

Compétences et capacités à évaluer

Extrait de la [note de service du 6-4-2012 \(BOEN du 3 mai 2012 ; grille de compétences et notation\)](#) complément à la [note de service n° 2011-140 du 3 octobre 2011](#).

Les [grilles de compétences et d'évaluation](#) de l'épreuve de spécialité « informatique sciences du numérique » ont été publiées au [Bulletin officiel du 3 mai 2012](#).

Annexe 1 : grille de compétences et capacités

La grille couvre un ensemble de compétences variées, assez larges par leur énoncé et déclinées en un certain nombre de capacités plus spécifiques, décrites au moyens de situations et de contextes (non limitatifs) permettant leur mise en jeu et observation.

L'une de ces compétences (C5) correspond à un « savoir-être » plus qu'à un « savoir-faire », et son évaluation relève avant tout du suivi de l'élève ; c'est pourquoi la compétence C5, qui apparaît dans le livret scolaire, n'est pas mentionnée dans la grille d'évaluation.

Compétences		Capacités et exemples d'observables	
C1	Décrire et expliquer une situation, un système ou un programme	C1.1	Justifier dans une situation donnée, un codage numérique ou l'usage d'un format approprié, qu'un programme réalise l'action attendue...
		C1.2	Détailler le déroulement d'une communication numérique, le rôle des constituants d'un système numérique, le rôle des éléments constitutifs d'une page web, ce qu'effectue tout ou partie d'un programme ou de l'algorithme associé, l'enchaînement des événements qui réalisent la fonction attendue par un programme...
C2	Concevoir et réaliser une solution informatique en réponse à un problème	C2.1	Analyser un besoin dans un système d'information, le fonctionnement d'un algorithme...
		C2.2	Structurer une formule logique, des données, une arborescence, une page web, une approche fonctionnelle en réponse à un besoin...
		C2.3	Développer une interface logicielle ou une interface homme-machine, un algorithme, un programme, un document ou fichier numérique...
C3	Collaborer efficacement au sein d'une équipe dans le cadre d'un projet	C3.1	Agir au sein d'une équipe dans des rôles bien définis, en interaction avec le professeur.
		C3.2	Rechercher et partager une information, une documentation, une explication.
		C3.3	Maîtriser l'utilisation d'outils numériques collaboratifs du type ENT, système de gestion de contenu (CMS), groupe de travail, forums...

Compétences		Capacités et exemples d'observables	
C4	Communiquer à l'écrit et à l'oral	C4.1	Documenter un projet numérique pour en permettre la communication en cours de réalisation et à l'achèvement, tout en précisant le déroulement et la finalité du projet.
		C4.2	Présenter le cahier des charges relatif à un projet ou un mini-projet, la répartition des tâches au sein de l'équipe, les phases successives mises en œuvre, le déroulement de l'ensemble des opérations...
		C4.3	Argumenter les choix relatifs à une solution (choix d'un format, d'un algorithme, d'une interface...).
C5	Faire un usage responsable des sciences du numérique en ayant conscience des problèmes sociétaux induits	C5.1	Avoir conscience de l'impact du numérique dans la société notamment de la persistance de l'information numérique, de la non-rivalité des biens immatériels, du caractère supranational des réseaux, de l'importance des licences et du droit.
		C5.2	Mesurer les limites et les conséquences de la persistance de l'information numérique, des lois régissant les échanges numériques, du caractère supranational des réseaux.

Annexe 2 : fiche d'évaluation de l'épreuve

[Voir la grille.](#)

From:

<https://wikisn.noordover.fr/> - **WIK-ISN**

Permanent link:

https://wikisn.noordover.fr/isn/grille_competences

Last update: **2017/04/09 17:21**

