

SYLLABUS OFFICIEL

Examen IC3 Spark

IC3 Digital Literacy

Spark (jeunes apprenants)

Certification : IC3 Digital Literacy — Spark

Niveau : Foundation / Jeunes apprenants | Public : Écoliers / Collégiens / Jeunes apprenants (8 — 12 ans)

1. Présentation de la certification

L'examen **IC3 Digital Literacy Spark** introduit les **fondamentaux du numérique** aux plus jeunes apprenants. C'est un examen accessible qui couvre les types d'appareils, les usages sûrs d'Internet, les compétences de base en clavier / souris, et les premières notions de productivité et de citoyenneté numérique.

IC3 Spark s'adresse aux **écoliers et collégiens** (âge cible : 8-12 ans, selon le niveau d'instruction). C'est l'**introduction idéale** avant le parcours GS6 (Level 1, 2, 3) ou GS5 (CF, KA, LO). Il pose les bases de la digital literacy dès le plus jeune âge, dans une approche pédagogique adaptée. Note : **OpenCertif est centre Certiport autorisé.**

Informations clés

Code de l'examen	IC3 Spark
Intitulé officiel	IC3 Digital Literacy — Spark
Certification obtenue	IC3 Spark
Version IC3	IC3 Spark — version simplifiée pour jeunes apprenants
Éditeur officiel	Certiport (Pearson VUE)
Centre de test	Certiport Authorized Testing Center (CATC) uniquement — OpenCertif est centre Certiport autorisé
Niveau	Foundation / Entry-level (Digital Literacy)
Format de l'examen	QCM scenario-based + drag-and-drop + simulations live-in-the-app
Durée de l'examen	50 minutes
Nombre de questions	Environ 40 à 45 questions
Score requis	700 sur 1000 (≈ 70 %)
Langue de l'examen	Anglais (autres langues selon disponibilité régionale)
Validité de la certification	Permanente sur la version passée
Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise (voucher retake valide 60 jours)

Modalité	En centre Certiport (CATC) avec Compass — OpenCertif l'est
Badge numérique	Badge officiel délivré via Credly après réussite
Position dans le catalogue	Certification fondamentale en digital literacy — fréquemment exigée comme socle préalable aux certifs avancées Microsoft, Adobe, etc.
Âge cible	8 à 12 ans (écoliers et collégiens)
Position dans la série IC3	Pré-niveau aux certifications GS5 et GS6 — premier pas dans la digital literacy
Approche pédagogique	Examen simplifié et accessible : moins de questions, contexte ludique, focus pratique
Suite logique	Après Spark, viser IC3 GS6 Level 1 ou GS5 Computing Fundamentals

2. Profil du candidat

En tant que candidat à l'examen IC3 Spark, vous développez et validez des compétences en fondamentaux du numérique pour jeunes apprenants : appareils, Internet, productivité et citoyenneté numérique. Vous êtes capable de :

- Identifier les **types d'appareils** : ordinateur, tablette, smartphone.
- Allumer, éteindre, redémarrer un appareil.
- Utiliser un **clavier** : touches principales, raccourcis.
- Utiliser une **souris** ou trackpad : click, double-click, drag.
- Identifier les composants d'un ordinateur : écran, clavier, souris, unité centrale.
- Naviguer sur le **bureau** : icons, taskbar, Start menu.
- Ouvrir et fermer des applications.
- Créer, sauvegarder et ouvrir un fichier.
- Utiliser un **navigateur** web simple.
- Effectuer une **recherche** basique sur Internet.
- Comprendre les **règles de sécurité** sur Internet : ne pas parler aux inconnus, ne pas donner d'infos perso.
- Comprendre les **mots de passe** et leur importance.
- Reconnaître les sources fiables vs douteuses.
- Respecter les **règles** de politesse en ligne (netiquette enfant).
- Comprendre les **conséquences** des actions en ligne.

