

**LE NUMERIQUE DANS LES
NOUVEAUX PROGRAMMES
AU CYCLE 2**

FRANÇAIS

Compétences travaillées	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Lecture et compréhension de l'écrit	- Identifier des mots de manière de plus en plus aisée	- Activités nombreuses et fréquentes sur le code : exercices, « jeux » notamment avec des outils numériques
Ecriture	- Copier de manière experte : maniement du traitement de texte pour la mise en page de courts textes	- Tâches de copie et de mise en page des textes dans des situations variées et avec des objectifs clairs qui justifient les exigences (pouvoir se relire, être lu)
	- Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche	- Dispositifs d'écriture collaborative - Variété de formes textuelles : [...] courriels, contributions à des blogs, etc.
	- Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit	- Activités permettant de s'habituer à intervenir sur des textes [...] d'abord effectuées de façon collective, notamment au moyen du TBI, puis individuelle ; modifications d'écrits réalisés sur traitement de texte - Repérage des erreurs à l'aide du correcteur orthographique, une fois le texte rédigé
Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexique)	- Etendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris	- Utilisation du dictionnaire dès le CE1 ; usage des formes électroniques encouragé

LANGUES VIVANTES ETRANGERES

Activités langagières	Attendus de fin de cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Comprendre l'oral	- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes [...]	- Activités d'exposition à la langue dans divers contextes culturellement identifiables, correspondant aux préoccupations des élèves de cet âge, en utilisant les outils numériques
S'exprimer oralement en continu	- Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage	- Activités permettant l'utilisation de la langue dans des situations analogues à des situations déjà rencontrées. Les élèves analysent et évaluent leur propre pratique de la langue et celle de leurs camarades en direct ou à partir d'enregistrements sonores
Prendre part à une conversation	- Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions	- Enregistrement et réécoute de ce que l'on dit afin d'analyser et évaluer sa propre pratique de la langue
		- Echanges électroniques dans le cadre de projets, d'un travail autour de l'album de jeunesse, de comptines, de chants et de poèmes

ARTS PLASTIQUES

Thématiques	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
La représentation du monde	- Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter	- Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques
La narration et le témoignage par les images	- Réaliser des productions, plastiques pour raconter, témoigner	- Enregistrement et réécoute de ce que l'on dit afin d'analyser et évaluer sa propre pratique de la langue
		- Témoigner en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias : murs de l'école, lieu extérieur, blog...

QUESTIONNER LE MONDE

Thématiques	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Questionner le mode du vivant, de la matière et des objets : Commencer à s'appropriier 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	- 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...
Explorer les organisations du monde : Comparer des modes de vie	- Comparer des modes de vie [...] à différentes époques ou différentes cultures	- Documents, documents numériques, documentaires, témoignages

MATHEMATIQUES

Domaines	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Espace et géométrie : (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	- Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran
Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides	- Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié	- Initiation à l'usage d'un logiciel permettant de représenter les solides et de les déplacer pour les voir sous différents angles

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

<i>Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres</i>		
Connaissances, capacités et attitudes visées	Objets d'enseignement	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
- Respecter les autres et les règles de la vie collective - Participer à la définition de règles communes dans le cadre adéquat	Les droits et les devoirs de l'enfant et de l'élève (la charte d'usage des TUIC de l'école)	Discussion à visée philosophique : les droits et les devoirs de l'élève