

CONTENUS POUR LE DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

Primaire

Document de présentation 2026



Coordination et rédaction

Direction du développement de la culture numérique
Sous-ministériat de l'innovation et de la performance

Pour information

Renseignements généraux
Ministère de l'Éducation
1035, rue De La Chevrotière, 27^e étage
Québec (Québec) G1R 5A5
Téléphone : 418 643-7095
Ligne sans frais : 1 866 747-6626

© Gouvernement du Québec, 2026
Ministère de l'Éducation

ISBN 978-2-555-04273-5 (PDF)

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2026

26-151-11_w4

Table des matières

Mise en contexte	1
Contenus pour le développement de la compétence numérique	3
Information générale sur les contenus	5
Mise en œuvre des contenus pour le développement de la compétence numérique	6
Responsabilités liées à la mise en œuvre des contenus pour le développement de la compétence numérique.....	6
Intégrer les contenus dans une planification	7
1. Répertorier ce qui est déjà en place	7
2. Vérifier si les contenus peuvent être intégrés dans la planification.....	8
3. Choisir une situation d'apprentissage qui permet d'aborder un contenu	8
4. Élaborer une situation d'apprentissage qui permet d'aborder un contenu.....	9
Soutenir la mise en œuvre des contenus pour le développement de la compétence numérique.....	10
Ressources pour soutenir le développement de la compétence numérique	10
Prévoir des moyens d'assurer l'enseignement des contenus et le développement progressif de la compétence visée	10
Réinvestir les apprentissages dans les différentes disciplines et situations d'apprentissage	11
Conclusion	12
Annexe 1 : Présentation détaillée des fiches des contenus	13
 Figure 1 : Représentation graphique des dimensions de la compétence numérique	4

Mise en contexte

L'essor du numérique des dernières décennies a profondément transformé la société, entraînant une diversification des usages et la multiplication des modes de communication. L'accès généralisé aux outils connectés, l'omniprésence des plateformes en ligne et l'intégration croissante de l'intelligence artificielle (IA) transforment la manière dont les élèves s'informent, communiquent, collaborent et développent leurs compétences.

Parallèlement, le marché du travail connaît une transformation majeure. L'automatisation, la robotisation, l'analyse de données et l'intégration de l'IA influencent désormais la quasi-totalité des secteurs. Ainsi, l'école doit préparer les élèves à évoluer dans un environnement où les technologies occupent une place centrale.

Dans ce contexte, le rôle de l'école devient déterminant. Bien que les jeunes utilisent quotidiennement une variété d'outils numériques, cette familiarité ne garantit pas pour autant le développement de leur compétence numérique. Les usages personnels, souvent centrés sur le divertissement et la communication sociale, ne suffisent pas à assurer une compréhension critique, éthique et responsable des environnements numériques. Les défis actuels, tels que l'évaluation de la crédibilité de l'information, la protection des données personnelles, la gestion de l'identité numérique ou encore les comportements éthiques et responsables en ligne, exigent une sensibilisation aux contenus numériques et leur enseignement.

Or, l'intégration du numérique en éducation reste inégale. Souvent, les efforts ont porté sur l'acquisition d'équipement ou l'utilisation d'outils, plutôt que sur le développement de la compétence numérique des élèves. Il importe de disposer d'un cadre clair et cohérent pour guider les initiatives dans l'ensemble du réseau scolaire.

D'ailleurs, la Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes formule la recommandation suivante, dans son [rapport publié en mai 2025](#) :

La Commission recommande que le gouvernement du Québec harmonise et mette à jour le Programme de formation de l'école québécoise (PFEQ), le Cadre de référence de la compétence numérique et la Politique d'évaluation des apprentissages afin d'établir un cadre cohérent pour l'utilisation du numérique à l'école et afin de tracer clairement la voie à suivre pour tous les intervenants du milieu scolaire. De plus, la Commission recommande d'évaluer l'opportunité d'instaurer la compétence numérique comme contenu obligatoire, en attendant son intégration complète dans les programmes du PFEQ appropriés¹.

¹ Assemblée nationale du Québec, *Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes : rapport*, Québec, Assemblée nationale du Québec, 2025, p. 44.

