : Paint <u>Autres logiciels</u> : KidPix, <u>Internet</u> : www.ptitclit.net (l'atelier de peinture), Lopart : http://www.lopart.net/lopart_03/lopart.html Ex : Dessiner un animal avec le crayon
Cédérom multimédia avec contenu éducatif	Tout ce qui permet à l'élève d'utiliser les fonctions multimédia de l'ordinateur	Larousse, Mon premier dictionnaire...



1^{ER} CYCLE

Portée de la compétence	Explication	Suggestions de matériel à utiliser
Interaction avec l'ordinateur: composante, interface	Tout ce qui permet aux élèves d'utiliser l'ordinateur avec ses périphériques: souris, clavier, imprimante, moniteur, haut-parleur, casque d'écoute.	<u>Cédérom</u> : Adibou 6-7 ans je calcule <u>Internet</u> : Le grand monde du primaire : www.primaire.grandmonde.com www.tibao.com , http://www.momes.net/ www.castokids.com ,
Jeux éducatifs	Tout ce qui permet aux élèves d'apprendre en s'amusant.	<u>Cédéroms</u> : Voyages au fond des maths, Mia, Dragon le dragon <u>Internet</u> : www.castokids.com , http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu/index.htm#jeux www.momes.net , http://www.mathabos.com/exe/index.php3?DocId=4 , http://www.webmomes.com/pages/introjeux.htm , http://auxpetitesmains.free.fr/cadrejeuligne.htm
Dessin matriciel (ou point par point)	Tout ce qui permet aux élèves de dessiner comme avec le papier et le crayon.	<u>Logiciel intégré</u> : Paint <u>Autres logiciels</u> : KidPix, Lopart <u>Internet</u> : http://clparc-beauvais.fr/enfant (l'ardoise magique) www.ptitclic.net (l'atelier de peinture), Ex: Dessiner un animal avec le crayon

Cédérom multimédia avec contenu éducatif	Tout ce qui permet à l'élève d'utiliser les fonctions multimédia de l'ordinateur.	<u>Cédéroms</u> : Larousse de la nature, Mon premier dictionnaire... Ex : Recherche sur un animal, plantes, planètes...
Traitement de texte	Tout ce qui permet à l'élève d'utiliser les fonctions de base d'un traitement de texte.	<u>Logiciel intégré</u> : Word, WordPad <u>Autres logiciels</u> : Théo au pays des histoires animées, L'Atelier du livre Ex : Création d'un album de phrases
Navigateur WWW	Tout ce qui permet à l'élève la consultation de différents sites Web.	Netscape ou Explorer Ex. : www.veterinet.net , www.momes.net , www.grandmonde.com http://www.lescale.net/ , http://www.endirect.qc.ca/jeunes/liens.htm , www.mimicracra.com , http://www.mathabos.com/exe/index.php3?DocId=4 (pour la 2 ^e année)
Compréhension de l'organisation de l'information, sa mesure et sa conservation	Tout ce qui permet à l'élève de connaître les fonctionnalités de Windows: créer un dossier et d'y sauvegarder des fichiers.	Windows 95, 98, 2000 ou XP Sauvegarder un fichier sur le disque dur, sur un serveur ou sur une disquette. NOTE : au cours de différentes activités, l'enfant est appelé à sauvegarder son fichier sur une disquette.
Courriel	Tout ce qui permet à l'élève d'échanger par le biais du courriel.	2 ^e année: Utiliser la fonction répondre à l'auteur dans un courriel. (www.hotmail.com), www.monpif.ca RECOMMANDÉ Ex : Le professeur écrit un message à un élève et celui-ci lui répond par la fonction répondre à l'auteur.

2^e CYCLE

Portée de la compétence	Explication	Suggestions de matériel à utiliser
Interaction avec l'ordinateur : composante, interface	Tout ce qui permet aux élèves d'utiliser l'ordinateur avec ses périphériques : souris, clavier, imprimante, moniteur, haut-parleur, casque d'écoute.	À réaliser à travers différentes activités.
Dessin matriciel (ou point par point)	Tout ce qui permet aux élèves de dessiner comme avec le papier et le crayon	<u>Logiciel intégré</u> : Paint <u>Autres logiciels</u> : KidPix Lopart, Ex. : Dessiner un animal avec le crayon
Cédérom multimédia avec contenu éducatif	Tout ce qui permet à l'élève d'utiliser les fonctions multimédias de l'ordinateur.	Cédéroms : Larousse de la nature, Mon premier dictionnaire, Encarta... Ex. : Références pour une recherche
Traitement de texte.	Tout ce qui permet à l'élève d'utiliser les fonctions de base d'un traitement de texte.	<u>Logiciel intégré</u> : Word, WordPad <u>Autres logiciels</u> : Atelier du livre Ex. : Création d'un album de phrases, Création d'histoires...
Dessin vectoriel	Tout ce qui permet à l'élève de dessiner ou créer des objets (cercles, ovales, rectangles, carrés, losanges...)	Print Artist, Print Master Gold, Atelier du livre Ex. : Création d'une carte de fête...

