

FORMATION NUMERIQUE

Cycles 2 et 3



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



»» L'école
change avec
le numérique »»
#EcoleNumerique

Valérie PERREAUT – Animatrice TICE58

Marc GARIN – Conseiller pédagogique TICE

Janvier 2017

www.ac-dijon.fr

La place du numérique aux cycles 2 et 3

L'espace numérique de travail

Quelques actions à mener



ENQUÊTE PROFETIC 1^{ER} DEGRÉ CHIFFRES CLÉS 2015

LES ENSEIGNANTS DU 1^{ER} DEGRÉ ET LE NUMÉRIQUE

+ DE 90% RECONNAISSENT LES BÉNÉFICES PÉDAGOGIQUES DU NUMÉRIQUE



90% | L'UTILISENT POUR PRÉPARER LEURS COURS

LE NUMÉRIQUE PRINCIPALEMENT UTILISÉ POUR L'ÉTUDE DE LA LANGUE, LA LECTURE, LE CALCUL



60% ET + DÉCLARENT IGNORER LES SERVICES NATIONAUX MIS À LEUR DISPOSITION



30% DES ENSEIGNANTS UTILISENT LE NUMÉRIQUE POUR PERSONNALISER L'APPRENTISSAGE



DIRECTION DU NUMÉRIQUE POUR L'ÉDUCATION

» L'école change avec le numérique »
#L2015numérique



Cycle 2 : [BO Spécial n° 11 du 26 novembre 2015](#)

Cycle 3 : [BO Spécial n° 11 du 26 novembre 2015](#)

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre
 utiliser l'ordinateur... sont autant de pratiques à acquérir pour permettre de mieux organiser son travail.

familiarisation aux **techniques de l'information et de la communication**

familiarisation avec quelques logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...)

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
 Il est sensibilisé à un usage responsable du numérique.

Aperçu

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer
 Coordonner, organiser simplement des données numériques, graphiques et statistiques.

Il est que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatisés de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : Savoirs de base pour apprendre
 En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un texte, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une recherche ou produire un document. Il doit aussi gérer dans un espace d'écriture numérique un espace de travail commun, réaliser des projets, travailler en équipe, utiliser des outils numériques de travail collaboratif, utiliser l'écriture numérique pour produire des documents numériques.

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
 L'élève est sensibilisé à un usage responsable du numérique.

Coopération et réalisation de projets
 L'élève est amené à travailler en groupe. Il réalise un projet de collaboration et travaille en coopération avec ses pairs. Il participe à des projets de coopération et de collaboration. Il est sensibilisé à un usage responsable du numérique.

Méthodes, démarches de recherche et de traitement de l'information
 Il est capable de faire collecter des données, de les organiser, de les traiter, de les analyser, de les synthétiser, de les communiquer. Il est capable de faire collecter des données, de les organiser, de les traiter, de les analyser, de les synthétiser, de les communiquer.

Produire, diffuser, recevoir de l'information
 Utilisation responsable du numérique

Dans le S4C

La place du numérique à l'école

Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.
- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.
- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

Création d'applications simples

La place du numérique à l'école

Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.
- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.
- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

Programmation

La place du numérique à l'école

Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.
- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.
- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

Recherche – Production de contenus

La place du numérique à l'école

Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.
- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.
- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

Ecrits de travail numériques





Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.

- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.

- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

Pour réviser, mémoriser

La place du numérique à l'école

Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.
- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.
- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

Echanger, collaborer



Le numérique dans le socle de connaissances, de compétences et de culture

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.
- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.
- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

Recherche sur Internet
 Traitement de l'information
 Communiquer, informer

La place du numérique à l'école



Développer les compétences des élèves avec le numérique

Le numérique permet de :

- Renforcer des apprentissages fondamentaux
- Lutter contre le décrochage
- Différencier / individualiser

- Développer l'autonomie
- Développer la créativité
- Développer la responsabilité
- Développer l'entraide et la coopération

- Faciliter le développement de nouvelles pratiques pédagogiques
- Favoriser la mise en place de projets et de parcours éducatifs

Education aux médias et à l'information

Culture numérique

Mieux comprendre les enjeux d'un monde toujours plus connecté

Des ressources numériques nationales

LE SERVICE PUBLIC DU NUMERIQUE EDUCATIF



Un Espace Numérique de Travail

L'ENT SCOLNET

Définition d'un ENT :
« Un ensemble de services numériques proposés à l'établissement scolaire sous forme de portail web unique et sécurisé.

SCOLNET :
Plateforme numérique qui sert à communiquer et partager du contenu entre acteurs du monde scolaire de manière sécurisée, confidentielle et gratuite.

Cahier
de
texte

Événements

Cahier de vie
Activités de
classe

Liens directs
vers d'autres
sites

Fichiers à
télécharger

Intégration de photos,
vidéos ou sons

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

[Document explicatif](#)

→ Cahier de vie numérique

Un Espace Numérique de Travail

L'ENT SCOLNET



Optimiser les publications de son ENT :

- Pour qui ?
- Pour quoi ? (quel message)
- Pourquoi ?
- Lisibilité
- Longévité des événements publiés

Faire en sorte que l'élève soit acteur dans l'enrichissement du contenu de l'ENT

- Il écrit les devoirs
- Il s'enregistre (comptine, poésie)
- Il explique oralement un dessin, une action, une photo (Photorecit) → vidéo publiée sur l'ENT
- Il légende un dessin, une action, une photo (quelques mots à recopier en maternelle)
- Il est filmé en train de faire, de dire, de « lire », ...