Ainsi, la montée en importance de la compétence numérique résulte d'une convergence de facteurs sociaux, économiques, technologiques et éducatifs. Aujourd'hui, développer cette compétence chez les élèves signifie leur permettre de comprendre leur environnement, d'exercer leur citoyenneté de manière éclairée, de participer à une société en constante évolution et de se préparer adéquatement aux réalités du marché du travail.

Contenus pour le développement de la compétence numérique

Les contenus pour le développement de la compétence numérique, ci-après nommés « les contenus », ont pour but de soutenir tous les élèves de l'enseignement primaire de sorte qu'ils acquièrent des savoirs et des savoir-faire nécessaires au développement de leur compétence numérique.

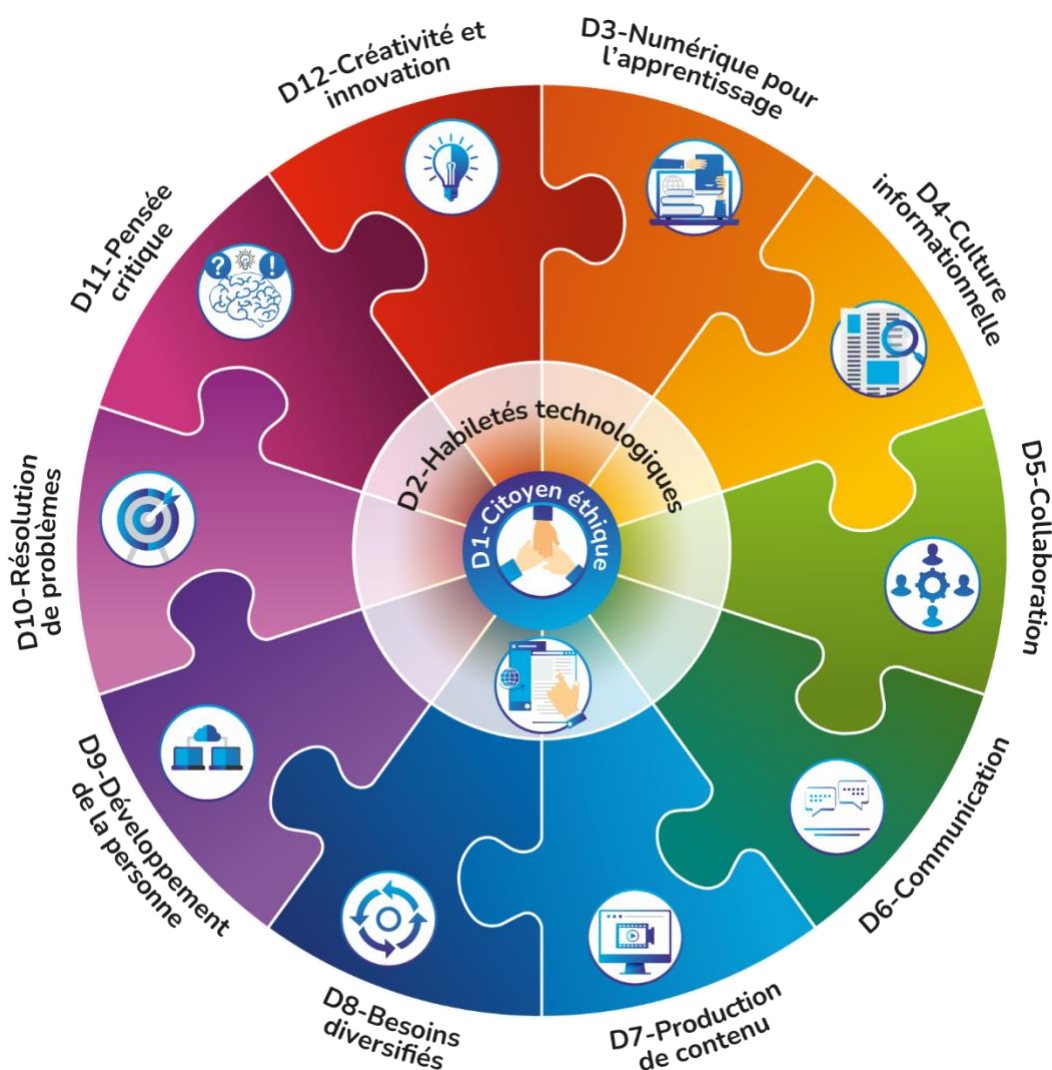
Ces contenus sont basés sur le [Cadre de référence de la compétence numérique](#), lancé en 2019 et actualisé en 2026. Ce cadre traite du développement de la compétence numérique. Celle-ci se définit comme un ensemble intégré de connaissances, d'habiletés et d'attitudes permettant un usage confiant, critique, créatif, responsable et durable du numérique. Un tel usage s'ancre dans le respect de l'éthique, de la sécurité, du bien-être individuel et collectif, de l'environnement et de l'inclusion, en vue de permettre d'apprendre, de travailler et de participer pleinement à la société. Guidé par les 12 dimensions qui y sont ciblées, l'élève, qu'il soit débutant ou non, pourra développer son autonomie lorsqu'il mobilisera le numérique dans un contexte scolaire ou professionnel ou encore dans la vie de tous les jours.

