

Volet 1: Spécificités du cycle de consolidation (2018)

Les élèves apprennent à chercher des informations et à **interroger l'origine et la pertinence des informations dans l'univers du numérique.**
Education aux médias et à l'information.

Volet 2: Contributions essentielles des différents enseignements au socle commun (2018)

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages **informatiques**.

Domaine 2 : Les méthodes et les outils pour apprendre

Travail en groupe et travail collaboratif à l'aide des outils numériques.

Se familiariser avec **différentes sources documentaires**, apprendre à **chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans l'univers du numérique.**

Connaitre **l'organisation d'un environnement numérique** et utiliser **différents périphériques ainsi que des logiciels de traitement de données numériques (images, textes, sons...).**

Utiliser **des logiciels de calculs et d'initiation à la programmation.**

Intégrer l'usage des **outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information au service de la pratique plastique et manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples.**

Utiliser des outils d'écriture (**traitement de texte, correcteurs orthographiques, dictionnaires en ligne**) et **produire un document intégrant du son et de l'image.**

Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

L'utilisation des **outils numériques** forment les élèves à la **démarche de résolution de problèmes.**

Volet 3: Les enseignements

Français (2018)

Langage oral

Recours aux **enregistrements numériques** (audio ou vidéo).

Organiser des propos et des écrits supports aux présentations orales (notes, affiches, schémas, **présentation numérique**).

Écriture

L'usage du clavier et du traitement de texte fait l'objet d'un apprentissage continu (correcteur d'orthographe, partage de document).

Utilisation de dictionnaire numérique.

Mise en page avec différents médias (image, son...).

Langues vivantes (étrangères ou régionales)

- Utiliser des supports et outils numériques (fichiers mp3, mp4, écrans...).
- Utiliser des supports et outils numériques (pages web, écrans...).
- S'enregistrer sur un support numérique (audio ou vidéo).
- Écrire à l'aide d'un clavier adapté à la langue étudiée.

Arts plastiques

Utilisation de **l'appareil photographique ou de la camera, notamment numériques**, pour produire des images ; intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, **par les possibilités des outils numériques.**

Éducation musicale

- Manipulation d'objets sonores à l'aide d'outils numériques appropriés.

Histoire des arts

- Entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'**enregistrements numériques**).
- Travail collaboratif en vue d'une présentation commune, éventuellement scénographiée ou appuyée sur des **supports numériques**.
- Manipulation et modélisation de formes (picturales, architecturales, musicales et matériaux) à l'aide d'outils de **modélisation numériques**.

Éducation physique et sportive

- Utiliser des **outils numériques** pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Sciences et technologie

Mobiliser des outils numériques

Utiliser des outils numériques pour :

- Communiquer des résultats.
- Traiter des données.
- Simuler des phénomènes.
- Identifier des sources d'informations fiables.

Mathématiques (2018)

Les outils numériques **sont progressivement introduits avec l'usage de** logiciels de calcul et de numération **mais aussi des** logiciels de géométrie dynamique, d'initiation à la programmation ou logiciels de visualisation de cartes, de plans.

Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation.

Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction d'une figure plane. Réaliser une figure plane simple ou une figure composée de figures simples à l'aide d'un **logiciel de géométrie dynamique**.

Éducation morale et civique

Respecter autrui

Utiliser le numérique de manière responsable, **conformément au cadre donné par la charte d'usage du numérique. Les élèves sont sensibilisés aux enjeux et aux dangers relatifs à l'usage des réseaux sociaux.**

Acquérir et partager les valeurs de la République

Les différents contextes d'obéissance aux règles, le règlement intérieur, **la charte numérique**, le sens des sanctions

Construire une culture civique

Projet collectif, concours scolaires et EMI.