



LES PLUS-VALUES DES TABLETTES POUR LES APPRENTISSAGES À L'ÉCOLE MATERNELLE

Par Adeline Renaux, enseignante

- I. La place du numérique dans les programmes
- II. 1ère expérience : Mise en voix d'un album
- III. 2^{ème} expérience : Réalisation d'un livre numérique « ce que l'on a appris »
- IV. Des applications pour la classe
- V. Au niveau des fonctions exécutives
- VI. Les plus-values pour l'enseignant, pour les élèves, pour les parents
- VII. Les limites

I. La place du numérique dans les programmes

- Ce qui est attendu des enfants en fin de GS :

« Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur... »

- Ce qui est attendu des enseignants :

« (L'enseignant) sait utiliser des supports numériques, qui comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage »

Mobiliser le langage : outil pour s'entraîner, notamment au niveau du tracé



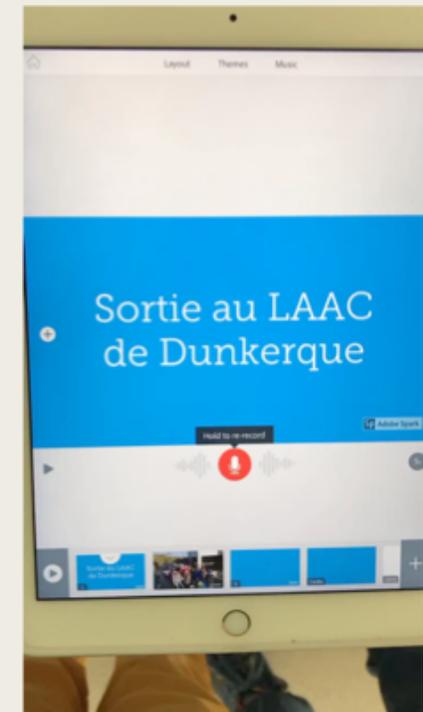
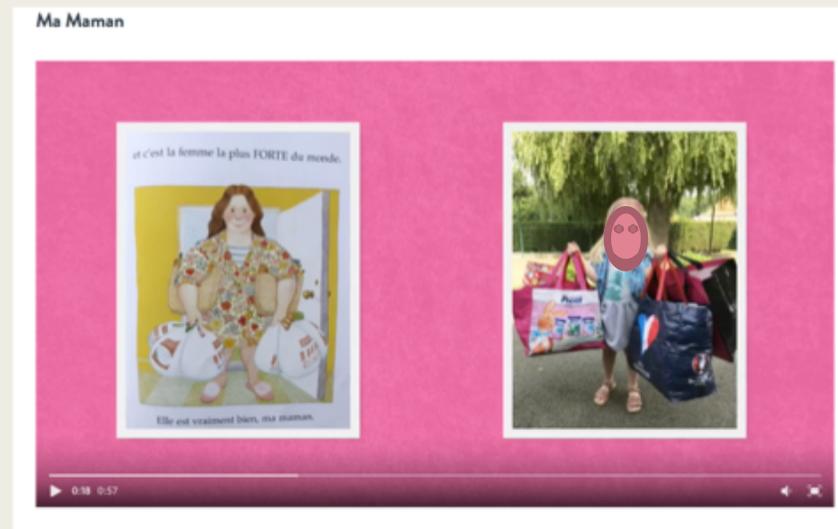
AEC Arts : arts numériques

Explorer le Monde : utiliser les fonctionnalités (photo, applications, manipulations), découvrir des milieux différents grâce à internet



