

# LA PLACE DU NUMÉRIQUE AU CYCLE 2

D'après les programmes 2019

LAÏSA  
RAÏSSA  
IRMA  
BRENDA  
MERYL



# DOMAINE 1 : LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER.

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

## DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET LES OUTILS POUR APPRENDRE.

**Tous les enseignements et plus particulièrement l'enseignement complémentaire, cherchent à développer les compétences méthodologiques pour améliorer l'efficacité des apprentissages. Savoir rechercher des informations, utiliser l'ordinateur afin de mieux organiser son travail.**

**La fréquentation et l'utilisation régulière des outils numériques au cycle 2, dans tous les enseignements, permettent 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.

**Les enseignements sensibilisent l'élève à un usage responsable du numérique.**

# ECRIRE

# LIRE

**Utiliser un dictionnaire numérique.**

Exemple: cibler sa recherche.

**Apprendre à se corriger orthographiquement.**

Exemple: repérer les erreurs soulignées et les corriger.

**Mettre en œuvre des démarches d'écriture.**

Exemple: rédaction d'articles de presse, de pièces de théâtre.

**Traitement de texte.**

Exemple: utiliser un clavier normé (AZERTY).



**Lire à haute voix.  
Mettre en voix.**

Exemple: rechercher une lecture adaptée.

**Correspondance graphophonologique.**

Exemple: jeu de codage script – *cursive*.

**Compréhension de textes audios longs et complexes.**

Exemple: écoute d'album.

**Lecture documentaire.**

Exemple: articles, revues sur des thématiques.

## Composante : ESPACE ET GEOMETRIE.

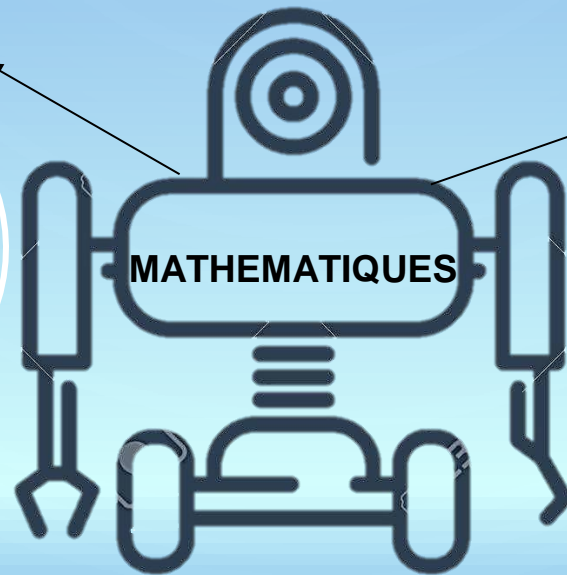
> Se repérer et se déplacer en utilisant des repères.

### ALGORITHME ET PROGRAMMATION

Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran ou programmer en « mode débranché » (informatique débranchée) : notion d'instruction.

#### Exemple :

- Utilisation de robots sans ordinateur (ex : Beebot),
- Connaître des figures géométriques.



#### Exemple :

- Création de jeux et d'histoires animées (logiciel scratch),
- Coder et décoder des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation.





**> S'exprimer oralement en continu.**

**Mettre en place des activités de répétition et les activités de production grâce aux dispositifs numériques.**

# Découvrir le monde

## S'appropriier le numérique

description de l'outil et de ses usages.

traitement de texte.

impact sur l'utilisateur

## Comparer des modes de vie

selon l'environnement, la période.

entre hommes et femmes.

