

Quelles utilisations pédagogiques des tablettes ?

- Une prise en main aisée et rapide.
- Une utilisation ciblée.
- Un matériel d'un usage souple et modulable.

Présentation de quelques usages :

- *Faire progresser les élèves en phonologie*

→ GraphoGame

- Automatisation du décodage
- Introduction progressive des graphèmes, des syllabes, des mots puis des phrases. Grâce aux répétitions des correspondances graphophonologiques, l'enfant va acquérir des réflexes qui amélioreront son processus de décodage



[La progression](#)

- *Affiner le raisonnement logique en utilisant un codage*

→ Kotiki

Jeu de réflexion de type master-mind reposant sur la logique mathématique. Il convient à des enfants non lecteurs à partir de la maternelle.



- *Travailler les conversions (longueurs, masses, contenances)*

→ Convertir

- Calculer avec des grandeurs mesurables .
- Effectuer des conversions d'unités.
- Correspondance entre unités de volume et de contenance .



[Présentation de l'application](#)

- *Réaliser un roman photos ou une BD de A à Z (écriture du texte, réalisation du story-board, prise de photos)*

→ BdnF



Présentation de l'[application](#)

Une [bibliothèque](#) pédagogique

Un [exemple](#)



- *Progresser en calcul mental*

→ Calcul@tice et Défi Tables



Calcul@TICE est une application proposant des exercices ludiques de calcul mental pour les enfants âgés de 6 à 12 ans environ. Les exercices sont classés par niveau de classe, compétence, et niveau de difficulté.



Défi Tables est un exerciceur portant sur les tables de multiplications de 2 à 13. Constitué de six exercices paramétrables, il permet un apprentissage progressif et ludique des tables, et propose un suivi des progrès effectués.

- *Découvrir son lieu de vie*

→ Edugéo

- Explorer l'environnement de l'école, de sa maison.
- Appréhender les différentes échelles géographiques
- Comparer le paysage local à travers le temps



De [nombreuses ressources](#) sur Edugéo (tutoriels, pistes d'activités, exemples de séquences,...)

- *Raconter une histoire pour ses pairs*

→ Audio Recorder

Proposer aux élèves des cycles 2 et 3 d'offrir en ligne des lectures orales d'albums aux élèves de maternelle de l'école (ou du regroupement).

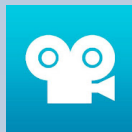


La page pédagogique
"Tablettes tactiles et lectures offertes "

- *Raconter une histoire sous forme de film d'animation*

- **Stop Motion Studio**

- Donner du sens aux apprentissages
- Travailler de nouvelles compétences
- Développer le travail en groupe
- Favoriser les échanges entre élèves
- Développer l'autonomie



Des exemples :

- en [PS-MS](#)
- en [MS-GS](#)
- en [CP](#)
- en [CM1](#)

- *Présenter des traces écrites sous forme de capsule vidéo*

- **Kinemaster**

- Expliquer
- Démontrer
- Résumer
- Compléter
- Susciter l'intérêt
- Corriger
- ...



Des exemples :

- au [cycle 1](#)
- en [CM](#)
- en [CM1](#)

- *Raconter une histoire en faisant de la programmation*

- **Scratch Junior**

- participer à des échanges en respectant les règles de communication,
- s'exprimer, argumenter, écouter et donner son point de vue.
- organiser des informations et des données,
- résoudre des problèmes plus ou moins complexes.



Un exemple en [GS](#)

- *Différencier l'enseignement de la lecture*

- **Lalilo**

- Lalilo adapte des exercices d'identification et de compréhension au niveau de chaque élève.
- L'univers de Lalilo entraîne les élèves dans plusieurs mondes au fil desquels ils accumulent des badges leur permettant de débloquer des histoires.
- L'enseignant peut voir le niveau d'avancement de sa classe ainsi que celui de chacun de ses élèves. Il peut assigner des leçons à des élèves spécifiques.



- Découvrir [l'application](#)
- La [pédagogie](#) autour de Lalilo

Des sites internet à valeur ajoutée sur tablettes :

→ Learning Apps :

site qui permet aux enseignants mais aussi aux élèves de réaliser des activités (Apps) en ligne pour d'autres élèves. Dans une activité peuvent être insérés des images, des documents, des textes, des vidéos, de l'audio. Plus d'une trentaine d'activités sont disponibles (QCM, mots-croisés, memory, textes à trous, classement sur un axe, une image, carte, ...).

→ Lectorbus :

application qui permet de générer automatiquement des activités interactives d'entraînement à la lecture et à l'orthographe (du cycle 1 au cycle 3), à partir de mots, phrases ou textes.

→ J'accorde :

cahier d'exercices de français numérique et interactif. Vous pouvez l'utiliser avec votre classe, en tutorat ou à la maison avec votre enfant. 1 700 participes passés, 800 homophones, etc.

D'autres applications intéressantes :

→ GeoGuessR :

jeu de découverte géographique permettant aux élèves de travailler sur les paysages, les climats, les modes de vie, ...

→ TuxBot :

application ayant pour objectif d'initier les élèves aux concepts fondamentaux de la programmation de manière ludique.

→ Clé de forêt :

application proposée sur le site de l'Office National des Forêts qui permet de déterminer une trentaine d'espèces de feuillus et de résineux.

→ France Info Junior :

L'application "L'atelier franceinfo junior" permet aux enseignants et à leurs élèves, de comprendre la fabrication de l'info, grâce à l'expertise de l'antenne « franceinfo ». Elle permet aussi de fabriquer en classe des journaux radiophoniques de 7 minutes. Cette appli est composée de 4 volets. Une présentation [ici](#).

→ 10 doigts :

permet aux élèves de maternelle de découvrir de manière intuitive et avec la seule aide de leurs doigts, les nombres de 1 à 10. Le principe est simple : un nombre ou une collection d'objets apparaît à l'écran. L'élève doit alors poser sur celui-ci le nombre de doigts correspondant à ce nombre. Permet aussi de s'initier aux premières additions.

→ Seek :

une application qui permet d'identifier les plantes ou animaux par reconnaissance d'image. Il suffit juste de pointer l'appareil photo intégré à l'application sur une espèce vivante (faune ou flore) pour l'identifier.

→ Vivre au temps des châteaux forts :

immergez-vous en temps réel dans un château fort du xii^e siècle. Des centaines d'objets modélisés, trente-six vidéos, cinq univers thématiques sont proposés dans cette ressource.