

# Utiliser l'outil informatique en maternelle

Bruay-la-Buissière

# Le numérique dans les programmes 2015 de l'école maternelle.

L'élève 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.

## 1 - MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

### Commencer à écrire tout seul.

Il 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 stylets**, tableaux de correspondance des graphies, textes connus).

À partir de la moyenne section, et régulièrement en grande section, l'enseignant explique la correspondance des trois écritures (cursive, script, capitales). Les enfants s'exercent à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur **saisie sur ordinateur**. Travaillant alors en binôme, ils apprennent nombre de relations entre l'oral et l'écrit : un enfant nomme les lettres et montre, le second cherche sur le **clavier**, ils vérifient ensemble sur **l'écran**, puis sur la version imprimée.

Le chato sue  
LE CHÂTEAU SUCRE  
Le château sucre

Ecrit par Valentin

Le chaot létage  
LE CHÂTEAU LAITAGE  
Le château laitage

Ecrit par Lilian

Le château froui  
LE CHÂTEAU FRUIT  
Le château fruit

Ecrit par Benjamin

Le chato matir ras  
LE CHÂTEAU MATIERE GRASSE  
Le château matière grasse

Ecrit par Mallaury

Le chato crial  
LE CHÂTEAU CEREALES  
Le château céréales

Ecrit par Malloïse

### **3 - AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES**

Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, **arts numériques**), aux arts du son (chansons, musiques instrumentales et vocales) et aux arts du spectacle vivant (danse, théâtre, arts du cirque, marionnettes, etc.).

## 5. EXPLORER LE MONDE

### L'espace.

L'enseignant conduit les enfants de l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) à la découverte d'espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...). L'observation des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...) relève du même cheminement. Pour les plus grands, une première approche du paysage comme milieu marqué par l'activité humaine devient possible. Ces situations sont autant d'occasions de se questionner, de **produire des images** (l'appareil photographique numérique est un auxiliaire pertinent), de rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, sur des **sites Internet**.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets.

L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages. De la petite à la grande section, les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scripteur, plier, utiliser un gabarit, manipuler une **souris d'ordinateur**, agir sur une **tablette numérique** ...

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.

Utiliser des objets **numériques** : **appareil photo, tablette, ordinateur**

# 1 – Créer un livre numérique simple.

Exemples : Imagier, abécédaire, raconter une histoire, affiche, cahier de chants et comptines

Outils : **Ordinateur** → photorécit, impress et writer (libre office)  
+ utilisation d'un **appareil photo**, d'un **visualiseur** ou d'un **dictaphone**



# 1 – Créer un livre numérique simple.

## Autres outils :

~~Didapages~~

[Mescahiers.eu](http://Mescahiers.eu)

[Calameo](http://Calameo)

[Doc explore](http://Doc explore)



# 1 – Créer un livre numérique simple.

Exemples : Imagier, abécédaire, raconter une histoire, affiche, cahier de chants et comptines

Outils : **Tablettes**

→ Com phone

→ Scrap photo book

→ Book creator

1) Découverte de l'application Com Phone

Exemple : [classe Pasteur Béthune](#)

2) Découverte de l'application Book creator



## 2 – Coin écoute, compréhension.

Outils :

