



# Le numérique au cycle 2

Ce que l'on trouve dans les  
programmes 2019

---

# introduction

- Le numérique contribue aux différents enseignements du socle pour penser, communiquer, apprendre des méthodes et des outils afin de former la personne et le citoyen en devenir.



# Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage [...] informatique.



## Domaine 2 : les méthodes et les outils pour apprendre

- **Arts visuels et éducation musical** : recherches internet, informations, tirer profit du numérique pour créer représenter et manipuler des objets sonores et des images
- **LCK** : développer le gout des échanges à partir de supports multimédia ou numérique. Les dispositifs et réseaux numériques sont nourris par les productions des élèves.
- **Français** : permettre d'extraire des informations en ligne, de se familiariser avec les logiciels de traitement de texte et aide à rédiger et se relire.
- **QLM** : utiliser des techniques pour s'informer et communiquer.

## Domaine 2 : les méthodes et les outils pour apprendre

- **Tous les enseignements** et plus particulièrement **l'enseignement complémentaire** concourent à **développer des compétences méthodologiques** qui permettent une meilleure organisation du travail. Et dans un soucis de démarche de projet **développe des capacités de coopération pour aboutir à une production.**
- Le cycle 2 permet de **découvrir les règles de communication du numérique** et de commencer à en **mesurer les limites et les risques**

## Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

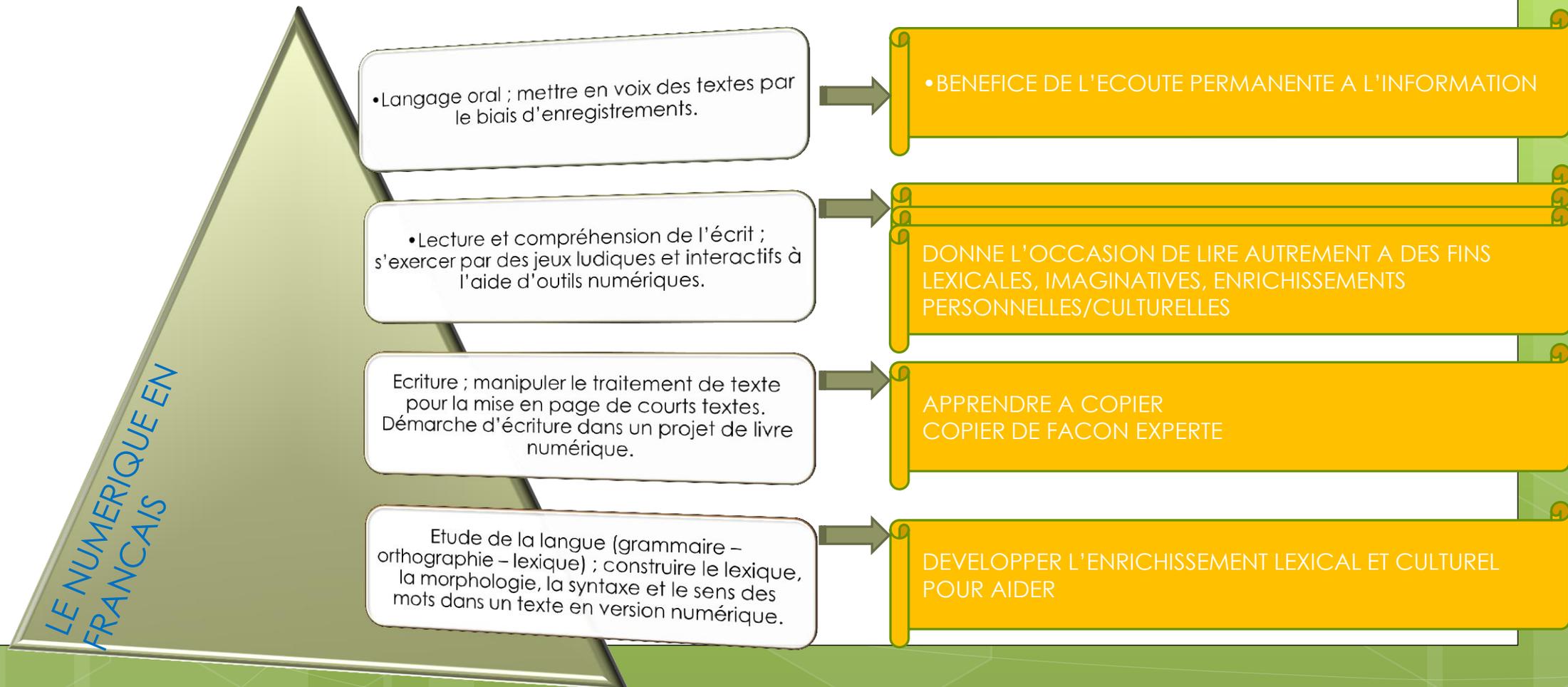
- **Réflexion critique** du bien ou mal du numérique dans le **but de les responsabiliser**