L'intelligence artificielle (IA) est considérée comme une composante intrinsèque de la compétence numérique et non comme un domaine distinct. Elle est mobilisée et comprise dans plusieurs dimensions du *Cadre de référence*, notamment celles liées à la pensée critique, à la résolution de problèmes, à la production de contenu et à l'éthique. Ainsi, le développement de la compétence numérique inclut la capacité à comprendre les principes de base de l'IA, à porter un regard critique sur son usage et ses limites ainsi qu'à en faire une utilisation responsable et éthique. Cette approche favorise une intégration cohérente de l'IA dans les apprentissages, en continuité avec les autres dimensions de la compétence numérique. Pour approfondir les repères liés à son utilisation en contexte éducatif, il est recommandé de se référer au [Guide destiné au personnel enseignant : l'utilisation pédagogique, éthique et légale de l'intelligence artificielle générative](#).

S'il demeure essentiel de comprendre le numérique et de s'interroger à son sujet, il faut aussi l'utiliser de manière adéquate et responsable lorsque cela est pertinent. Cette maîtrise doit également permettre à tout individu de sélectionner les outils appropriés et d'en faire des usages réfléchis : privilégier des activités hors écran lorsque cela s'avère préférable, par exemple, ou mobiliser le numérique lorsque celui-ci contribue de manière significative à l'enseignement, à l'apprentissage ou encore au bien-être individuel et collectif. Grâce à cette posture, l'individu est en mesure d'adopter les innovations avec discernement.

L'application des contenus pour le développement de la compétence numérique au primaire est volontaire pour les années scolaires 2026-2027 et 2027-2028. Ils deviendront obligatoires à partir de l'année scolaire 2028-2029.

Figure 1 : Représentation graphique des dimensions du *Cadre de référence de la compétence numérique*



L'intégration des contenus se fait par des interventions éducatives structurées ou par toute autre stratégie éducative que le personnel scolaire jugera appropriée au contexte. Tous les élèves du primaire pourront ainsi acquérir les connaissances nécessaires au développement de leur compétence numérique.

En fait, ces contenus ont pour objectif d'organiser et de guider les actions pour le développement de la compétence numérique. Ainsi, il se peut que la transmission de certains contenus s'effectue déjà dans les milieux scolaires.

Le développement de la compétence numérique fait partie intégrante de nos vies. Les contenus constituent une mise à niveau de la compétence numérique pour que l'ensemble des élèves du Québec aient un minimum d'acquis à la fin de leur primaire.

Information générale sur les contenus

Voici les sept contenus pour le primaire :

1. Comprendre des effets de l'usage du numérique
2. Comprendre l'identité numérique
3. Comprendre son environnement numérique
4. S'organiser à l'aide du numérique
5. S'initier à la collaboration à l'aide du numérique
6. Communiquer à l'aide du numérique
7. Utiliser des ressources numériques proposées

Chacun des contenus est détaillé dans une fiche² présentant l'essentiel de l'information pouvant aider à intégrer le contenu dans une planification. Chaque fiche indique :

- la contribution du contenu au développement de la compétence numérique;
- des éléments de développement;
- des exemples d'applications par l'élève;
- des exemples de questions à se poser avant l'introduction des éléments auprès des élèves.

Les fiches regroupent l'ensemble des contenus à aborder avec les élèves du primaire. Le choix de ne pas proposer une organisation par cycles vise à offrir aux établissements d'enseignement une flexibilité leur permettant d'adapter la répartition des contenus selon leurs planifications pédagogiques, les initiatives en cours et les réalités de leur milieu.

