

PRODUCTION INTELLECTUELLE 1

Outil de positionnement des compétences digitales

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Seul le texte de cette publication (et non les illustrations) est disponible cette licence.

Introduction

Le cadre européen des compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie définit **huit compétences-clés nécessaires à l'épanouissement et le développement personnels, la citoyenneté active, l'intégration sociale et l'emploi** des citoyens européens. **La compétence numérique¹ en fait partie intégrante.** Le cadre la définit comme suit : « *La compétence numérique implique l'usage sûr et critique des technologies de la société de l'information (TSI) au travail, dans les loisirs et dans la communication. La condition préalable est la maîtrise des TIC: l'utilisation de l'ordinateur pour obtenir, évaluer, stocker, produire, présenter et échanger des informations, et pour communiquer et participer via l'internet à des réseaux de collaboration.* »².

On peut considérer la compétence numérique comme étant une **compétence transversale**, mobilisée par de nombreuses personnes, dans le cadre de l'exercice de nombreux métiers, dans différentes situations professionnelles, mais également dans la sphère privée. On peut la qualifier de **littératie numérique**, à concevoir ici comme *l'aptitude à comprendre et utiliser des outils technologiques et informatiques* au quotidien, dans la sphère privée comme professionnelle. Cette compétence demande d'être capable de mobiliser des compétences, aptitudes ou capacités, diverses qui sont l'objet du présent projet.

TAACTIC s'attaque donc à l'enjeu de la littératie numérique des publics adultes peu qualifiés, en développant leurs savoirs, savoir-faire et savoir-faire comportementaux en la matière. **TAACTIC a ainsi pour but d'identifier, développer et valoriser les compétences numériques de base des adultes peu qualifiés** afin de faciliter leur accès durable au marché de l'emploi.

Ces publics sont particulièrement impactés par la fracture numérique et présentent des difficultés pour s'adapter aux évolutions rapides du marché du travail. De plus, la digitalisation rapide de la société et de tous les aspects de notre quotidien (services publics et privés, loisirs, démarches administratives, commerces, ...) implique de nombreuses inégalités pour ces publics, qui se retrouvent d'autant plus marginalisés.

Ainsi, le projet a pour objectif de proposer des réponses pratiques et opérationnelles aux centres de formation afin d'identifier, de développer et de rendre visible l'apprentissage des compétences numériques en vue d'une meilleure insertion sociale, la poursuite de parcours de formation et un accès durable à de l'emploi de qualité pour les apprenants.

Pour atteindre ses objectifs, TAACTIC travaille à :

- **Créer un outil de positionnement, pour identifier et situer les compétences numériques des apprenants**
- Définir un **cadre de référence commun** pour la formation aux compétences numériques de base, comprenant un module de formation aux compétences numériques de base
- Développer des **activités pédagogiques innovantes** pour les professionnels de l'éducation et de la formation professionnelle et leurs apprenants (EFP)
- Élaborer des **recommandations pour former aux métiers du numérique** d'avenir, accessibles aux publics peu qualifiés

¹ La compétence est comprise ici comme le terme *competency* en anglais, soit la capacité à utiliser et mobiliser des compétences (*skills*), soit un ensemble de ressources (aptitudes, connaissances, ...).

² Les compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie, p.7, accessible via https://competencescles.eu/sites/default/files/attachements/keycomp_fr.pdf

- Fournir une **boîte à outils**, rassemblant des ressources pédagogiques existantes pour aider à l'organisation de filières de formation aux métiers du numérique

Mes compétences numériques, outil de positionnement

Le bilan de compétences constitue l'un des éléments principaux, et prioritaires, quand on parle de formation et d'éducation. Il se déroule généralement dès l'entrée en formation, pour positionner l'apprenant et ses compétences afin de construire son projet professionnel et ajuster son parcours de formation. Le bilan de compétence sert à l'accompagnement de l'apprenant, permettant de poser un "diagnostic" sur son profil. Il ne s'agit pas d'évaluer la personne, ou de tester ses compétences, mais bien de **situer ces compétences**.

