

Tablettes et apprentissage

Conditions :

- Avoir envie de les utiliser, s'approprier le matériel, oser les utiliser en classe, travailler en ateliers.
- Avoir une connexion Wifi
- Avoir un compte Google sur chaque tablette android.

Les principaux aspects positifs à retenir sont les suivants :

- Une outil de différenciation
- Un outil polyvalent : internet, texte, doc, photo, vidéo, son
- Un outil spontané, accès rapide à l'information
- Des interactions développées entre élèves
- Un outil transportable : mobilité... sort de la classe
- Une variété des ressources
- Un outil créatif
- Un outil pour travailler le B2i
- Un engagement, une motivation, une augmentation de la confiance en soi pour l'élève
- Une dédramatisation de l'erreur accrue



Des points d'attention, de vigilance : prévoir une charte ; la distraction ; l'écriture de texte ; la gestion des travaux ; la méconnaissance des ressources ; la sensibilisation des parents aux usages à l'école.

LES TYPES D'APPLICATIONS

Exerciseurs

- Applications par discipline, par thème... (voir liste)

Les manuels scolaires

Recherche-Documentation

Wikipédia, navigateurs chrome/firefox, Google earth, musées,...

Communication - Lien social

- Twitter
- Messagerie
- Blog

Collaboration – Partage

- Espace cloud ; google drive
- Evernote, drop box, ...
- Padlet
- Twitter

Quelques Serious games :

- Monument Valley
- Botanicula
- Machinarium
- Star Walk Kids
- Silly Family

Production – Création

Ecrire – lire – Dire :

- écrire (traitement de texte) : *kingsoft office, quick office...*
- s'enregistrer : voix, vidéo.
- créer des livres numériques : *book creator, scrap*
- élaborer des comptes-rendus de sortie scolaire,
- créer un diaporama interactif : *explain everything*.
- illustrer un exposé,
- travailler le jeu théâtral,
- filmer des parcours en éducation physique et sportive,
- s'initier au film d'animation, au montage vidéo, ... *AndroVid*
- créer des cartes mentales : *mindomo*

Créer des œuvres d'art, musical :

- prendre des photos, retoucher, transformer, dessiner, ... : *PicsArt, Draw*