² Voir l'annexe 1.

Mise en œuvre des contenus pour le développement de la compétence numérique

Responsabilités liées à la mise en œuvre des contenus pour le développement de la compétence numérique

Bien que l'école doive s'assurer que les contenus obligatoires sont offerts aux élèves, il est de la responsabilité des centres de services scolaires et des commissions scolaires d'offrir le soutien nécessaire à leurs milieux pour faciliter la mise en œuvre des contenus auprès des élèves, en conformité avec la *Loi sur l'instruction publique* (art. 461).

Une mise en œuvre efficace de ces contenus sera favorisée par les actions suivantes, que la ou le responsable du centre de services scolaire ou de la commission scolaire peut entreprendre :

- Informer et soutenir les acteurs concernés par les contenus (membres de la direction, personnel professionnel et enseignant);
- Déterminer des moments de concertation entre les acteurs concernés et clarifier les rôles de chacun pour favoriser une mise en œuvre efficace;
- Proposer un échéancier pour la mise en œuvre des contenus et participer à la résolution de problèmes en cas d'obstacles;
- Conseiller l'équipe-école dans le choix des actions et des moyens à adopter pour offrir les contenus aux élèves;
- Déterminer les modalités d'accompagnement et de suivi;
- Assurer le suivi de la mise en œuvre des contenus dans les établissements d'enseignement, y compris de la planification et des situations d'apprentissage contribuant au développement de la compétence numérique. Il est recommandé de faire une planification conjointe des contenus avec les différents cycles;
- Soutenir le personnel scolaire dans le choix et l'élaboration de stratégies ou du matériel pédagogique servant à transmettre les contenus.

En ce qui concerne les établissements d'enseignement privés, les contenus sont obligatoires, comme le prévoit l'article 32 de la *Loi sur l'enseignement privé*. Les établissements doivent ainsi déterminer les moyens permettant d'assurer la mise en œuvre et la transmission des contenus.

Intégrer les contenus dans une planification

1. Répertorier ce qui est déjà en place

Au primaire, le Programme de formation de l'école québécoise (PFEQ) vise le développement global de l'élève en articulant les programmes d'études disciplinaires avec des éléments transversaux qui en assurent la cohérence. Parmi ceux-ci figurent les domaines généraux de formation (DGF) : Santé et bien-être, Orientation et entrepreneuriat, Environnement et consommation, Médias, Vivre-ensemble et citoyenneté. Ces domaines invitent l'élève à établir des liens entre ses apprentissages scolaires et différents contextes de sa vie quotidienne. Ils soutiennent une vision éducative intégrée, amenant l'élève à interpréter des situations variées, à en comprendre les enjeux et à envisager des actions appropriées.

Dans cette perspective, les DGF constituent des leviers privilégiés pour le développement de la compétence numérique, telle qu'elle est définie dans le *Cadre de référence de la compétence numérique*. Leur portée transversale favorise l'intégration du numérique dans une diversité de situations d'apprentissage, notamment par l'analyse critique de sources médiatiques, l'usage responsable et sécuritaire des technologies, la compréhension des enjeux sociaux et environnementaux liés au numérique ainsi que la communication, la collaboration et la production de contenus à l'aide d'outils numériques.

Par ailleurs, la compétence numérique est abordée de manière plus explicite dans le programme actualisé de français, langue d'enseignement (obligatoire en 2027-2028), du primaire ainsi que dans le programme *Culture et citoyenneté québécoise* (CCQ). Ces programmes prévoient notamment des situations d'apprentissage où les élèves sont amenés à rechercher, à sélectionner et à organiser de l'information à l'aide d'outils numériques, à produire et à diffuser des textes ou des contenus multimodaux ainsi qu'à exercer leur jugement critique à l'égard des messages médiatiques et des enjeux liés à une utilisation sécuritaire, éthique et responsable du numérique. Ces situations contribuent à la fois au développement des compétences disciplinaires propres à ces programmes et à celui de plusieurs dimensions de la compétence numérique.

De façon complémentaire, d'autres programmes d'études du primaire, notamment en univers social, en science et technologie, en arts ou en mathématique, offrent également des occasions de mobiliser la compétence numérique, de manière explicite ou implicite, à travers des situations d'apprentissage variées.

