

**LE NUMERIQUE DANS LES  
NOUVEAUX PROGRAMMES  
AU CYCLE 3**

## FRANÇAIS

Compétences travaillées	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Langage oral	Ecouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu	Utilisation d'enregistrements numériques, de logiciels dédiés pour travailler sur le son, entendre et réentendre un propos, une lecture, une émission
	Parler en prenant en compte son auditoire : - pour partager un point de vue personnel, des sentiments, des connaissances ; - pour oraliser une œuvre de la littérature orale ou écrite ; - pour tenir un propos élaboré et continu relevant d'un genre de l'oral	Entraînement à la mise en voix de textes littéraires au moyen d'enregistrements numériques Réalisation d'une courte présentation orale en prenant appui sur des notes ou sur diaporama ou autre outil numérique Enregistrements audio ou vidéo pour analyser et améliorer les prestations
Lecture et compréhension de l'écrit	Renforcer la fluidité de la lecture	Utilisation d'enregistrements pour s'entraîner et s'écouter
	Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter	Lecture de textes et documents variés : [...] documents numériques (documents avec des liens hypertextes, documents associant texte, images – fixes ou animées -, sons)
	Contrôler sa compréhension et adopter un comportement de lecteur autonome	Entraînement à la lecture adaptée au but recherché (lecture fonctionnelle, lecture documentaire, lecture littéraire, lecture cursive...), au support (papier/numérique) et à la forme de l'écrit (linéaire/non linéaire)
Ecriture	Ecrire avec un clavier rapidement et efficacement	Activités d'entraînement à l'utilisation du clavier (si possible avec un didacticiel) Tâches de copie et de mise en page de textes sur l'ordinateur
	Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture	Dans la continuité du cycle 2, dictée à l'adulte ou recours aux outils numériques (reconnaissance vocale) pour les élèves qui ont encore des difficultés à entrer dans l'écriture
	Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte	Partage des écrits produits, à deux ou en plus grand groupe, en particulier au moyen du numérique
	Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser	Interventions collectives sur un texte (corrections, modifications) à l'aide du TBI ou sur traitement de texte (texte projeté) Utilisation du correcteur orthographique
Etude de la langue (grammaire, orthographe, lexicque)	Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots	Utilisation de dictionnaires papier et en ligne

## LANGUES VIVANTES ETRANGERES

Activités langagières	Attendus de fin de cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Ecouter et comprendre	L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des expressions très courantes sur lui-même, sa famille et son environnement immédiat	Utiliser des supports et outils numériques (fichiers mp3, mp4, écrans...)
Lire et comprendre	L'élève est capable de comprendre des mots familiers et des phrases très simples	Utiliser des supports et outils numériques (pages web, écrans...)
Parler en continu	L'élève est capable d'utiliser des expressions et des phrases simples pour parler de lui et de son environnement immédiat	S'enregistrer sur un support numérique (audio ou vidéo)
Ecrire	L'élève est capable de copier un modèle écrit, d'écrire un court message et de renseigner un questionnaire simple	Ecrire à l'aide d'un clavier adapté à la langue étudiée

## ARTS PLASTIQUES

Thématiques	Compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
La représentation plastique et les dispositifs de présentation	Expérimenter, produire, créer	Utilisation de l'appareil photographique ou de la caméra, notamment numériques, pour produire des images ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par [...] les possibilités des outils numériques Productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage...)

