

## 1. Programme FG MITIC 1-4

Le programme FG MITIC 1-4 fait le lien entre les disciplines et les compétences MITIC.

Les compétences médiatiques acquises de la 1<sup>e</sup> à la 4<sup>e</sup> année visent à accompagner les élèves dans l'usage des MITIC et à développer leur autonomie. Elles le préparent pour la suite de sa scolarité, notamment dans la perspective du programme FG MITIC 5-8 intégré dans les disciplines.

## 2. Intentions

1. Découvrir et utiliser des ressources numériques diverses;
2. Découvrir et expérimenter les manipulations de base du clavier, de la souris, de la tablette (si disponible) et de différents périphériques;
3. Découvrir et prendre en compte quelques règles d'usage des MITIC.

## 3. Apprentissages visés et ressources suggérées

La plupart des apprentissages sont réalisés à travers des activités liées aux disciplines. Elles peuvent être téléchargées depuis la bibliothèque de l'enseignement obligatoire ([BEO](#), connexion RPN requise) ou présentées sur le blog [Formation générale](#). D'autres ressources peuvent être utilisées à condition qu'elles permettent d'exercer les apprentissages visés.

## 4. Clés de lecture

Apprentissages prioritaires



Apprentissages secondaires



Suggestion d'activités

Jeu en ligne [le chemin de l'école](#)  
SN : [les animaux](#)

Apprentissages selon le PER FG 21 – FG 31 (Formulation "élève" définie par un groupe de travail intercantonal)	1-2	3	4	Activités / Ressources suggérées
<b>A. UTILISATION D'UN ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA</b>				
1. Je sais allumer et éteindre un ordinateur.	● →			Utilisation des logiciels installés sur RPN (Pictopousse, Imagemo, math 1-4, Tuxpaint...)
2. Je sais ouvrir et quitter une application (un jeu, un logiciel).	● →			Utilisation des logiciels installés sur RPN (Pictopousse, Imagemo, math 1-4, Tuxpaint...)
3. Je sais naviguer dans une application sans aide.	● →			Utilisation des logiciels installés sur RPN (Pictopousse, Imagemo, math 1-4, Tuxpaint...)
4. J'atteins et je quitte un site Internet	● →			Jeu en ligne SN : <a href="#">les animaux</a>
5. Je crée un document (dessin, image, mots...)		● →		Utilisation d'Anipaint, de Tuxpaint ou d'un traitement de texte.
6. Je sauvegarde un document.		● →		Utilisation d'Anipaint, de Tuxpaint ou d'un traitement de texte.
7. J'imprime un document.		● →		Utilisation d'Anipaint, de Tuxpaint ou d'un traitement de texte.
8. Je tape du texte au clavier : mon prénom, mon identifiant RPN des mots, une phrase courte.	● →			Parcours iClasse créé par l'enseignant-e <a href="#">Activité éthique et MITIC</a>
		● →		
<b>B. EDUCATION AUX MEDIAS</b>				
1. Je sélectionne une image, un son, un film			●	
2. Je reconnais les éléments d'un message (un texte, une image, un son...)	● →			
3. Je cite quelques différences entre deux images.		● →		Éducation à l'image, photographie <a href="#">1-2<sup>e</sup></a> <a href="#">3-4<sup>e</sup></a>
4. Je reconnais une publicité.		● →		Le récit de vie - <a href="#">iPub</a>



<b>C. PRODUCTION DE RÉALISATIONS MÉDIATIQUES</b>			
1. J'ai participé à la prise de photos.			<a href="#">Activité éthique et MITIC</a>
2. J'ai participé à la création d'un projet de classe (texte écrit, affiche, enregistrements sonores).			<a href="#">Activité éthique et MITIC</a>
<b>D. ÉCHANGES, COMMUNICATION ET RECHERCHE SUR INTERNET</b>			
1. Je sais à quoi sert une messagerie électronique.			
2. Je sais utiliser les liens et le bouton « retour » sur un site.			Site pepit.be par ex : <a href="#">Jeu des différences</a>
3. Je repère les parties d'un site Internet.			
4. Je sais que je ne dois pas communiquer d'informations personnelles.			<a href="#">Jeux à choix</a> sur <a href="#">Netla</a> <a href="#">Vinz et Lou sur Internet</a> (dès 7 ans)
5. J'appelle un adulte si quelque chose me dérange.			