De plus, le numérique est appelé à être intégré de plus en plus explicitement dans les mises à jour futures des différents programmes du primaire pour refléter l'évolution des pratiques pédagogiques et des réalités numériques vécues par les élèves.

Ainsi, certains contenus liés à la compétence numérique peuvent être abordés dans des séquences d'apprentissage déjà mises en œuvre en classe, en cohérence avec le PFEQ et dans le respect du stade de développement des élèves. L'enjeu consiste alors à reconnaître ces contenus, à les rendre explicites et à en assurer une progression cohérente, en vue de soutenir le développement de la compétence numérique tout au long du primaire.

2. Vérifier si les contenus peuvent être intégrés dans la planification

Dans le cadre du développement de la compétence numérique au primaire, il est pertinent de vérifier si les contenus visés peuvent être intégrés dans la planification existante. Il est possible qu'un sujet en lien avec la compétence numérique soit déjà abordé avec les élèves, sans toutefois répondre explicitement au contenu ciblé ou à une dimension précise de la compétence.

Dans certains cas, un simple ajustement d'une situation d'apprentissage déjà prévue, par exemple l'ajout d'une question de réflexion, d'une discussion ou d'un court moment d'observation, peut permettre d'arrimer l'activité au contenu visé, sans qu'il soit nécessaire d'en prévoir une nouvelle. On optimise ainsi la situation d'apprentissage afin d'en augmenter la portée et de soutenir plus intentionnellement le développement de la compétence numérique. Dans cette perspective, les contenus du programme CCQ déjà prévus à la planification peuvent constituer des occasions privilégiées d'intégrer de façon intentionnelle un élément plus précis de la compétence numérique. Par exemple, on peut enrichir une situation d'apprentissage visant l'analyse d'un enjeu social ou citoyen en amenant les élèves à examiner la fiabilité de sources numériques, à exercer leur jugement critique à l'égard de messages médiatiques ou à réfléchir aux comportements responsables à adopter dans des environnements numériques. Cette intégration permet de consolider les apprentissages visés dans le programme CCQ tout en soutenant le développement ciblé de dimensions de la compétence numérique.

Toutefois, l'enseignement des contenus pour le développement de la compétence numérique ne se limite pas à une seule intervention. Ceux-ci peuvent être réinvestis et bonifiés d'une année à l'autre, dans divers contextes scolaires, pour assurer une progression cohérente et continue du développement de la compétence numérique tout au long du primaire.

3. Choisir une situation d'apprentissage qui permet d'aborder un contenu

Il est également possible que certains contenus liés au développement de la compétence numérique ne soient pas encore prévus à la planification. Dans ce cas, l'enseignante ou l'enseignant peut choisir une activité ciblée permettant de travailler intentionnellement une ou plusieurs dimensions de la compétence numérique, en fonction des besoins des élèves et du contexte de la classe.

Une panoplie d'activités d'apprentissage existent pour soutenir le développement de la compétence numérique au primaire, que ce soit par des projets interdisciplinaires ou des situations d'apprentissage significatives. Des outils et des ressources sont également disponibles pour accompagner le personnel enseignant dans le choix et l'adaptation d'activités favorisant l'utilisation réfléchie, responsable et efficace du numérique. Le recours à ces ressources permet de sélectionner des activités qui répondent aux contenus visés en soutenant une progression cohérente de la compétence numérique tout au long du primaire.

4. Élaborer une situation d'apprentissage qui permet d'aborder un contenu

Il est possible que les situations d'apprentissage existantes ne répondent pas entièrement au contenu lié à la compétence numérique que l'enseignante ou l'enseignant souhaite aborder avec ses élèves. Dans ce cas, elle ou il peut élaborer une nouvelle activité, en fonction des besoins observés et du contexte de sa classe.

Pour ce faire, il est recommandé de s'appuyer sur un canevas de situation d'apprentissage déjà utilisé dans le milieu, en y intégrant intentionnellement une ou plusieurs dimensions de la compétence numérique. La situation d'apprentissage peut être conçue de façon interdisciplinaire et s'inscrire dans une séquence d'apprentissage permettant aux élèves de mobiliser le numérique.

