

# Des outils numériques au service des apprentissages

Tous cycles



# Les conteuses



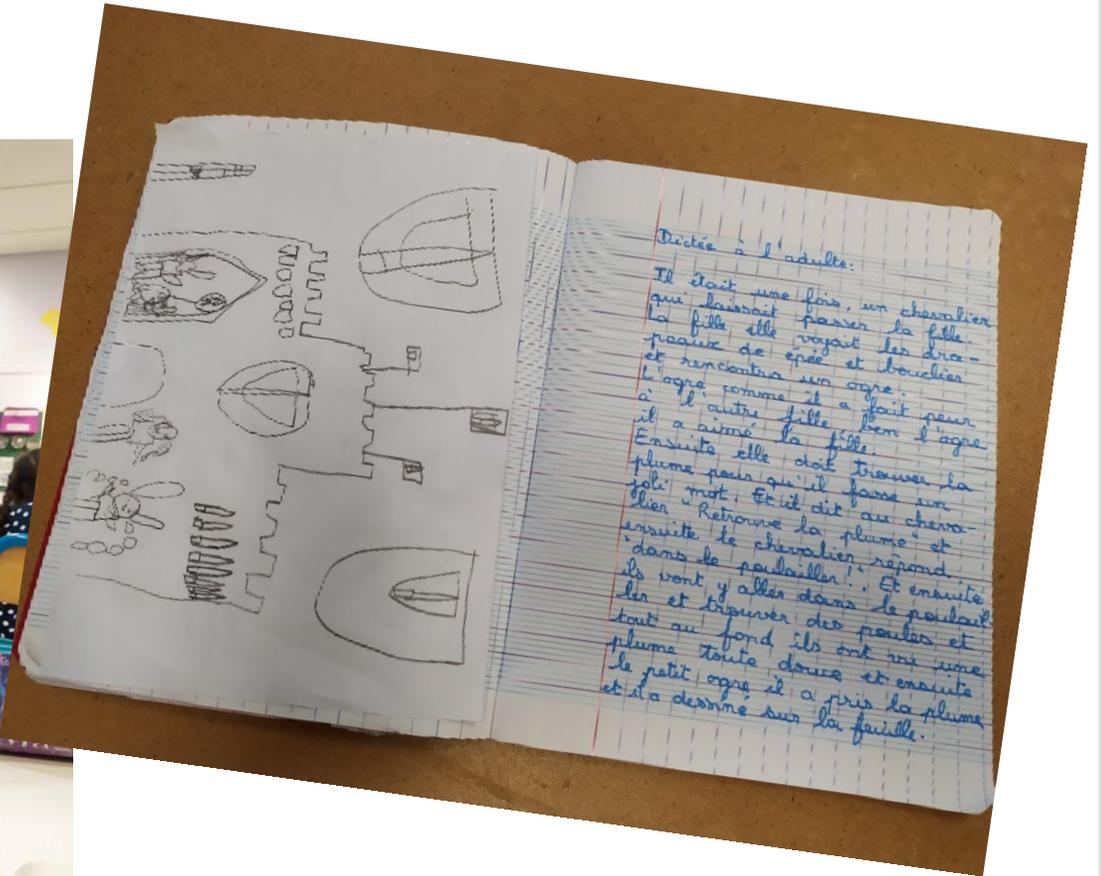
# Ecoute et compréhension

## Langage en réception



# Production d'écrits

## Ecoute – Illustration – Rédaction de résumé



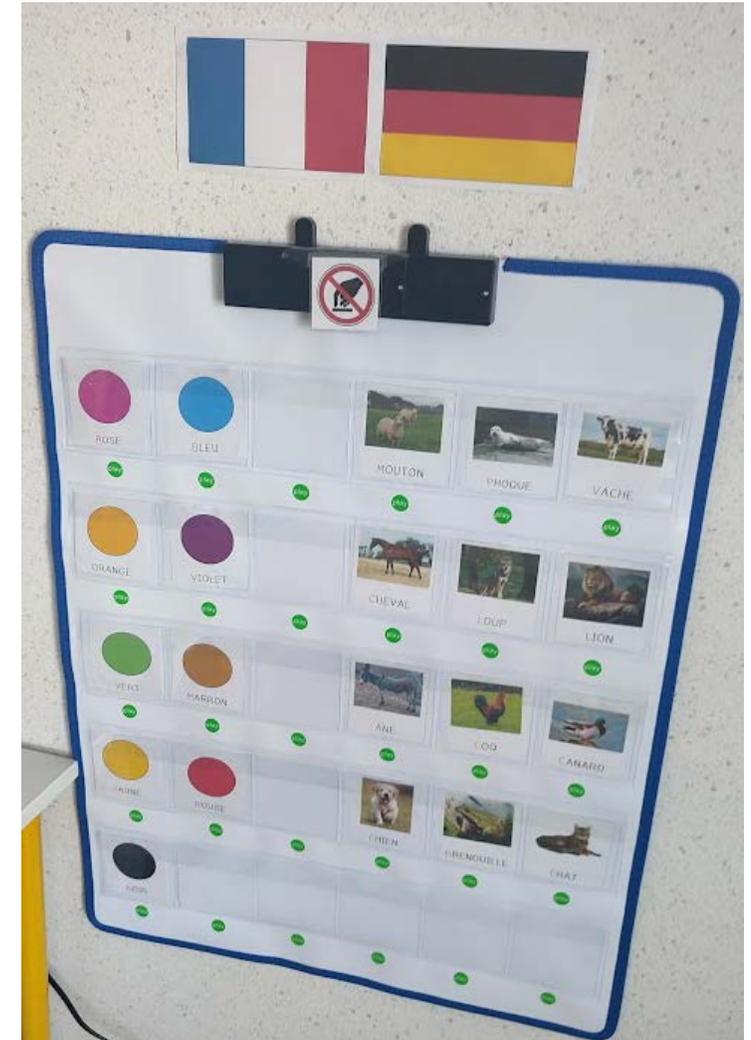
Dictée à l'adulte:  
Il était une fois, un chevalier  
qui laissait passer la fille  
la fille elle voyait les deux  
pages de epee et bouclier  
et rencontra son agne.  
L'agne comme il a fait pour  
il a aimé la fille. Ben l'agne  
Et ensuite elle doit trouver la  
plume pour qu'il fasse son  
joli mot. Et il dit au cheva-  
lier "Retrouve la plume" et  
ensuite le chevalier répond  
dans le poulailler. Et ensuite  
ils vont y aller dans le poulaier  
les et trouver des poules et  
tout au fond ils ont une jeune  
plume toute douce et ensuite  
le petit agne il a pris la plume  
et il a dessiné sur la feuille.

