

PROGRAMMES PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT DE L'ÉCOLE PRIMAIRE

A. du 25-1-2002 . JO du 10-2-2002

NOR : MENE0200181A

RLR : 514-4

MEN - DESCO A4

I - PRÉAMBULE

1 - Une école exigeante

À côté du raisonnement et de la réflexion intellectuelle dont l'importance ne peut être minimisée, le sens de l'observation, le goût de l'expérimentation, la sensibilité et l'imagination créatrice doivent être développés. L'éducation artistique, l'éducation physique, l'éducation scientifique et technique sont ainsi des aspects irremplaçables de la formation scolaire.

2 - Une culture scolaire partagée

..... Au cycle 3 se dégagent la littérature, l'histoire et la géographie, les sciences expérimentales et la technologie. Les technologies de l'information et de la communication ne s'organisent pas en une discipline autonome. Ce sont des outils au service des diverses activités scolaires, dont l'appropriation active conduit au premier niveau du Brevet informatique et internet (B2i). Elles facilitent les approches interdisciplinaires et l'ouverture au monde. Il en est de même des images, fixes ou mobiles, qui sont utilisées dans la plupart des domaines disciplinaires et appréhendées de manière plus approfondie dans le cadre des arts visuels.

3 - La réussite de tous

Les maîtres sauront utiliser la diversité des moyens mis à leur disposition (études dirigées, technologie de l'information et de la communication, projets artistiques et culturels, activités physiques et sportives), tant il est vrai que le détour pédagogique peut être plus efficace que la multiplication d'exercices pour permettre à l'élève de reprendre confiance en lui-même.

5 - Les instruments de travail

Les manuels doivent redevenir les instruments de travail qu'ils n'auraient jamais dû cesser d'être. Ils offrent aux élèves de multiples occasions de lectures et de recherches autonomes que ne permet pas la multiplication de photocopies, expression du savoir fragmenté. À côté d'eux, les encyclopédies, les dictionnaires, les produits multimédias constituent des ouvrages de référence que les élèves prennent l'habitude de consulter avec l'aide du maître. Partout où cela est possible, le développement des bibliothèques- centres documentaires (BCD), mises en réseau avec le centre de documentation et d'information (CDI) du collège du secteur et d'autres bibliothèques locales, est un appui indispensable à la mise en application de ces programmes.

II - ÉCOLE MATERNELLE

INTRODUCTION

3 - Cinq domaines d'activités pour structurer les apprentissages

.../... Aux côtés des jouets, des jeux, des aménagements ludiques ou des livres, les supports numérisés ont tout à fait leur place en école maternelle. L'ordinateur est, pour les petits comme pour les plus grands, un instrument fécond d'exploration du monde virtuel dès lors que l'usage en est correctement guidé par l'adulte.

LE LANGAGE AU CŒUR DES APPRENTISSAGES

3.1 Rappeler verbalement les activités qui viennent de se dérouler dans la classe

...La progressive maîtrise de la compréhension de ce langage passe par des activités mettant en jeu des situations d'échange avec les familles ("livre de vie"), de correspondance interscolaire, en particulier par le moyen du courrier électronique (l'enseignant est dans ce cas le lecteur des messages reçus). Elles peuvent aussi s'appuyer sur l'échange de cassettes, l'usage de la radio ou de la vidéo...

3.3 Du rappel des événements passés au récit : découvrir les cultures orales

...Là encore, jouer avec les images est décisif : les albums illustrés, les images projetées, les films d'animation et, dans un second temps, les contes présentés sur des cédéroms interactifs peuvent être des supports de la parole de l'enseignant sans, cependant, se substituer à celle-ci. Il importe de faire se rencontrer des réalisations différentes d'un même conte de manière à permettre aux enfants de s'approprier sa forme verbale plutôt que l'une de ses mises en images.

4.1 Découvrir les principales fonctions sociales de l'écrit

Avant même de savoir lire, l'enfant peut et doit se familiariser avec les principales fonctions de l'écrit en jouant avec les supports les plus fréquents de celui-ci, de la signalisation aux affiches et aux livres, en passant par la presse ou les supports informatiques.

4.2 Se familiariser avec le français écrit

...Les livres illustrés (albums) qui s'adressent aux enfants ne sachant encore lire constituent le plus souvent une littérature d'excellente qualité tant par les thèmes qu'elle traite que par la manière de les aborder dans un subtil échange entre textes et images.

4.3 Se construire une première culture littéraire

... Si, pour les plus petits (deux ans), l'essentiel de l'activité réside dans l'impact de la lecture faite par le maître ainsi que dans la verbalisation suggérée à propos des images qui accompagnent le texte, dès trois ans il convient de demander à l'enfant qu'il reformule ce qu'il a entendu dans son propre langage. La mémorisation est soutenue par les images.

4.5 Des activités graphiques aux activités d'écriture

Activités d'écriture

C'est par l'observation de ses productions que l'enfant, guidé par l'enseignant, parvient à comprendre en quoi elles sont inabouties ou inadéquates. Peu à peu, dans cet échange guidé par le maître, il acquiert ses premières connaissances sur l'alphabet et le code alphabétique, il intègre les premières règles de la communication écrite. L'usage parallèle du clavier de l'ordinateur, dont les touches sont repérées par des capitales d'imprimerie, permet d'utiliser les lettres ainsi découvertes avant même de savoir les tracer. Il renforce de manière particulièrement heureuse l'apprentissage de l'écriture.

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

4 - COMPÉTENCES CONCERNANT LE LANGAGE ÉCRIT

4.1 Fonctions de l'écrit

Être capable de :

- savoir à quoi servent un panneau urbain, une affiche, un journal, un livre, un cahier, un écran d'ordinateur... (c'est-à-dire donner des exemples de textes pouvant être trouvés sur l'un d'entre eux).

DÉCOUVRIR LE MONDE

OBJECTIFS

.../... L'enrichissement des connaissances s'appuie sur des expériences vécues mais passe aussi par la découverte de documents (imprimés ou numérisés) grâce à la médiation de l'adulte qui lit, explique, commente les textes comme les images ou les schémas. Dès son plus jeune âge, l'enfant est mis en présence d'un grand nombre d'images, analogiques ou numériques, fixes (photographies, affiches,

albums...) ou animées (vidéo, télévision, cinéma...). D'abord sensible aux impressions qu'elles produisent, il apprend à les percevoir aussi comme des documents.