L'élaboration d'une telle situation d'apprentissage offre une occasion de planifier explicitement le développement de la compétence numérique, de recueillir des données d'apprentissage en cours de réalisation et de favoriser une progression cohérente tout au long du primaire.

Soutenir la mise en œuvre des contenus pour le développement de la compétence numérique

Ressources pour soutenir le développement de la compétence numérique

Pour soutenir le réseau scolaire dans le développement de la compétence numérique des élèves, plusieurs ressources sont mises à sa disposition. Le [Cadre de référence de la compétence numérique](#) constitue un repère essentiel : il permet de comprendre la portée de la compétence, sa transversalité et ses 12 dimensions, tout en guidant l'intégration du numérique dans les pratiques pédagogiques.

D'autres ressources et outils destinés au développement de la compétence numérique sont disponibles sur [Québec.ca](http://Quebec.ca).

Prévoir des moyens d'assurer l'enseignement des contenus et le développement progressif de la compétence visée

Puisque la compétence numérique est transversale et soutient le développement de l'ensemble des compétences disciplinaires et transversales prévues au PFEQ, elle s'acquiert progressivement tout au long du parcours scolaire. Il est donc essentiel pour l'enseignante ou l'enseignant de s'assurer de son développement en continu, au fil des situations d'apprentissage, et ce, sans nécessairement recourir à une évaluation formelle.

Pour ce faire, il est possible de mettre en place des mécanismes simples servant à confirmer que les contenus ont été présentés et que la compétence visée progresse. Des observations et des échanges, intégrés aux situations d'apprentissage quotidiennes dans diverses disciplines, permettent de suivre la progression des élèves et de s'assurer qu'à la fin du primaire, ceux-ci auront développé leur compétence numérique de façon globale. Concrètement, on peut poser des questions spontanées, observer les élèves lors de la réalisation d'une tâche ou offrir une rétroaction pendant ou après un travail impliquant le numérique.

Par exemple, lors d'une situation d'apprentissage où les élèves doivent réaliser une présentation numérique simple, certains éléments peuvent être observés, notamment le choix de l'outil, l'intégration du texte et des images ainsi que le respect des règles liées à une utilisation sécuritaire et responsable du numérique. Une discussion rapide avec l'élève permet alors de recueillir des informations sur sa compréhension et ses stratégies.

Ces informations aident l'enseignante ou l'enseignant à repérer les sources d'erreurs ou les difficultés de compréhension et à ajuster ses stratégies d'enseignement en conséquence. De leur côté, grâce aux rétroactions reçues, les élèves sont amenés à se responsabiliser dans leurs apprentissages et à prendre conscience de leur progression dans le développement de leur compétence numérique.

Réinvestir les apprentissages dans les différentes disciplines et situations d'apprentissage

Le réinvestissement des apprentissages liés au développement de la compétence numérique joue un rôle essentiel dans la consolidation des acquis et s'inscrit dans une démarche de développement continu. Puisque la compétence numérique est transversale, les contenus abordés peuvent être mobilisés et réinvestis dans les différentes disciplines ainsi que dans les activités d'apprentissage.

Il importe également de se concerter et de planifier collectivement la prise en charge des contenus liés à la compétence numérique. Une organisation par cycles tenant compte des initiatives déjà en place et du contexte propre à chaque milieu contribue à assurer une progression cohérente et un développement global de la compétence numérique tout au long du primaire.

Enfin, le réinvestissement des apprentissages peut aussi se faire au quotidien dans la classe, à différents moments et dans divers contextes pédagogiques. Des échanges et des discussions offrent autant d'occasions aux élèves de pratiquer, de réfléchir à leurs usages du numérique et de consolider leurs compétences de manière continue.

Conclusion

Les contenus pour le développement de la compétence numérique visent à préparer les élèves à utiliser les outils et les ressources numériques de façon réfléchie, sécuritaire et responsable. Ils leur permettent d'acquérir des bases solides qui les accompagneront tant dans leur passage vers le secondaire que dans leur vie personnelle.

Ces contenus sont un moyen d'organiser et d'harmoniser les actions menées dans les milieux scolaires pour assurer une progression cohérente des apprentissages numériques, essentielle à plusieurs égards. Ils agissent comme de véritables leviers pour renforcer ce qui est déjà en place, soutenir les progressions des apprentissages (PDA) et appuyer les plans d'engagement vers la réussite (PEVR) des centres de services scolaires et des commissions scolaires.

