

Usage de tablettes numériques à l'école maternelle

Titre du scénario : Baby bus : chiffres cache cache (<i>trouver des nombres cachés dans un dessin</i>)	
Domaine(s) du programme : -Découverte du monde -B2i -Discrimination visuelle	Niveau des élèves : MS/GS
Compétences visées : -Découvrir des objets techniques usuels : la tablette numérique -S'approprier un environnement informatique de travail -Approcher les quantités et les nombres : acquérir la suite numérique jusqu'à 20 -Développer ses capacités d'attention, de concentration et de mémorisation	
Matériel complémentaire utilisé : 	
Organisation du projet : Utilisation de la tablette comme autre support pour travailler les compétences citées ci-dessus	Modalités d'organisation : -En atelier de 6 élèves -Utilisation individuelle en autonomie ou en binôme -A l'accueil et dans les activités libres autonomes.
Déroulement des activités <u>-Rappel par un élève des consignes d'utilisation</u> <u>-Utilisation des applications</u> (≈ 10 minutes chacune) BB chiffres cache cache: consigne : tu dois trouver les nombres cachés dans le dessin en utilisant la loupe. Quand tu as trouvé un nombre, tu laisses la loupe dessus et tu la tapes avec ton doigt. Le nombre quitte alors le dessin et vient se poser sur la bande numérique en bas du dessin. Quand tu auras trouvé tous les nombres, un autre tableau s'affichera sur l'écran. Tu as aussi trois loupes que tu peux utiliser si tu ne trouves plus.	Remarques : -Préparation des tablettes avant l'activité mise en place de l'application) -Satisfaction personnelle quand ils ont terminés un niveau, un jeu. -Compétition entre les enfants -Certains enfants ont choisi de jouer à 2 (ils avancent alors plus vite dans les tableaux) -pour complexifier le jeu, j'ai demandé par la suite aux élèves de trouver les nombres en respectant l'ordre de la suite numérique.
Evaluation du projet Très bon accueil de l'outil (tactile, simple et intuitif) par les élèves. Bonne motivation et grande capacité de concentration des élèves (compétition ?) Un élève (puis d'autres ensuite) s'est amusé à faire un dessin dans lequel il a caché des nombres, sur le principe de l'application les autres devaient les retrouver Facilité et rapidité de mise en œuvre du dispositif.	

Usage de tablettes numériques à l'école maternelle

<p>Titre du scénario : Baby bus : différences (<i>jeux des cinq différences</i>) Jeux de mémoire : animaux, voitures, princesses (<i>Droid Development, téléchargés à partir de google play</i>)</p>	
<p>Domaine(s) du programme : -Découverte du monde -B2i -Discrimination visuelle</p>	<p>Niveau des élèves : PS /MS/GS</p>
<p>Compétences visées : -Découvrir des objets techniques usuels : la tablette numérique -S'approprier un environnement informatique de travail -Développer ses capacités d'attention, de concentration et de mémorisation</p>	
<p>Matériel complémentaire utilisé : _____</p>	
<p>Organisation du projet :</p>	<p>Modalités d'organisation : -En atelier de 6 élèves -Utilisation individuelle en autonomie ou en binôme -A l'accueil et dans les activités libres autonomes.</p>
<p>Déroulement des activités <u>-Rappel des consignes d'utilisation par un élève</u> <u>-Utilisation des applications</u> (≈ 10 minutes chacune) BB différences : consignes : il faut bien regarder les 2 dessins, et il faut trouver ce qui n'est pas pareil (soit il manque quelque chose, ou ce n'est pas de la même couleur, ou c'est autre chose à la place,...). Quand vous avez trouvé une erreur (ou une différence), vous touchez avec le doigt et vous en chercher une autre, il faut en trouver 5. Attention si vous ne les trouvez pas assez vite, c'est perdu ! Il faudra recommencer avant de pouvoir passer à un autre dessin. Mémory : consignes : C'est comme le jeu de cartes dans la classe, il faut retrouver les deux animaux (princesses, voitures) pareils en les touchant pour les retourner. Attention si vous n'allez pas assez vite c'est perdu ! Quand on a réussi un niveau, on peut passer au niveau plus difficile, celui du milieu, puis celui du bas). On peut bien sûr refaire plusieurs fois le même niveau !</p>	<p>Remarques : -Préparation des tablettes avant l'activité mise en place de l'application) -Satisfaction personnelle quand ils ont terminés un niveau, un jeu. -Les élèves sont rapidement entrés dans l'activité (et certains ont eu du mal à la quitter.) -Certains enfants ont choisi de jouer à 2 chacun leur tour.</p>
<p>Evaluation du projet Très bon accueil de l'outil (tactile, simple et intuitif) par les élèves. Grande capacité de concentration des élèves pour le jeu de mémoire, un peu moins pour le jeu des différences. L'enfant joue contre lui-même (le temps) et pas contre un camarade. Facilité et rapidité de mise en œuvre du dispositif (pas de cartes à installer et réinstaller)</p>	