**Ordinateur** → ressources web, mp3 ou logiciels

**Tablettes** → ebook

**Baladodiffusion** → enregistrement + écoute mp3

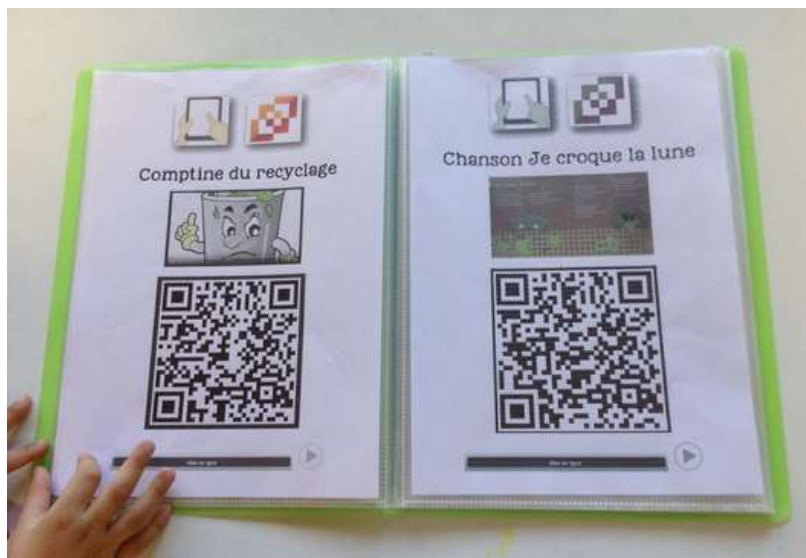


**Storyphone** → écoute mp3



# 2 – Coin écoute, compréhension.

## Utilisation de QR Code



[Créer un QR Code](#)

## 2 – Coin écoute, compréhension.

Utilisation de QR Code



Ecoutez



Retrouvez le personnage de votre enfant



# 3 – Consolider les apprentissages et s'exercer.

Outils : **Ordinateur** → Logiciels gratuits ou payant comme zoom, jocatop.

[337 ressources TUIC](#)

[Ressources web](#) : logiciel éducatif, pépit, échos d'école, jeux de Lulu, ...

**Learning apps** : pour créer des activités interactives en ligne.

[Site](#)

[Exemples](#)



# 3 – Consolider les apprentissages et s'exercer.

TNI et Lighthouse → idem que l'ordinateur



Exemple



# 3 – Consolider les apprentissages et s’exercer.

VPI sur table → [lien](#)



# 3 – Consolider les apprentissages et s'exercer.

La table numérique → [vidéo](#)





# 3 – Consolider les apprentissages et s'exercer.

**Tablettes** → Applis : se repérer dans l'espace, différencier les formes, les lettres, les chiffres, tangrams, mosaïques, ...

	<b>Etigliss</b> Exerciseur		<b>L'école à la maison</b> Jeux éducatifs (gratuit/2,99€)		<b>Tangram</b>
	<b>ABC's tracing cursive letters</b> Ecriture		<b>Ani'mots Croisés</b> Mots fléchés (0,99€)		<b>Mes premiers mots</b> (1,90€)
	<b>FB Reader</b> Lecteur de livres		<b>Aldiko ebook reader</b>		<b>Histoires enchantées</b>
	<b>Pango gratuit</b>		<b>Pango et ses amis</b> (2,69€)		<b>Rue des mystères</b>
	<b>Aventures hérisson</b> FREE		<b>Imagemo</b> (1,69€)		
	<b>Help out</b> Jeu de blocs		<b>ABC Alphabet magnétique</b>		<b>Kids tangram</b>
	<b>Mosaic for kids</b>		<b>Kids Connect the Dots (Lite)</b>		<b>Formes et couleurs Lite</b>
					<b>Find It</b> Trouvez les différences



## 4 – Outils spécifiques TNI et Lighthouse.

Construire le temps : images séquentielles, étapes de fabrication d'un objet ou d'un gâteau.

Dévoilement d'œuvres, situations de tri, de catégorisation

Exemple : [vidéo](#)