En bonifiant les actions déjà déployées dans les milieux, ces contenus permettent d'aller plus loin dans le développement de la compétence numérique des élèves. Ils jouent ainsi un rôle important dans leur développement global et dans la réussite éducative de chacun au moment d'aborder la transition vers le secondaire.

Annexe 1 : Présentation détaillée des fiches des contenus

Fiche 1 – Primaire

Contenu devant être transmis aux élèves.

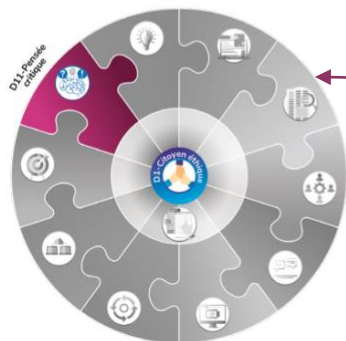
COMPRENDRE DES EFFETS DE L'USAGE DU NUMÉRIQUE



CONTRIBUTION DU CONTENU AU DÉVELOPPEMENT DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

Contexte de la **contribution du contenu** expliquant le lien entre le contenu à transmettre aux élèves et le développement de la compétence numérique.

L'élève est amené à prendre conscience des répercussions sociales et environnementales de l'utilisation du numérique ainsi que de différents facteurs qui ont un effet sur ses habitudes numériques. Il apprend à reconnaître les influences qui façonnent ses usages, telles que les notifications, les contenus suggérés, son entourage et les plateformes numériques. L'objectif est de soutenir le développement d'usages réfléchis, responsables et durables, et d'aider l'élève à mieux comprendre les avantages comme les limites du numérique dans sa vie au quotidien. Ce contenu contribue notamment au développement des dimensions *Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique (D1)* et *Développer sa pensée critique à l'égard du numérique (D11)*.



Dimensions de la compétence numérique visées par ce contenu.

ÉLÉMENT DE DÉVELOPPEMENT

Éléments de développement pour ce contenu.

Savoirs

Savoir-faire

Reconnaître des répercussions sociales du numérique

✓ L'élève est amené à comprendre que :

- les usages numériques ont des répercussions sur les relations sociales et le bien-être ;
- les comportements en ligne peuvent avoir des effets positifs ou négatifs sur soi et sur les autres ;
- des règles de respect et des notions de responsabilité s'appliquent dans les environnements numériques.

✓ L'élève développe la capacité :

- de reconnaître des situations où l'usage du numérique a un impact social ;
- d'expliquer des effets sociaux liés à des usages numériques ;
- d'adopter des comportements respectueux et responsables en contexte numérique ;
- de réfléchir aux conséquences de ses actions sur les autres.



EXEMPLES D'APPLICATIONS PAR L'ÉLÈVE

- Comparer des exemples d'usages numériques pour identifier lesquels ont des effets bénéfiques sur lui et sur ses pairs.
- Identifier des comportements à adopter dans différents contextes, soit à l'école, à la maison ou dans les jeux en ligne.
- Déterminer si des usages numériques ont un bénéfice ou non pour ses apprentissages et ses interactions avec les autres en contexte scolaire.
- Identifier une ressource d'aide à consulter en cas de difficulté vécue dans un contexte numérique.
- Observer une image générée par l'intelligence artificielle générative (IAG) fournie par son enseignante ou son enseignant et en discuter. Se demander, par exemple : est-ce réel ? Comment cette image peut-elle influencer les autres ?



EXEMPLES DE QUESTIONS À SE POSER AVANT L'INTRODUCTION DE L'ÉLÉMENT AUPRÈS DES ÉLÈVES

- Les élèves savent-ils que leurs choix numériques peuvent avoir un effet sur eux et sur les autres ?
- Connaissent-ils les ressources d'aide disponibles lorsqu'une situation numérique affecte leurs relations ou leur bien-être ?
- Ont-ils accès à une charte d'utilisation du numérique établie au sein de l'école ?
- Peuvent-ils s'impliquer dans l'élaboration d'une charte d'utilisation du numérique pour la classe ?

Exemples d'application permettant de situer ces contenus dans des situations concrètes en contexte scolaire.

Exemples de questions orientant la planification pédagogique afin de partir du niveau réel des élèves.

