

## Expérimentation « TABLETTES en maternelle »

### Les avantages

#### Pour les élèves :

- La tablette peut être utilisée en autonomie : la prise en main est rapide, les gestes sont très intuitifs et la plupart des jeux permettent une auto-validation ; on peut recommencer un même exercice à l'infini, l'erreur est formative. Les élèves sont concentrés, enthousiastes et motivés.
- La tablette est très attractive de par sa nouveauté et a permis de revoir certaines compétences (notamment pour découvrir l'écrit) de manière différente et ludique lors des modules d'aide personnalisée. Lors des ateliers, elle permet une différenciation dans le choix des applications ou de leur usage dans les nombreux réglages possibles.

#### Pour les enseignants :

- Cette expérimentation a permis de former l'équipe à l'utilisation pédagogique de ce nouveau matériel.
- La tablette offre de nouvelles manières de travailler : sa mobilité permet une grande souplesse dans l'organisation des activités, la production de contenu en classe (albums photos, films, imagiers, livres numériques), une utilisation immédiate des photographies. Son adaptateur USB permet de se passer d'une synchronisation par un ordinateur pour importer ou exporter du contenu.
- Le lien avec les familles est renforcé : les photos de la classe peuvent être montrées par les élèves le matin à l'accueil sur les tablettes, ce qui évite de passer par l'impression des photos et réduit les coûts.

### Les limites

#### Pour les élèves :

- Les applications et albums numériques disponibles sur le PlayStore sont encore majoritairement en anglais. Beaucoup d'applications éducatives disponibles sur support Apple n'existent pas encore pour les tablettes Android.
- Les applications gratuites (version «Lite») contiennent souvent des pubs et sont limitées dans le nombre d'exercices qu'elles offrent.
- Concernant l'écriture, la taille de la tablette ne permet pas d'écrire plusieurs mots au doigt (mieux vaut utiliser un stylet ou le clavier).
- Quelques bugs (écran gelé, applications qui ferment...) parasitent l'activité des élèves et nécessitent la présence d'un adulte.
- Certains élèves laissés en autonomie ont tendance à «zapper» d'une application à une autre. Il faudrait pouvoir utiliser un mode bloquant l'utilisation à la seule application que l'enseignant a choisi à ce moment-là.
- Lorsque les élèves sont en autonomie, l'enseignant n'a pas de possibilité de contrôle des démarches utilisées : ainsi, pour les puzzles, le tâtonnement des élèves se réduit à déplacer de manière aléatoire une pièce jusqu'à rencontrer la zone qui l'«aspire».

#### Pour les enseignants :

- Les tablettes demandent un temps très important de préparation en amont : recherche d'applications, création d'exercices (sur Etigliss notamment), importation de documents/photos, synchronisation et recharge des tablettes...
- La fragilité des tablettes impose une grande vigilance ; une housse de protection plus épaisse et couvrante serait mieux adaptée, surtout en maternelle.
- L'absence de port HDMI ne permet pas la connexion au vidéoprojecteur (sans réseau Wifi) ; d'autre part, il faut disposer d'une imprimante Samsung pour pouvoir imprimer depuis la tablette.

## Code de la forme d'utilisation

- c : collective
- sc : semi-collective
- i : individuelle

## Code domaines :

- SLL : s'approprier le langage
- DLE : Découvrir l'écrit
- DLM : Découvrir le monde
- PSIC : Percevoir, sentir, imaginer, créer

Applications Outils	Usage (c/ sc/i)	domaine	compétences travaillées	plus values dans les apprentissages	Limites ou remarques
Com-Phone	c/ sc/i	SLL/ DLE	Découvrir la langue écrite Contribuer à l'écriture des textes Echanger-s'exprimer-comprendre	Permanence de la combinaison texte-son-image	Exportation en .mov : format lisible sur lecteur vidéo intégré : télécharger VLC ou autres
Eti Gliss	sc/ i	SLL/ DLE Ou DLM	Selon le domaine choisi	Création d'exercices, de quiz, textes lacunaires... autocorrectifs	Création des exercices à partir du site internet : besoin d'un compte Nécessité d'un compte Picasa pour importer des photos
King Soft Office	i	DLE	Se préparer à apprendre à lire et écrire : reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet dans les différentes graphies	Traitement de texte	Clavier en minuscules : pas de correspondance majuscules vers minuscules
Lapse it	c	SLL  DLM	Echanger-s'exprimer-comprendre  Se repérer dans le temps : utiliser des repères dans la journée	Prises de photos successives selon les réglages (par ex toutes les 5 secondes) puis montage photos prises dans une vidéo.	

