
Le numérique dans les programmes

❖ Cycle 1 Mobiliser le langage

Il sait **utiliser les supports numériques**

[les enfants ...] découvrent divers

supports [...] **messages électroniques**

[MS-GS] s'exercent à la transcription de mots, phrase ou courts textes connus et à leur **saisie sur ordinateur.**

[En binôme] le second **cherche sur le clavier**, ils **vérifient ensemble sur l'écran**, puis sur **la version imprimée**

Coin écriture [...] moyens de s'entraîner (**ordinateur et imprimante, tablettes numériques et stylets**)

Projet de classe : communiquer à **distance**, idée d'un monde **en réseau**

Attendu fin de cycle : **Copier à l'aide d'un clavier**

Le numérique dans les programmes

Arts du visuels [...] **arts numériques**

Coder des déplacements ou des représentations spatiales

Produire des images, **appareil photo numérique**

❖ Cycle 1

- Agir
- Explorer le monde

Rechercher des informations, [...] **sur des sites Internet**

Manipuler une **souris d'ordinateur**, agir sur une **tablette numérique**

Donner des repères pour ... comprendre l'utilité [**des nouvelles technologies**] et commencer à les utiliser de manière adaptée (**tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique...**).

Le numérique dans les programmes

Enregistrement oral, lecture à haute voix...

Jeux de correspondance graphème-phonème notamment avec **des outils numériques**.

Lecture par l'adulte de textes longs ou **enregistrés**

Lecture documentaire ... **sur supports numériques**. Dictionnaire **Numérique**.

Traitement de texte, mise en page. ... de façon ... **numérique**, copier, transcrire.
Correcteur orthographique.

Ecrit long : Projet de création de livres **numériques**.

Edition du texte incluant des illustrations, des **projets de mise en voix** (parlée et chantée) de textes en français et dans la langue étudiée, des **comptes rendus (sous différents formats** : affiche, exposition commentée, etc.)

❖ Cycle 2

- Langage oral
- Lecture
- Ecriture

Le numérique dans les programmes

Productions personnelles, notamment grâce aux **dispositifs numériques**

Créations **numériques**.

Employer divers outils, notamment **numérique**, pour représenter le monde.

Mobiliser les outils **numériques** pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples.

Espace et géométrie : **programmer** les déplacements **d'un robot** ou ceux d'un personnage **sur un écran**.

Charte d'usage du **numérique**

Education aux médias et à l'information.

Construire l'esprit critique, apprendre à s'informer, observer, lire, identifier des éléments d'information sur des **supports variés**.

❖ Cycle 2

- Langues vivantes
- Arts plastiques
- Questionner le monde
- Mathématiques
- EMC

Le numérique dans les programmes

Enregistrement oral, lecture à haute voix... **Logiciels** traitement son

Présentation **numérique**

Message oral : écoute... supports variés, **message audio, vidéos...**

Lecture par l'adulte de textes longs ou **enregistrés**

Lecture documentaire ... **sur supports numériques**. Dictionnaire **Numérique**.

Traitement de texte, mise en page. ... de façon ... **numérique**, copier, transcrire.
Correcteur orthographique. Correction collective de textes **projetés**

Partage des écrits rédigés

Identifier la nature et la source des documents. Apprentissage explicite de la mise en relation d'information, documents avec des **liens hypertextes**

❖ Cycle 3

- Langage oral
- Lecture
- Ecriture

Le numérique dans les programmes

LV : supports et outils **numériques**

Créations **numériques**. Appareil photo **numérique**.

Images fixes et animées.

Manipulations d'objets sonores, à l'aide d'outils **numériques appropriés**

Histoire des arts : recherche, présentation commune, modélisations **numériques**

EPS : outils **numériques** pour observer, évaluer, modifier ses actions.

Charte d'usage du **numérique**

Education aux médias et à l'information.

Construire l'esprit critique, apprendre à s'informer, observer, lire, identifier des éléments d'information sur des **supports variés**.

❖ Cycle 3

- Langues vivantes
- Arts plastiques
- EPS
- EMC

Le numérique dans les programmes

H.G. : S'informer sans le monde du **numérique**. Cartes **numériques**.
fonctionnement du **réseau Internet** : **infrastructure, développement, égalités d'accès**

Utiliser des outils **numériques** pour :

communiquer des résultats

traiter des données

simuler des phénomènes

Identifier des sources d'informations fiables

Logiciels usuels d'applications - de simulation - Représenter des objets techniques

Maths : logiciels de calcul et de numération, de géométrie dynamique.

Initiation à la **programmation**, déplacement, construction de figures

❖ Cycle 3

- Histoire-Géo
- Sciences
- Mathématiques