# Les enseignements

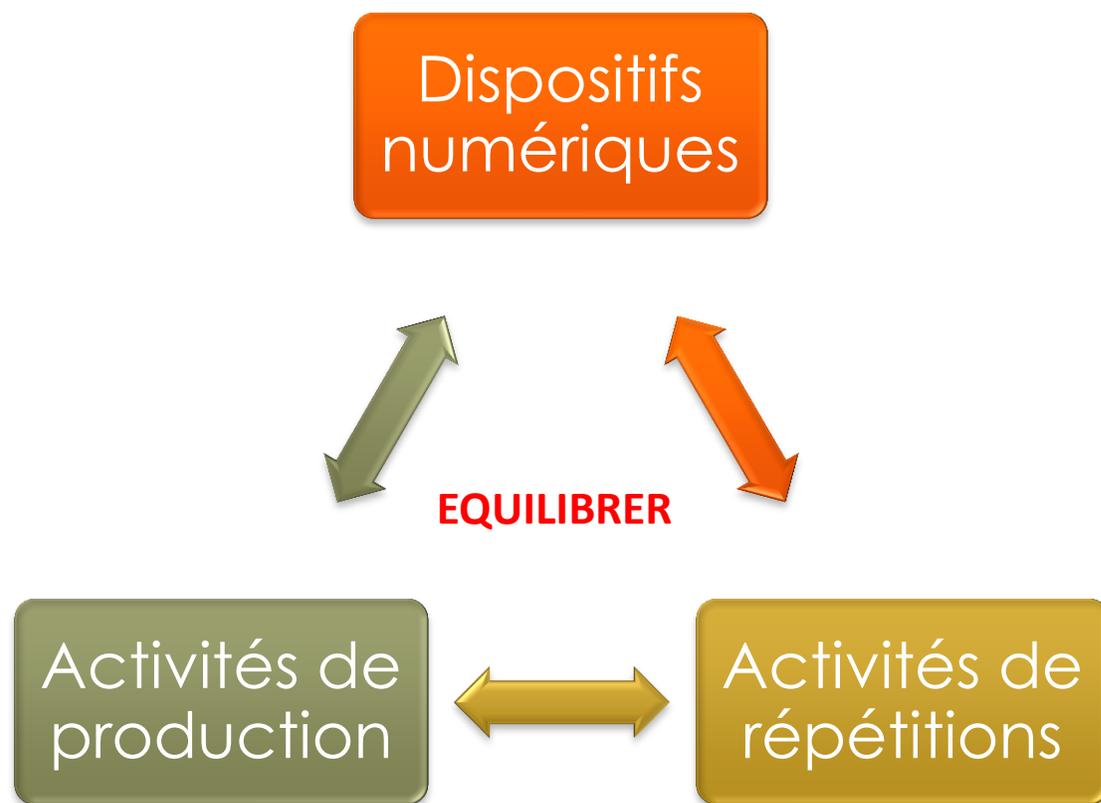
- Le numérique offre **des outils, des dispositifs et des supports** au service des enseignements.

# Français

- Le numérique rend service dans la langue française, qui celle-ci, tient une place centrale à la maîtrise des langages.
- Le numérique offre des outils, des supports et des dispositifs dans la langue française.