PROGRAMME

C'est à l'occasion d'activités globales et, bien entendu, non disciplinaires que l'enseignant guide les enfants dans l'exploration des thèmes décrits ci-dessous. Les rubriques ont été sériées dans le seul but de faciliter la lecture.

3 - Découvrir le monde vivant

3.1 Observation des caractéristiques du vivant

L'organisation, l'entretien et l'observation d'élevages et de cultures constituent un support privilégié de verbalisation et de dialogue, y compris pour les plus jeunes et les plus timides. L'enregistrement écrit des observations (dictée à l'adulte) donne les moyens de mémoriser des connaissances, de structurer les relations spatiales et temporelles, de rendre compte de liens de causalité. Toutes ces expériences sont le support de débats, de tentatives de représentations (par le dessin, la photographie), elles-mêmes à nouveau objets de discussion. C'est au cours de ces échanges avec l'adulte que se construisent un questionnement ordonné, des représentations claires et, finalement, des connaissances.

3.2 Découverte de différents milieux, sensibilisation aux problèmes de l'environnement

Pour les plus grands, une première approche du paysage comme milieu marqué par l'activité humaine devient possible. On peut comparer, à l'occasion d'une promenade, les paysages rencontrés et leurs représentations photographiques.

.../... Elles constituent des situations de questionnement sur le monde et sont autant d'occasions de recherche d'informations (grâce à la médiation du maître) dans des documents photographiques imprimés ou numérisés, dans des documentaires, sur des sites internet.

4 - Découvrir le monde des objets, éducation à la sécurité

On peut ainsi explorer :

.../...- des objets programmables.

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle 2 - COMPÉTENCES DANS LE DOMAINE DE LA MATIÈRE ET DES OBJETS

Être capable de :

.../...

- utiliser des objets programmables.

LA SENSIBILITÉ, L'IMAGINATION, LA CRÉATION

Le regard et le geste

OBJECTIFS

.../... Dans les activités proposées, l'enfant explore et exerce différents langages plastiques (dessin, peinture, collage, fabrication d'objets et d'images...).

PROGRAMME

Les activités sont développées dans quatre directions :

- le dessin, en tant qu'activité d'expression graphique qui associe le geste et sa trace sur un support ;
- les compositions plastiques considérées comme des activités de fabrication d'objets et de manipulation de matériaux, **en deux ou trois dimensions** ;

.../...- les images, abordées à travers des activités de découverte et d'utilisation de documents de natures variées ;

- les collections, conçues comme des activités de sélection et d'appropriation d'images et d'objets. Dans la conduite de chacune de ces activités, l'expression orale joue un rôle essentiel.

1 - Le dessin

Les situations et activités proposées amènent l'enfant à :

.../...- se constituer un réservoir de traces et de formes obtenues par les moyens les plus variés : dessin à main levée, dessin de réserve, frottage, empreintes, photocopie, encre, monotypes, logiciels de dessin, palette graphique, peinture, pastel, encre, feutres, crayons de couleur, fusain, etc.,

.../... Les élèves abordent le dessin dans des situations variées (au sol, sur table, sur plan incliné, en référence à une histoire, un objet, une émotion, en extérieur, dans la cour ou lors de sorties, etc.), constituant ainsi un ensemble de productions réunies, selon les cas, sous la forme d'un dossier, d'un cahier, d'un **cd-rom**, ou d'un carnet de voyage.

3 - L'observation et la transformation des images

Au moment où l'enfant est réceptif et motivé, il est important de lui donner à voir des images variées, d'arrêter son regard pour le temps de l'observation, de l'aider à préciser ce qu'il perçoit. Il doit trouver dans l'univers qui lui est offert des repères évocateurs (susceptibles de créer des émotions) et des supports culturels qui stimulent sa propre expression. L'univers des images qui l'entourent entre en résonance avec son propre monde d'images personnelles. Les explorations qu'il conduit lui donnent l'occasion de capitaliser ses expériences visuelles et d'exercer sa propre capacité à produire des images.

Les activités proposées abordent des connaissances propres aux images appréhendées selon leurs caractéristiques, leurs supports et leurs fonctions. Une grande diversité d'images est offerte et utilisée : les photographies liées à l'expérience vécue en classe, les affiches et les images prélevées dans l'environnement, les dessins et les illustrations d'albums, les reproductions d'œuvres (cf. liste d'œuvres), les images documentaires, les fictions (images fixes ou animées), les différentes images de l'écran de l'ordinateur.

Progressivement, les élèves sont amenés à :

- retrouver la provenance de certaines images ;
- utiliser un vocabulaire élémentaire de description d'une image ;
- comparer diverses images ;
- utiliser une image ou seulement une partie pour en réaliser une nouvelle.

Puisant dans la diversité renouvelée des images de la classe, l'enseignant accompagne l'enfant dans ses découvertes et sa compréhension du monde. Cette approche peut se développer dans une dimension narrative (les albums si souvent rencontrés permettent d'en explorer les multiples possibilités). Elle doit aussi se développer dans une dimension plastique qui donne à l'image sa puissance propre et son expressivité. Dans l'un et l'autre cas, l'observation, la manipulation, la production sont sans cesse sollicitées.

Compétences devant être acquises en fin d'école maternelle

Être capable de :

- reconnaître des images d'origines et de natures différentes ;
- identifier les principaux constituants d'un objet plastique (image, œuvre d'art, production d'élève...) ;

III - CYCLE DES APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX - CYCLE 2

INTRODUCTION

MAÎTRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANÇAISE

OBJECTIFS

L'apprentissage de la lecture et celui de l'écriture sont parfaitement complémentaires. L'un et l'autre sont en permanence menés de pair et se renforcent mutuellement. Si, pour la clarté de l'exposé, ils sont ici distingués, il est essentiel que dans la classe ils soient abordés au sein des mêmes séquences dans des alternances rigoureusement pensées. Apprendre à écrire est l'un des meilleurs moyens d'apprendre à lire.

Dans chacun de ces apprentissages, les connaissances structurées dans les divers domaines du programme du cycle 2, les ouvrages de littérature de jeunesse signalés par la bibliographie mise à la disposition des enseignants et **les différents instruments de documentation imprimés ou numérisés**, adaptés à l'âge des élèves, constituent la base culturelle sans laquelle parler, lire et écrire ne seraient que des mécanismes sans signification.

