


Utiliser la tablette en maternelle

Découvrir la tablette comme support d'apprentissages

Compétences de fin de cycle travaillées :

- Utiliser des outils numériques
- Réinvestir des compétences par le biais d'un matériel varié

Objectifs	Déroulement	Ressource/rendu	Observations
<p>Découvrir l'objet tablette.</p> <p>Apprendre à l'allumer et l'éteindre.</p> <p>Apprendre à faire glisser son doigt pour déplacer des objets.</p> <p>Apprendre à sélectionner une application.</p>	<p>1. Présentation de la tablette</p> <p>Expliquer aux élèves que l'on va apprendre aujourd'hui à utiliser la tablette tout seul pour pouvoir ensuite s'en servir plus souvent dans la classe.</p> <p>Interroger les élèves pour connaître ceux qui ont une tablette à la maison, comment ils s'en servent...</p> <p>Expliquer qu'aujourd'hui on va d'abord observer la tablette pour mieux comprendre comment on l'utilise.</p> <ul style="list-style-type: none">• Présenter les divers boutons sans avoir encore donné la tablette aux élèves. <p>Présenter le bouton de côté qui permet d'allumer la tablette (1), expliquer que pour le faire fonctionner, il faut laisser appuyer un petit moment (par exemple faire compter 3 secondes).</p> <p>Expliquer que le bouton un peu long dessous (2), permet de monter ou baisser le son.</p> <p>Puis, une fois la tablette allumée, faire prendre conscience qu'il faut être un petit peu patient pour qu'elle se mette en route complètement et que l'on puisse commencer à l'utiliser.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sortir de la veille (faire la gestuelle devant les élèves en même temps que l'on verbalise ce que l'on fait et pourquoi). <p>« Pour pouvoir avoir accès aux jeux présents sur la tablette, il faut</p>		<p>Ce temps de présentation peut être fait en grand groupe lors de la présentation des ateliers du jour.</p>

faire glisser son doigt dessus à un endroit où il n'y a aucune écriture ni aucune image.

Une fois que le doigt a glissé alors on arrive sur une page où on va avoir accès aux divers jeux.

Aujourd'hui, nous allons travailler avec cette application qui est représentée avec un crocodile (*GCompris*). Il y a plusieurs jeux qui sont proposés. Nous allons jouer au jeu du train pour apprendre à déplacer des objets avec notre doigt sur l'écran de la tablette. »
Devant les enfants, ouvrir l'application puis bien expliquer comment accéder au jeu (dans quel menu on le trouve en nommant l'animal référent) et l'expliquer : « Il faut placer les pièces du train sur la bonne silhouette. Vous pouvez faire tourner les pièces en posant votre doigt sur la flèche à côté de la pièce et en la faisant tourner » (cette activité de faire pivoter l'objet est complexe et peut nécessiter des manipulations régulières).

2. Expérimentation

En atelier, distribuer une tablette par enfant et leur faire verbaliser la chronologie des choses à faire : allumer -> faire sortir de la veille en faisant glisser son doigt -> sélectionner l'application -> sélectionner le jeu -> jouer.

Accompagner individuellement chacun si nécessaire pour la prise en main. Puis, quand ils ont réalisé plusieurs niveaux du jeu du train, expliquer qu'il va falloir maintenant tous s'arrêter pour apprendre à fermer les jeux et éteindre la tablette pour que les autres copains de la classe aient assez de batterie pour jouer.

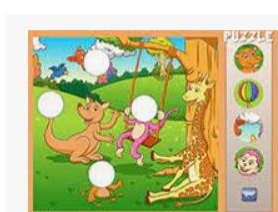
Expliquer que pour fermer un jeu ou une application il faut appuyer sur la croix (X). Puis pour éteindre la tablette il faut appuyer longtemps sur le même bouton que pour l'allumer.

Montrer une fois la manipulation avant de la laisser faire aux enfants. Bien verbaliser : « Il est important de bien fermer les applications car sinon l'élève qui aura la tablette après vous ne pourra pas commencer le jeu au premier niveau. »



Automatiser des gestes permettant une prise en main autonome de la tablette.

Prolongement : refaire un second atelier sur cette prise en main et le principe de déplacement d'objets avec soit le même jeu, soit avec des jeux où il faut poser sur l'ombre (<https://www.logicieleducatif.fr/maternelle/eveil/petit-tour-du-monde-des-formes.php>) ou des activités de puzzles ou de tangram qui amènent à déplacer des morceaux et à les orienter.