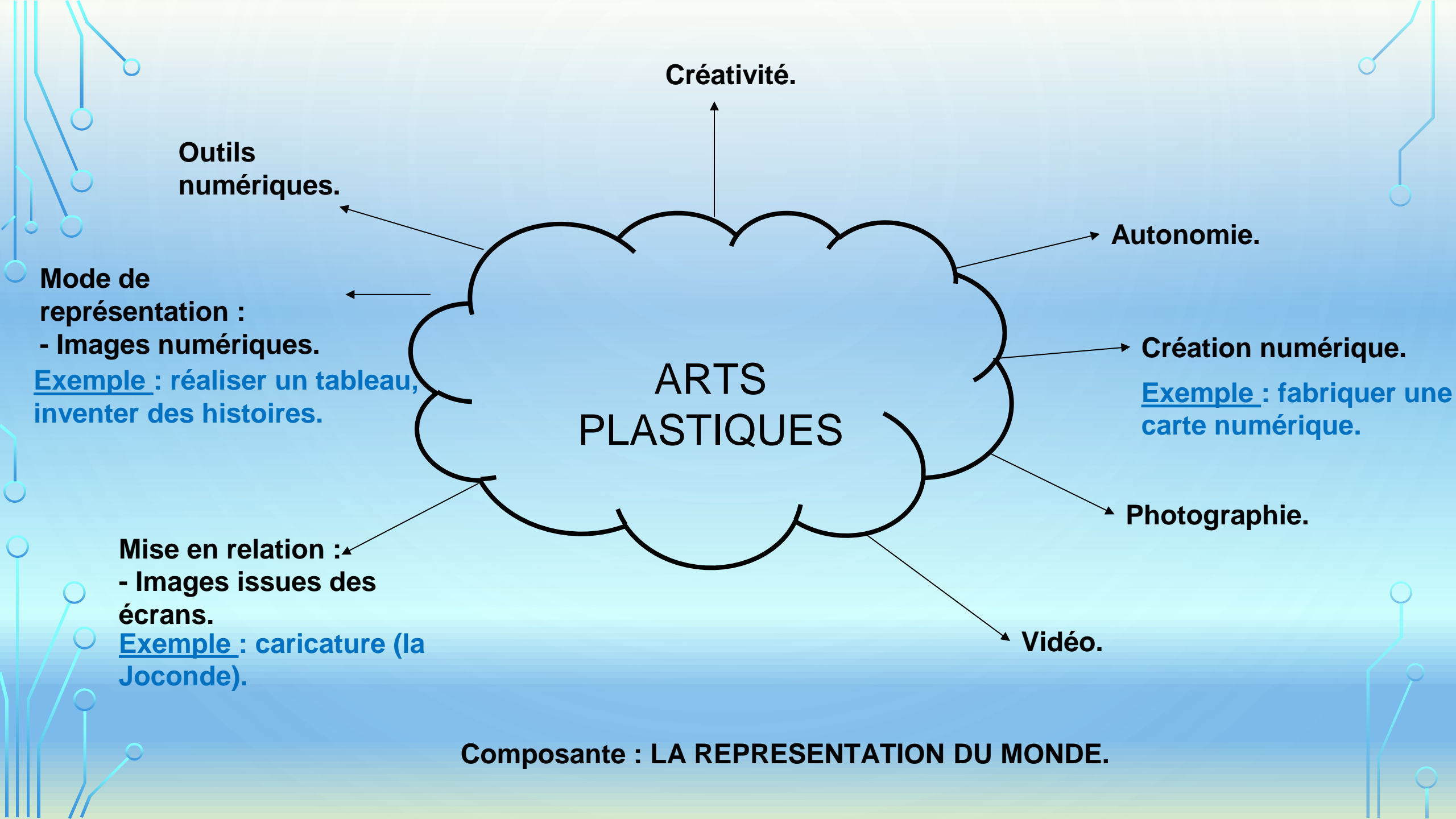
## Se situer, se repérer

dans le monde.

sur une carte.

localiser.





**Créativité.**

**Outils numériques.**

**Autonomie.**

**Mode de représentation :**  
- Images numériques.  
Exemple : réaliser un tableau,  
inventer des histoires.

**ARTS  
PLASTIQUES**

**Création numérique.**  
Exemple : fabriquer une  
carte numérique.

**Photographie.**

**Mise en relation :**  
- Images issues des  
écrans.  
Exemple : caricature (la  
Joconde).

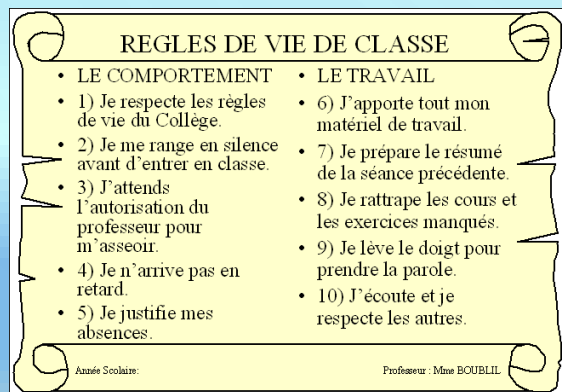
**Vidéo.**

**Composante : LA REPRESENTATION DU MONDE.**

# Enseignement Moral et Civique : vivre ensemble

En classe, à l'école

Ex : Respect des règles de vie



Droits et devoirs à l'école


Ex : Règles de la cours de récréation



Charte d'usage du numérique

Ex : Respecter le matériel, les outils informatiques





Merci de votre  
attention,  
**FIN**