II. Mise en voix d'un album avec Spark Video

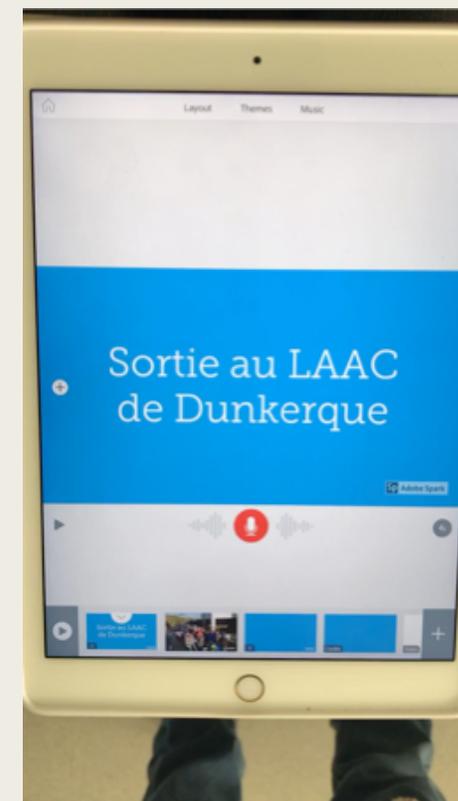
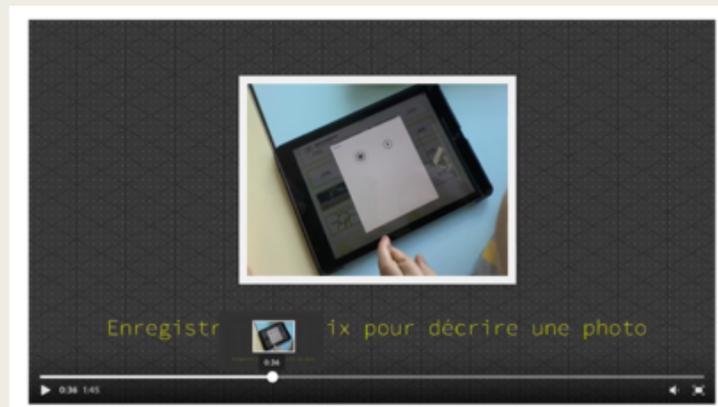
- Dans le cadre de la fête des mères et des pères, découverte des 2 albums « Mon Papa » « Ma Maman » d'Anthony Browne :
 - *Sur le texte et les images*
 - *Appropriation d'une page par enfant, chercher comment la réaliser en réalité pour en faire une photo*
 - *Répétition du texte du livre*



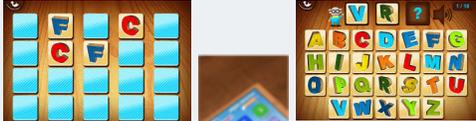
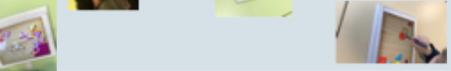
III. Réalisation d'un livre numérique

« Ce que l'on a appris »

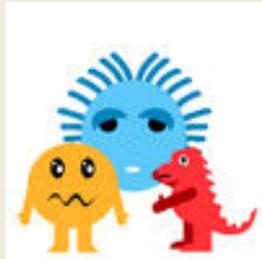
- Après 10 semaines d'exploitation des tablettes de la classe mobile, les enfants expliquent ce qu'ils ont fait et appris en utilisant les tablettes :
 - manipulation d'un outil
 - découverte d'applications pour tracer, s'exercer, jouer
 - réalisation d'un jeu
 - réalisation d'un résumé de sortie en autonomie



IV. Des applications pour la classe

Applications	Objectifs	Activités	Vidéos
Graphisme Maternelle 	S'entraîner au graphisme	Continuer sur les pointillés pour réaliser des ronds, boucles, ponts, droites, vagues	
Lost rabbit 	S'entraîner au graphisme	Jeu de labyrinthe où l'enfant ne doit jamais lever son doigt afin d'effectuer un apprentissage graphique	
BeePath 	S'entraîner au graphisme	L'enfant doit amener l'abeille des fleurs à la ruche en dessinant le chemin à parcourir. Chaque chemin est en réalité un geste graphique important dans l'apprentissage de l'écriture	
ABC chiffre, ABC lettres cursives, moulin à lettres, ABC flammes, ABC lettres liées 	S'entraîner à l'écriture	Reconnaitre et reproduire les lettres ou chiffres Continuité et fluidité du geste graphique en travaillant la liaison entre les lettres	
Nuage de lettres 	Découvrir le principe alphabétique	Reconnaitre les lettres dans les différentes écritures	
Alphabet 3D 	Découvrir le principe alphabétique	Jeu de mémoire des lettres de l'alphabet (association) Jeu mémorisation sonore (reconnaitre les lettres par leur prononciation)	
Dictée Montessori 	Entrer dans l'écrit, principe alphabétique	Jeu d'apprentissage de son des lettres, de la construction de mots et de l'orthographe	
123456789  Mes premiers puzzles (serpents) 	Connaitre la suite numérique	Jeu pour reformer la suite numérique, difficulté croissante,	
123 domino Tangrams 	Se repérer dans l'espace		