PROGRAMME

1 - Maîtrise du langage oral

1.3 Continuer à apprendre à parler la langue française et à la comprendre

...Faciliter la compréhension des textes explicatifs (en situation de découverte collective)

Il en est de même pour des formes qui relèvent de l'explication et peuvent déboucher sur une meilleure compréhension des multiples aspects du documentaire (film, livre, revue, **multimédia...**). Au cycle des apprentissages fondamentaux, l'accès oral à ces sources d'information, par le son ou par la voix du maître, l'appui sur les images ou les schémas restent nécessaires.

.../...1.4 Parler sur des images

Les images, sous toutes leurs formes, fixes ou animées, sont fréquemment utilisées au moment de l'apprentissage de la lecture comme équivalent du message écrit que l'enfant ne sait pas encore lire. Ainsi - une leçon de lecture commence presque toujours par l'exploration d'une image. Cette utilisation repose sur l'idée que l'image serait immédiatement décodable par l'enfant et que son message relèverait de l'évidence. En fait, il n'en est rien.

Dans le cadre des activités artistiques, les élèves du cycle des apprentissages fondamentaux commencent à utiliser les images de façon plus réfléchie. Toutefois, c'est quotidiennement que des images sont employées dans les différentes activités de la classe. Il importe que, chaque fois qu'il en est ainsi, ces documents fassent l'objet d'une discussion patiente afin que le message qu'ils portent soit verbalement élaboré. Ce sera l'occasion de confirmer l'identification de nombreux éléments du langage iconographique et, réciproquement, de préciser la signification des mots qui les désignent, d'expliciter les actions suggérées par les rapprochements des objets ou personnages représentés, de retrouver, chaque fois que cela sera possible, les correspondances suggérées avec d'autres images déjà rencontrées, de s'engager dans une interprétation simple du point de vue adopté par le photographe, le dessinateur ou le cinéaste.

Toutefois, on ne s'enfermera jamais dans un décodage formel des images. Il s'agit simplement de s'assurer que les élèves parviennent à construire un socle commun de compréhension et qu'ils sont

susceptibles de passer sans difficulté de l'élaboration de cette signification à sa verbalisation.

Comprendre des textes documentaires

.../... La documentation accessible de manière électronique pose d'autres types de problèmes dans la mesure où le lien hypertexte tend à fragmenter plus encore l'information.

2 - Lecture

2.6 Comprendre les textes

Comprendre des textes documentaires

La documentation accessible de manière électronique pose d'autres types de problèmes dans la mesure où le lien hypertexte tend à fragmenter plus encore l'information. L'accompagnement des élèves doit y être plus important que sur les ouvrages imprimés et l'effort de synthèse doit toujours prolonger la recherche.

3 - Écrire des textes

3.1 Activités graphiques

.../... Le clavier de l'ordinateur fait partie des instruments dont l'élève se sert dès l'école maternelle. Il familiarise l'enfant avec la structure alphabétique de notre orthographe en renforçant l'individualisation de la lettre. S'il est nécessaire qu'il soit "découvert" très librement à l'école maternelle, dès le cycle des apprentissages fondamentaux on peut aider l'élève dans les divers usages qu'il en fait en lui montrant comment quelques-unes de ses fonctionnalités dactylographiques peuvent être mobilisées plus efficacement par l'usage des deux mains, par celui du pouce...

.../... Il en est de même avec les polices d'imprimerie des logiciels de traitement de texte lorsque l'on vise une édition électronique ou une édition imprimée. C'est un aspect important de la production de textes qui ne peut être négligé.

3.5 Édition des textes

.../... Un projet d'écriture se termine, le plus souvent, par l'édition manuscrite ou imprimée du texte, qu'il soit collectif ou individuel.

Compétences devant être acquises en fin de cycle

1 - MAÎTRISE DU LANGAGE ORAL

1.2 Maîtrise du langage de l'évocation

Être capable de :

.../...

- dégager la signification d'une illustration rencontrée dans un album en justifiant son interprétation à l'aide des éléments présents dans l'image ou des situations qu'elle suggère

2 - LECTURE ET ÉCRITURE

2.1 Compréhension

Être capable de :

.../...- trouver dans un texte documentaire imprimé ou sur un site internet les réponses à des questions simples ;

VIVRE ENSEMBLE

3 - Dépasser l'horizon de l'école

Le programme du domaine "Découvrir le monde" comme l'apprentissage de langues étrangères ou régionales et l'éducation littéraire et artistique offrent les bases d'un élargissement des repères

culturels, d'abord dans l'espace et, dans une moindre mesure, dans le temps.../... La lecture de textes, l'observation d'images, le recours à la toile et à la correspondance électronique permettent aux maîtres de montrer à la fois la richesse et la diversité des cultures du monde et l'unité de l'humanité, conduisant à de premières formes de solidarités qui dépassent l'horizon étroit du groupe.

DÉCOUVRIR LE MONDE

OBJECTIFS

Les activités du domaine "Découvrir le monde" soutiennent de nombreux apprentissages transversaux.../...Elles sont l'occasion, pour les élèves, de confronter leurs idées dans des discussions collectives, de chercher des réponses à leurs questions à la fois sur le réel et dans des documents imprimés ou numérisés, ... de s'initier à un usage particulier de l'écriture : notation rapide, établissement de listes, voire de tableaux, élaboration avec l'aide du maître d'un écrit documentaire (voir "Maîtrise du langage").

PROGRAMME

1 - De l'espace familier aux espaces lointains

Sur un globe terrestre ou sur une carte et avec l'aide du maître, les élèves apprennent à repérer leur région, la France, l'Europe, les autres continents, quelques grands ensembles géographiques. De même, à partir d'albums, de photographies, de films et d'images numériques, ils décrivent la diversité des milieux et des modes de vie (habitat, nourriture, vêtement, moyens de transport, formes de végétation et de vie animale), en mettant en valeur ressemblances et différences.

2 - Le temps qui passe

À cet âge, il ne s'agit pas encore de faire de l'histoire. Dans la continuité de l'exploration des diverses manifestations de la temporalité entamée en maternelle, les élèves accèdent à un usage raisonné des instruments leur permettant de structurer le temps et de mesurer les durées :.../... - élaboration collective de documents faisant la synthèse des connaissances construites au cours de la réalisation d'un projet, sous forme manuscrite ou sous forme numérique (réalisation d'un CD, d'une page de site sur la toile...).