Applications Outils	Usage (c/ sc/i)	domaine	compétences travaillées	plus values dans les apprentissages	Limites ou remarques
Editeur Vidéo	sc/ i	DLE SLL	Se familiariser avec l'écrit : contribuer à l'écriture de texte Echanger-s'exprimer	Production de vidéo : création par les élèves	Difficile à manipuler en autonomie (beaucoup de fonctions)
Lecteur MP3	sc	PSIC : voix et écoute	Mémoriser et savoir interpréter des chants, des comptines	Créer un coin écoute des chansons et comptines apprises en classe.	Disposer d'un boîtier pour brancher plusieurs casques
Piano Perfect	i	PSIC : voix et écoute	Inventer et jouer avec les rythmes	Taille ; pas de piano dans les classes	10 instruments disponibles (claviers et percussions)
Le petit chaperon rouge Le bonhomme de pain d'épice Hansel et Gretel Trois petits cochons etc.	Sc	DLE	Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes.	Autonomie dans l'écoute des contes ; découvrir de nouvelles versions d'un même conte.	Disposer d'un boîtier pour brancher plusieurs casques
Linderdaum	i / sc (par 2)	DLM	Se repérer dans l'espace d'une page	Application permettant de choisir une image / photographie présente dans la tablette pour la transformer en puzzle. Difficulté (nombre de pièces) paramétrable et score (temps et nombre de «coups») affiché à la fin.	l'application refuse parfois de charger une photo, il faut alors redémarrer la tablette.

Applications Jeux	Usage (c/ sc/i)	domaine	compétences travaillées	plus values dans les apprentissages	Niveau de classe concerné
l'alphabet de Lola		Code alphabétique			A partir de la MS
How to draw		PSIC dessin	Dessiner à partir d'un album		A partir de la GS
Sound touch		PSIC : voix et écoute	Apparier nom d'animal et bruit	Bruits des animaux	A partir de la PS
What's different ?			Catégoriser : chercher l'intrus		A partir de la PS
Kids socks			Catégoriser : retrouver les paires		A partir de la PS
Animals in French			Imagier sonore des animaux		A partir de la PS
Jeux pour enfants			Jeux de mémoire, d'observation (chercher les ombres...)		Plusieurs niveaux existent pour ces applications
Tan gram					
Memory					
Tic Tac Toe	i ou sc (par 2)	DLM : se repérer dans l'espace		Compte les points marqués par chacun des joueurs ; possibilité de jouer contre la tablette et de découvrir la règle en jouant.	A partir de la GS
Sudoku for Kids Fruity Sudoku	i ou sc (par 2)	DLM : apprendre à chercher	Résoudre des problèmes de déductions : organiser une démarche déductive	Le niveau se complexifie selon la réussite des élèves.	A partir de la GS

Expérimentation « TABLETTES élémentaire »

Applications Outils	Usage (c/ sc/i)	domaine	compétences travaillées	plus values dans les apprentissages	Limites ou remarques
Editeur vidéos	sc	TIC Langue orale	Support pour projet dans une ou des disciplines du programme	Support de conception et de valorisation du projet	Manipulation complexe selon le niveau des élèves
Google earth	c/ sc/	DDM géo	Acquérir repères dans l'espace Acquérir des repères spatiaux	Travailler un angle de vue propre au plan Associer réalité et carte	Difficulté de repérage selon le niveau
Eti gliss	i	DDM Langage oral et écrit / EDL et mathématiques	Selon le point du programme abordé	Réinvestir des connaissances	
Timeline Art museum	c / sc	Histoire des arts	Premier contact avec des œuvres : observer, écouter, décrire	Œuvre + descriptif artiste + chronologie : découverte complète.	