Navigateur WWW	Tout ce qui permet à l'élève la consultation de différents sites Web.	Netscape ou Explorer Ex. : www.veterinet.net , www.momes.net , www.grandmonde.com http://www.lescale.net/ http://www.endirect.qc.ca/jeunes/liens.htm , www.dispapa.com , http://lesdebrouillards.qc.ca , http://atlas.qc.ca/site/français , http://www.mathabos.com/exe/index.php3?DocId=4
Compréhension de l'organisation de l'information, sa mesure et sa conservation	Tout ce qui permet à l'élève de connaître les fonctionnalités de Windows:	Windows 95, 98, 2000 ou XP Sauvegarder un fichier sur le disque dur, sur un serveur, sur une disquette ou un cédérom. À réaliser pendant l'année scolaire
Courriel	Tout ce qui permet à l'élève d'échanger par le biais du courriel	www.hotmail.com , www.monpif.ca RECOMMANDÉ Écrire des courriels aux élèves avec une adresse commune. (ne pas oublier d'inscrire un objet.)
Tutoriels et didacticiel	Tout ce qui permet à l'élève de connaître davantage par des exemples ou autres un logiciel ou un cédérom.	TapTouche, Mango Plumo

PORTFOLIO



3^e CYCLE

Portée de la compétence	Explication	Suggestion de matériel à utiliser
Interaction avec l'ordinateur : composante, interface	Tout ce qui permet aux élèves d'utiliser l'ordinateur avec ses périphériques : souris, clavier, imprimante, moniteur, haut-parleur, casque d'écoute.	À réaliser à travers différentes activités.
Dessin matriciel (ou point par point) Logiciel intégré	Tout ce qui permet aux élèves de dessiner comme avec le papier et le crayon.	<u>Logiciel intégré</u> : Paint <u>Autres logiciels</u> : KidPix, Lopart Ex. : Dessiner un animal avec le crayon
Cédérom multimédia avec contenu éducatif	Tout ce qui permet à l'élève d'utiliser les fonctions multimédias de l'ordinateur. (Plusieurs cédéroms éducatifs).	Cédéroms : Larousse de la nature, Mon premier dictionnaire, Encarta... Références pour des recherches.
Traitement de texte : logiciel intégré	Tout ce qui permet à l'élève d'utiliser les fonctions de base d'un traitement de texte (Word).	<u>Logiciel intégré</u> : Word, WordPad, <u>Autres logiciels</u> : Atelier du livre Banque d'images : www.picto.qc.ca , Ex. : Création d'un album de phrases, Création d'histoires...

Dessin vectoriel	Tout ce qui permet à l'élève de dessiner ou créer des objets (cercles, ovales, rectangles, carrés, losanges...).	PrintArtist, PrintMaster Gold, Atelier du livre Création des certificats pour la fin de l'année...
Navigateur WWW	Tout ce qui permet à l'élève la consultation de différents sites Web.	Netscape ou Explorer Ex. : http://www.momes.net/ www.veterinet.net , www.grandmonde.com , www.museevirtuel.ca http://www.lescale.net/ , http://www.endirect.qc.ca/jeunes/liens.htm http://atlas.qc.ca/site/français , www.vieuxmetiers.ca , http://www.mathabos.com/exe/index.php?DocId=4
Compréhension de l'organisation de l'information, sa mesure et sa conservation	Tout ce qui permet à l'élève de connaître les fonctionnalités de Windows., exemple : créer un dossier, sauvegarder et y récupérer des fichiers.	Windows 95 et 98
Courriel	Tout ce qui permet à l'élève d'échanger par le biais du courriel.	Outlook express, www.hotmail.com , www.monpif.ca RECOMMANDÉ Correspondance scolaire

Tutoriels et didacticiel	Tout ce qui permet à l'élève de connaître davantage, par des exemples ou autres, un logiciel ou un cédérom.	TapTouche
--------------------------	---	-----------

PORTFOLIO