Le maître prend soin de choisir des exemples régionaux qui permettent une approche concrète et fournissent les éléments d'une culture nécessaire à la compréhension de l'environnement des élèves. Des ouvrages de littérature de jeunesse ou des documentaires (imprimés ou numérisés) adaptés à l'âge des élèves leur permettent, dans ce domaine aussi, d'enrichir leurs références culturelles.

6 - Les technologies de l'information et de la communication (TIC)

Comme à l'école maternelle, les supports multimédias ont tout à fait leur place au cycle des apprentissages fondamentaux. Ils sont un vecteur fécond de l'information dès lors que l'enseignant guide l'élève dans leurs usages. Certes, l'observation du réel et l'action sur celui-ci sont prioritaires (en particulier pour des enfants qui, à cet âge, peuvent s'enfermer dans les univers virtuels des jeux informatiques). Toutefois, les technologies de l'information et de la communication sont des instruments efficaces du travail intellectuel et permettent des représentations de la réalité d'aussi grande qualité que le document imprimé. Elles sont donc comme un complément nécessaire de l'observation directe chaque fois qu'il faut travailler sur des documents ou confronter les résultats obtenus aux savoirs constitués.

Avec l'aide de l'enseignant, les élèves apprennent à utiliser les TIC de façon raisonnée. Les compétences, connaissances et savoir-faire cités dans le Brevet informatique et internet (B2i) font partie du programme du cycle 2. Elles doivent être acquises à la fin du cycle 3, mais, en ce qui concerne le niveau 1, certaines compétences peuvent être validées dès le cycle des apprentissages fondamentaux (voir le programme du cycle 3).

Compétences devant être acquises en fin de cycle

4 - DANS LE DOMAINE DE LA MATIÈRE, DES OBJETS ET DES TECHNIQUES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Être capable de :

- utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur.../...

Avoir compris et retenu :

- que l'ordinateur n'exécute que les consignes qui lui ont été données.

LANGUES ÉTRANGÈRES OU RÉGIONALES

4 - Découverte des faits culturels

PROGRAMME

.../...L'élève découvre l'environnement matériel et culturel d'enfants du même âge dans les pays ou régions concernés ; il repère des traits significatifs des modes de vie (habitat, codes vestimentaires, habitudes culinaires, célébrations de fêtes...) ou de la communication non verbale. Cet apprentissage prend appui sur l'observation de documents audiovisuels authentiques, sur des correspondances scolaires utilisant notamment les technologies d'information et de communication, en respectant la priorité donnée aux réalités sonores par rapport à l'écrit, ainsi que sur l'utilisation de cartes et de mappemondes pour situer dans l'espace les pays ou régions concernées...

ÉDUCATION ARTISTIQUE

Arts visuels

.../... Elle permet aux élèves d'explorer, selon les moyens disponibles, les possibilités offertes par l'ordinateur et ses outils d'une manière adaptée à leur âge et à leur degré de maturité...

PROGRAMME

La pratique des arts visuels s'inscrit dans la continuité des apprentissages commencés à l'école maternelle. Les activités s'organisent autour de quatre axes : dessin, compositions plastiques, images et œuvres d'art. Toutes ces activités concourent à une éducation du regard.

1 - Le dessin

(L'enseignant). Il met à sa disposition les moyens nécessaires : documentaires, techniques ou matériels.

L'enseignant lui fait découvrir des dispositifs plus élaborés tels que l'utilisation d'un projecteur à diapositives pour agrandir, celle d'un photocopieur pour réduire ou éclaircir, celle de l'ordinateur pour déformer, etc.

3 - Les images

Les images sont à la fois des matériaux, des documents et des supports d'expression. L'élève doit prendre l'habitude de les fréquenter, de les transformer, de se rendre auteur des images qu'il produit et spectateur impliqué de celles qu'il regarde. Il peut intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement et en détourner le sens. Il peut projeter des images dans l'espace, sur un mur ou sur un objet et jouer avec les déformations obtenues par anamorphoses, superpositions, obstructions, etc. L'environnement est appréhendé à l'aide de dispositifs optiques particuliers (verres colorés, lentilles, loupe, microscope...) qui en modifient la perception. L'élève expérimente quelques techniques de saisie et de représentation en jouant sur les notions de cadrage et de point de vue : dessin d'observation saisi à travers une fenêtre, relevé au calque, utilisation des technologies analogiques et numériques (appareil photographique traditionnel ou numérique, scanner, ordinateur, logiciels). L'exploitation des images de l'environnement (affiches, publicités, photographies...) permet de mettre en évidence les différents procédés utilisés pour servir un message. L'élève met en œuvre des opérations qui consistent, par exemple, à recomposer une partie cachée ou découpée, à imaginer les prolongements, à associer des éléments empruntés à différentes images traitant du même thème, à restituer les couleurs sur un support en noir et blanc...

L'observation, la manipulation, la transformation, la production d'images sont ainsi développées. Au

cours des activités, l'élève est amené à nommer des éléments identifiés (couleur, formes, dimension...), à constater des ressemblances et des différences entre des images, des œuvres, des procédés, en utilisant un vocabulaire approprié. Si à l'école maternelle la diversité des images était privilégiée, au cycle 2 se développe une approche plus structurée et approfondie, qui consiste à décrire dans une image les éléments perçus en relation avec les informations délivrées.

Compétences à acquérir en fin de cycle

Être capable de :

- expérimenter des matériaux, des supports, des outils, constater des effets produits et réinvestir tout ou partie des constats dans une nouvelle production ;
- combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective ;
- .../...- produire des images en visant la maîtrise des effets et du sens ;
- décrire et comparer des images en utilisant un vocabulaire approprié ;

IV - CYCLE DES APPROFONDISSEMENTS - CYCLE 3

INTRODUCTION

.../Au cycle 3, comme dans les cycles précédents, les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont des instruments ordinaires du travail quotidien qui, au même titre que la maîtrise du langage et de la langue française ne peuvent être exercés à vide. À la fin du cycle, les élèves doivent avoir été suffisamment familiarisés avec leurs différentes fonctions pour avoir acquis sans difficulté les compétences prévues au niveau 1 du Brevet informatique et internet (B2i) précisées ci après (V).