Des applications pour l'enseignant



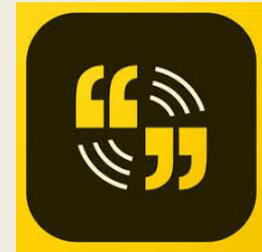
Elèves



Appel



Je valide



Spark video



IV. Au niveau des fonctions exécutives

Fonctions exécutives	Mise en voix « Mon Papa »	Livre « j'ai appris »	Dans des applications
Mémorisation	<ul style="list-style-type: none"> - Dire de mémoire une phrase du texte pour s'enregistrer, l'enfant a choisi sa page en fonction de ce qu'elle représente pour lui et son parent 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les icônes liées à l'application - S'appuyer sur les photos, pour expliquer ce que les enfants ont appris. - Mémoriser les étapes pour s'enregistrer : appuyer, maintenir et relâcher au bon moment 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les icônes des différentes applications - Se souvenir des actions à exécuter (glisser une image ou simplement appuyer dessus) - Mémoriser la consigne, le tracé
Concentration	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter dans sa tête la phrase à dire - Faire abstraction des bruits - Parler au bon moment pour l'enregistrement 	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter dans sa tête la phrase à dire - Faire abstraction des bruits - Parler au bon moment pour l'enregistrement 	<ul style="list-style-type: none"> - Affiner son geste - Faire attention aux aides (flèches, couleurs, clignotements)
Inhibition	<ul style="list-style-type: none"> - Fierté, échange, partage - Faire abstraction du bruit - Rester dans le propos de l'échange 	<ul style="list-style-type: none"> - S'auto réguler pour rester sur la tâche demandée - En binôme, laisser la place à chacun pour manipuler - Fierté, échange, partage - Faire abstraction du bruit 	<ul style="list-style-type: none"> - Rester sur l'application demandée - Eviter le zapping - Se contrôler pour ne pas appuyer sur tout (ex : toutes les lettres pour trouver la réponse) - En binôme, prendre sur soi pour partager, attendre son tour
Flexibilité	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité de se réécouter, d'accepter de refaire une prise pour améliorer 	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité de s'écouter, reformuler, s'auto évaluer - Recommencer pour mieux se faire comprendre, s'améliorer 	<ul style="list-style-type: none"> - Possibilité de faire différents essais - En cas d'erreur, retour au départ, ou à une étape - Possibilité de choisir le niveau de difficulté
Planification	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir des objets dans la classe pour se faire photographier, choisir sa pose, comme sur l'image du livre 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter une page - Insérer une photo - Appuyer et maintenir le micro pour parler - Relâcher à la fin de l'enregistrement 	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver l'icône de l'application - Ouvrir l'application - S'identifier - Choisir le modèle, le niveau - Suivre la consigne audio ou visuelle - Fermer l'application
Raisonnement	<ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi dois-je refaire ma prise : on ne me comprend pas, on ne m'entend pas assez, je parle trop vite 	<ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi dois-je refaire la prise : il manque le début ou la fin de ce que je dis, on entend le copain ou la maîtresse, du bruit, j'ai hésité, répété des mots, on ne me comprend pas, je ne parle pas assez fort 	<ul style="list-style-type: none"> - Pourquoi n'ai-je pas réussi : je n'ai pas suivi le tracer, mon tracer n'était pas assez précis, mauvaise réponse, je n'ai pas bien écouté la consigne, je n'ai pas vu un élément important
Résolution de problèmes	<ul style="list-style-type: none"> - Stratégie pour réussir : articuler, parler lentement, parler fort 	<ul style="list-style-type: none"> - Stratégie pour réussir : articuler, parler lentement, attendre le calme, répéter sa phrase dans la tête, parler plus fort 	<ul style="list-style-type: none"> - Stratégie pour réussir : ré-écouter , refaire, prendre un autre chemin, prendre en compte les aides
Créativité	<ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer - Faire des choix (fonds, polices, photos, musique) 	<ul style="list-style-type: none"> - Exprimer des émotions - Faire des choix (fonds, polices, photos, musique) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dans les applications de dessins et coloriages (remplissage), choix des couleurs, des

VI. 1. Les plus-values pour les élèves

- Prise en main facile
- Plaisir, concentration
- Coopération
- Valorisation des progrès
- Visualisation immédiate de la réussite
- Droit à l'erreur
- Développement de l'autonomie
- Métacognition, pouvoir dire ce qui est appris

VI. 2. Les plus-values pour les enseignants

- Possibilité de laisser certains élèves en autonomie pendant atelier dirigé, ou fin d'activités
- Trace de productions (textes, photos, livre numérique)
- Moyen d'évaluation d'une activité orale
- Différenciation
- Diversité des applications
- Applications utiles pour le fonctionnement de classe
- Visualisation rapide des progrès des élèves
- Outil de communication avec les parents
- Outil multimédia : pour écouter musique, regarder une vidéo, enregistrer un moment de classe, photographier, effectuer une recherche, montrer des images...