# LANGUES VIVANTES KANAK, OCEANIENNES, ETRANGERES



# MATHEMATIQUES

**INSTRUCTION:**  
MODE  
*BRANCHE /*  
*DEBRANCHE*

POUR

PROGRAMMER  
DES  
DEPLACEMENTS

ROBOT

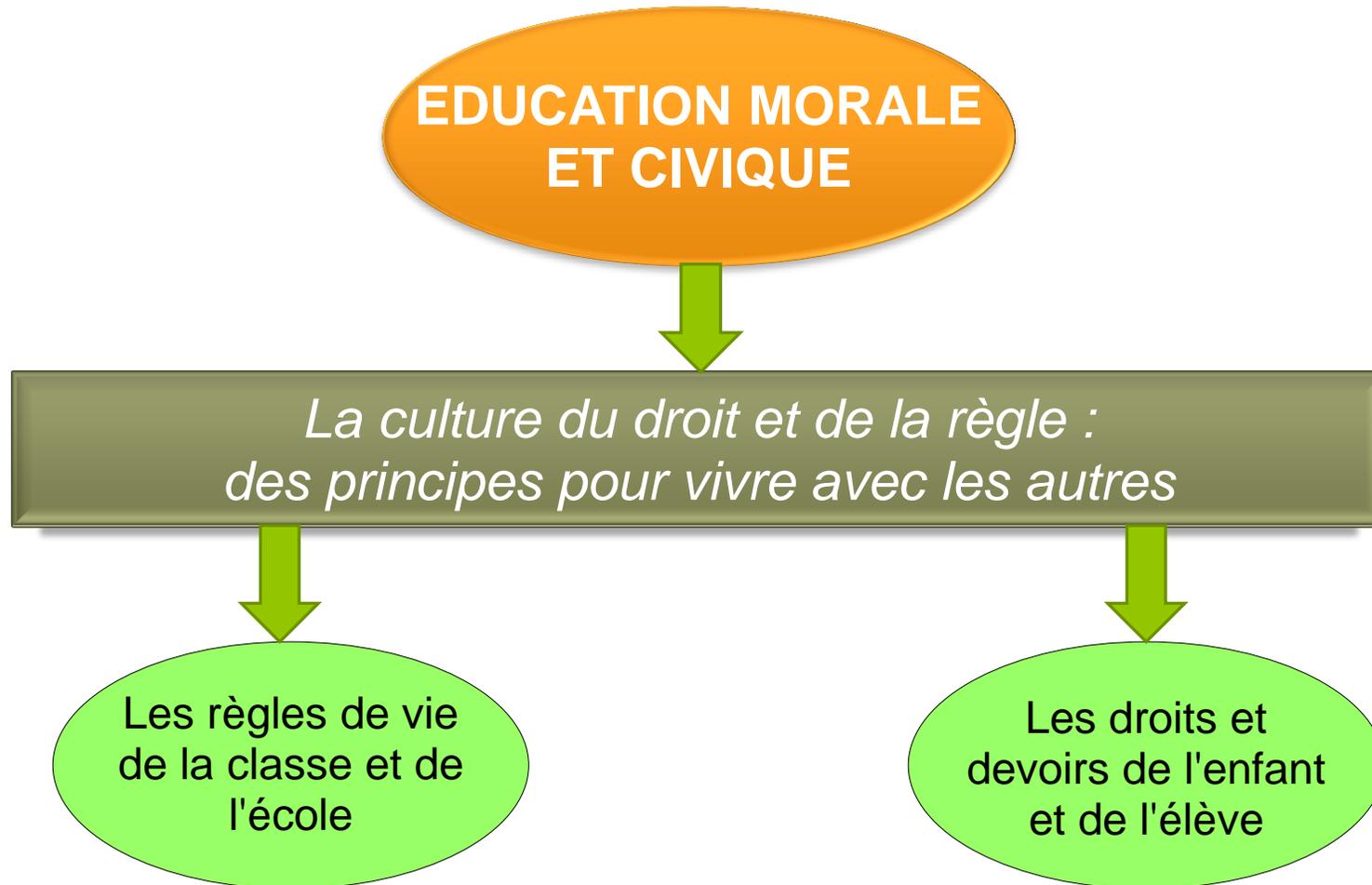
SUR

PERSONNAGE

SUR



# Education morale et civique



# Questionner le monde

Mobiliser des outils numériques pour:

- Dessiner
- Communiquer
- Rechercher
- Restituer des informations simples

Situer un lieu sur un écran informatique en utilisant des instruments tels que : cartes, planisphères, globes

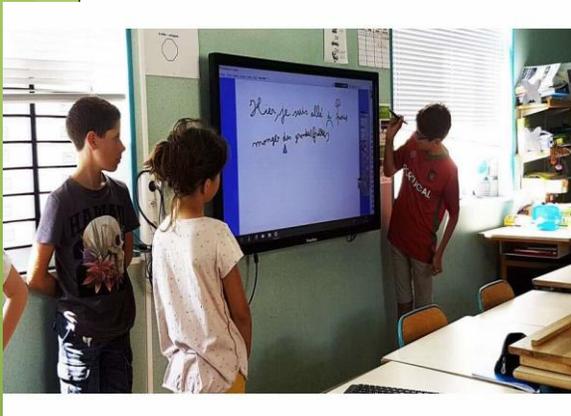


Comparer des modes de vie en s'appuyant sur des documents numériques, des documentaires



S'appropriier un environnement informatique :

- Connexions entre différents matériels
- Mise en page
- Usage du correcteur orthographique
- Saisie, traitement, sauvegarde, restitution
- Dangers d'internet, impact sur le sommeil, addiction au numérique, jeux, application...



- Recherches d'informations et de support sur internet

- Observer et critiquer des images issues des écrans

Autonomie

Recul critique

**LE NUMÉRIQUE AU SERVICE  
DES ARTS PLASTIQUES**  
pour développer le potentiel  
d'invention des élèves.

Initiative

Des supports

- Employer des outils numériques pour créer, représenter et manipuler.

- Photographie, vidéo, images numériques, enregistrements