

> L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS DANS LES PROGRAMMES

Les entrées des programmes du cycle 3 pour l'éducation aux médias et à l'information

(Bulletin officiel spécial n°11, 26 novembre 2015)



COMPÉTENCE EMI

RECHERCHER, IDENTIFIER ET ORGANISER L'INFORMATION

MATHÉMATIQUES

- > Raisonner
- > Chercher

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- > Mobiliser des outils numériques
- > Pratiquer des langages
- > S'approprier des outils et des méthodes

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

- > Comprendre un document
- > Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués

HISTOIRE DES ARTS

- > Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial
- > Culture littéraire et artistique
- > Expérimenter, produire, créer

FRANÇAIS

- > Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
- > Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter

—



COMPÉTENCE EMI

DÉCOUVRIR SES DROITS ET SES RESPONSABILITÉS DANS L'USAGE DES MÉDIAS

EMC

- > Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les appliquer
- > Prendre conscience des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et d'Internet et adopter une attitude critique face aux résultats obtenus



COMPÉTENCE EMI

ÉCRIRE, CRÉER, PUBLIER ; RÉALISER UNE PRODUCTION COLLECTIVE

FRANÇAIS

- > Participer à des échanges dans des situations de communications diversifiées
- > Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture

EMC

- > Coopérer
- > S'engager dans la réalisation d'un projet collectif (projet de classe, d'école, communal, national...)

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

- > Pratiquer différents langages en histoire et en géographie
- > Coopérer et mutualiser

—



COMPÉTENCE EMI

DÉCOUVRIR ET S'APPROPRIER UN ESPACE INFORMATIONNEL ET UN ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL. DÉCOUVRIR LES MÉDIAS SOUS LEURS DIFFÉRENTES FORMES

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

- > S'informer dans le monde du numérique

EMC

- > Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et apprendre à justifier un point de vue

CULTURE LITTÉRAIRE ET ARTISTIQUE

- > La représentation plastique et les dispositifs de présentation

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- > Concevoir, créer, réaliser