

## Projet : utiliser la tablette en classe

Année 2016-2017 Période 3 à 5	Petite classe niveau 1 -	<ul style="list-style-type: none"><li>- Prêt de 10 tablettes Samsung par canopé en P3</li><li>- Achat de 2 Ipad avec la coopérative scolaire</li><li>- Dotation de 1 Ipad ( Learn Enjoy) IME</li><li>- Prêt de 10 IPAD canopé période 5</li></ul>
----------------------------------	-----------------------------	---

### ✚ Objectif du projet :

- Construire des activités d'apprentissage innovantes en incluant les nouvelles technologies

### ✚ Constat :

Nous sommes peu équipées en outils de ce type : pas de TNI, une salle info avec seulement 8 PC pour 70 enfants.

Nous avons besoin de ces nouvelles technologies où des applications existent pour aider et accompagner les enfants déficients.

Nous avons obtenu des prêts et nous avons pu acheter 2 IPAD. Mais aujourd'hui l'utilisation est encore freinée :

- Manque d'application installée et pas de mail ni de budget pour installer des applications
- Pas de WIFI

Les enfants sont familiarisés avec ce type d'outil car ils sont nombreux à avoir accès à une tablette dans leur entourage.

### ✚ Les étapes du projet :

En amont préparer le projet avec les élèves et définir les règles d'utilisation:

- Matériel qui coûte cher, dont il faut prendre soin
  - Description du matériel et fabrication du référentiel
  - Il faut avoir les mains propres : se laver les mains avant de s'en servir
  - On utilise les doigts et uniquement les doigts ( pas de feutres, stylos...)
- 
- Prise en main des tablettes et acquisition du vocabulaire
    - Prendre soin du matériel
    - Apprendre à allumer et éteindre
    - S'attribuer une même tablette et la reconnaître
    - Apprendre à voir quand elle n'a plus de batterie
    - Apprendre à charger sa tablette
    - Apprendre à ranger la tablette
    - Parler le même langage et utiliser un référentiel
  - Utilisation du dessin
    - Entrer dans une application
    - Utiliser les différentes couleurs
    - Utiliser les différents aspects : arc en ciel, brulé, papier à gratter..
    - Utiliser les différents outils : pinceaux, crayons, feutres
  - Utilisation de la fonction clavier
    - Reconnaître les lettres
    - Reconnaître les chiffres
    - Différencier les lettres et les chiffres
    - Copier avec modèles (principe des lettres mobiles)

- Jouer avec son prénom
- Utilisation de l'appareil photo
  - Regarder
  - Appuyer sur le bouton
  - Cadrer
  
- Utilisation d'application de retouche d'images afin de créer des œuvres artistiques

✚ Les objectifs :

- donner des repères pour en comprendre l'utilité des outils numériques et commencer à les utiliser de manière adaptée.
- permettre l'utilisation des supports numériques au service des activités d'apprentissage

✚ Les domaines retenus sont les suivants :  
(programmes de la maternelle cycle 1)

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions (l'oral et l'écrit)

- Oser entrer en communication
- Comprendre et apprendre
- Échanger et réfléchir avec les autres
- Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique
- Écouter de l'écrit et comprendre Découvrir la fonction de l'écrit
- Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement
- Découvrir le principe alphabétique

- Commencer à écrire tout seul
- Acquérir du vocabulaire précis en lien avec les outils numériques

#### Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Créer, s'exprimer
- Imaginer, inventer
- Créer une œuvre numérique
- Découvrir l'art de l'image, la photo
- Se servir d'un appareil photo numérique

#### Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- Découvrir les nombres et leurs utilisations
- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

#### Explorer le monde

- Se repérer dans le temps et l'espace
- Découvrir l'espace proche : identifier les lieux et les personnes
- Utiliser, fabriquer, manipuler des objets et de la matière
- Manipuler la tablette, ses fonctions, l'appareil photo

#### EVALUATION

Ce projet a pour but de s'appropriier un environnement numérique.

On pourra valider un certain nombre de compétences via le cahier de réussite sous forme de brevets :

1. S'approprier un environnement numérique
  - je sais désigner les éléments : tablette, housse, application, chargeur
  - je sais effacer
  - je sais naviguer en utilisant mon index
  - je sais valider
  - je sais rentrer dans une application
  - je sais allumer le matériel
  - je sais éteindre le matériel
  - je sais charger le matériel
  - je sais quitter une application
  
2. Adopter une attitude responsable
  - je respecte le matériel
  - j'observe ce qui se passe à l'écran
  - j'écoute et j'applique la consigne
  - j'attends mon tour
  - j'aide les autres
  - je mène une tâche son terme
  
3. Créer, produire, traiter, exploiter des données
  - je sais que l'écrans affiche des images
  - je sais que je peux les enregistrer pour y revenir plus tard
  - je sais que je peux enregistrer ma voix
  - je sais écrire mon prénom
  - je sais changer la taille, la police, la couleur

je sais utiliser le clavier : majuscule, minuscule, chiffre