VI. 3. Les plus-values pour les parents

- Outil de communication et d'échanges, via internet
- Valorisation des apprentissages et progrès des enfants
- Faire entrer les parents dans l'école lors de projections ou présentations
- Découverte et apprentissage du numérique pour leur enfant

VII. Les limites

- Pour l'enseignant :

- Temps important de préparation en amont (recherche, test, installation, création d'exercices, importation de documents ou photos, synchronisation, recharge)
- Le coût des applications
- La fragilité des tablettes, vigilance importante
- En autonomie, pas de contrôle des démarches utilisées par l'enfant

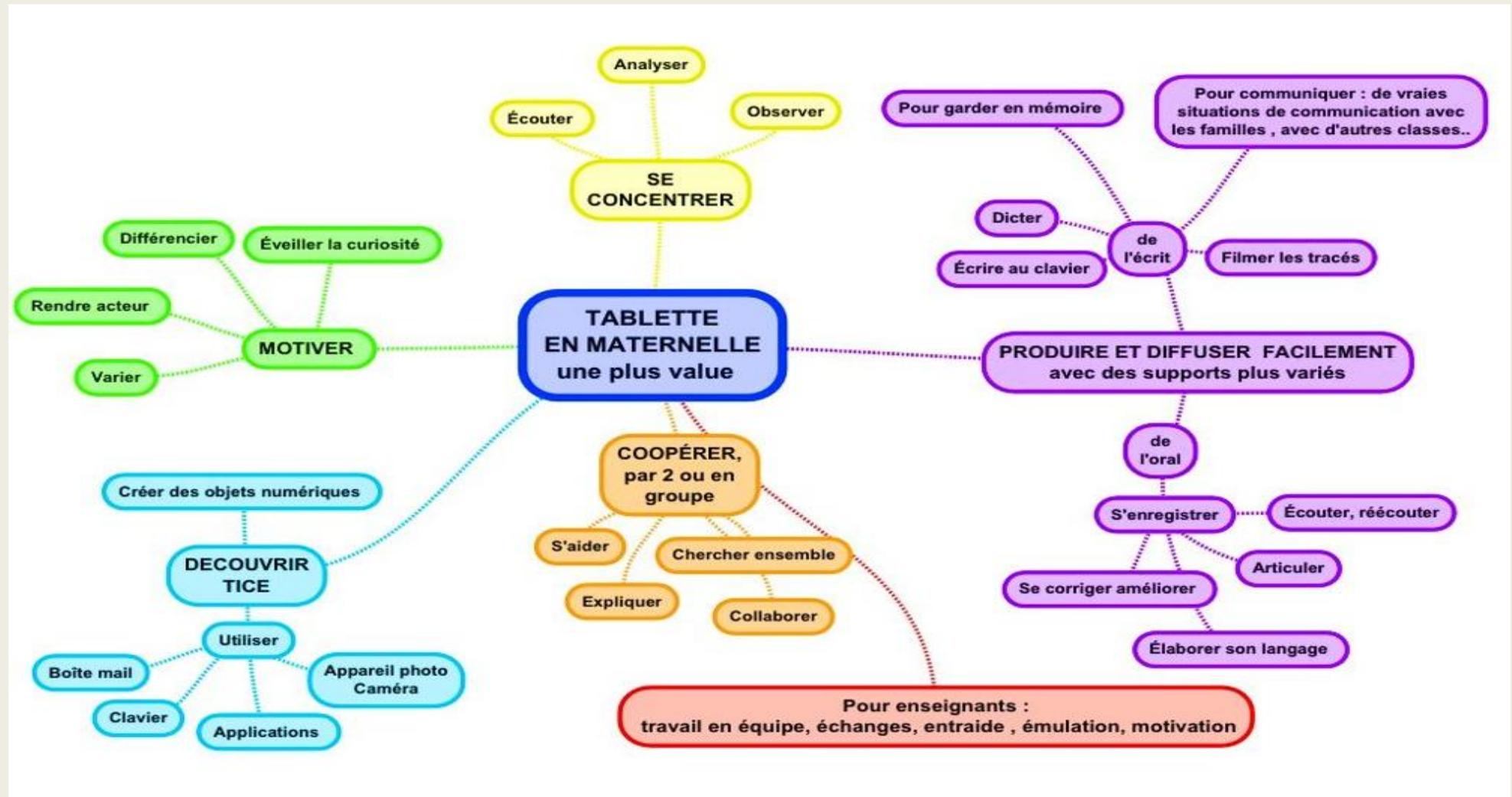
- Pour les élèves :