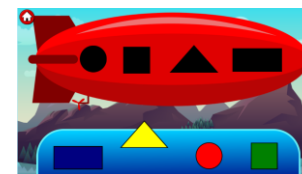
Trois puzzles simples pour enfants de ...
lululataupe.com



Puzzles gratuits en ligne, 12 pièces - ti...
tidou.fr



Puzzles - tipirate
tipirate.net

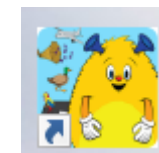


Automatiser des gestes permettant une prise en main autonome de la tablette.

Apprendre à utiliser le casque audio, à régler le volume.

1. Présentation
Expliquer : « Aujourd'hui, nous allons découvrir une nouvelle activité sur la tablette qui utilise du son et donc nous allons apprendre à brancher un casque sur la tablette, à régler le volume du son... »

2. Expérimentation
En atelier, distribuer une tablette à chaque enfant, leur demander de l'allumer seul et de la déverrouiller. Prendre le temps de bien verbaliser les diverses étapes pour le faire.
Puis expliquer : « Nous allons faire un loto sonore à l'aide de la tablette, et donc il va nous falloir brancher un casque sur chacune d'entre elles. » Laisser les élèves explorer la tablette et voir où le casque peut se brancher. Avant de le faire faire aux élèves, prendre le temps de présenter l'activité que vous allez leur faire faire et montrer comment on augmente ou baisse le volume.
Enfin proposer à chacun de brancher son casque et de réaliser l'exercice.



Loto sonore proposé dans le pack zoom (payant).
Si vous ne disposez pas de ce logiciel, vous trouverez divers loto sonore sur youtube ou un jeu autour des cris des animaux :
<https://jeux.ieducatif.fr/jeu-educatif/jeux-maternelle/cris-des-animaux/>

Si vous ne trouvez pas d'application qui vous convienne, cette séance peut être juste l'occasion d'utiliser la tablette pour découvrir en individuel, dans sa bulle, certaines musiques, histoires...

Apprendre à utiliser un QR code.
Apprendre à viser avec la tablette.

1. Présentation

Expliquer qu'aujourd'hui nous allons apprendre à utiliser un outil important qui permettra d'avoir accès seul à divers jeux mais aussi qui va permettre d'écouter les comptines de la classe, des histoires...
« Comme il serait trop compliqué d'installer sur la tablette tous les jeux auxquels je souhaite que vous jouiez, ou bien encore de mettre toutes nos comptines ou albums, j'ai mis en place un code. Cela ressemble un peu à un code barre comme lorsqu'on va faire les courses. Il vous permet d'accéder directement au jeu. Pour cela comme au magasin il faut scanner (prendre en photo) ce petit code. L'application qui permet de scanner ce code c'est celle-ci (montrer le raccourci) où l'on voit un code avec une ligne rouge. »
Cliquer dessus et voir qu'il apparait un cadre.
« Il faut ensuite placer le code dans ce cadre, un peu comme si vous vouliez prendre une photo. Il faut patienter et la tablette va prendre la photo toute seule. Pour qu'elle y arrive, il ne faut pas trop bouger et surtout faire en sorte qu'on voit bien le code en entier dans le cadre. Dès que la photo est prise, vous voyez apparaitre une ligne d'écriture. Il vous suffit d'appuyer dessus pour accéder au jeu. »

2. Expérimentation

En atelier, proposer aux élèves de scanner diverses cartes qui les amèneront à écouter des comptines de la classe ou des albums que vous avez lus (attention alors si vous mettez un lien vers *Youtube* d'avoir pris le lien via [SafeYoutube](#) pour éviter les pubs). Vous pouvez également faire prendre en photo le QR code vers un jeu précédemment utilisé.
L'avantage des QR codes liés aux comptines c'est que, dans le même atelier, les élèves seront amenés à faire l'opération de scanner un code plusieurs fois.

- Autre geste à verbaliser lors de cette séance : comment fermer un onglet. Quand l'enfant va avoir fini d'écouter sa chanson, il va forcément vous demander ce qu'il fait



Ici [Barcode Scanner](#) mais il existe de nombreuses autres applications gratuites similaires. Les tablettes les plus récentes peuvent parfois intégrer la fonctionnalité de lecture de QR code dans l'application native d'appareil photo.

Cf. fiche tuto « [Comment générer un QR code ?](#) »

Si vos élèves n'ont jamais utilisé la tablette pour prendre des photos, cette séance peut être une première étape car elle les oblige à apprendre à cadrer. Je vous conseille de commencer par là car, pour photographier avec la tablette, l'élève devra faire 2 mouvements simultanément : cadrer et appuyer sur le déclencheur. Des séances pourront par la suite leur faire apprendre à coordonner ce geste à un autre pour photographier seul. Pour travailler cette compétence, vous pouvez, par exemple, organiser des séances de « [cache-cache](#) » (vous aurez pris en photo un détail d'un objet ; ils devront, quant à eux, vous ramener la photo de l'objet dans sa globalité) ou de « [cherche et trouve](#) » (donner une image d'objets à retrouver dans la classe ; les élèves prennent l'objet en photo à l'endroit où ils le trouvent).