L'examen évalue spécifiquement les familles de compétences suivantes :

- Types d'appareils et hardware basics
- Clavier, souris et navigation interface
- Internet et navigation web
- Productivité basique (apps)
- Sécurité et bons usages
- Citoyenneté numérique

3. Prérequis et public cible OpenCertif

Aucun prérequis académique formel n'est exigé. Certiport recommande :

- Aucun prérequis technique formel.
- Accès à un ordinateur ou tablette.
- Capacité à lire (en anglais ou langue supportée localement).
- Accès aux ressources Certiport adaptées : CertPREP Spark.
- Accès recommandé à du matériel pédagogique ludique.

Public cible OpenCertif

- **Écoliers** (CM1, CM2) en initiation au numérique.
- **Collégiens** (6^e, 5^e) en spécialité numérique.

- Élèves en classes d'initiation à l'informatique.
- Apprenants en programmes d'éveil au digital.
- Enseignants du primaire et collège utilisant le numérique en classe.
- Centres de loisirs et associations parascolaires.
- Adultes **très débutants** en transition numérique.
- Programmes d'**inclusion numérique** et lutte contre l'illectronisme.

4. Domaines de compétences mesurées

L'examen est structuré autour de 6 grands domaines de compétences. Le tableau ci-dessous indique le poids relatif de chaque domaine dans l'évaluation finale (version 2026 — aligné sur objectives Certiport). Les pondérations sont des estimations issues du guide officiel Unity / Certiport.

Domaine	Intitulé	Pondération
1	Types d'appareils et hardware basics	20 %
2	Clavier, souris et navigation interface	20 %
3	Internet et navigation web	20 %
4	Productivité basique (apps)	15 %
5	Sécurité et bons usages	15 %
6	Citoyenneté numérique	10 %

*Remarque : l'examen UCU Programmer dure environ 50 minutes pour 40 questions, soit environ 1 minute 15 par question. La gestion du temps est essentielle. Le score requis pour valider est de **500 sur 700** (sur une échelle officielle Unity de 200 à 700 points).*

5. Détail des compétences mesurées

Cette section détaille de manière exhaustive l'ensemble des compétences couvertes par l'examen IC3 Spark, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur objectives Certiport).

1 Types d'appareils et hardware basics

20 %

1.1 Types d'appareils

- ▶ **Ordinateur** : desktop, laptop.
- ▶ **Tablette** : iPad, Galaxy Tab.
- ▶ **Smartphone** : iPhone, Android.
- ▶ Choisir le bon appareil pour la tâche.

1.2 Allumer et éteindre

- ▶ Bouton power.
- ▶ Redemarrer un appareil.
- ▶ Mettre en veille.
- ▶ Recharger la batterie.

1.3 Composants visuels

- ▶ **Écran** (display).
- ▶ **Clavier** (keyboard).
- ▶ **Souris** (mouse) ou trackpad.
- ▶ Webcam, haut-parleurs, microphone.

2 Clavier, souris et navigation interface

20 %

2.1 Le clavier

- ▶ Touches principales : lettres, chiffres, espace.
- ▶ Touches spéciales : **Enter**, **Backspace**, **Shift**, **Tab**.
- ▶ Touches de fonction (F1-F12).
- ▶ Raccourcis simples : Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+S.

2.2 La souris

- ▶ **Click gauche** : sélectionner, activer.
- ▶ **Click droit** : menu contextuel.
- ▶ **Double-click** : ouvrir.
- ▶ Scroll wheel.
- ▶ Drag and drop.

2.3 Le bureau

- ▶ **Icons** sur le bureau.
- ▶ **Taskbar** en bas.
- ▶ **Start menu** et apps.
- ▶ Wallpaper et personnalisation simple.

3 Internet et navigation web

20 %

3.1 Qu'est-ce qu'Internet ?

- ▶ Internet vs ordinateur : la différence.
- ▶ Connexion Wi-Fi et data.
- ▶ Sites web et apps.

3.2 Browser basics

- ▶ Ouvrir un browser : Edge, Chrome, Safari.
- ▶ Barre d'adresse et URL.
- ▶ Recherche Google simple.
- ▶ Hyperlinks et back/forward.

