

Ce que les élèves vont apprendre

PROGRAMMES ET CRCN*

*Cadre de référence des compétence numériques

Message reçu : Scratchez!

C3



Français cycle 3 :

Découvrir et manipuler des situations variées d'écriture : dialoguer
Écrire au quotidien des textes personnels

CRCN Domaine 2 : 2.1 Interagir ; 2.3. Collaborer

CRCN Domaine 3 : Création de contenus : 3.2 Développer des contenus multimedia 3.4 Programmer

CRCN Domaine 5 : Environnement numérique : 5.2 Evoluer dans un environnement numérique



Tous
cycles

ENTre hier et aujourd'hui

Explorer le monde cycle 1 : Se repérer dans le temps et l'espace; Observer, questionner le monde.

Explorer le monde cycle 2 : Découvrir l'environnement proche et plus éloigné

Histoire des arts cycle 3 : Se repérer dans un site patrimonial

Français cycle 1 : Acquérir le langage oral - Enrichir son vocabulaire, Produire des discours variés

Français cycles 2 et 3 : Oral - Dire pour être compris dans toutes les disciplines, Enrichir et réemployer son vocabulaire dans toutes les disciplines; Ecriture - Produire des écrits variés

CRCN Domaine 2 : Interagir : 2.3. Collaborer

CRCN Domaine 3 : Création de contenus : 3.2 Développer des contenus multimedia

CRCN Domaine 5 : Environnement numérique : 5.2 Evoluer dans un environnement numérique

Échos d'haïkus

Tous
cycles



Français Cycle 1

Oraliser un court texte mémorisé; Passer de l'oral à l'écrit

Français Cycle 2-3

Produire des écrits; Dire pour être compris

Arts plastiques

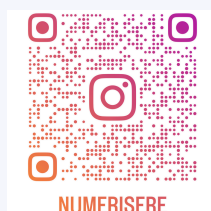
Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.

CRCN Domaine 3 : Création de contenu : 3.2 Développer des documents multimédia

CRCN Domaine 2 : Interagir : 2.3. Collaborer



<https://numerisere.web.ac-grenoble.fr/>



<https://dgxy.link/collab2526>

PROJETS NUMÉRIQUES PÉDAGOGIQUES EN ISÈRE 2025-2026

Des projets clés en main mettant en œuvre les compétences numériques
au service des apprentissages.



C3

Message reçu : Scratchez ! Période 2

Découvrir la programmation
Scratch au cycle 3 en réalisant des
interactions entre les personnages.
Il s'agira de les animer et des les
faire dialoguer en ayant au
préalable réalisé quelques défis de
programmation.

Tous
cycles



ENTre hier et aujourd'hui Périodes 3 et 4

Dans le cadre d'un projet
pluridisciplinaire, les élèves explorent le
patrimoine local et culturel, puis
valorisent leurs découvertes en les
partageant avec d'autres classes du
département. Ce travail collaboratif
s'appuie sur l'ENT (One ou Beneylu)
comme espace de création, d'échange
et de diffusion.



Tous
cycles

Échos d'haïkus Périodes 4 et 5

Dans le cadre d'un projet
interclasses, les élèves explorent
la richesse du haïku en produisant,
étape par étape, une création
artistique mêlant photo, écriture et
son.

Tous
cycles



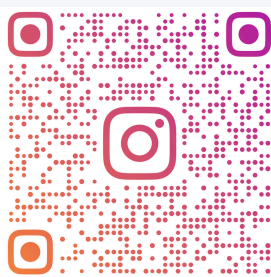
Envie de revivre un ancien projet?

Retrouvez toutes les propositions
coopératives des ERUN du 38 sur
le site numérisère

Le déroulé complet des projets et la procédure d'inscription se trouvent sur le site
Numérisère.



<https://numerisere.web.ac-grenoble.fr/>



NUMERISERE



<https://dgxy.link/collab2526>