

## Comment ce module s'intègre-t-il dans les programmes ?

Le module "Les écrans, le cerveau... et l'enfant" propose d'approcher les technologies d'information et de communication (TIC) en se plaçant du côté de l'utilisateur plutôt que de la machine. Que se passe-t-il en nous lorsque nous les utilisons ?

Ce point de vue original a l'avantage d'adosser les règles du bon usage des TIC, en termes de civisme, de morale et de santé, au fonctionnement physiologique du cerveau dont la découverte dès l'école élémentaire peut certainement être considérée comme un bénéfice secondaire de ce projet.

## Les liens avec le socle commun

Le projet « Les écrans, le cerveau... et l'enfant » permet, par ailleurs et de par la diversité des contenus et des démarches utilisées, d'acquérir des connaissances, des capacités et des aptitudes conformes aux attentes du socle commun des connaissances et compétences (2012-2013). Afin de faciliter la mise en relation du projet avec les programmes de l'école, la liste des compétences exploitées dans le module est indiquée ci-après. Note : la compétence 2 n'est pas concernée.

Compétences attendues à la fin du CE1	Compétences attendues à la fin du CM2
<b>Compétence 1. La maîtrise de la langue française</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié</li> <li>lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple</li> <li>dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court</li> <li>copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée</li> <li>écrire de manière autonome un texte de cinq à dix lignes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis</li> <li>lire seul et comprendre un énoncé, une consigne</li> <li>comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient</li> <li>utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte</li> </ul>
<b>Compétence 3. Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement</li> <li>reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels</li> <li>utiliser les unités usuelles de mesure ; estimer une mesure</li> <li>être précis et soigneux dans les tracés, les mesures, les calculs</li> <li>observer et décrire pour mener des investigations</li> </ul>	<p><i>A. Les principaux éléments de mathématiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser les unités usuelles de mesure ; utiliser des instruments de mesure</li> <li>reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels</li> <li>savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance</li> <li>d'un résultat</li> <li>lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques</li> </ul> <p><i>B. La culture scientifique et technologique</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner</li> <li>manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter</li> <li>exprimer et exploiter les résultats d'une mesure ou d'une recherche en utilisant un vocabulaire scientifique à l'écrit et à l'oral</li> <li>maîtriser des connaissances dans divers domaines scientifiques</li> <li>mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents et dans des activités de la vie courante</li> </ul>
<b>Compétence 4. La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>commencer à s'approprier un environnement numérique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>utiliser l'outil informatique pour s'informer, se documenter, présenter un travail</li> <li>faire preuve d'esprit critique face à l'information et à son traitement</li> </ul>
<b>Compétence 5. La culture humaniste</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>dire de mémoire quelques textes en prose ou quelques poèmes courts</li> <li>s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume</li> <li>distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>exprimer ses émotions et ses préférences face à une oeuvre d'art, en utilisant ses connaissances</li> <li>inventer et réaliser des textes, des oeuvres plastiques à visée artistique ou expressive</li> </ul>
<b>Compétence 6. Les compétences sociales et civiques</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>respecter les autres et les règles de la vie collective</li> <li>participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue</li> <li>coopérer avec un ou plusieurs camarades</li> </ul>
<b>Compétence 7. L'autonomie et l'initiative</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité</li> <li>échanger, questionner, justifier un point de vue</li> <li>travailler en groupe, s'engager dans un projet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>s'impliquer dans un projet individuel ou collectif</li> <li>soutenir une écoute prolongée</li> </ul>