De même, l'utilisation réfléchie des images (fixes ou mobiles) ne fait pas l'objet d'un enseignement spécifique et se déploie dans chaque domaine, permettant aux élèves de percevoir aisément les différents usages qui en sont faits.

DOMAINES TRANSVERSAUX

MAÎTRISE DU LANGAGE ET DE LA LANGUE FRANÇAISE PROGRAMME

Compétences devant être acquises en fin de cycle

1.2 Avoir acquis une meilleure maîtrise du langage écrit dans les activités de la classe

Savoir lire pour apprendre

.../...

- consulter avec l'aide de l'adulte les documents de référence (dictionnaires, encyclopédies, grammaires, bases de données, sites sur la toile, etc.) et se servir des instruments de repérage que ceux-ci comportent (tables des matières, index, notes, moteurs de recherche, liens hypertextes...);

- mettre en relation les textes lus avec les images, les tableaux, les graphiques ou les autres types de documents qui les complètent ;

.../...

Avoir acquis une première compétence d'écriture et de rédaction

- souligner (ou surligner) dans un texte les informations qu'on recherche, puis pouvoir les organiser en liste sur un support de papier ou grâce à l'ordinateur ;

- orthographier correctement un texte simple lors de sa rédaction ou dans une phase de relecture critique. en s'aidant de tous les instruments disponibles :

<p>.../...</p> <p>- réécrire un texte, en référence au projet d'écriture et aux suggestions de révision élaborées en classe et, pour cela, ajouter, supprimer, déplacer ou remplacer des morceaux plus ou moins importants de textes, à la main ou en utilisant un logiciel de traitement de texte ;</p> <p>- mettre en pages et organiser un document écrit dans la perspective d'un projet d'écriture en respectant les conventions (affiche, journal d'école, fiche technique, opuscule documentaire, page de site sur la toile...) et en insérant éventuellement les images, tableaux ou graphiques nécessaires.</p>		
Littérature (dire, lire, écrire)		
	- Se servir des catalogues (papiers ou informatiques) de la BCD pour trouver un livre,	
Histoire		
	- trouver sur la toile des informations historiques simples, les apprécier de manière critique et les comprendre,	
Géographie		
	- trouver sur la toile des informations géographiques simples, les apprécier de manière critique et les comprendre,	
Sciences expérimentales et technologie		
- désigner les principaux éléments informatiques.	- trouver sur la toile des informations scientifiques simples, les apprécier de manière critique et les comprendre, - traiter une information complexe comprenant du texte, des images, des schémas, des tableaux, etc.	- produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte, - communiquer au moyen d'une messagerie électronique.
Éducation artistique		
	- trouver sur la toile des informations artistiques et culturelles simples, les apprécier de manière critique et les comprendre.	
Éducation physique et sportive		
	- trouver sur la toile des informations concernant les activités sportives de référence des activités pratiquées	

ÉDUCATION CIVIQUE

PROGRAMME

4 - S'intégrer à l'Europe, découvrir la francophonie, s'ouvrir au monde

.../... Les enseignants font découvrir l'Europe et développent la curiosité de leurs élèves sur les pays

de l'Union européenne dans les séquences de géographie et dans celles consacrées à l'apprentissage d'une langue étrangère. Ils encouragent les contacts directs (par correspondance ou courrier électronique) avec d'autres classes d'enfants européens.

LANGUE FRANÇAISE, ÉDUCATION LITTÉRAIRE ET HUMAINE

LITTÉRATURE (DIRE, LIRE, ÉCRIRE) PROGRAMME

3 - Écrire à partir de la littérature

La révision reste, comme dans tous les projets d'écriture, un moment essentiel. Les élèves doivent être régulièrement conduits à ajouter, supprimer, remplacer, déplacer des fragments de textes sur leurs propres brouillons ou sur ceux de leurs camarades, en s'appuyant sur les annotations des autres élèves ou du maître et en utilisant les outils construits par la classe.../... Ce travail peut s'effectuer sur le papier en mettant en œuvre instruments d'écriture, ciseaux et colle, ou sur un logiciel de traitement de texte dont les fonctionnalités plus complexes sont découvertes à cette occasion. Il en est de même pour tout ce qui relève de la révision orthographique.

Tout projet d'écriture peut se prolonger par un projet d'édition du texte réalisé. C'est l'occasion, pour les élèves, de s'initier à la fabrication d'un livre (couverture, page de titre, mise en pages, illustration) et de sa diffusion (insertion dans une collection, présentation au public, critique). Il peut en être de même pour un journal, pour une affiche, pour une page destinée à un site internet ou à un cédérom. Au-delà des aspects de présentation, l'élève apprend à écrire en fonction des effets recherchés et des publics auxquels il s'adresse : décrire une expérience, convaincre un correspondant, toucher un lecteur.

Compétences devant être acquises en fin de cycle

Les compétences acquises dans le programme de littérature sont des compétences liées à l'exercice de la parole, de la lecture et de l'écriture. Elles sont donc précisées ici et reportées dans le tableau général des compétences spécifiques de la maîtrise du langage et de la langue française.

Être capable de :

- se servir des catalogues (papiers ou informatiques) de la BCD pour trouver un livre ;

LANGUES ÉTRANGÈRES OU RÉGIONALES

PROGRAMME

5 - Dimension internationale de l'apprentissage d'une langue étrangère

.../... La dimension internationale de l'enseignement des langues vivantes étrangères est affirmée par les contacts pris avec des écoles à l'étranger, par les ressources de la messagerie électronique et des réseaux de communication à distance, ou encore par l'exploitation de documents audiovisuels. Des locuteurs natifs peuvent prêter leur concours à cet enseignement.

Compétences devant être acquises en fin de cycle

Être capable de (compétences de communication) :

À la fin du cycle 3, les élèves devront avoir acquis le niveau A1 de l'échelle de niveaux du Cadre européen commun de référence pour les langues publié par le Conseil de l'Europe et ici adapté à des enfants d'âge scolaire :

CADRE EUROPÉEN COMMUN DE RÉFÉRENCE POUR LES LANGUES (NIVEAU A1)

Écrire	Peut écrire un message électronique simple, une courte carte postale simple, par exemple de vacances.
--------	---

HISTOIRE OBJECTIFS

.../... Les supports actuels de l'information rendent plus que jamais nécessaire l'apprentissage de l'interprétation des images, des codes qui leur sont spécifiques et du langage qui permet de les

décrire.

