

Chronique de l'école maternelle n°12 :
L'utilisation de tablettes numériques à l'école maternelle

L'essentiel... en quelques mots :

Dans le programme de l'école maternelle, les usages du numérique sont au service des apprentissages et de la construction des compétences et des connaissances :

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

Découvrir la fonction de l'écrit : A l'école maternelle, les enfants découvrent [l'écrit] en utilisant divers supports (livres variés, affiches, lettres, **messages électroniques** ou téléphoniques, étiquettes, etc.) en relation avec des situations ou des projets qui les rendent nécessaires.

Commencer à écrire tout seul : Les enfants s'exercent à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur **saisie sur ordinateur**. Travaillant alors en binôme [...], un enfant nomme les lettres et montre, le second cherche sur le **clavier**, ils vérifient ensemble sur **l'écran**, puis sur **la version imprimée**. [L'enseignant donne aussi] aux enfants les moyens de s'entraîner, notamment avec de la copie dans un coin écriture aménagé spécialement (outils, feuilles blanches et à lignes, **ordinateur et imprimante**, **tablette numérique et styles**, tableaux de correspondance des graphies, textes connus).

- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : ce domaine se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, **arts numériques**), aux arts du son et aux arts du spectacle vivant.

- Explorer le monde :

Utiliser des outils numériques : Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en **contact avec les nouvelles technologies**. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en **comprendre l'utilité** et commencer à les **utiliser de manière adaptée** (**tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique...**). Des recherches ciblées, via le réseau Internet, sont effectuées et commentées par l'enseignant.

Le groupe des Erun de la mission numérique 76 a publié, pour le cycle 1, une liste d'applications par domaine, accompagnée d'un descriptif. Cette ressource est consultable à l'adresse suivante :
<http://enr76.ac-rouen.fr/tablettes/cycle1.html>

Des exemples de situations pédagogiques à mettre en œuvre :



- Travailler des algorithmes de plus en plus complexes avec l'application artistique « Hama Universe » ;
- réaliser un album écho avec l'application « Com-Phone » ou Book Creator en ligne ;
- renouveler le cahier de vie de la classe en utilisant « Klassroom » ou « Seesaw » ;
- apprendre à écrire en cursive avec « J'écris en cursive » ;
- produire des écrits de manière autonome grâce à l'utilisation du clavier intelligent « Gboard » qui permet aux enfants de voir en temps réel leurs paroles transcrites à l'écrit.

La tablette numérique permet de photographier facilement les enfants dans les situations pédagogiques mises en œuvre. Les photos prises peuvent être utilisées lors d'ateliers de langage.

Avec un vidéo-projecteur, il est possible de projeter les photographies directement de la tablette vers le grand écran.

Utiliser des tablettes contribue à proposer aux enfants des situations d'apprentissage nouvelles et offre de nombreuses possibilités d'utilisation en classe ou lors de la préparation de classe.

Les tablettes sont également d'importants outils de différenciation et d'individualisation des parcours scolaires.

Pour aller plus loin...

- Site de la mission numérique 76 : <http://numerique76.spip.ac-rouen.fr/>
- Site québécois présentant plusieurs séquences vidéo d'enfants utilisant la tablette en classe :
<http://recitresco.qc.ca/pages/tablette-tactile/sequences-video>