



DSDEN du Rhône

Le numérique dans les programmes de 2015

Cycle 2



Sommaire

[FRANÇAIS](#)

[LANGUES VIVANTES](#)

[ARTS PLASTIQUES](#)

[QUESTIONNER LE MONDE](#)

[MATHEMATIQUES](#)

[ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE](#)

C2 - FRANÇAIS

Compétences travaillées	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Domaines de l'actuel B2i					Nouvelles compétences
			1 S'approprier un environnement informatique de travail	2 Adopter une attitude responsable	3 Créer, produire, traiter, exploiter des données	4 S'informer, se documenter	5 Communiquer, échanger	
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						

C2 - LANGUES VIVANTES

Activités langagières	Attendus de fin de cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Domaines de l'actuel B2i					Nouvelles compétences
			1 S'approprier un environnement informatique de travail	2 Adopter une attitude responsable	3 Créer, produire, traiter, exploiter des données	4 S'informer, se documenter	5 Communiquer, échanger	
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						

C2 - ARTS PLASTIQUES

Thématiques	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Domaines de l'actuel B2i					Nouvelles compétences
			1 S'approprier un environnement informatique de travail	2 Adopter une attitude responsable	3 Créer, produire, traiter, exploiter des données	4 S'informer, se documenter	5 Communiquer, échanger	
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	- Témoigner en réalisant des productions pérennes ou éphémères données à voir par différents médias : murs de l'école, lieu extérieur, blog...						

C2 - QUESTIONNER LE MONDE

Thématiques	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Domaines de l'actuel B2i					Nouvelles compétences
			1 S'approprier un environnement informatique de travail	2 Adopter une attitude responsable	3 Créer, produire, traiter, exploiter des données	4 S'informer, se documenter	5 Communiquer, échanger	
<i>Questionner le mode du vivant, de la matière et des objets :</i> 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						
<i>Questionner l'espace et le temps :</i> 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...						
<i>Explorer les organisations du monde :</i> Comparer des modes de vie	- Comparer des modes de vie [...] à différentes époques ou différentes cultures	- Documents, documents numériques, documentaires, témoignages						

C2 - MATHEMATIQUES

Domaines	Connaissances et compétences associées	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Domaines de l'actuel B2i					Nouvelles compétences
			1 S'approprier un environnement informatique de travail	2 Adopter une attitude responsable	3 Créer, produire, traiter, exploiter des données	4 S'informer, se documenter	5 Communiquer, échanger	
<i>Espace et géométrie :</i> (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						

C2 - ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres								
Connaissances, capacités et attitudes visées	Objets d'enseignement	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Domaines de l'actuel B2i					Nouvelles compétences
			1 S'approprier un environnement informatique de travail	2 Adopter une attitude responsable	3 Créer, produire, traiter, exploiter des données	4 S'informer, se documenter	5 Communiquer, échanger	
<ul style="list-style-type: none"> - 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						