Compétences devant être acquises en fin de cycle

Être capable de :

- consulter une encyclopédie et les pages internet ;

GÉOGRAPHIE

OBJECTIFS

.../... La lecture de l'image paysagère, lors d'une sortie sur le terrain, de l'étude d'une photographie, d'un tableau ou d'une gravure, est ainsi toujours polysémique (voir l'éducation visuelle).

. Cet enseignement fait appel à des supports variés de lecture et de réflexion :

- photographies, cartes, schémas, modèles, films... ;

.../...

- index d'atlas et corrélatifs d'encyclopédie (papier ou numérique), sommaire de portail ou formulaire de requête d'un moteur de recherche, structure d'un site internet...

PROGRAMME

4 - La France à l'heure de la mondialisation

- la tendance à l'unification (modes de consommation et de production, contraintes politiques, circulation de l'information et production culturelle et scientifique)

Compétences devant être acquises en fin de cycle

Être capable de :

- effectuer une recherche dans un atlas imprimé et dans un atlas numérique ;

ÉDUCATION SCIENTIFIQUE

MATHÉMATIQUES

OBJECTIFS

.../... L'enseignement des mathématiques doit intégrer et exploiter les possibilités apportées par les technologies de l'information et de la communication : calculatrices, logiciels de géométrie dynamique, logiciels d'entraînement, toile (pour la documentation ou les échanges entre classes), rétroprojecteur (pour les moments de travail collectif).

PROGRAMME

5 - Espace et géométrie

Les activités du domaine géométrique ne visent pas des connaissances formelles (définitions), mais des connaissances fonctionnelles, utiles pour résoudre des problèmes dans l'espace ordinaire, dans celui de la feuille de papier ou sur l'écran d'ordinateur, en particulier des problèmes de comparaison, de reproduction, de construction, de description, de représentation d'objets géométriques ou de configurations spatiales (notamment, représentations planes de solides).

SCIENCES EXPÉRIMENTALES ET TECHNOLOGIE

OBJECTIFS

8 - Les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans les sciences expérimentales et la technologie

L'observation du réel et l'action sur celui-ci ont la priorité sur le recours au virtuel. Cette considération n'est pas contradictoire avec l'intérêt des TIC dans le cadre de la recherche documentaire, en complément de l'observation directe ou pour confronter les résultats de l'expérience aux savoirs établis :

- maîtriser les premières bases de la technologie informatique et avoir une approche des principales fonctions d'un ordinateur ;
- adopter une attitude citoyenne face aux informations véhiculées par les outils informatiques ;
- produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ;
- chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia (cédérom, dévédérom, site internet, base de données) ;
- communiquer au moyen d'une messagerie électronique.

Compétences devant être acquises en fin de cycle

Être capable de :

- produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ;
- communiquer au moyen d'une messagerie électronique.

ÉDUCATION ARTISTIQUE

(arts visuels, éducation musicale, approche d'autres disciplines artistiques)

.../... Elle bénéficie de l'appoint d'outils pédagogiques diversifiés et renouvelés. Elle donne aux élèves la possibilité d'explorer les possibilités offertes par l'ordinateur et ses outils : logiciels d'aide à la création visuelle ou sonore ; montage ; utilisation esthétique ou documentaire internet...

ARTS VISUELS

OBJECTIFS

.../... La pratique régulière du dessin et d'autres modes de saisie tels que la photographie et la vidéo l'amène à affiner son regard sur l'environnement, à mettre en question son rapport aux choses et au monde. Il peut relier et même associer plusieurs formes de langage.

.../... L'image est introduite sous toutes ses formes, fixes et animées (télévision, cinéma, affiches, photocopie, albums illustrés, écrans d'ordinateur, etc.), et dans des domaines très divers. Elle est, chaque fois, abordée selon ses caractéristiques et ses fonctions spécifiques, et reconnue comme un vecteur de connaissance évalué et comparé à d'autres.

Cet enseignement vise à articuler deux volets distincts qui participent l'un et l'autre de l'éducation du regard :

- une pratique diversifiée intégrant analyse et production d'images, dessin, nouvelles technologies et autres formes d'expression plastique en deux ou trois dimensions, elle s'appuie sur le plaisir de faire, favorise la créativité des élèves tout en visant l'acquisition de savoirs spécifiques ;
- une approche culturelle articulée aux démarches de réalisations et centrée sur la rencontre avec des oeuvres et des artistes, en contact direct (interventions, visites de musées ou d'expositions, etc.) ou par l'exploitation de documentations (documents vidéo, reproductions photographiques, textes, etc.).

3 - Les différentes catégories d'images et leurs procédés de fabrication

Les questions se rapportant à l'image, son origine, sa nature, ses composantes, son fonctionnement

et son sens sont posées aussi bien dans le cadre de leur production que de leur analyse en relation avec les autres disciplines l'utilisant comme l'histoire, la géographie, les sciences expérimentales et la technologie. Les images à caractère artistique (reproductions d'œuvres, photographies d'art, dessins d'artiste, etc.) sont distinguées des images documentaires ou scientifiques ou à destination commerciale. L'objectif est de doter l'élève d'outils d'observation et d'analyse lui permettant de mieux comprendre le monde d'images dans lequel il vit, et de mieux s'y repérer. Les notions de ressemblance, de vraisemblance, d'illusion, d'impression, de sensation, de fiction peuvent être introduites. L'élève est invité à comparer les procédés employés dans les œuvres d'art, les affiches publicitaires, les clips vidéo, les films, et les émissions de télévision. Au-delà du dessin et des compositions plastiques en deux dimensions, le volet pratique de ces activités engage l'élève dans l'utilisation de l'appareil photographique (analogique et si possible numérique). Lors de la prise de vues, il joue sur le cadrage, le point de vue, le caché et le montré, le flou et le net, le proche et le lointain. La dimension expérimentale et de jeu est maintenue dans l'usage fait de ces techniques. Les résultats obtenus (tirages papier, impressions numériques, reproductions photocopiées) peuvent également être retravaillés, transformés, combinés (photomontages) entre eux, voire associés à d'autres éléments photographiques extraits de quotidiens ou de magazines. L'image est ainsi complètement recréée. L'élève invente, teste, déclenche des relations entre les éléments d'une composition et produit ainsi du sens. En fonction des moyens matériels disponibles, il est parfois possible de concevoir et réaliser une brève production vidéo. Les discussions et échanges touchant au scénario ainsi que les dessins préparatoires au projet participent de la démarche de conception et doivent s'accompagner d'un travail d'écriture.