L'avantage de partir sur des QR codes de comptines c'est que, d'une part, les élèves vont devoir répéter l'opération plusieurs fois mais, en plus, vous pouvez proposer autant de chansons différentes que d'élèves présents à l'atelier et ainsi éviter qu'ils finissent tous en même temps et donc vous sollicite tous ensemble.

	<p>maintenant. C'est l'occasion d'expliquer qu'il faut bien penser à fermer le lien qu'il vient d'utiliser. C'est un geste que les élèves oublient souvent de faire mais qu'ils réussissent très bien. Il vous suffit de leur expliquer que, pour fermer l'application, il leur suffit d'appuyer sur la croix (X).</p>		
	<p><u>Prolongements :</u> Une fois la séance de présentation des QR codes réalisée, il vous faudra bien entendu être présent sans aucun doute encore une séance de plus autour de cette gestion des QR codes mais, par la suite, cela vous permet de donner accès à vos élèves, avec toujours la même procédure, à l'activité de votre choix, quel que soit le support d'origine.</p>		<p>Vous pouvez même insérer des QR codes pour rendre vos affichages de comptines ou votre bibliothèque interactifs.</p>
	<p><u>Consolidation de certaines notions par des jeux numériques :</u> Attention il sera important d'accompagner vos élèves pour la prise en main de certaines activités lors de leur première expérimentation. Cette familiarisation avec les supports peut se faire soit lors d'ateliers dirigés comme précédemment présenté, soit lors de moment collectif via le TNI. Je pense notamment à toutes les activités proposées par <i>LearningApps</i> : si, assez rapidement, les élèves prennent en main les supports, certains ne sont pas intuitifs (par exemple, les activités où il faut pointer sur la punaise) et donc nécessitent la présence d'un adulte la première fois.</p>		<p>Ne pas multiplier les ressources utilisées : en gardant les mêmes applications ou la même interface vous facilitez l'autonomie de l'enfant. Il peut être intéressant d'utiliser les mêmes supports qu'en collectif avec votre TNI si vous en avez un.</p>

Note : certaines indications peuvent être à adapter à votre matériel ou aux applications que vous utilisez, auxquels elles sont propres.

Liens vers des ressources en ligne

Des sites de jeu en ligne

Logiciels éducatifs



<http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/accueil/>

LearningApps



<http://learningapps.org/index.php?category=13&s=>

Exemples d'activités déjà créées sous learning apps et référencées clairement :

<https://rive-de-gier.circo.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article335>

<https://learningapps.org/user/melymaitresse>

Vocapic



<http://www.vocapic.com/>

Les jeux de Lulu



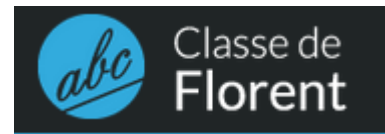
<http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/>

Pepit



<http://pepit.be/>

Classe de Florent



<https://classedeflorent.fr/>

La classe du lama



<https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/>

Des sites avec du contenu intéressant mais pas toujours pédagogiques....

iEducatif



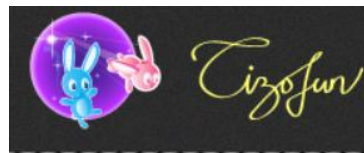
<https://jeux.ieducatif.fr/>

Lulu la taupe



<https://lululataupe.com/>

Tizofun



<https://www.tizofun-education.com/>

Tipirate



<https://tipirate.net/>

Lien vers les applications référencées par le groupe impulsion 63 et à installer directement sur la tablette :

<https://mediascol.ac-clermont.fr/impulsion-numerique-educatif63/2020/10/02/liste-dapplications-gratuites-pour-le-numerique-c1/>

Lien vers un générateur gratuit de QR code très simple d'utilisation :

https://fr.qr-code-generator.com/a1/?ut_source=google_c&ut_medium=cpc&ut_campaign=franzoesisch_top_kw&ut_content=qr_code_creer_exact&ut_term=codeqr_e&gclid=Cj0KCQjwvr6EBhDOARIsAPpqUPEeRzJasjDb8U5IAjgb8PkpwTtsK3TNwOnRcop6BNghiMoa8EsT--YaAk7uEALw_wcB