[Page Ressource – Site de la circonscription](#)

→ Cahier de vie numérique

[Document explicatif](#)

Un Espace Numérique de Travail

L'éthique du numérique

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

- Il sait que des langages informatiques sont utilisés pour programmer des outils numériques et réaliser des traitements automatiques de données. Il connaît les principes de base de l'algorithmique et de la conception des programmes informatiques. Il les met en œuvre pour créer des applications simples.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

En classe, l'élève est amené à résoudre un problème, comprendre un document, rédiger un texte, prendre des notes, effectuer une prestation ou produire des objets. Il doit savoir apprendre une leçon, rédiger un devoir, préparer un exposé, prendre la parole, travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées aux objectifs d'apprentissage préalablement explicités. Ces compétences requièrent l'usage de tous les outils théoriques et pratiques à sa disposition, la fréquentation des bibliothèques et centres de documentation, la capacité à utiliser de manière pertinente les technologies numériques pour faire des recherches, accéder à l'information, la hiérarchiser et produire soi-même des contenus.

Organisation du travail personnel

- L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Coopération et réalisation de projets

- L'élève sait que la classe, l'école, l'établissement sont des lieux de collaboration, d'entraide et de mutualisation des savoirs. Il aide celui qui ne sait pas comme il apprend des autres. L'utilisation des outils numériques contribue à ces modalités d'organisation, d'échange et de collaboration.

Médias, démarches de recherche et traitement de l'information

- Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur internet. Il apprend à confronter différentes sources et à évaluer la validité des contenus. Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme. Il les met en relation pour construire ses connaissances.

- L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler. Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.

- Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et web) et en connaît la nature. Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

« Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique. »

- [Des autorisations de prise de vue et de diffusion sur Internet](#)
- [Une charte du bon usage de l'ordinateur et de l'Internet](#)
- [Une charte du bon usage de la tablette](#)
- [L'éducation aux médias, Internet responsable \(Vinz et Lou\)](#)
- M@gistère : Maitriser son identité numérique

Quelques actions numériques

En étude de la langue : COQUILLE2RUE

En langage oral : PHOTO-A-RACONTER

En géométrie : GEOMETICE

En éducation musicale : GALAXSONS

En Ecriture : ECRITICE ou TWHAIKUS-JARDINS

En mathématiques : SCRATCH

Quelques actions numériques

En étude de la langue : COQUILLE2RUE

Action permettant la rédaction par les élèves de courtes leçons orthographiques dont l'objectif est l'automatisation des savoirs orthographiques.

Rituel

A vous de tester !

Dans votre classe



Quelques actions numériques

En langage oral : PHOTO-A-RACONTER

Action permettant le « légendage » d'une photo par écrit (dictée à l'adulte, utilisation du clavier) ou oralement (enregistrement sonore)

Thématique choisie : LES ANIMAUX

Différencier l'écrit selon les capacités de chacun

A vous de tester !

Dans votre classe



Quelques actions numériques

En géométrie : GEOMETICE

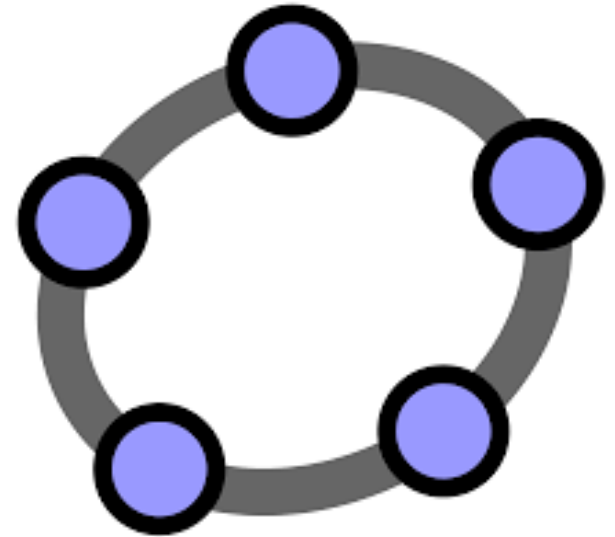
Action permettant de travailler les notions de géométrie numériquement, grâce au logiciel Géogebra.

Progressivité dans les défis
Proposer des tâches plus complexes une fois les bases acquises

Découvrir le logiciel

A vous de tester !

Dans votre classe



Quelques actions numériques

En éducation musicale : GALAXSONS

Action permettant aux élèves de résoudre des énigmes « sonores » dont la résolution se fera grâce au logiciel Audacity.

Rituel

Objectif : Faire varier les paramètres du son

A vous de tester !

Dans votre classe



Bonjour à vous ! Nous sommes de grands chercheurs et nous venons de découvrir une nouvelle galaxie appelée GALAXSONS. Depuis, nous recevons des messages de ses différentes planètes.

Quelques actions numériques

En Ecriture : ECRITICE ou TWHAIKUS-JARDINS

Action permettant aux élèves de
faire de la production d'écrits
courts.

Rituel

A vous de tester !

Dans votre classe



*Un rapport aux saisons,
à la nature*

5 pieds — Le temps s'étire
7 pieds — Soirée de pluie printanière
5 pieds — Et moi je songe

Tercet de 17 syllabes

Une émotion

*césure,
rupture,
opposition*

Quelques actions numériques

En mathématiques : SCRATCH

Action permettant aux élèves d'entrer dans le codage (notion nouvellement inscrite dans les programmes 2015) grâce au logiciel SCRATCH.

Rituel

A vous de tester !

Dans votre classe