4 - La perception de l'environnement et sa représentation

.../... En jouant à modifier le sens d'une image par sa transformation, en conférant de nouvelles qualités aux objets par des actions réfléchies, l'élève apprend à modifier la vision, à orienter la perception des choses, et prend conscience qu'il existe différentes manières de rendre compte de la réalité. Il doit savoir réinvestir cette perception plus aigüe du réel dans les autres disciplines qui utilisent l'image.

Compétences devant être acquises en fin de cycle

Être capable de :

- utiliser le dessin dans ses différentes fonctions en utilisant diverses techniques ;
- réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises ;
- identifier différents types d'images en justifiant son point de vue.

V - ANNEXE BREVET INFORMATIQUE ET INTERNET - NIVEAU 1

Les compétences du premier niveau du brevet informatique et internet font l'objet d'un travail régulier dans l'ensemble des domaines d'apprentissage, tout au long de l'école primaire.

Maîtriser les premières bases de la technologie informatique

Pour répondre à ses besoins concernant l'utilisation des technologies de l'information et de la communication, l'élève doit être capable :

- d'utiliser à bon escient le vocabulaire spécifique nécessaire à la désignation des composants matériels et logiciels utilisés pour permettre la saisie, le traitement, la sortie, la mémorisation et la transmission de l'information ;
- de recourir avec à propos à l'utilisation de la souris et à quelques commandes-clavier élémentaires ;
- d'ouvrir un fichier existant, enregistrer un document créé dans le répertoire par défaut, ouvrir et fermer un dossier (répertoire).

Adopter une attitude citoyenne face aux informations véhiculées par les outils informatiques

Lors de manipulations de données utiles aux activités d'apprentissage et à la suite de débats organisés au sein de la classe, l'élève témoigne de sa capacité à :

- vérifier la pertinence et l'exactitude de données qu'il a saisies lui-même ;
- prendre l'habitude de s'interroger sur la pertinence et sur la validité des résultats produits par le traitement des données au moyen de logiciels et, plus généralement, témoigner d'une approche critique des données disponibles ;
- reconnaître et respecter la propriété intellectuelle.

Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte

L'élève doit être capable de recourir au logiciel de traitement de texte qui lui est familier pour :

- consulter en vue de son utilisation un document existant ;
- saisir ou modifier un texte, le mettre en forme en utilisant à bon escient les minuscules et les majuscules, les formats de caractères, les polices disponibles, les marques de changement de paragraphe, l'alignement des paragraphes, les fonctions d'édition copier, couper, coller ;
- organiser dans un même document, pour une communication efficace, texte et images issues d'une bibliothèque d'images existantes ou de sa propre composition ;
- utiliser de façon raisonnée le correcteur orthographique.

Chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia (cédérom, dévédérom, site internet, base de données de la BCD ou du CDI)

L'élève doit être capable de :

- mettre en œuvre une consultation raisonnée du support d'information (en présence du maître pour internet) et conduire une recherche selon les modalités les plus adaptées (arborescence, lien hypertexte, moteur de recherche ; l'utilisation des connecteurs logiques ET, OU, etc, n'est pas exigée) ; exploiter l'information recueillie (par copie et collage ou par impression) ;
- comparer, pour choisir à bon escient, l'intérêt d'une consultation sur supports numériques ou sur d'autres supports (encyclopédies écrites, dictionnaires, ouvrages documentaires, annuaires...) ;
- faire preuve d'esprit critique face aux documents, en recherchant quelques critères propres à évaluer leur validité : auteur, source, date de création et de modification.

Communiquer au moyen d'une messagerie électronique

Dans le cadre d'une correspondance authentique, l'élève doit être capable :

- d'adresser (à un ou plusieurs destinataires), recevoir, imprimer un message électronique, y répondre ou le rediriger, au moyen du logiciel de messagerie habituel, déjà configuré ;
- d'utiliser les codes d'identification des interlocuteurs et les règles de la correspondance sur internet ;
- de recevoir et exploiter un fichier (texte, image ou son) comme pièce jointe (ou attachée) au moyen du logiciel de messagerie habituel, déjà configuré ;
- de comparer, pour choisir à bon escient, le service apporté par internet à d'autres services de communication (téléphone, télécopie, courrier postal).

LES TICE DANS LES DOCUMENTS D'APPLICATION

Mathématiques - Cycle des approfondissements

Enseignement des mathématiques et technologies de l'information et de la communication

1) Comme on l'a évoqué précédemment, les moyens modernes de calcul (calculatrices et, dans une moindre mesure, tableurs) doivent devenir d'usage courant pour les élèves. Outre l'allègement de la charge de travail qu'ils permettent pour traiter des données tirées de " vraies situations ", ils offrent l'occasion d'une approche plus expérimentale des mathématiques. D'autres produits, comme les logiciels de " géométrie dynamique ", favorisent également, pour la géométrie, une telle approche et permettent de varier les points de vue sur un même concept.

2) Le monde Internet constitue une autre piste d'utilisation, en mathématiques comme dans d'autres disciplines, à travers la recherche de documentation (banque de problèmes, documents relatifs aux mathématiques ou à leur histoire, par exemple) ou les échanges entre classes (problèmes résolus en interaction, élaboration collective d'une documentation sur un thème donné, ...).

3) Des logiciels plus spécifiquement consacrés à l'entraînement de savoir faire peuvent également être utilisés, sous le contrôle de l'enseignant. Ils permettent de varier les exercices proposés et favorisent un travail en autonomie, tout du moins pour ceux qui sont bien conçus, dans la mesure où ils signalent à l'élève les erreurs rencontrées et l'orientent vers d'autres exercices qui lui permettront de progresser. Dans ce domaine, il convient d'être particulièrement vigilant sur la pertinence et la qualité des produits utilisés.