Mes compétences numériques est l'**outil de positionnement des compétences numériques** des apprenants développé dans le cadre du projet **TAACTIC**. Il a été développé pour que, systématiquement, les opérateurs d'EFP puissent intégrer, à leur processus de bilans de compétences, une partie dédiée aux compétences numériques.

Notre outil a pour vocation d'être utilisé à plusieurs moments du parcours de formation, pour pouvoir observer l'évolution de l'apprenant et permettre de positionner ses performances quant à la mobilisation des compétences numériques et ajuster, de ce fait, le parcours d'apprentissage et les actions pédagogiques à mener avec lui.

Cet outil est basé sur le cadre européen des compétences numériques pour les citoyens, le **DIGCOMP**, **en croisant ses versions 2.0 et 2.1**³, qui balisent **5 grandes aires de compétences numériques** :

1. **Informations et données**
2. **Communication et collaboration**
3. **Création de contenu digital**
4. **Sécurité**
5. **Résolution de problèmes**

Dans le cadre de **TAACTIC**, les partenaires ont fait le choix de s'attarder particulièrement sur les **niveaux**⁴ **1 et 2 du DIGCOMP 2.1**, correspondant aux **fondements**, soit un *utilisateur élémentaire*, car le projet cible les publics adultes peu qualifiés.

Les partenaires ont opéré des choix et sélectionné, dans ce cadre de référence, les compétences les plus pertinentes à tester (voir tableau plus bas). Avec cet outil, le parti pris est de **tester par le faire** autant que possible, avec des exercices à réaliser et des questions concrètes.

Les critères pour la création du test étaient de générer un test :

- Permettant d'avoir une **vision globale** des compétences numériques de l'apprenant dès son entrée en formation
- Rapide, tout en contenant des **questions variées mais ciblées**
- Qui soit un outil « simple », **clé en main mais adaptable et modulable**
- Pertinent et exploitable dans **tous les contextes de formation**, peu importe la filière ou le secteur de formation

Les questions du test ont été choisies dans une optique de **positionnement des compétences-détection des lacunes, et non pas d'évaluation des compétences**. Les exercices proposés ne sont donc pas liés

³ Pour le projet, nous avons réalisé un croisement, à mi-chemin entre la version 2.0 et 2.1, qui sont complémentaires. Pour plus d'informations, voir <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

⁴ Les niveaux du DIGCOMP sont définis selon le degré de maîtrise et d'autonomie de l'utilisateur pour accomplir une action.

directement à des objectifs de formation, mais bien imaginés sur base des aires de compétences listées dans le DIGCOMP.

S'appropriier l'outil : pistes et conseils pour l'adapter

Notre ambition pour cet outil était double. Il s'agissait de réaliser à la fois un outil :

- Suffisamment **commun et « universel »**, qui puisse être opérationnel en l'état et utilisé tel quel au sein d'un grand nombre d'organisations d'éducation et de formation professionnelle...
- ... mais **qui puisse servir de canevas de référence**, pour que tout opérateur de formation intéressé puisse facilement se l'approprier, le modifier et l'adapter à ses réalités de formation, et capitaliser sur notre outil pour obtenir un outil de qualité mais taillé sur mesure

L'outil est donc opérationnel en l'état, mais vous pouvez tout à fait vous en emparer librement. Lors du développement de l'outil, nous avons réalisé une phase de testing en recueillant l'avis de professionnels de terrain sur ce que nous avons créé (formateurs-rices, coordinations pédagogiques, directions de centres de formation, etc.). Grâce à l'implication et aux réactions de ces *experts pédagogiques*, nous avons pu améliorer l'outil. Certains commentaires n'ont pas pu être intégrés à la réalisation finale, malgré leur pertinence. Ci-dessous, vous trouverez donc une série de conseils issus du testing, pour que vous puissiez vous emparer de l'outil l'adapter si vous le souhaitez :

Système d'exploitation : Nous avons pris le parti de nous baser sur le système d'exploitation et les logiciels propriétaires, souvent payants, car ils sont couramment utilisés dans les organisation d'EEP. L'outil est donc centré autour des logiques Windows, Suite Office et autres logiciels courants. Pourtant, si vous travaillez avec des publics vulnérables, qui n'ont pas forcément l'occasion d'accéder à des licences payantes dans la sphère privée, il peut être pertinent d'adapter le contenu en prenant l'option des systèmes et logiciels libres, gratuits, collaboratifs, ... A ce sujet, vous pouvez donc explorer les logiques et imageries de Linux & Ubuntu, Libre Office, Open Office, Mozilla Firefox, Framasoft, ...