3.3 Sites adaptés aux enfants

- ▶ Sites éducatifs : Khan Academy Kids, Code.org.
- ▶ Vidéos YouTube Kids.
- ▶ Wikipédia (avec encadrement).

4 Productivité basique (apps)

15 %

4.1 Créer un document texte

- ▶ Ouvrir Word ou Google Docs.
- ▶ Taper du texte.
- ▶ Sauvegarder (Save).
- ▶ Ouvrir un document existant.

4.2 Dessiner et créer

- ▶ Paint, Sketch.
- ▶ Apps de dessin sur tablette : Procreate, Tayasui Sketches.
- ▶ Créer des dessins simples.

4.3 Communiquer

- ▶ Envoyer un e-mail simple (avec encadrement).
- ▶ Video call familiale : Facetime, Zoom.
- ▶ Messaging avec famille.

5 Sécurité et bons usages

15 %

5.1 Règles d'or sur Internet

- ▶ **Ne pas parler aux inconnus** en ligne.
- ▶ **Ne pas donner d'infos personnelles** (adresse, téléphone, école).
- ▶ Prévenir un adulte en cas de doute.
- ▶ Garder ses mots de passe secrets.

5.2 Mots de passe

- ▶ Créer un mot de passe simple mais difficile à deviner.
- ▶ Ne pas partager son mot de passe.
- ▶ Mots de passe différents par site.

5.3 Reconnaître les dangers

- ▶ Pop-ups suspects.
- ▶ Liens douteux.
- ▶ Fake news (vrai ou faux ?).
- ▶ Cyberharcèlement.

6 Citoyenneté numérique

10 %

6.1 Respect en ligne

- ▶ Politesse comme dans la vraie vie.
- ▶ Ne pas insulter, moquer.
- ▶ Respecter les différences.

6.2 Empreinte numérique

- ▶ Tout ce qu'on poste reste.
- ▶ Photos et vidéos : faire attention.
- ▶ Réfléchir avant de poster.

6.3 Vrai ou faux

- ▶ Tout ce qu'on lit sur Internet n'est pas vrai.
- ▶ Vérifier avec plusieurs sources.
- ▶ Demander à un adulte si besoin.

6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au IC3 Spark à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en Types d'appareils, clavier / souris, navigation Internet, usages sûrs, productivité basique et citoyenneté et accompagnement tutoré.

Format de la formation

Durée recommandée	15 à 25 heures d'instruction recommandées. OpenCertif structure ce parcours sur 15 à 20 heures de formation tutorée complétées par 10 à 15 heures de pratique ludique avec exercices CertPREP
Modalité	100 % distanciel asynchrone, ou blended (distanciel + classes virtuelles)
Support pédagogique	Unity Certified User Courseware officiel (GMetrix) + ressources OpenCertif (modules Rise 360, scénarios immersifs)
Plateforme LMS	lmsopencertif.fr (Moodle) — accès 24/7 pendant 12 mois
Encadrement	Tutorat asynchrone par expert Unity certifié + classes virtuelles bimensuelles
Pratique requise	Au moins 150 heures de pratique Unity (recommandation officielle Unity Technologies)
Évaluations	Quiz formatifs par module, 3 projets pratiques Unity, examens blancs CertPREP
Certification finale	Passage de l'examen IC3 Spark en centre OpenCertif (CATC Certiport)

Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : Les différents appareils numériques.
- **Module 2** : Allumer, éteindre, recharger.
- **Module 3** : Le clavier — touches principales.
- **Module 4** : Raccourcis simples Ctrl+C / V / S.
- **Module 5** : La souris et le trackpad.
- **Module 6** : Le bureau et les icônes.
- **Module 7** : Ouvrir et fermer une application.
- **Module 8** : Internet — c'est quoi ?

- **Module 9** : Naviguer avec un browser.
- **Module 10** : Recherche Google simple.
- **Module 11** : Sites web pour enfants.
- **Module 12** : Créer un document texte.
- **Module 13** : Dessiner avec un ordinateur.
- **Module 14** : Envoyer un e-mail simple.
- **Module 15** : Règles d'or sur Internet.
- **Module 16** : Créer et garder un mot de passe.
- **Module 17** : Reconnaître les dangers.
- **Module 18** : Politesse en ligne.
- **Module 19** : Vrai ou faux sur Internet.
- **Module 20** : Examen blanc CertPREP Spark.