Usage de tablettes numériques à l'école maternelle

Titre du scénario : Baby bus : - formes (<i>trouver les formes demandées, trouver des objets des formes demandées</i>) - chiffres 1 (<i>activités de dénombrement</i>)	
Domaine(s) du programme : -Découvrir le monde -B2i	Niveau des élèves : <p style="text-align: center;">MS</p>
Compétences visées : -Découvrir des objets techniques usuels : la tablette numérique -S'approprier un environnement informatique de travail -Découvrir les formes et les grandeurs : comparer, trier, classer des objets selon leur forme -Approcher les quantités et les nombres :- Dépasser une approche perceptive globale des collections -Établir une première correspondance entre la désignation orale et l'écriture chiffrée	
Matériel complémentaire utilisé : Casques audio	
Organisation du projet : Exercices de consolidation des apprentissages (les formes et les quantités) sur support numérique	Modalités d'organisation : en atelier de 6 élèves (usage individuel en autonomie)
Déroulement des activités <u>-Rappel des consignes d'utilisation par un élève</u> <u>-Utilisation des applications</u> (≈ 10 minutes chacune) BB formes: pas de consignes, les élèves allument leur tablette et se laissent guider par l'application <i>Intervention de la maîtresse qui montre l'application suivante à trouver</i> Chiffres 1 : pas de consignes : les élèves cherchent l'application parmi celles présentes dans le « bus » et se laissent guider. Bilan avec les élèves sur les applications utilisées	Remarques : -Préparation des tablettes avant l'activité (branchement des casques audio, mise en place de l'application) -Les élèves sont rapidement entrés dans l'activité (et certains ont eu du mal à la quitter.)
Evaluation du projet Très bon accueil de l'outil (tactile, simple et intuitif) par les élèves. Des élèves motivés qui restent concentrés (caractère ludique des applications) Facilité et rapidité de mise en œuvre du dispositif.	

