Le numérique dans les programmes du cycle 2

Source : Christophe GILGER http://classetice.fr/spip.php?article468&var_mode=calcul

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 gout 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 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.

Français : 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**.

Français : 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.
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**.

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.

Géométrie

Initiation à l'usage d'un **logiciel** permettant de représenter les solides et de les déplacer pour les voir sous différents angles.
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.

L'enseignement des arts plastiques

Il 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**.
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...