



LE NUMÉRIQUE AU CYCLE 3

CM1 • CM2

selon les nouveaux programmes



Le numérique : un objet d'apprentissage, un moyen d'apprendre et un enjeu citoyen

1 FRANÇAIS



Le numérique comme support de production

- Produire des écrits sur différents supports, notamment numériques
- Rechercher et sélectionner des informations
- Utiliser des ressources numériques pour lire, écrire et communiquer

→ **COMPÉTENCE : PRODUIRE ET COMMUNIQUER**

2 MATHÉMATIQUES



Développer la pensée informatique

ALGORITHMIQUE • LOGIQUE • RÉOLUTION DE PROBLÈMES • PENSÉE INFORMATIQUE

- Comprendre et produire des codages
- Programmer des déplacements
- Utiliser un logiciel de programmation par blocs (ex. Scratch)
- Modifier, tester et améliorer un programme
- Développer une démarche d'essai-erreur
- Comprendre les enjeux liés au numérique et à l'IA

→ **COMPÉTENCE : RAISONNER, CODER, PROGRAMMER**

3 SCIENCES & TECHNOLOGIE



Comprendre et programmer des objets techniques

- CM1**
- Traduire un programme en langage naturel
 - Utiliser un programme pour agir sur un objet
 - Comparer différents programmes
 - Identifier le programme le plus efficace
- CM2**
- Comprendre un algorithme
 - Modifier et tester un programme
 - Valider un programme selon le comportement attendu
 - Programmer un robot ou un personnage virtuel

→ **COMPÉTENCE : COMPRENDRE ET AGIR SUR LE FONCTIONNEMENT DU NUMÉRIQUE**

ÉLÈVE ACTEUR DU NUMÉRIQUE



Des compétences pour comprendre le monde, apprendre, créer, communiquer et être citoyen.

4 HISTOIRE-GÉOGRAPHIE



Le numérique pour comprendre le monde

- Utiliser Internet comme espace d'information
- Communiquer dans le monde avec Internet
- Développer les compétences numériques du CRCN
- Respecter le RGPD

→ **COMPÉTENCE : S'INFORMER ET COMPRENDRE UN MONDE CONNECTÉ**

5 EMC / EMI



Devenir citoyen numérique

S'INFORMER

- Rechercher en ligne
- Identifier une source
- Distinguer émetteur / récepteur
- Interroger la notion d'information

PRODUIRE & DIFFUSER

- Produire de l'information
- S'initier à la pratique médiatique
- Comprendre la liberté d'information et d'expression

SE PROTÉGER

- Vie privée
- Droit à l'image
- Cyberharcèlement
- Cyberviolences
- Majorité numérique
- Dispositifs de signalement

AGIR DE MANIÈRE RESPONSABLE

- Sobriété numérique
- Consommation énergétique
- Droit à la déconnexion

→ **COMPÉTENCE : ÊTRE UN CITOYEN NUMÉRIQUE RESPONSABLE**

LVE



Communiquer en langue étrangère avec le numérique

- Écrire un message ou y répondre
- Rédiger un court courrier
- Utiliser des supports numériques
- Identifier différents types de contenus numériques

→ **COMPÉTENCE : COMMUNIQUER ET ÉCHANGER**

6 EVAR



ÉDUCATION À LA VIE AFFECTIVE ET RELATIONNELLE

- Se familiariser avec les notions de sécurité et de protection sur Internet, évaluer ses représentations et connaissances autour des risques et des enjeux de protection sur Internet, les réseaux sociaux, les plateformes de jeux vidéo, la toile : droit à l'image ; protection de la vie privée ; risque de cyberharcèlement et cyberviolences.
- Prendre connaissance des dispositifs de signalement et des lois en vigueur, notamment par rapport à l'interdiction des réseaux sociaux aux moins de 13 ans ; la majorité numérique à 15 ans, la protection du droit à l'image, la protection des mineurs contre la pornographie en ligne.

