



LA CREP ET LES COMPÉTENCES DU CRCN

La transdisciplinarité du projet permet aux élèves de développer de nombreuses compétences, généralistes ou numériques, dont certaines figures dans les premiers niveaux du Cadre de Référence des Compétences Numériques (CRCN).

 1- INFORMATIONS ET DONNÉES			
Compétences	Niv	Sous-compétences	Activités Coupe de Robotique
1.1 Mener une recherche et une veille d'information	1	Lire et repérer des informations sur un support numérique	Recherche documentaire à la constitution des scénarios
		Effectuer une recherche simple en ligne en utilisant un moteur de recherche	
	2	Questionner la fiabilité et la pertinence des sources	
1.2 Gérer des données	1	Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur utilisé et les retrouver	Constitution progressive du contenu, nécessité de retrouver son travail d'une séance à l'autre
1.3 Traiter des données	1	Sélectionner et mettre en relation des informations issues de ressources numériques	Mise en relation de plusieurs informations retrouvées dans la constitution des scénarios
	2	Insérer, saisir et trier des données dans un tableur pour les exploiter	En modalité de travail (mathématiques), pouvoir traiter des données utiles au parcours du robot (vitesse, distance, angle...)
 2- COMMUNICATION ET COLLABORATION			
Compétences	Niv	Sous-compétences	Activités Coupe de Robotique
2.1 Interagir	1	Comprendre que des contenus sur Internet peuvent être inappropriés et savoir réagir	Utiliser l'ENT comme modalité asynchrone d'échanges autour du projet, et pouvoir communiquer en respectant les attendus
	2	Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer	

		Connaître et utiliser les règles de civilité lors des interactions en ligne	
2.2 Partager et publier	1	Publier des contenus en ligne	Utiliser l'ENT dans l'organisation du projet (support des travaux de groupe, partage de documents...)
	2	Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée	
2.3 Collaborer	1-2	Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager et coproduire	Utiliser un PAD dans un cadre sécurisé (ENT) pour travailler à plusieurs sur la production d'un contenu ou s'organiser




3- CRÉATION DE CONTENU

Compétences	Niv	Sous-compétences	Activités Coupe de Robotique
3.1 Développer des documents à contenu majoritairement textuel	1	Utiliser les fonctions simples d'un traitement de texte	Rédaction éventuellement numérique des traces d'apprentissage ou du descriptif du projet
3.2 Développer des documents visuels ou sonores	1	Produire ou numériser une image ou un son	Ajout de contenu multimédia (photographies, images, enregistrements sonores) dans le descriptif du projet
	2	Produire et enregistrer un document multimédia	Réaliser une vidéo de la séquence, produire un mini-film dans le cadre d'un concours distanciel
3.4 Programmer	1	Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples	Réalisation par les élèves de plusieurs programmes codés en vue de la démonstration d'un programme final, qui doit respecter un certain nombre de consignes imposées, et mobilisant progressivement un certain nombre de procédures complexes
	2	Réaliser un programme simple	
	3	Développer un programme pour répondre à un problème à partir d'instructions simples d'un langage de programmation	
		Modifier un algorithme simple en faisant évoluer ses éléments de programmation	
		Mettre au point et exécuter un programme simple commandant un système réel ou un système numérique	



4- PROTECTION ET SÉCURITÉ

4.1 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	Engager autour du projet une réflexion sur les temps numériques et temps d'écran, pour prôner un usage raisonné et responsable
--	---	--	--

		équilibre social et psychologique	
 5- ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE			
5.2 Evoluer dans un environnement numérique	1	Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique	Utiliser l'ENT dans l'organisation du projet (support des travaux de groupe, partage de documents...) et comme modalité asynchrone d'échanges autour du projet
	2	Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique	