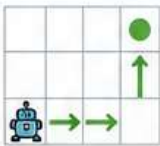


LE NUMÉRIQUE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 1

(BO n° 19 du 7 mai 2026)



Domaine	Le numérique dans les programmes de mai 2026	Compétences du CRCN mobilisées
1 Domaine 1 Le développement et la structuration du langage oral et écrit 	Plusieurs exemples mobilisent les photographies pour développer l'oral. Par exemple : <i>« Échanger des idées en petit groupe à partir des photographies prises par les professeurs lors d'une activité motrice pour se remémorer et décrire ce que l'on voit. »</i> Le numérique devient alors un support : • d'évocation ; • de narration ; • de description ; • d'enrichissement du vocabulaire. 	 Domaine 1 : Information et données Prélever et interpréter des informations visuelles Exploiter une information Organiser et mobiliser des traces d'information  Domaine 2 : Communication et collaboration Interagir Participer à des échanges
2 Domaine 2 Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques 	Les photographies servent de support à l'exploration de l'espace : <i>« Les élèves peuvent se situer d'abord dans l'espace proche puis dans des environnements moins familiers (...) grâce à l'utilisation de photographies de l'environnement. »</i> Les exemples de réussite demandent aux élèves de : • retrouver des lieux à partir de photographies ; • repérer des éléments remarquables ; • utiliser des photographies prises antérieurement par l'enseignant. Le numérique est ici un outil : • de repérage ; • d'observation ; • de construction des représentations spatiales. 	 Domaine 1 : Information et données 1.1 Mener une recherche et une veille d'information À l'échelle de la maternelle, il ne s'agit pas encore de rechercher sur Internet, mais de : • observer une photographie ; • repérer des indices ; • prélever des informations utiles ; • identifier un lieu à partir d'éléments visuels. 1.2 Gérer des données Les photographies constituent ici des traces d'information que l'élève doit : 1 observer ; 2 comparer ; 3 interpréter ; 4 utiliser pour agir dans l'espace.  Domaine 5 : Environnement numérique (contribution indirecte) 5.2 Évoluer dans un environnement numérique L'élève découvre qu'une photographie numérique peut : • conserver une trace ; • représenter un lieu ; • servir d'aide au repérage ; • être utilisée pour communiquer une information. Même si l'élève n'utilise pas nécessairement l'appareil photo, il comprend progressivement la fonction de cet outil numérique.
3 Domaine 3 Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques 	Les arts visuels comprennent la peinture, la sculpture, le dessin, la photographie, le cinéma, la bande dessinée, les arts graphiques et les arts numériques. Les élèves découvrent la mise en réseau d'albums de littérature jeunesse et d'œuvres picturales, photographiques ou numériques. Les élèves sont amenés à : • observer des photographies ; • utiliser des photographies comme supports de création ; • découvrir des œuvres photographiques ; • rencontrer des œuvres numériques ; • comprendre différents types d'images. Les élèves apprennent progressivement à : • observer une image ; • décrire une image ; • comparer des images ; • distinguer le réel de sa représentation ; • différencier photographie, illustration et œuvre artistique ; • développer une première posture critique face aux images. Observer comprendre et transformer une image À partir de 4 ans • différencier une image fixe d'une image animée ; • fabriquer des images à partir d'autres images ; • s'initier à l'animation image par image (stop-motion). À partir de 5 ans Les élèves doivent : • trier et classer des images ; • comparer différentes représentations ; • analyser la composition d'une image ; • utiliser un vocabulaire adapté pour parler d'images. 	 Domaine 1 : Information et données  Domaine 3 : Création de contenus
4 Domaine 4 L'acquisition des premiers outils mathématiques	Coder à l'aide de flèches le déplacement effectué par un objet mobile sur un tableau à cases. (Initiation à la programmation) 	 Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.4 : Programmer  Domaine 5 : Environnement numérique Compétence 5.2 : Évoluer dans un environnement numérique (découverte des concepts fondamentaux de l'informatique)
5 Domaine 5 Se repérer dans le temps et l'espace		
6 Domaine 6 Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets 	Découvrir les objets et les matériaux Choisir et organiser 3 à 5 instructions simples (avancer, tourner) dans le bon ordre pour conduire un objet ou un robot jusqu'à une case cible sur un quadrillage. 	 Domaine 3 : Création de contenus Compétence 3.4 : Programmer  Domaine 5 : Environnement numérique Compétence 5.2 : Évoluer dans un environnement numérique



Le numérique à l'école maternelle n'est pas une fin en soi. Il s'agit d'un outil au service des apprentissages, mobilisé avec discernement, sous la guidance de l'enseignant.



Observer
Comprendre



Collaborer
Échanger



Créer
Expérimenter