Usage de tablettes numériques à l'école maternelle

Titre du scénario : Doodle joy (application de peinture aux possibilités multiples)	
Domaine(s) du programme : -Percevoir, sentir, imaginer, créer -Découvrir l'écrit : apprendre les gestes de l'écriture - B2i	Niveau des élèves : <p style="text-align: center;">MS et GS</p>
Compétences visées : - Exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres. Expérimenter les divers instruments, supports et procédés du dessin. Découvrir, utiliser et réaliser des images et des objets de natures variées. -Réaliser les tracés de base de l'écriture Ecrire son prénom (MS :en script, GS : en cursive), des lettres, des mots. -S'approprier un environnement informatique de travail	
Matériel complémentaire utilisé : Le répertoire des signes graphiques de la classe. Les étiquettes prénoms et /ou les fiches plastifiées avec le sens du tracé et l'enchaînement des lettres (cursive)	
Organisation du projet : Premier contact avec la tablette Réaliser une/des production(s) à l'aide des outils de l'application Ecrire son prénom sur la tablette à l'aide des outils de l'application	Modalités d'organisation : -En atelier de 6 élèves MS/GS -Utilisation individuel d'abord en dirigé puis en autonomie -Interactions possibles entre élèves.
Déroulement des activités <u>Présentation de la tablette aux enfants :</u> -description du matériel : la tablette, la housse, le casque -consignes d'utilisation (la tablette est fragile) -il faut avoir les mains propres, -on ne se déplace avec la tablette (on la fait glisser sur la table pour la donner ou la montrer à un camarade ou à la maîtresse) -on n'utilise pas d'outils (crayons, feutres ou autre) : on ne se sert que des ses doigts -explications données pour allumer la tablette (qui est en veille), et la déverrouiller. <u>Utilisation de l'application « Doodle joy » par les enfants</u> - pas de consignes données : tâtonnement et/ou imitation des pairs (qui pour certains ont déjà manipulé une tablette). → intervention de la maîtresse en cas de manipulation malencontreuse (application quittée, mise en veille,...) - écriture du prénom : chacun essaie d'écrire son prénom et /ou le prénom d'un camarade et/ou des mots qu'il connaît à l'aide des différents outils de l'application.	Remarques : -Préparation des tablettes avant l'activité (branchement des casques audio, mise en place de l'application) -Les élèves sont rapidement entrés dans l'activité (et certains ont eu du mal à la quitter.) -Retenu de certains élèves qui « n'osent pas » et demandent s'ils peuvent faire... -Beaucoup d'interactions entre les élèves qui regardent ce que font les autres, commentent, essaient de faire pareils, demandent comment faire, comparent leurs productions,... -Certains élèves auraient souhaité pouvoir imprimer leur production (impossible car imprimante non reliée) A défaut, des productions ont été prises en photo (fonction de l'application). -La fonction « déroulé » de la production permet à la maîtresse de vérifier que les lettres ont été tracées dans le bon sens.
<i>Evaluation, du projet</i> Très bon accueil de l'outil (tactile, simple et intuitif) par les élèves. Grande capacité de concentration des élèves (caractère visuel de l'application) L'application a fréquemment été reprise à l'accueil et lors des activités libres autonomes. Facilité et rapidité de mise en œuvre du dispositif.	
<i>Références à des fiches, documents annexes, sites internet :</i> Le répertoire des signes graphiques de la classe Les étiquettes prénoms et /ou les fiches plastifiées avec le sens du tracé des et l'enchaînements des lettres (cursive)	

Usage de tablettes numériques à l'école maternelle

Titre du scénario : Les jeux de Lulu en ligne : Et si on rangeait... <i>(les 4 premiers jeux)</i>	
Domaine(s) du programme : - Découverte du monde : se repérer dans l'espace - B2i	Niveau des élèves : MS et GS
Compétences visées : - Se repérer dans un tableau à double entrée - S'approprier un environnement informatique de travail	
Matériel complémentaire utilisé : _____	
Organisation du projet : Compléter et utiliser des tableaux à double entrée.	Modalités d'organisation : - Ateliers de 6 élèves - Usage individuel en autonomie
Déroulement des activités <u>- Rappel des consignes d'utilisation par un élève</u> <u>- Utilisation de l'application en ligne</u> (≈ 20 minutes) <ul style="list-style-type: none">• on commence par choisir le premier jeu (celui qui est en haut)<ul style="list-style-type: none">• dans le jeu, on commence au niveau 1, on a le droit d'aller au niveau 2 quand on a « gagné ». (on a bien sûr le droit de refaire plusieurs fois le même niveau)• Quand on a fini tous les niveaux du jeu, on a le droit d'aller au jeu suivant et ainsi de suite.	Remarques : - Les jeux sont progressifs, d'où les consignes mais certains enfants ont des difficultés à les respecter et sautent des étapes. (concurrence entre les élèves) → supervision de l'adulte nécessaire - Satisfaction personnelle quand ils ont terminés un niveau, un jeu. - Noter où l'élève en est arrivé pour une reprise ultérieure
<i>Evaluation, du projet</i> - Possibilité de faire travailler 6 enfants en atelier (pas possible avec un seul ordinateur dans la classe), mais le déplacement des cartes se fait moins facilement qu'avec la souris) - Elèves toujours aussi motivés pour le travail sur tablette. - Même remarque que pour « le train » : le caractère moins ludique de l'application par rapport à d'autres a fait que les élèves s'en sont plus vite lassés et qu'elle n'a pas ou peu été reprise lors des activités autonomes libres. (accueil, travail terminé,...). - Facilité et rapidité de mise en œuvre du dispositif.	
<i>Références à des fiches, documents annexes, sites internet :</i> site internet : « Les jeux de Lulu, le lutin malin »	