Périphérique et supports : A nouveau, un parti pris a été de tester les compétences dans le cadre de la formation et l'éducation, soit des compétences numériques plutôt en lien avec « la bureautique » plutôt que des « compétences citoyennes »⁵. De ce fait, nous avons plutôt pensé un outil centré sur l'utilisation d'un ordinateur (fixe ou portable). Il peut être pertinent d'adapter le test, en tout ou en partie, en changeant certaines questions (ou en en ajoutant) centrées autour des éléments et actions propres aux tablettes et smartphones. De même, vous pourriez insister plus sur les systèmes de stockage et de partage dématérialisés (cloud, réseaux, plateforme d'échange en ligne, ...).

Compréhension et savoirs de base : Dans les organismes d'EEP, il n'est pas rare d'accueillir des publics analphabètes, ou ne maîtrisant pas suffisamment la/les langue(s) nationale(s). Par ailleurs, certains apprenants présentent également des troubles cognitifs ou des rythmes d'apprentissage divers. Pour ces apprenants, le test en l'état n'est que peu praticable. Il peut l'être si l'apprenant est encadré par un-e formateur-riche lors de la passation du test. Au mieux, il faudrait adapter l'outil en intégrant plus de visuels (images, pictogrammes, ...), en simplifiant les consignes, en adaptant le vocabulaire et le niveau de langage.

⁵ Par exemple : réaliser une démarche administrative, effectuer un paiement en ligne, trouver un horaire de transport en commun, etc.

Contenu et thématiques : En l'état, les contenus et thématiques des questions sont « standardisés ». Nous avons volontairement choisi des exemples culturels suffisamment communs pour qu'ils puissent être compris par tous. Le test pourrait être amélioré, pour intéresser et motiver davantage vos apprenants, en adaptant les références culturelles.

Par exemple :

- Adapter les références culturelles européennes avec des **références nationales ou régionales**.
- Substituer les références culturelles par des références **thématiques en lien avec votre organisation ou la filière de formation des apprenants**.
- Changer les textes et références culturelles en des **références culturelles plus connues de vos apprenants**.
- Ajouter ou substituer certaines questions par des thématiques et **questions concernant plus directement des adultes en parcours d'insertion socioprofessionnelle** : recherche d'offres d'emploi, rédaction de candidatures, ...

Niveau et compétences abordées : certaines parties de l'outil pourront peut-être vous sembler peu pertinentes. C'est notamment le cas de la partie concernant les tableurs. Plusieurs experts pédagogiques ayant participé au testing ont effectivement abondé dans ce sens. A l'inverse, certains ont estimé que cette partie était une bonne entrée en la matière. N'hésitez pas, alors, à **conserver ou supprimer certaines parties de l'outil**, au choix, en fonction de vos publics et de vos objectifs de formation.

Passation du test : nous avons pensé l'outil comme étant un outil global condensé. Pour certains apprenants, ou dépendant du rythme et du programme d'apprentissage, vous pourriez scinder le test en plusieurs parties et le soumettre en plusieurs temps distincts aux apprenants.

Compétences visées par l'outil

Parmi le cadre de référence DIGCOMP, les partenaires ont filtré et sélectionnés les compétences qu'ils estimaient les plus pertinentes à tester avec les apprenants issus du groupe-cible. C'est sur cette base qu'a été développé l'outil **Mes compétences numériques**.

