



Des tablettes numériques pour faire progresser les élèves

• 2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

« ... Il sait utiliser les supports numériques qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage. Dans tous les cas, les situations inscrites dans un vécu commun sont préférables aux exercices formels proposés sous forme de fiches. » Programme 2015

- L'outil numérique au service de la mobilisation du langage : http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia72/videos/maternelle/jeu_juin_2015/NUMERIQUE_MDL_V03.pdf
- Expérithèque : <http://eduscol.education.fr/experitheque/fiches/fiche12190.pdf>
- Sites académiques : <https://www4.ac-nancy-metz.fr/maternelle88/articles.php?lng=fr&pg=119>
- <http://primice.education.fr/>
- Apprivoiser les écrans et grandir de Serge Tisseron

Rapport Réussir l'école de la mission parlementaire de Jean-Michel Fourgous, député des Yvelines, sur la modernisation de l'école par le numérique (2010) « Les « digital natives » ont grandi avec le numérique ; cela a modifié leur façon de penser et de raisonner. Cependant, les études montrent qu'ils n'ont qu'une maîtrise superficielle de ces outils et n'ont quasiment aucune connaissance des devoirs éthiques qu'impose Internet. Les former à l'utilisation de ces outils apparaît ainsi comme une priorité. »

« Le numérique est un accélérateur de changement et un démultiplicateur d'intelligence collective pour la société de demain. »

« Aujourd'hui, 97% des familles avec enfants ont un accès Internet au domicile : la fracture numérique n'est plus un problème d'équipement. C'est un problème culturel : quand on sait l'utiliser à bon escient, Internet démocratise l'accès à la connaissance. ... Les compétences à acquérir pour s'épanouir dans la société numérique sont diverses : maîtrise des langues étrangères, des outils numériques, acquisition des compétences juridiques et citoyennes s'y rapportant, aptitude à l'analyse critique, à la créativité, au travail collaboratif, aptitude à communiquer, à travailler en groupe, ouverture sur le monde et les autres cultures... »

Rapport du sénateur Assouline (2008) : « Alors que les jeunes jouissent d'une réelle liberté grâce à leur maîtrise des nouvelles technologies, l'absence frappante de la famille et de l'école les laisse abandonnés, sans repères, dans un monde multimédiatique omniprésent. » (page 11)

« On note partout clairement que les jeunes ne peuvent pas acquérir les savoir-faire nécessaires dans de bonnes conditions (...) En outre, il est évident dans tous les pays qu'ils surestiment leur propre capacité à évaluer. Ce sont des types de connaissances et de compétences critiques que seule l'école peut transmettre. Alors que la littérature académique discute beaucoup du potentiel créatif des nouveaux médias, on constate ici que le travail créatif est limité, et qu'une minorité de jeunes développent des sites personnels ou des blogs. De plus, ces objets peuvent facilement être laissés en sommeil. À nouveau, il y aurait un rôle évident à jouer pour les écoles dans le développement de ces aptitudes plus délicates à acquérir » (p. 27).

Horizon Multimédia (centre de référence régional d'éducation aux médias numériques en PACA) :

www.horizonm.fr : les bons gestes à la maison pour les enfants de 2 à 6 ans :

Limiter l'utilisation des écrans afin que l'enfant fasse aussi de l'activité physique et d'autres types de jeux—décider avec l'enfant des moments où il peut utiliser les écrans, mieux vaut déterminer un moment précis et limité dans le temps plutôt qu'un peu tout le temps—si possible, débrancher les écrans et ranger les quand ils ne servent pas ; hors de la vue, ils sont moins tentants— Montrer l'exemple, éviter d'allumer un écran dès que vous avez un moment libre—Il est déconseillé d'installer un écran dans la chambre et de laisser l'enfant regarder la télévision avant de se coucher— Il est déconseillé d'allumer la télévision pendant les repas—Rester avec l'enfant lorsqu'il regarde la télévision—Parler avec lui de ce qu'il a vu—Accompagner l'enfant lorsqu'il découvre un jeu sur tablette... - Favoriser les applications qui demandent aux enfants de réfléchir...