## HISTOIRE DES ARTS

Attendus de fin de cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art	Entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'enregistrements numériques)
Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création	Manipulation et modélisation de formes (picturales, architecturales, musicales et matériaux) à l'aide d'outils de modélisation numériques

## EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Compétences travaillées	Connaissances et compétences associées
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions

## HISTOIRE ET GEOGRAPHIE

Compétences travaillées	Connaissances et compétences associées
S'informer dans le monde du numérique (CM2)	Connaître différents systèmes d'information, les utiliser
	Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique
	Identifier la ressource numérique utilisée
Pratiquer différents langages en histoire et géographie	Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux
Coopérer et mutualiser	Apprendre à utiliser des outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives

Repères annuels de programmation	Démarches et contenus d'enseignement
Communiquer d'un bout à l'autre du monde grâce à l'Internet <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un monde de réseaux</li> <li>- Un habitant connecté au monde</li> <li>- Des habitants inégalement connectés dans le monde</li> </ul>	À partir des usages personnels de l'élève de l'Internet et des activités proposées pour développer la compétence « S'informer dans le monde du numérique », on propose à l'élève de réfléchir sur le fonctionnement de ce réseau. On découvre les infrastructures matérielles nécessaires au fonctionnement et au développement de l'Internet. Ses usages définissent un nouveau rapport à l'espace et au temps caractérisé par l'immédiateté et la proximité. Ils questionnent la citoyenneté. On constate les inégalités d'accès à l'Internet en France et dans le monde.

## SCIENCES ET TECHNOLOGIES

Compétences travaillées	Connaissances et compétences associées
S'approprier des outils et des méthodes	Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées
Mobiliser des outils numériques	Utiliser des outils numériques pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>- communiquer des résultats,</li> <li>- traiter des données,</li> <li>- simuler des phénomènes,</li> <li>- représenter des objets techniques.</li> </ul>
	Identifier des sources d'information fiables

Thèmes	Attendus de fin de cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Matériaux et objets techniques	Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique répondant à un besoin : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modélisation du réel (maquette, modèles géométrique et numérique), représentation en conception assistée par ordinateur</li> </ul>	En groupe, les élèves sont amenés à résoudre un problème technique, imaginer et réaliser des solutions techniques en effectuant des choix de matériaux et des moyens de réalisation. [...] Cette solution peut être modélisée virtuellement à travers des applications programmables permettant de visualiser un comportement.
	Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Environnement numérique de travail,</li> <li>- Le stockage des données, notions d'algorithmes, les objets programmables</li> <li>- Usage des moyens numériques dans un réseau</li> <li>- Usage de logiciels usuels</li> </ul>	Les élèves apprennent à connaître l'organisation d'un environnement numérique. Ils décrivent un système technique par ses composants et leurs relations. Les élèves découvrent l'algorithme en utilisant des logiciels d'applications visuelles et ludiques. Ils exploitent les moyens informatiques en pratiquant le travail collaboratif. Les élèves maîtrisent le fonctionnement de logiciels usuels et s'approprient leur fonctionnement.

## MATHEMATIQUES

Domaines	Attendus de fin de cycle Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Grandeurs et mesures	Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers et des nombres décimaux	Exploiter des ressources variées : tableaux d'horaires [...], programmes [...] Ces différentes ressources sont utilisées sur un support papier ou sur un support numérique en ligne.
Espace et géométrie	(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations : - Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran	Situations donnant lieu à des repérages dans l'espace ou à la description, au codage ou au décodage de déplacements. Travailler : [...] - avec de nouvelles ressources comme les systèmes d'information géographique, des logiciels d'initiation à la programmation...
	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques	Réaliser une figure simple ou une figure composée de figures simples à l'aide d'un logiciel.
	Reconnaître et utiliser quelques relations géométriques	Situations conduisant les élèves à utiliser des techniques qui évoluent en fonction des supports et des instruments choisis [...] Exemples de matériels : papier/crayon, logiciels de géométrie dynamique, d'initiation à la programmation, logiciels de visualisation de cartes, de plans.

## ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

<i>Le jugement : penser par soi-même et avec les autres</i>		
Connaissances, capacités et attitudes visées	Objets d'enseignement	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'Internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus	Le jugement critique : traitement de l'information et éducation aux médias Responsabilisation à l'usage du numérique en lien avec la charte d'usage des Tuic	Analyse des faits, confrontation des idées, à travers la démarche de résolution de problèmes et la démarche d'investigation (par exemple en EPS, en sciences, dans les enseignements et l'éducation artistiques)