

Le numérique au cycle 2 dans les programmes 2015

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et **informatiques**.

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

Tous les enseignements concourent à développer les compétences méthodologiques pour améliorer l'efficacité des apprentissages et favoriser la réussite de tous les élèves. Savoir apprendre une leçon ou une poésie, utiliser des écrits intermédiaires, relire un texte, une consigne, utiliser des outils de référence, fréquenter des bibliothèques et des centres de documentation pour rechercher de l'information, **utiliser l'ordinateur...**

En français, extraire des informations d'un texte, d'une ressource documentaire permet de répondre aux interrogations, aux besoins, aux curiosités ; la familiarisation avec quelques **logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...)** aide à rédiger et à se relire.

En langues vivantes étrangères et régionales, utiliser des supports écrits ou **multimédia**, papiers ou **numériques**, culturellement identifiables développe le goût des échanges. Les activités d'écoute et de production se nourrissent des dispositifs et **réseaux numériques**.

Les arts plastiques et l'éducation musicale tirent profit des **recherches sur internet** dans le cadre du travail sur l'image, de la recherche d'informations pour créer et représenter et de la manipulation d'objets sonores. La fréquentation et l'utilisation régulières des **outils numériques** au cycle 2, dans tous les enseignements, permet de découvrir les règles de **communication numérique** et de commencer à en mesurer les limites et les risques.

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Confronté à des dilemmes moraux simples, à des exemples de préjugés, à des réflexions sur la justice et l'injustice, l'élève est sensibilisé à une culture du jugement moral : par le débat, l'argumentation, l'interrogation raisonnée, l'élève acquiert la capacité d'émettre un point de vue personnel, d'exprimer ses sentiments, ses opinions, d'accéder à une réflexion critique, de formuler et de justifier des jugements. Il apprend à différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.

Il est sensibilisé à un **usage responsable du numérique**.

Français

Lecture et compréhension de l'écrit

- Activités nombreuses et fréquentes sur le code : exercices, « jeux », notamment avec des **outils numériques**, permettant de fixer des correspondances, d'accélérer les processus d'association de graphèmes en syllabes, de décomposition et recomposition de mots.
- Diversité des situations de lecture : lecture documentaire : manuels, ouvrages spécifiques, encyclopédies adaptées à leur âge... ; texte éventuellement accompagné d'autres formes de représentation ; **supports numériques** possibles ;

Écriture

De façon manuscrite ou **numérique**, ils apprennent à copier ou transcrire sans erreur, depuis des supports variés (livre, tableau, affiche...) en veillant à la mise en page.

Les élèves développent une attitude de vigilance orthographique, soutenus par le professeur qui répond à leurs demandes d'aide. Le recours aux **outils numériques (traitement de texte avec correcteur orthographique,**

dispositif d'écriture collaborative...) peut permettre d'alléger la tâche de rédaction et de relecture. Tout enseignement ou apprentissage est susceptible de donner à lire et à écrire. En lecture, les supports peuvent consister en textes continus ou en documents constitués de textes et d'illustrations associées, donnés sur **supports traditionnels ou numériques**.

Activités langagières - Comprendre l'oral

- Activités d'exposition à la langue dans divers contextes culturellement identifiables, correspondant aux préoccupations des élèves de cet âge, en utilisant les **outils numériques**, en écoutant la lecture d'albums, des comptines ou des chansons, en visionnant de brefs extraits de dessins d'animation, de films pour enfants.

S'exprimer oralement en continu

Un des enjeux majeurs de l'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère ou régionale réside dans la recherche d'un équilibre entre, d'une part, les activités de répétition et, d'autre part, les activités de production, celles-ci pouvant être personnelles grâce aux **dispositifs numériques**.

Mathématiques

Grandeurs et mesures

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères

Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un **écran**.

Repères spatiaux.

Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.

- **Programmer les déplacements d'un robot** ou ceux d'un personnage sur un **écran**.
Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides
- Initiation à l'usage d'un **logiciel** permettant de représenter les solides et de les déplacer pour les voir sous différents angles.

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques

Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie

- Utiliser du papier calque, des découpages, des pliages, des **logiciels** permettant de déplacer des figures ou parties de figures.

Dès le CE1, les élèves peuvent coder des déplacements à l'aide d'un **logiciel de programmation** adapté, ce qui les amènera au CE2 à la compréhension, et la production d'algorithmes simples.

L'initiation à l'utilisation de **logiciels** de géométrie permettant de produire ou déplacer des figures ou composantes de figures se fait graduellement, en lien avec l'ensemble des activités géométriques et le développement des connaissances et compétences géométriques.

L'usage des **logiciels** de géométrie dynamique relève essentiellement des cycles 3 et 4.

Arts plastiques

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des élèves, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il se construit à partir des éléments

du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, **création numérique**...

Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.

Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris **numériques**.

Questionner le monde

Mobiliser des outils numériques

Découvrir des **outils numériques** pour dessiner, communiquer, rechercher et restituer des informations simples

Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

Commencer à s'approprier un environnement numérique

Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.

Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel (en lien avec le français).

- Observer les **connexions entre les différents matériels**.
- Familiarisation progressive par la pratique, usage du **correcteur orthographique**.
- **Mise en page, mise en forme de paragraphes, supprimer, déplacer, dupliquer**.
- **Saisie, traitement, sauvegarde, restitution**

Questionner l'espace et le temps

Situer un lieu sur une carte ou un globe ou sur un **écran informatique**.

Identifier des représentations globales de la Terre et du monde.

Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.

Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.

Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres.

De l'espace connu à l'espace lointain : les pays, les continents, les océans ; la Terre et les astres (la Lune, le Soleil...).

- Cartes, **cartes numériques**, planisphères, globe comme instruments de visualisation de la planète pour repérer la présence des océans, des mers, des continents, de l'équateur et des pôles...
- Cartes du système solaire ; repérage de la position de la Terre par rapport au Soleil.
- Saisons, lunaisons, à l'aide de modèles réduits (boules éclairées).

Comparer des modes de vie

Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

Quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...

Quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique.

Les modes de vie caractéristiques dans quelques espaces très emblématiques.

- Documents, **documents numériques**, documentaires, écoute et lecture de témoignages, récits.
- Documents, **documents numériques**, documentaires, témoignages.