4) Il faut enfin souligner, en marge de ces réflexions, le bénéfice qui peut être tiré de l'usage du rétroprojecteur pour faire travailler tous les élèves sur un même support (document, production d'un élève ou d'un groupe d'élève, explication de l'utilisation de certains instruments, ...) ou pour favoriser, en géométrie, la perception d'une figure présentée dans plusieurs positions ou encore pour résoudre des problèmes de déplacement de surfaces (réalisation de puzzles, par exemple).

Cycle 3 : contenus, compétences, commentaires

1. Exploitation de données numériques

1.3 Organisation et représentation de données numériques

Les situations de construction de diagrammes ou graphiques se limiteront à des cas simples ou utiliseront l'outil informatique (une première initiation au tableur peut être envisagée).

5. Géométrie

Les logiciels de dessin assisté par ordinateur ou de géométrie dynamique pourront, en particulier, faire l'objet d'une première utilisation, mais elles ne remplacent pas les activités papier- crayon.

5.2 Relations : alignement, perpendicularité, parallélisme, égalité de longueurs, symétrie axiale

L'utilisation de l'ordinateur (logiciels de dessin, imagiciels) permet d'enrichir le champ d'expériences des élèves.

DOCUMENT D'APPLICATION

Sciences expérimentales et technologie - cycle des approfondissements

II. Comment enseigner les sciences et la technologie à l'école

5. Les réponses aux questions

Pour autant, le maître ne peut pas répondre, de façon compréhensible et légitime, à toutes les questions des élèves. De très nombreuses questions relatives au monde proche et familier font encore l'objet de débats ardues entre spécialistes. La réponse à d'autres peut être trouvée dans des documents, cela ne signifie pas nécessairement qu'elle puisse être donnée aux élèves. A cette occasion, on développera deux compétences mentionnées par le Brevet Informatique et Internet (B2i) : mettre en oeuvre une consultation raisonnée du support d'information, comparer pour choisir à bon escient une consultation sur support numérique ou autres.

6. Des réponses aux questions... aux prémices de la connaissance

Les TIC permettent une mise en commun avec d'autres classes de résultats envoyés par messagerie et de recueillir l'avis de spécialistes ou de consulter des experts, par exemple sur le site :

<http://www.inrp.fr/lamap>

7. Science et maîtrise de la langue

L'élève utilise divers modes de communication et de représentation (textes, tableaux, dessins, schémas, graphiques...). La mise en forme grâce à des logiciels (traitement de texte ou tableurs) peut contribuer à valoriser les productions des élèves (B2i). En complément (et non en substitution) au réel, il met en oeuvre de façon rationnelle des techniques de l'information et de la communication. Dans tous les cas possibles, le réel doit être préféré au substitut du réel (documents papiers, photographies,...), ce qui n'exclut pas une initiation aux divers modes de recherche documentaire.

III. Principaux objectifs du cycle 3

Dans cette perspective, les principaux objectifs de l'enseignement des sciences et de la technologie du cycle 3 sont les suivants :

.../...

- S'agissant des technologies de l'Information et de la Communication (T. IC.), les compétences, connaissances et savoir-faire cités dans le Brevet informatique et Internet (B2i, niveau 1) font partie du programme.

4. Le corps humain et l'éducation à la santé

COMPÉTENCES COMMENTAIRES

Sexualité et reproduction des humains fiche connaissance n° 9 Être capable d'exploiter des documents (livres, multimédias).
--

8. Les TIC dans la rubrique « Sciences et Technologie »

(fiche d'application n° 22)

L'expérimentation directe, réalisée par les élèves, est à la base de la démarche mise en oeuvre dans cette rubrique " science et technologie ". Dans cette perspective, l'observation du réel et l'action sur celui-ci ont la priorité sur le recours au virtuel. Cette considération n'est pas contradictoire avec l'importance du recours aux TIC dans le cadre de la recherche documentaire, que ce soit pour la consultation de documents qui viennent compléter l'observation directe ou de références qui permettent la confrontation des résultats de l'expérience au savoir établi. Les TIC interviennent également dans la présentation des résultats obtenus, collectifs ou individuels, jusqu'à la mise en ligne éventuelle de certains d'entre eux sur Internet et à la communication entre classes ou écoles.

Compétences qu'il convient d'acquérir :

- utilisation raisonnée d'un ordinateur et de quelques logiciels (traitement de texte, tableur, navigateur, logiciel de messagerie, logiciels spécifiques à l'école primaire) ;
- approche des principales fonctions des micro-ordinateurs (entrée, traitement, sortie, mémorisation de l'information, communication).

Les compétences, connaissances et savoir faire cités dans le Brevet d'informatique et d'Internet (B2i,) font partie du programme.

DOCUMENTS D'APPLICATION

Cycle des approfondissements Éducation physique et sportive

I. L'enseignement de l'éducation physique et sportive à l'école élémentaire

3. Parler, lire et écrire en éducation physique

Dans les quelques exemples de situations qui suivent, les activités possibles à exploiter par l'utilisation des TICE sont mentionnées en italiques. Cette utilisation des TICE est plus particulièrement adaptée au Cycle 3, néanmoins ce type de travail peut être abordé en Cycle 2, si les conditions s'y prêtent.

Parler : Afin de réaliser le compte rendu d'une rencontre sportive pour le site Internet de l'école, organiser des interviews : participants, arbitres, personnalités civiles, sportives ou politiques présentes sur la manifestation.

Lire : des fiches descriptives d'une situation d'apprentissage, des livres, des documents donnant des informations sur une activité physique, ses caractéristiques, son histoire, des événements sportifs, etc. ; des règles de jeux traditionnels, de jeux de cour (sur Internet), à mettre en oeuvre dans l'école ; en direct le compte rendu d'une épopée sportive (Vendée Globe par exemple) sur Internet ; des documents (cédéroms, sites Internet sélectionnés par l'adulte) donnant des informations sur une activité physique.

Écrire : à l'occasion d'une rencontre sportive, une équipe d'enfants produit un reportage (photo, déroulement, résultats...) qui est placé par exemple sur le site Internet d'une des écoles participantes ou sur un support multimédia ; la règle d'un nouveau jeu ou l'adaptation de la règle d'un jeu existant peut donner aussi matière à une production de document dont le résultat est affiché sur la toile (Web).