Ci-dessous, voici la liste des compétences retenues au **niveau 1-2 (Utilisateur élémentaire)** :

1. TRAITEMENT DE L'INFORMATION	
1.1 Surfer, chercher et filtrer des données, de l'information et du contenu digital	<i>Je suis capable de rechercher de l'information en ligne en utilisant un moteur de recherche</i>
1.2 Evaluer des données, de l'information et du contenu digital	<i>Je suis capable de trouver une information. Je sais que l'information disponible en ligne n'est pas toujours fiable</i>
1.3 Gérer des données, de l'information et du contenu digital	<i>Je peux sauvegarder ou stocker des fichiers ou du contenu (texte, images, musique, vidéos, pages web, etc.) et les retrouver une fois sauvegardées ou stockées</i>

2. COMMUNICATION & COLLABORATION

2.1 Interagir via des technologies digitales	<i>Je peux communiquer avec les autres par téléphone portable, voix sur IP (Skype, etc.), courriel ou bavardage en ligne – en utilisant les fonctions de base (messagerie vocale, SMS, envoi et réception de courriels, échange de textes, etc.)</i>
2.2 Partager via des technologies digitales	<i>Je peux partager des fichiers ou du contenu à l'aide d'outils simples</i>
2.3 Citoyenneté numérique	<i>Je sais que je peux utiliser les technologies numériques pour interagir avec des services (services publics, banques, hôpitaux, etc.)</i>
2.4 Collaborer via des canaux digitaux	<i>Je sais qu'il existe des sites de réseautage social et des outils de collaboration en ligne</i>
2.5 Netiquette	<i>Je sais que lors de l'utilisation des outils numériques, certaines règles de communication doivent être respectées (par ex. lorsqu'on poste un commentaire ou que l'on partage des informations personnelles)</i>
2.6 Gérer son identité digitale	<i>Je sais que partager ma vie privée sur les réseaux sociaux revient à la livrer publiquement</i>

3. CRÉATION DE CONTENU

3.1 Développer du contenu digital	<i>Je peux créer du contenu numérique simple (textes, tableaux, images ou fichiers audio, etc.) dans au moins un format, en utilisant les outils numériques</i>
3.2 Intégrer et modifier du contenu	<i>Je peux apporter des modifications de base aux contenus créés par d'autres. Je sais que le contenu peut être protégé par des droits de reproduction</i>

4. SÉCURITÉ

4.1 Protéger son matériel	<i>Je peux prendre des mesures simples pour protéger mes appareils (par ex. en utilisant des antivirus ou des mots de passe)</i>
4.2 Protéger ses données personnelles, privacy	<i>Je sais que l'information disponible en ligne n'est pas toujours fiable. Je sais que mon identité numérique (identifiant et mot de passe) peut être volée. Je sais que je ne dois pas dévoiler d'information privée en ligne.</i>
4.4 Protéger l'environnement	<i>Je prends des mesures simples pour économiser l'énergie</i>

5. RÉOLUTION DE PROBLÈMES

5.1 Résoudre des problèmes techniques	<i>Je peux trouver soutien et assistance lorsqu'un problème technique se produit ou lorsque j'utilise un nouvel appareil, un nouveau programme ou une nouvelle application</i>
5.2 Identifier des besoins et des réponses technologiques	<i>Je sais comment résoudre les problèmes de routine (par ex. fermer un programme, redémarrer un ordinateur, réinstaller ou mettre à jour un programme, vérifier une connexion Internet)</i>

Mes compétences numériques

Outil de positionnement des compétences numériques de base

Consignes préalables au déroulement du test

Le test se déroule sur ordinateur.

- Dans le document de l'outil, en dernière page, ajoutez votre adresse email pour qu'ils puissent vous envoyer leurs réponses lorsqu'ils ont fini le test.
- Ensuite, envoyez ou partagez-leur le document du test + le document Excel « UE 2019 » ([disponibles en version .doc et .xls sur le site du projet](#))

L'apprenant doit ouvrir le document (seul, sur consigne ou on l'ouvre avec lui pour en prendre connaissance) et réaliser les exercices demandés. Son ordinateur doit être connecté à Internet.

