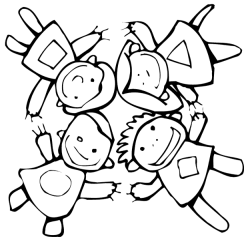
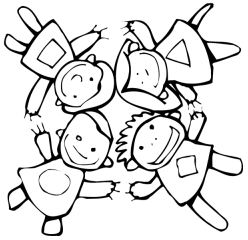


Harmos 1P-2P - Formation générale



MITIC	Santé et bien-être	Choix et projets personnels	Vivre ensemble et exercice de la démocratie	Interdépendance (Sociales, économiques, environnementales
☐ Initier à l'utilisation d'un appareil audiovisuel (*appareil d'enregistrement, lecteur DVD, appareil photo numérique, ...*) ☐ Initier à l'utilisation d'un ordinateur (comme instrument de jeu, de découverte, de création et d'apprentissage) et de ses périphériques (*imprimantes, écouteurs, scanner, ...*) ☐ Découvrir et utiliser de manière autonome (enclencher/déclencher l'ordinateur, lancer/quitter la ressource numérique) des ressources numériques adaptées : - de création (*dessins, musique, ...*) - d'apprentissage (*cédérom ludo-éducatif, jeu, site internet adapté, ...*) ☐ Découvrir le clavier (essentiellement les touches standards) la souris ☐ Découvrir les spécificités de différents supports médiatiques : *- illustrations, films d'animation, bandes sonores, ressources numériques de jeu et d'apprentissage, ...* ☐ Découvrir les différents éléments	☐ Appliquer des règles de sécurité dans un contexte donnée ☐ Rechercher des solutions privilégiant l'intégrité physique et l'estime de soi dans diverses situations observées ou vécues ☐ Sensibiliser à la notion d'équité à partir de situations d'iniquité vécues à l'école ☐ Reconnaître les conduites à risque ☐ Distinguer les besoins et les envies ☐ Rechercher une manière appropriée de répondre aux besoins (*bien-être, sécurité physique et affective, alimentation, éducation sexuelle, protection, ...*) ☐ Identifier différentes émotions (joie, tristesse, colère et peur) et de quelques sentiments (*gaieté, satisfaction, ...*)	☐ Choisir un but réaliste en fonction d'une tâche ou d'un projet et organiser son travail ☐ Échanger avec d'autres élèves pour permettre une réflexion commune sur les différences et les similitudes (*lors d'activités d'accueil, de présentation de sa famille, d'énumération de différents groupes d'appartenance, de langues parlées, ...*) ☐ Identifier les réussites personnelles, et les difficultés rencontrées dans un projet ainsi que d'éventuelles améliorations à apporter	☐ Élaborer des règles, les adapter et les enrichir en fonction de l'évolution de la vie de classe concourant au respect des différences (*handicap, genre culture, ...*) ☐ Identifier des conséquences de l'observation ou de la transgression des règles	☐ Sensibiliser à quelques règles élémentaires de respect de l'environnement (*gestion de l'eau, du papier, de la lumière, des déchets, ...*) ☐ Observer des conséquences de la consommation sur l'environnement (*pollution, déchets, ...*) ☐ Décrire et observer différentes habitudes de consommation dans la classe (*alimentation, vêtements, énergies, gadgets, médias, ...*) ☐ Prendre conscience des influences (*publicité, mode, ...*) sur les choix de consommation

entrant dans la composition d'un message médiatique (*texte, image fixe, image en mouvement, animation interactive, son, …*) ☐ Découvrir les éléments de base qui rentrent dans la composition d'une image fixe ou en mouvement (*cadrage, couleur, lumière, …*) et du rapport entre l'image et le son ☐ Sensibiliser au rapport entre l'image et la réalité ☐ Confronter les différentes réactions face à un message issu des médias et mette en évidence ses propres critères de préférence ☐ Produire des réalisations médiatiques à l'aide de l'enseignant (*affiches, photographies, enregistrements sonores, séquences filmées, animation à l'ordinateur, …*) ☐ Contribuer à un site qui accueille les productions de la classe (*prendre des photos, numériser des dessins, enregistrer des histoires, des chants, …*) ☐ Sensibiliser à l'utilisation d'une messagerie pour communiquer (*envoi de dessins, de sons de messages, …*) ☐ Initier, découvrir des sites internet recherchés à partir de portails destinés aux enfants ☐ Initier aux règles de sécurité sur les données personnelles				