

WAKO Janice TALFELS Aspau

SWEELLS Scott NORRARDON Kinsley

KARER Stéphane

La place du numérique dans le cycle 1

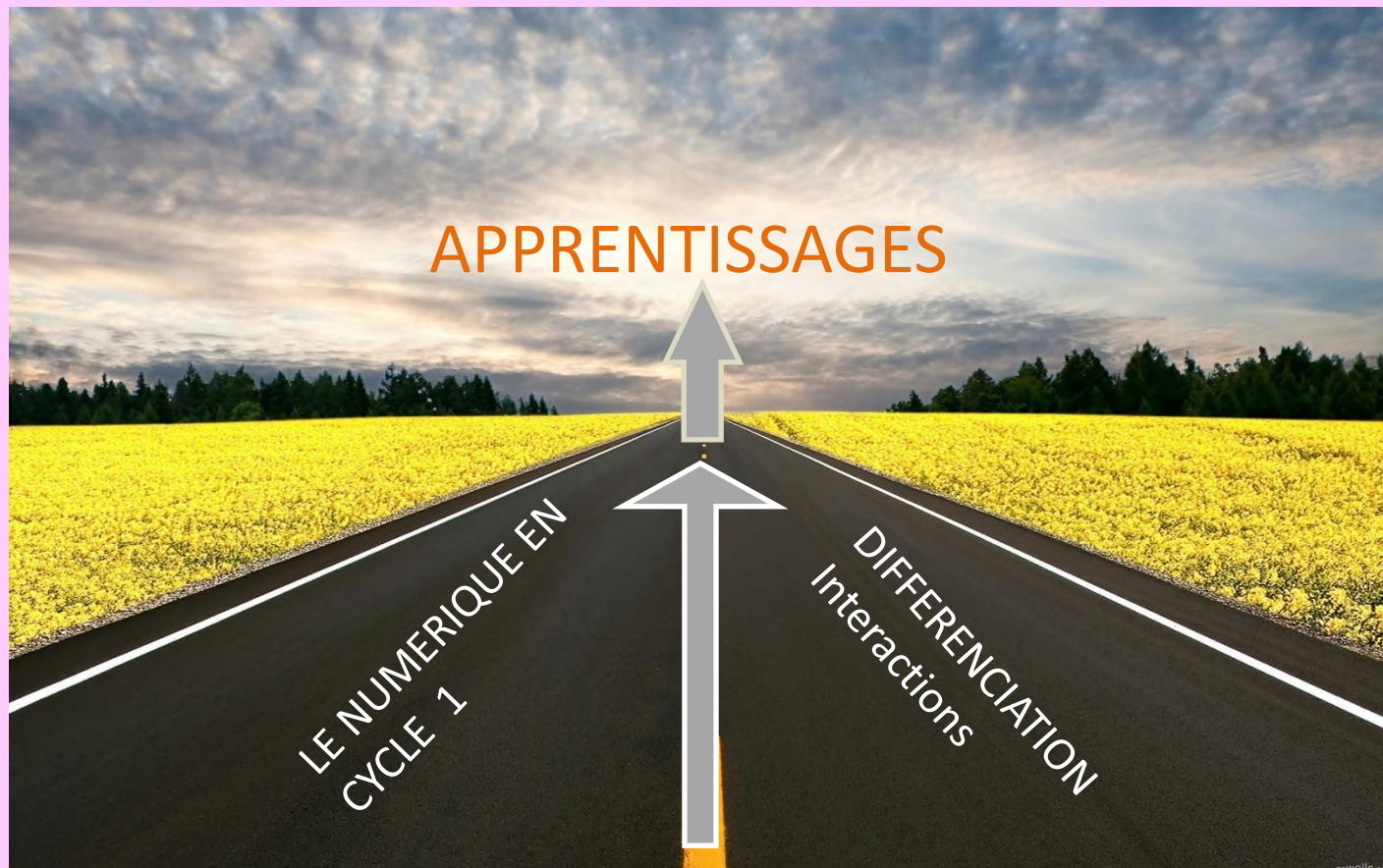


Projet éducatif de la Nouvelle-Calédonie



Ouvrir l'école calédonienne sur la région Océanie et sur le monde, pour répondre aux défis du XXIème siècle

Le programme d'équipement de la Nouvelle-Calédonie a pour but de favoriser l'accès aux médias et au numérique dans les établissements



LE NUMERIQUE EN CYCLE 1

Les outils numériques sont un **moyen** pour l'enseignant et les élèves. Ils permettent de **varier** les modalités, les interactions et les outils pédagogiques. Ils favorisent la différenciation et les élèves pourront affiner leurs compétences en informatique.

