

Les tablettes numériques en grande section - Ecole Barbadine à Matoury- Guyane

Béatrice Majza

Mode d'utilisation

Six tablettes étaient présentes dans l'école toutes les 4 semaines et pour une durée d'une semaine.

En grande section, elles étaient utilisées pour une durée d'une demi-heure le matin et l'après-midi par un groupe de six enfants soit pour une classe de 24 élèves, une utilisation par enfant sur deux jours.

Pré requis :

Maitre : *recharger les tablettes et nettoyer la surface visuelle /

*préparer le travail en manipulant. (Il faut donc avoir les tablettes avant le week-end et savoir utiliser l'interface iTunes sur son ordinateur personnel)

Élève : *avoir compris comment allumer la tablette et l'éteindre : C'est un outil **tactile**. **On déverrouille l'appareil ; il est fonctionnel.**

*Comprendre qu'il ne faut pas taper sur la tablette et que le simple **toucher du bout du doigt suffit** : pas besoin de souris donc une facilité d'utilisation par rapport à l'ordinateur. Les enfants doivent maîtriser les gestes moteurs fins de leur index. Il serait souhaitable en grande section de se procurer pour le troisième trimestre des stylets pour le graphisme et l'écriture afin d'acquérir la bonne utilisation de l'outil scripteur.

***Se limiter** pendant les ateliers **au logiciel demandé** : l'enseignant peut vérifier après un travail autonome si d'autres logiciels que celui demandé ont été ouverts.

* **Se concentrer sur son travail** : Si le travail n'est pas effectué en continu, la tablette s'éteint. Un code non connu des enfants permet l'entrée dans la tablette mais permet aussi de vérifier que l'enfant travaille en continu en cas de travail autonome.

Atelier de graphisme

Compétence : pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.

. Objectif 1 : Réviser les traits les ronds et les boucles

Application « Graphisme » :

Certaines difficultés ont été en partie résolues par la tablette dont la fluidité et la continuité du tracé, le sens tracé et l'assiduité au travail (la tablette s'éteint quand on arrête de travailler quelques minutes et il faut redemander le code à la maîtresse)

Les enfants sont récompensés par les cris de joie de la tablette quand ils ont réussi leur exercice et cela les enchante. Quelques énervements pour les élèves ne commençant pas ou ne finissant pas le tracé où il faut. Cela demande **d'être attentif** et de prodiguer des encouragements et des explications sinon les enfants cessent le travail.

. Objectif 2 : écrire un mot en cursive

Application « Show me » :

Après quelques minutes de dessins sans contraintes avec le doigt, pour essayer les couleurs la gomme, nous entrons dans le travail sous contraintes :



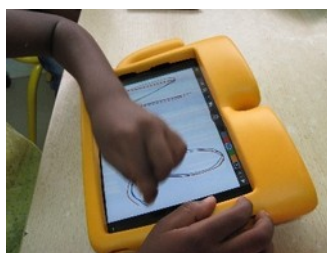
du



La maitresse demande aux enfants d'écrire les lettres du mot en cursive puis écrit sur la tablette en noir le mot en expliquant qu'on ne lève pas le doigt.

Les enfants repassent sur le mot avec les différentes couleurs proposées par la tablette et font valider par la maitresse.

Puis avec le doigt en repassant sur le tracé et en utilisant la gomme on efface le mot.



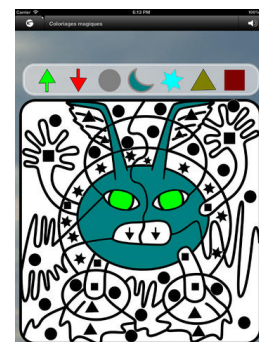
Atelier mathématique de reconnaissance visuelle

Découverte du monde : Coloriages magiques

Compétence : Exercer sa reconnaissance visuelle des formes et des nombres, s'orienter dans l'espace.

Application « Coloriages GS »

L'application permet de travailler les formes, les lettres, les chiffres, les jours de la semaine, les additions simples.



En cas d'erreurs la tablette ne valide pas le travail et il faut **rechercher son erreur**. Cela demande une grande attention plus que le travail lui-même.

Atelier langage et photographie

Les enfants devaient prendre des photos de leurs camarades en séance d'EPS.

De retour en classe, la maitresse branchait la tablette sur l'écran de l'ordinateur en coin regroupement (peut se faire aussi avec un rétroprojecteur mais un ordinateur dans la classe permet de gagner sur le temps d'installation) afin que les enfants commentent leurs actions mais aussi la manière de prendre et cadrer les photos.

Ce travail a été également fait sur les actions « permises ou non permises » en cour de récréation en début d'année par prise de photos par la maitresse pendant les récréations. Ces photos devaient être installées sur un livre numérique avec le logiciel « book creator » mais il aurait fallu avoir les tablettes sur deux semaines.

Conclusion : A refaire et poursuivre car c'est très long et le nombre de jours impartis n'est pas suffisant. Les enfants ne se remettent jamais dans une activité dont les photos ont été prises quatre semaines plus tôt.