7. Ressources d'étude officielles

En complément du parcours OpenCertif, les ressources officielles Unity Technologies et Certiport suivantes sont fortement recommandées :

- Page officielle Certiport IC3 : certiport.pearsonvue.com / Certifications / IC3.
- Page officielle OpenCertif : opencertif.fr / ic3.
- **IC3 Spark Exam Objectives** officiels Certiport (PDF).
- **CertPREP Practice Tests (GMetrix)** — examens blancs officiels Certiport.
- **LearnKey IC3 courseware** — vidéos, labs, workbook.
- **CCI Learning Jasperactive** — plateforme d'apprentissage kinesthésique IC3.
- **MSi Online Course for IC3** (single title).
- **CCI Learning IC3 Certification Guide eBook**.
- Chaîne YouTube officielle Certiport.
- Communauté Certiport : community.certiport.com.
- Badge officiel délivré via **Credly** (credly.com).
- Page Pearson VUE pour réservation : home.pearsonvue.com.

8. Modalités de passage de l'examen

Inscription	Via OpenCertif ou directement auprès d'un centre Certiport
Centre d'examen	OpenCertif — Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) / Pearson VUE
Mode de passage	En centre uniquement (Unity n'autorise pas l'examen OnVUE à distance pour les certifications UCU — présence sur site requise)
Pièce d'identité	1 pièce d'identité avec photo obligatoire le jour de l'examen (pour les mineurs : autorisation parentale et CNI / passeport)
Aménagements	Demande possible auprès de Certiport (temps additionnel, assistance technique)
Résultat	Score communiqué immédiatement à la fin de l'examen (échelle 200-700, seuil de réussite 500)
Validité de la certification	3 ans à partir de la date de réussite — attribuée une seule fois (stackable, pas de renouvellement payant requis)

Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise. Voucher retake à utiliser sous 60 jours après l'échec.
Badge numérique	Badge officiel délivré via Credly et intégrable à LinkedIn, CV, portfolio, sites de recrutement

9. Contact et inscription

Pour toute information complémentaire, demande de devis ou inscription à la formation préparatoire au IC3 Spark, l'équipe OpenCertif reste à votre disposition. OpenCertif est un Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) habilité à délivrer les certifications Unity Certified User.



10. Mentions légales et version

Ce syllabus est établi par OpenCertif sur la base des Objective Domains officiels publiés par Certiport pour la certification IC3 Spark, dans sa version applicable (version 2026 — aligné sur objectives Certiport). Les compétences mesurées, les pondérations et les objectifs présentés reflètent fidèlement la structure de l'examen telle que publiée par Unity Technologies via Certiport.

Certiport, CertPREP, GMetrix, Compass et IC3 (et IC3 Spark) sont des marques déposées de Pearson Education Inc. Pearson VUE est une marque déposée de Pearson Education Inc. Windows, Microsoft, Edge, Word, Outlook sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Apple, iPad, iPhone, Safari et FaceTime sont des marques déposées d'Apple Inc. Android, Chrome, Google Docs et YouTube Kids sont des marques déposées de Google LLC. Khan Academy et Khan Academy Kids sont des marques déposées de Khan Academy Inc. Code.org est une marque déposée de Code.org. Procreate est une marque déposée de Savage Interactive Pty Ltd. LearnKey, CCI Learning, Jasperactive et Credly sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

OpenCertif n'est pas affilié à Unity Technologies. Ce document est fourni à titre informatif. Pour la version officielle et à jour des Objective Domains, consulter certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity et unity.com/products/unity-certifications.

Version du syllabus : 2026.05 — Édition mai 2026

Source officielle Certiport : certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify

Source officielle Unity : unity.com/products/unity-certifications/user-programmer

Page OpenCertif : opencertif.fr/unity-user-programmer