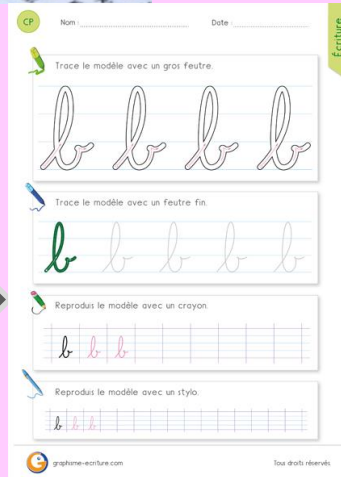
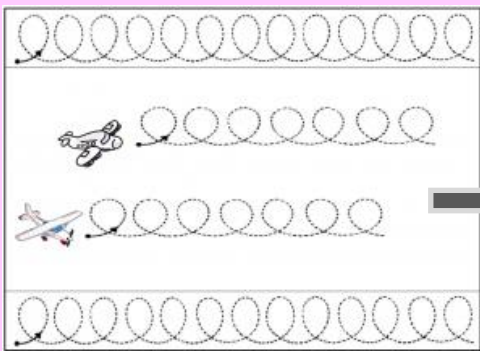
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

L'ECRIT

Comprendre la fonction de
l'écrit



Découvrir l'écrit



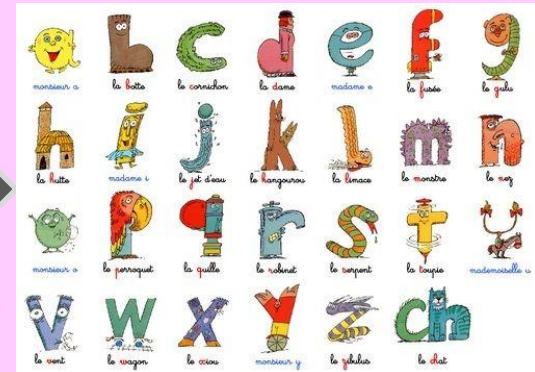
S'exercer avant d'écrire

LANGAGE

MOBILISER LE LANGAGE
DANS TOUTES SES
DIMENSIONS

Attendu de fin
de cycle

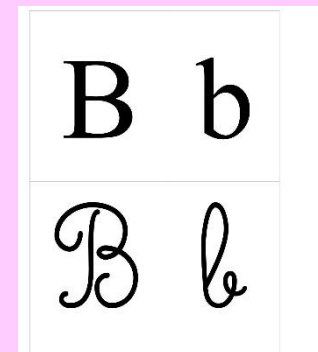
Reconnaître les lettres de l'alphabet



Connaître les
correspondances
entre les
écritures: cursive,
script et capital...

L'alphabet phonétique international pour le français

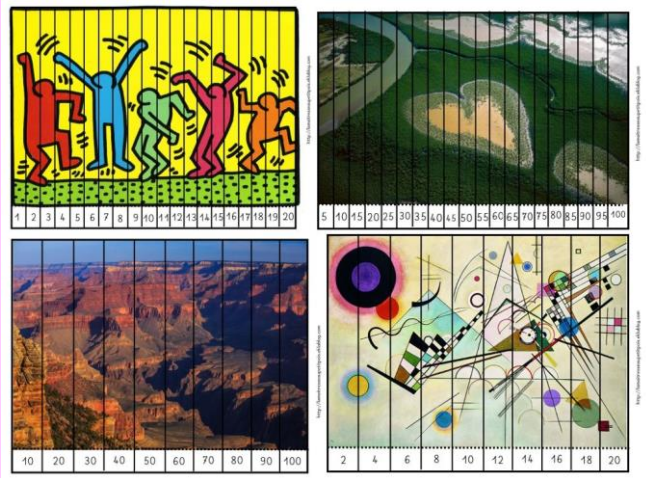
a	ɑ	ã	b	ɔ	õ	d	e	ə	ɛ
patte	pâte	banc	bleu	mort	bon	date	été	le	lait
ẽ	f	g	h	i	j	k	l	m	n
fin	fois	gare	hop	il	all	kilo	litre	mer	ne
ɲ	ŋ	o	ø	œ	œ̃	p	R	s	ʃ
agneau	bing	beau	peu	peur	brun	père	rue	sol	chien
t	u	ɥ	v	w	x	y	z	ʒ	
terre	sous	nuit	vent	oui	jota	rye	zéro	je	



AGIR, S'EXPRIMER,
COMPRENDRE A TRAVERS
LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Arts du visuel

→ Se référer aux arts du visuel : arts numériques



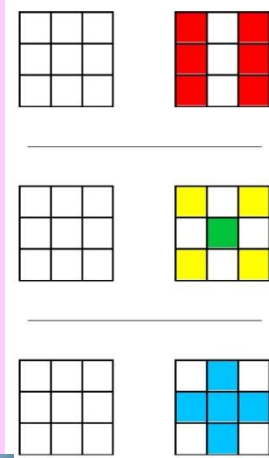
Reproduire une œuvre ou une technique avec un outil numérique: puzzle numérique

Connaître les artistes et leurs œuvres à travers le numérique:
Ex: JUAN MIRO



**EXPLORER LE
MONDE**

**SE REPERER DANS LE
TEMPS ET L'ESPACE**



Représenter l'espace



**Découvrir
différents milieux**

EXPLORER LE MONDE

EXPLORER LE MONDE DU VIVANT, DES OBJETS ET DE LA MATIERE



Utiliser, fabriquer, manipuler des objets



Utiliser des outils numériques:
L'utilité du numérique

**EXPLORER LE
MONDE**

**Attendus de fin
de cycle**

→ Utiliser des objets numériques : appareils photos, tablette, ordinateur.