Usage de tablettes numériques à l'école maternelle

Titre du scénario : <h3 style="text-align: center;">Création d'un livre électronique (application : Book creator sur <u>Ipad</u>)</h3>	
Domaine(s) du programme : <ul style="list-style-type: none"> ● Découvrir le monde ● B2i ● Percevoir, sentir, imaginer, créer 	Niveau des élèves : <h2 style="text-align: center;">GS</h2>
Compétences visées : - Découvrir des objets techniques usuels : la tablette numérique - S'approprier un environnement informatique de travail - Echanger, s'exprimer :- Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole. - Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange - Comprendre : -Comprendre une histoire lue par l'enseignant. - La raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques. - L'interpréter ou la transposer (dessin). - Progresser vers la maîtrise de la langue : -Produire des phrases complexes, correctement construites. - Comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur. - Se familiariser avec l'écrit: -Dans une histoire, identifier les personnages principaux - Connaître un conte dans différentes versions. - Établir des comparaisons précises entre elles. - Contribuer à l'écriture d'un texte : Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînements clairs, cohérence d'ensemble). - Percevoir, sentir, imaginer, créer : -Exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres. - Découvrir, utiliser et réaliser des images et des objets de natures variées. - Construire des objets en utilisant peinture, papiers collés, collage en relief, assemblage, modelage...	
Matériel complémentaire utilisé : Vidéo projecteur, ordinateur de la classe	
Organisation du projet : Les élèves de section de grands de l'école sont allés voir « Pierre et le loup » au cinéma dans le cadre de l'action « école et cinéma », et ont souhaité raconter l'histoire aux petites et moyennes sections. Pour garder l'aspect « cinéma » (plutôt qu'une version papier), la maîtresse a proposé la création d'un livre électronique qui pourra être visionné à l'aide d'un vidéo projecteur.	Modalités d'organisation : - Décloisonnement, séances de 3/4 - 2 groupes sur 4 semaines (un groupe 1 semaine sur 2)
Déroulement des activités <ul style="list-style-type: none"> ● Sortie au cinéma ● On raconte l'histoire en restituant les enchaînements logiques et chronologiques. (débat, échanges, remarques ...) → ● On dicte le texte à la maîtresse qui l'écrit sur une grande affiche au fur et à mesure. ● On débat sur le procédé d'illustration → → Choix des personnages en papier découpés qui seront mis en scènes sur des décors et pris en photo avec la tablette. ● On liste les personnages de l'histoire (et on les découpe dans du papieranson de couleur) et on décide de 2 lieux (paysages dans lesquels évolueront les personnages) : la maison avec le jardin et la forêt avec la mare (réalisés à la peinture sur une feuilleanson format raisin). ● On « fabrique » le livre électronique : - mise en scène des personnages sur les paysages d'après les passages lus par la maîtresse → photo avec la tablette - mise en page de l'histoire avec l'application book creator (insertion des photos pour les illustrations et du texte) - enregistrement du texte et des musiques. → ● Le livre terminé est présenté aux petits et aux moyens de chaque classe lors d'une séance « projection » avec le vidéo projecteur, puis mis sur l'ordinateur de la classe pour que chacun puisse aller le regarder librement. 	Remarques : → vérification de la bonne compréhension de l'histoire → Propositions des enfants : - dessins de chacun : les personnages ne sont pas dessinés de la même façon (proposition de photocopier les personnages : personnages en noir et blanc et attitude figée,...) - dessins sur la tablette à l'aide d'une application de peinture (problème : une seule tablette qui va déjà utilisée pour taper le texte et enregistrer les voix). → A réaliser isolé (sinon on entend des bruits de fonds de classe)
Evaluation du projet - Le projet n'a pu être réalisé avec les tablettes prêtées (sous Android) car malgré les recherches, aucune application n'était utilisable en autonomie par des élèves de grande section pour la réalisation du projet. - Intérêt de la plurifonctionnalité de la tablette (qui regroupe à la fois des fonctions audio, photo, texte,...) - Très grande implication des élèves dans le projet (ils voulaient tous tout faire), il a fallu partager les tâches et faire des choix. - Remerciement à l'ATICE de la circonscription de Thonon pour le prêt d'un Ipad, ainsi Ecole Primaire des ARTS, Thonon les Bains - 2013 L'application la plus pertinente et la mise en ligne sous différents format de la production finale.	
Référence à des fiches, documents annexes, sites internet Film : PIERRE ET LE LOUP (Suzie Templeton, Grande-Bretagne, 2006, animation, couleur, 41 mn, version française) Production finale à cette adresse : http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/les-arts.thonon/spip.php?article173	