Nous ne recommandons pas une durée limite à la réalisation de ce bilan, car cela peut varier fortement en fonction du profil et du niveau de l'apprenant. Nous vous recommandons de jauger une durée pouvez tenter de leur donner une estimation de temps. Cela peut varier fortement, dépendant du niveau de l'apprenant. Une approximation peut être placée à environ 1h30 à 2h pour l'accomplissement des tous les exercices.

Pensez à les rassurer, et à leur dire qu'il ne s'agit pas d'une évaluation. Explicitez-leur les conditions et objectifs de la réalisation de ce positionnement : situer leurs compétences, adapter la formation.



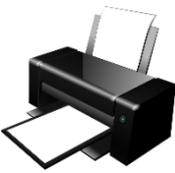
Mes compétences numériques

Ceci est un bilan numérique, composé de questions et exercices pour exercer et positionner tes compétences numériques. Prends le temps pour y répondre, et n'hésite pas à faire appel à un formateur si tu as besoin d'aide pour comprendre une question ou réaliser un exercice.

Environnement informatique

1. Comment s'appellent ces périphériques informatiques ? Ecris le numéro dans la case de l'image correspondante :

1. Ordinateur 2. Souris 3. Clavier 4. Clé USB 5. Imprimante

				
N°...

2. Sur quelle icône dois-tu cliquer pour...

- *Imprimer :*
- *Retrouver ou ranger un document :*
- *Eteindre l'ordinateur :*
- *Fermer un document ou une page :*
- *Ouvrir un document avec du texte :*
- *Connecter ton ordinateur à Internet :*