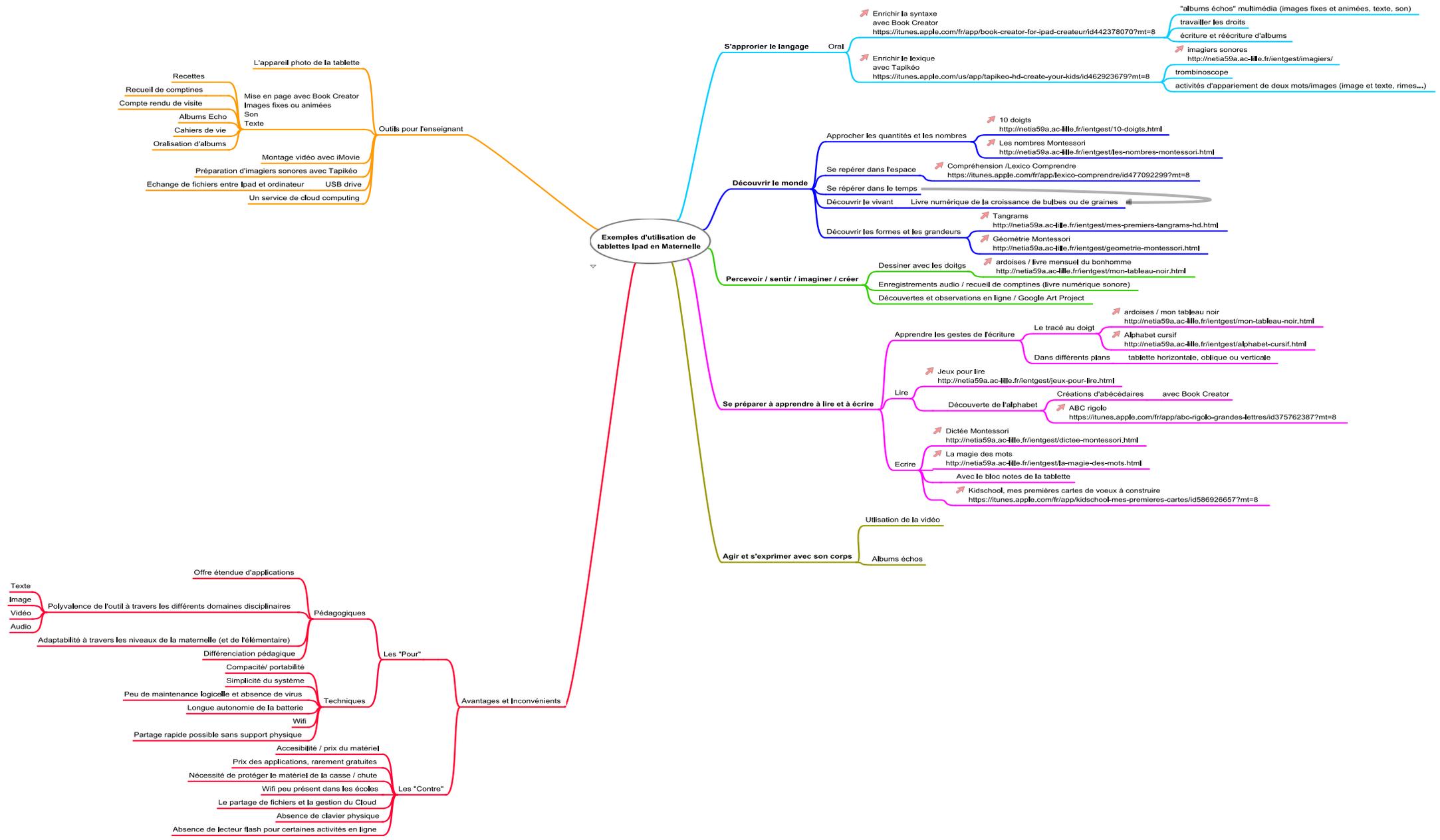
- Applications souvent encore en anglais (oral ou écrit)
- Les applications gratuites sont limitées dans les exercices ou contiennent des pubs
- Des bugs peuvent parasiter l'activité de l'élève et nécessiter l'intervention de l'enseignant
- Tendance à zapper d'une application à l'autre

- Pour les parents :

- Avoir internet

Pour résumer





Source : prim à bord