

Université numérique de la Nièvre

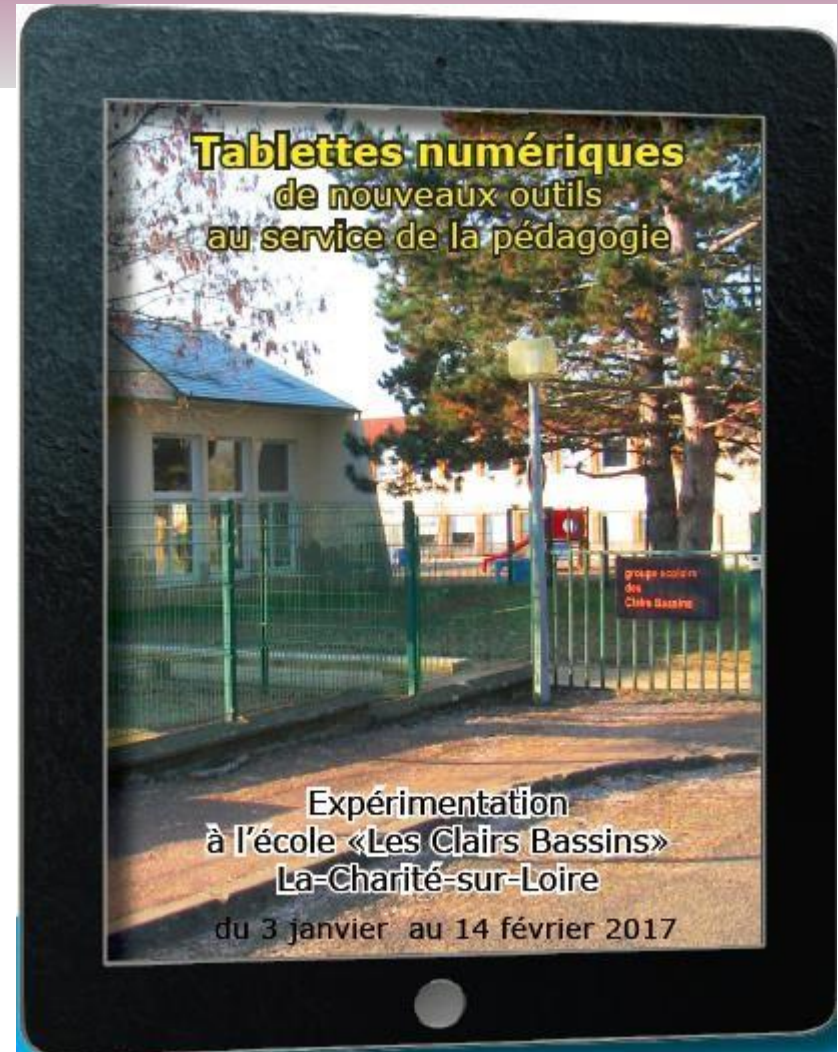
Expérimentation Classes Tablettes

La Charité-sur-Loire



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



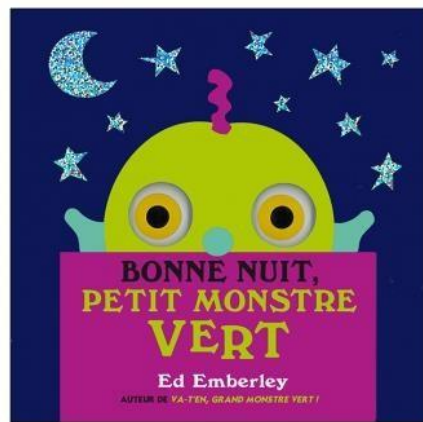
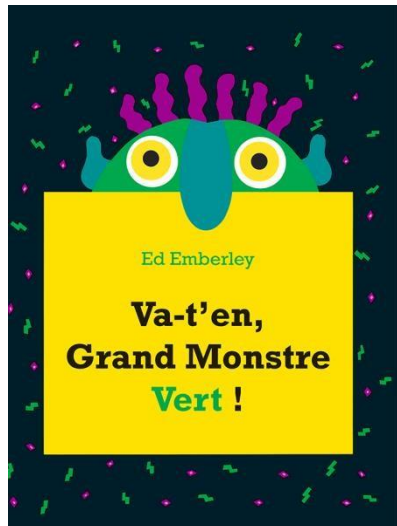
Usage du multimédia au service de la réalisation de **livres numériques** en classe de GS

Grâce à la tablette tactile,
devenir
auteur, illustrateur graphique et
sonore d'une histoire
en classe de GS

S'approprier

La structure
d'un récit

L'univers
d'un auteur



Pour créer soi-même des histoires avec

des
personnages



Pour créer soi-même des histoires avec

des
personnages

des
actions



Pour créer soi-même des histoires
avec

des
personnages

des
actions

des
décors

du
son



« Bonne nuit petit monstre orange »

[Monstre vert](#)

« C'est pas ma faute »

[C'est pas ma faute](#)

Les apprentissages développés

Apprendre
et utiliser
un lexique
précis

Prendre
enregistrer
copier des
photos

Ce que les
élèves ont
appris

Ouvrir et
savoir
utiliser une
application

Saisir du
texte sur
clavier

Enregistrer
des phrases

Les compétences transversales visiblement développées

- ❖ La collaboration (entraide, écoute des autres...)
- ❖ La confrontation des idées
- ❖ La coordination du geste et de l'intention
- ❖ La maîtrise d'éléments du langage oral
- ❖ L'autonomie dans la gestion de l'outil numérique

Par ses caractéristiques, la tablette est beaucoup mieux adaptée aux aptitudes du jeune enfant que l'ordinateur :

- Le geste premier de l'enfant, le toucher, va permettre d'agir et d'apprendre sans être freiné par l'usage de périphériques, il pourra ainsi se concentrer sur la tâche.
- Le dispositif de pointage, sans souris ni clavier, peut être utilisé dès la toute petite section de maternelle.

Les plus-values de la classe Tablettes

- L'ergonomie de la tablette permet qu'elle soit tenue par de petites mains. Elle se prête également à un usage nomade.
- Sa facilité d'utilisation, son démarrage instantané et son autonomie offrent une multitude d'usages dans des contextes différents (seul, en petit groupe, dans différents lieux de l'école, hors de l'école).
- Convocable à tout moment, elle permet de satisfaire le besoin d'immédiateté dans les situations de classe.

Les plus-values de la classe Tablettes

- ❖ Outil de haute affordance (potentialité)
- ❖ Outil de création
- ❖ Associé à un vidéoprojecteur, permet de mutualiser les productions
- ❖ Valorise l'entraînement en autonomie tout en permettant à l'enseignant d'évaluer ultérieurement
- ❖ Développe l'égalité des élèves face à l'accès aux nouvelles technologies