Usage de tablettes numériques à l'école maternelle

Titre du scénario : Les jeux de Lulu en ligne : le train	
Domaine(s) du programme : - Découverte du monde : Approcher les quantités et les nombres - B2i	Niveau des élèves : MS et GS
Compétences visées : - Découvrir et comprendre les fonctions du nombre, en particulier comme représentation de la quantité Dépasser une approche perceptive globale des collections Établir une première correspondance entre la désignation orale et l'écriture chiffrée - S'approprier un environnement informatique de travail	
Matériel complémentaire utilisé : _____	
Organisation du projet : Résolution de problèmes liés aux quantités : - Comparer des collections - Elaborer une collection identique à une autre donnée (visible et/ou cachée) - Additionner - Trouver le complément à...	Modalités d'organisation : - Ateliers de 6 élèves - Usage individuel en autonomie Activité reprise en aide personnalisée (GS) avec intervention de la maîtresse.
Déroulement des activités <u>- Rappel des consignes d'utilisation par un élève</u> <u>- Utilisation de l'application en ligne</u> (≈ 20 minutes) <ul style="list-style-type: none">• on commence par choisir le premier jeu (celui qui est en haut)• la maîtresse choisit le nombre maximum de lutins en fonction du niveau de chaque enfant)<ul style="list-style-type: none">• dans le jeu, on commence au niveau 1, on a le droit d'aller au niveau 2 si on n'a pas plus de 2 « têtes réponse » rouges.• Quand on a fini tous les niveaux du jeu, on a le droit d'aller au jeu suivant et ainsi de suite.	Remarques : - Les jeux sont progressifs, d'où les consignes mais certains enfants ont des difficultés à les respecter et sautent des étapes. (concurrence entre les élèves) → supervision de l'adulte nécessaire - Satisfaction personnelle quand ils ont terminés un niveau, un jeu. - Noter où l'élève en est arrivé pour une reprise ultérieure
<i>Evaluation, du projet</i> - Possibilité de faire travailler 6 enfants en atelier (pas possible avec un seul ordinateur dans la classe) - Très bon accueil de l'outil (tactile, simple et intuitif) par les élèves. - Le caractère moins ludique de l'application par rapport à d'autres a fait que les élèves s'en sont plus vite lassés et qu'elle n'a pas ou peu été reprise lors des activités autonomes libres. (accueil, travail terminé,...) - Facilité et rapidité de mise en œuvre du dispositif.	
<i>Références à des fiches, documents annexes, sites internet :</i> site internet : « Les jeux de Lulu, le lutin malin »	