Intitulé de l'action : mise en voix d'un album avec l'application « Book créator »
Classe de Mme Heberlet : MS/GS Ecole Anselme Gras GAP

Objectifs langagiers :

Communiquer avec les adultes et les autres enfants en se faisant comprendre
Pratiquer divers usages du langage oral : raconter (lien Oral/Ecrit)
S'exprimer et se faire comprendre dans un langage syntaxiquement correct et précis

Objectif explorer le monde :

Utiliser des objets numériques : la tablette.

Objectifs : utiliser l'outil numérique pour.....

Mettre en œuvre l'évaluation positive (essais/erreurs – confiance en soi - autoévaluation – plaisir d'apprendre...)
Développer les compétences sociales (vivre ensemble/travailler ensemble)
Mettre en œuvre les démarches spécifiques (apprendre en jouant, en résolvant des problèmes, en mémorisant)
Développer des pratiques pédagogiques diversifiées et personnalisées (organiser des séances en fonction des compétences à développer, travailler en équipe : décloisonnement)

Compétences :

S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis : élaborer des phrases plus longues, utiliser des connecteurs :...
Raconter de manière compréhensible (intensité, débit...)
Coopérer en complétant, en ajoutant des éléments

Etapes de l'apprentissage : découverte/manipulation/...	Organisation/Lieu	Rôle de l'outil numérique	Activité de l'élève (comment il va apprendre)	Gestes professionnels du PE
Explorer le monde : découvrir les fonctionnalités d'une tablette	Décloisonnement de l'après-midi : ateliers de 5 élèves avec 1 tablette par élève	Objet d'étude : Etape 1 : allumer, déverrouiller, connaître le bouton principal, gérer la pression du doigt, trouver l'application jeu, jouer Etape 2 : prendre une photo, dessiner	Manipulation, tâtonnement Observation, Imitation Interactions verbales 	Présente la tablette avec le jeu : ardoise magique Observe Guide, conseille si besoin
L'écrit : découverte de l'album structure en randonnée « La grosse faim de Ptit Bonhomme » Pierre Delye	Séances collectives et en ateliers le matin : comprendre l'histoire	Aucun	En agissant : vivre les émotions, jouer des extraits, ordonner les illustrations, poser des questions... En s'exerçant	Conçoit et met en œuvre des démarches et gestes adaptés Explicite les attendus et les tâches Mobilise tous les enfants
Explorer le monde : découvrir « Book créator »	Décloisonnement de l'après-midi : ateliers de 5 élèves avec 1 tablette par élève	Objet d'étude : s'approprier les différentes fonctions : intégrer une photo, apprendre à cadrer, enregistrer des propos, écrire un texte, positionner texte/illustration...	- Manipulation, tâtonnement - Observation, Imitation - Interactions verbales	Explicite le projet Observe Guide, montre
Mise en voix du texte	Groupe des 10 GS, 5 binômes avec la tablette Les MS sont sur une activité individuelle avec l'ATSEM : graphisme, dessin d'observation...	Création d'un album : dessin, textes, prise de photos, enregistrement des voix Retour sur sa production orale Faire des essais/erreurs	En mobilisant ses capacités cognitives (réactiver sa mémoire, faire des liens...) En s'exerçant En coopérant : écouter, échanger avec son binôme En s'autoévaluant	- Présente - Observe - Guide, conseille si besoin

Exemples de réussites significatives en fonction des élèves : ose prendre la parole pour raconter— s'exprime de manière compréhensible et expressive - enchaîne judicieusement les phrases avec des connecteurs adaptés et variés—s'empare du vocabulaire étudié en classe et l'utilise à bon escient— Utilise le matériel avec soin—coopère avec son camarade ...