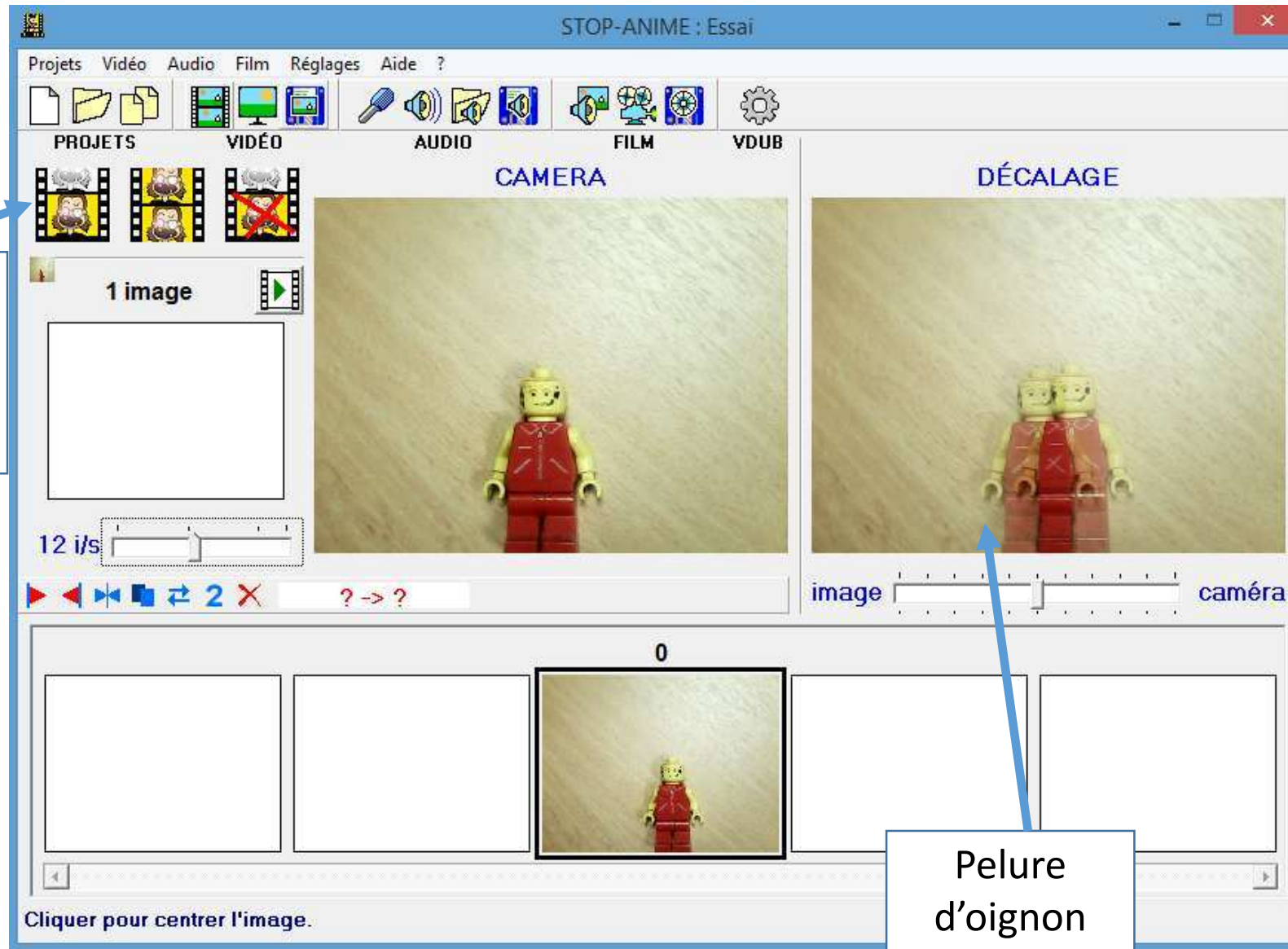
Exemple d'un logiciel de TBI : workspace + [exemple « les vêtements »](#)

# 5 – Film d'animation.

Outils : **Ordinateur** → Logiciels gratuits : Stop anime, Animator DV simple, JellyCam, Movie maker  
Logiciels payants : Hue animation studio, Animator HD, Dragon frame

**Tablettes** → Applis : Stop motion maker, Stop motion lite

# Stop anime (gratuit)



Ajouter  
Dupliquer  
Supprimer

[Exemple 1](#)

[Exemple 2](#)

Pelure  
d'oignon  
« onion  
skinning »

## 6 – Site de l'école .

→ communiquer

Cahier de vie numérique de la classe : photos, chansons, comptines, dessins, films, productions d'écrits

Exemple : [Les colombes](#)

# 7 – ENT.

## Beneyluschool



## ENT One



# 8 – Programmation.

Programmer avec scratch : [vidéo](#)

Les robots : exemple avec [Bee Bot](#)