1	2	3	4	5	6
					

3. Y a-t-il une imprimante connectée à cet ordinateur ? ...

- *Si oui, quel est son nom ?*

4. Quel est le nom du réseau Internet auquel est connecté cet ordinateur ?

- *S'agit-il d'une connexion Wifi ou par câble Ethernet ?*

5. Sur cet ordinateur, dans les Documents, crée un Nouveau dossier et nomme-le BILAN TIC.



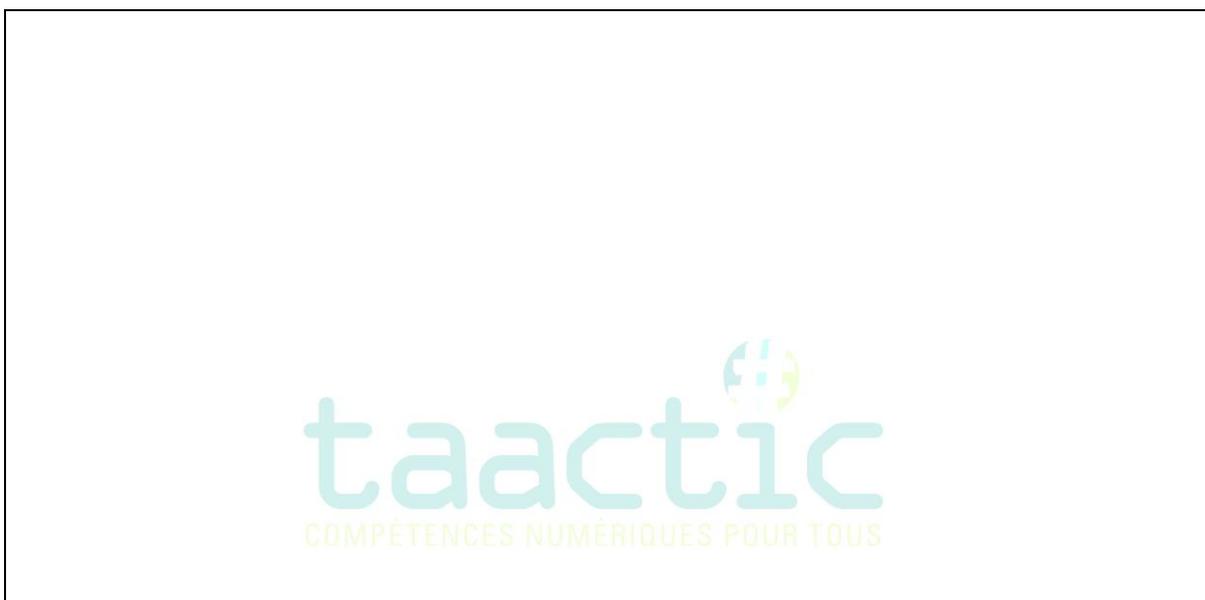
Recherche d'information

1. En cherchant sur Internet, réponds aux questions suivantes :

- *En quelle année est né Robert Schuman, le fondateur de l'Union Européenne ?*
- *Quelle est le lien du site web du parlement européen ?*
- *Quelle est l'adresse physique du Parlement Européen à Bruxelles ?*
- *Quelle distance sépare le Parlement Européen de Bruxelles du Parlement Européen de Strasbourg ?*

2. Quel moteur de recherche as-tu utilisé pour répondre à ces questions ?

3. En utilisant Internet, cherche le drapeau européen. Insère-le ensuite dans ce cadre :



4. En cliquant sur ce lien <https://europarl.europa.eu/visiting/fr/digital/online-resources>, télécharge la brochure de visite de *La Maison de l'histoire européenne*. Ensuite, enregistre-la dans le dossier *Bilan TIC* que tu as créé.

Communication

1. Quel logiciel ou application peux-tu utiliser...

- Pour passer un appel vidéo

	Oui	Non
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 Messenger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Pour envoyer un e-mail

	Oui	Non
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 Messenger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Partager ou envoyer des photos à ta famille

	Oui	Non
 Google Drive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 WhatsApp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Ajouter une pièce jointe à un e-mail :

	Oui	Non
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Rédige un e-mail

Tu veux organiser une sortie avec tes amis au zoo le week-end prochain. Pour gagner du temps, tu effectues une réservation par e-mail. Au total, vous serez 5 personnes.

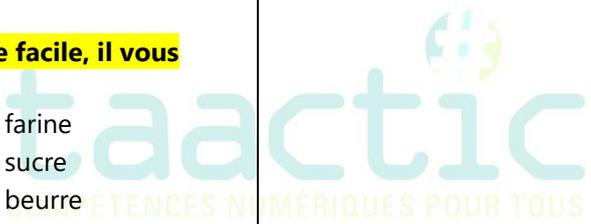
Rédige un e-mail ci-dessous pour effectuer une réservation, à destination de contact@lezoo.eu

Envoyer	À	 COMPÉTENCES NUMÉRIQUES POUR TOUS
	Cc.	
	Objet	

Création de contenus

1. Ajoute le numéro des pages en bas de page.

2. Effectue les manipulations suivantes :

<p>Sur le texte dans la case de droite, applique la police Times New Roman en taille 10. Mets le texte en gras et italique.</p>	<p>Madame de Réan allait tous les jours après déjeuner, vers deux heures, donner du pain et du sel aux chevaux de Monsieur de Réan ; il en avait plus de cent.</p>
<p>Centre le texte et mets-le en rouge.</p>	<p>Sa maman avait des petits poissons pas plus longs qu'une épingle et pas plus gros qu'un tuyau de plume de pigeon. Madame de Réan aimait beaucoup ses petits poissons, qui vivaient dans une cuvette pleine d'eau au fond de laquelle il y avait du sable pour qu'ils pussent s'y enfoncer et s'y cacher.</p>
<p>Reproduis, dans la case vide, à droite, le texte ci-dessous en respectant sa mise en forme</p> <p>Pour un cake à la vanille facile, il vous faudra :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 250 grammes de farine • 250 grammes de sucre • 250 grammes de beurre amolli • 4 œufs • 1 gousse de vanille <p>Si vous suivez ma recette, c'est la réussite garantie à 100% !</p>	

3. Reproduis le tableau à l'identique pour le mois de Juin 2020. Dans le tableau que tu viens de créer, ajoute une ligne pour un nouvel élève, appelé *Nicolas*. Pour lui, fusionne les deux cases de Stage.