Par contre, j'ai constaté que les enfants ayant des difficultés à parler en grand groupe deviennent presque bavards quand ils apparaissent à l'écran en situation vécue.

L'appareil photo est **très facile d'utilisation** ce qui permet à l'enfant de se concentrer sur le cadrage.



Atelier langage et découverte d'un livre

Prérequis : prendre avec « book creator » une photo de chaque page d'un livre qui doit être étudié en classe.

La tablette est reliée à l'écran de l'ordinateur ou à un rétroprojecteur et chaque page du livre est projeté à la classe. Les enfants doivent s'exprimer sur l'image à l'écran.

Les avantages sont : la taille des images, la possibilité de cadrage sur un détail de la page, l'attention portée par les enfants à l'image.

Tous les enfants avaient envie de participer, y compris les enfants agités inattentifs lors de la lecture des histoires.

Atelier langage et vocabulaire

Prérequis : prendre en photo des objets afin d'avoir un répertoire d'objets sur un thème. Enregistrer le mot correspondant à l'image. Ce travail est un petit peu plus compliqué à faire mais il a permis à des enfants non francophones **d'apprendre et de répéter des mots** en construisant leur lexique en APC.

Nous avons utilisé le logiciel TAPIKEO avec un casque.

Ce logiciel permet de construire des grilles et de jouer avec.



Pour le mode de lecture de la grille, deux options sont possibles : soit un **mode imagier**, dans lequel le « joueur » peut sélectionner n'importe quelle case de la grille et écouter le son / commentaire correspondant, soit un **mode diaporama** ou **histoire**, dans lequel le « lecteur » doit suivre le déroulement choisi par l'auteur.

L'avantage est que l'enseignant peut à tout moment **connaître les résultats** de l'enfant ainsi que l'enfant lui-même.

À l'accueil du matin, les enfants non francophones prenaient la tablette afin de réviser leur vocabulaire.

Il faut faire attention de construire des grilles de quatre niveaux sachant qu'un enfant peut assimiler environ quatre nouveaux mots par jour.

À noter : Tapikeo dispose d'un mode de verrouillage original. Il suffit de tapoter le cadenas pour verrouiller l'application, et éviter que de petits doigts inexpérimentés ne viennent bidouiller les grilles ou les réglages ! Pour débloquer, nul mot de passe, mais un procédé original : il faut réussir à taper 5 fois sur le cadenas en moins d'une seconde, ce qui n'est pas à la portée des plus jeunes.

Les enfants ont aimé aussi le logiciel « 10 doigts » qui a permis aux enfants les plus en difficultés d'oser aborder les chiffres, de réviser l'association chiffres mots et chiffres écrits, et pour les enfants connaissant déjà leurs chiffres jusqu'à 10 de commencer à aborder les additions.



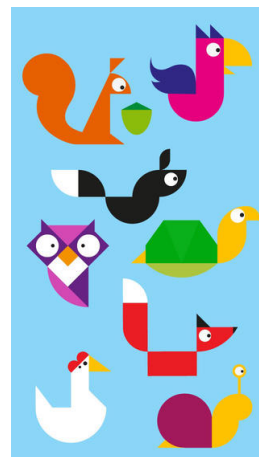
Les tangrams

Les compétences travaillées étaient : « s'orienter dans l'espace d'une page, reconnaître les formes, les positionner dans un modèle »

Les enfants devaient valider l'intégralité des formes proposées.
100% de réussite

Il manque maintenant un logiciel qui permette d'orienter les formes dans l'espace pour faire suite à celui-ci.

Quelques enfants ont créé leurs propres dessins avec des formes.



Les enfants ont apprécié quand une forme était complète les bruitages ou les animations du personnage (une pointe d'humour : et la maitresse a apprécié les casques).

En conclusion :

*Les tablettes sont trop peu dans les classes pour pouvoir construire un projet à long terme mais il existe des possibilités d'emprunt auprès de Canopé.

*Elles sont faciles d'utilisation pour les enfants.

*Cet outil est très stimulant et motivant pour les élèves et permet d'ouvrir aux apprentissages certains enfants, soit en difficulté vis-à-vis de ses apprentissages (apprentissage oral, blocage sur les chiffres, manque de dextérité graphique) soit en colère ou en refus vis-à-vis de l'école.

*Elles permettent également à moindre prix d'accéder à la photo à la vidéo.

*Elles favorisent l'échange et la concentration.

*Elles obligent à respecter des règles.

*Elles incitent à chercher : les enfants ne se demandent plus s'ils sont capables ou non ; ils veulent y arriver et y croient.

Le taux d'absentéisme a été réduit : la peur de manquer la semaine tablette ou une activité intéressante.

La remotivation de certains élèves a été évidente ainsi que l'envie d'aller à l'école.

Les enfants allophones ont progressé beaucoup plus vite dans l'apprentissage de la langue.

L'utilisation des tablettes demandent à ce que les enseignants s'approprient le matériel autant d'un point de vue technique que didactique et pédagogique. Il faut prendre sur son temps de préparation de la classe pour prendre en main une application et programmer son usage en fonction des progressions déjà appliquées.