MAI 2020	Formation informatique	Formation en lecture	Stage 1	Stage 2
Nadia	30h	25h	0h	60h
Pablo	10h	30h	120h	60h

Tableur

1. Ouvre le document tableur nommé « UE 2019 » et réponds aux questions suivantes :

- En triant les capitales par ordre alphabétique, quel est le dernier pays de la liste ?
- En filtrant les dates d'adhésion pour masquer les pays ayant rejoint l'Union Européenne en 2013, combien de pays reste-t-il dans la liste ?

2. Crée un nouveau document tableur, dans lequel tu vas reproduire le tableau ci-dessous.

	A	B	C	D
1	Budget mensuel			
2	Rentrées		Dépenses	
3	Salaire	1.800,00 €	Loyer et charges	850,00 €
4			Alimentation	400,00 €
5			Transports	100,00 €
6			Loisirs et sorties	50,00 €
7			Vêtements	50,00 €
8			Santé (médicaments, ...)	45,00 €
9			Divers	50,00 €
10	Total rentrées		Total dépenses	
11				
12	Reste			
13				

COMPÉTENCES NUMÉRIQUES POUR TOUS

Ensuite, réalise les manipulations suivantes :

- En utilisant la formule de Somme dans ton tableau, calcul le total des rentrées (B10) et le total des dépenses (D10).
- Etablis une formule pour calculer ce qu'il te reste à la fin du mois (D12).

3. Enregistre-le en le nommant « Exercice budget » dans ton dossier Bilan TIC.

Sécurité

1. Y a-t-il un antivirus installé sur cet ordinateur ?

- Si oui, quel est son nom ?

2. Imagine que tu souhaites créer une nouvelle adresse mail en utilisant un mot de passe sûr, pour que personne ne puisse accéder à ton compte. Lequel choisis-tu dans la liste ci-dessous ? ...

- A. carol82
- B. c@rol82
- C. LmAet5!

3. Lis les phrases suivantes. Coche Oui ou Non si tu es d'accord, ou pas, avec les décisions prises :

	Oui	Non
Je reçois un mail de ma banque me demandant le code de ma carte bancaire. → Je réponds et j'envoie mon code.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je reçois un mail d'une entreprise connue mais d'une adresse mail inconnue. On m'y demande de cliquer sur un lien pour mettre à jour mes données. → Je peux faire confiance, je clique sur le lien.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je reçois un mail d'une adresse mail inconnue, qui m'informe que j'ai gagné un cadeau et envoie un document en pièce jointe. → Je supprime le mail et bloque la personne qui me l'a envoyé.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sur Facebook, je peux publier mon adresse personnelle sans problème.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pour que la batterie de mon ordinateur dure longtemps, je le laisse branché à la prise de courant en continu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mon voisin a publié un article de presse sur Facebook. → Je vérifie l'information avant d'y croire, en faisant des recherches sur d'autres sites.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quand je trouve une photo ou une image sur Internet, je ne peux pas la modifier et l'utiliser comme je veux.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sous une photo Instagram, on me demande de publier mon adresse mail et mon mot de passe pour participer à un concours. → Je commente avec les informations demandées.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je suis à la plage et j'ai pris une photo de la mer. Sur la photo, on voit d'autres personnes que je ne connais pas et des enfants en train de jouer dans le sable. → Je la publie sur Facebook et Instagram pour que tous mes amis puissent la voir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pour finir...

Quand tu as fini tous les exercices :

1. Prends une capture d'écran de ton dossier Bilan TIC. Insère-là ici :

2. Enregistre ce document en format PDF en le nommant « Bilan TIC - *ton nom* ». Enregistre-le dans ton dossier Bilan TIC.

3. Envoie un email à (AJOUTEZ ICI L'ADRESSE MAIL DU FORMATEUR QUI ENCADRE L'ACTIVITE) avec ce document (version PDF) + ton document « Exercice budget »

Dans l'objet du mail, écris *ton nom* + Bilan TIC



www.taactic.eu

2019-1-FR01-KA204-063046