# Mur sonore (ou tableau bavard)



# Vocabulaire

## Vivre ensemble



Eveil linguistique  
Langue vivante

Langage en  
réception

Autocorrection

# Les enregistreurs



# Utilisation en autonomie

## Affichage d'aide à l'utilisation du dictaphone



Outils utilisés :  
Dictaphone Philips  
Tuile parlante et Multi Memo de Talking Products

# Lecture à voix haute

# Fluence



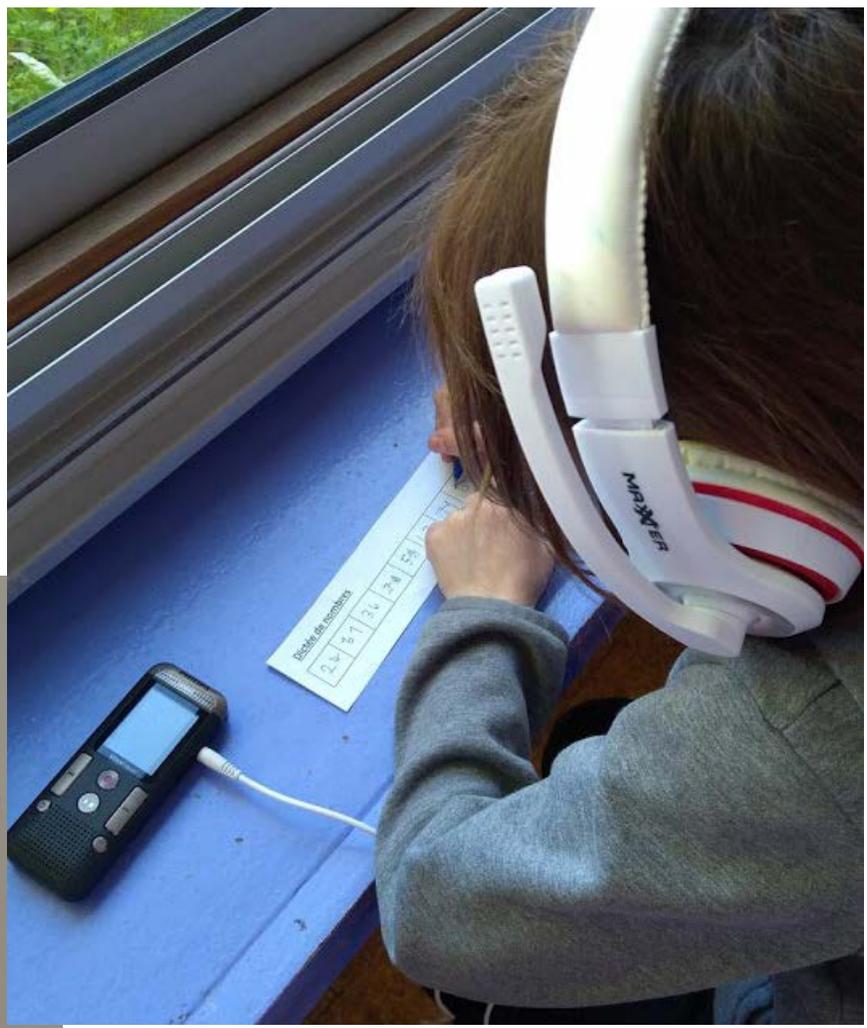
Outils utilisés : Dictaphones Philips



Outils utilisés :  
Dictaphone Philips  
Tuile parlante et Multi Memo de Talking Products

# Dictées différées

## Enregistrement de consignes

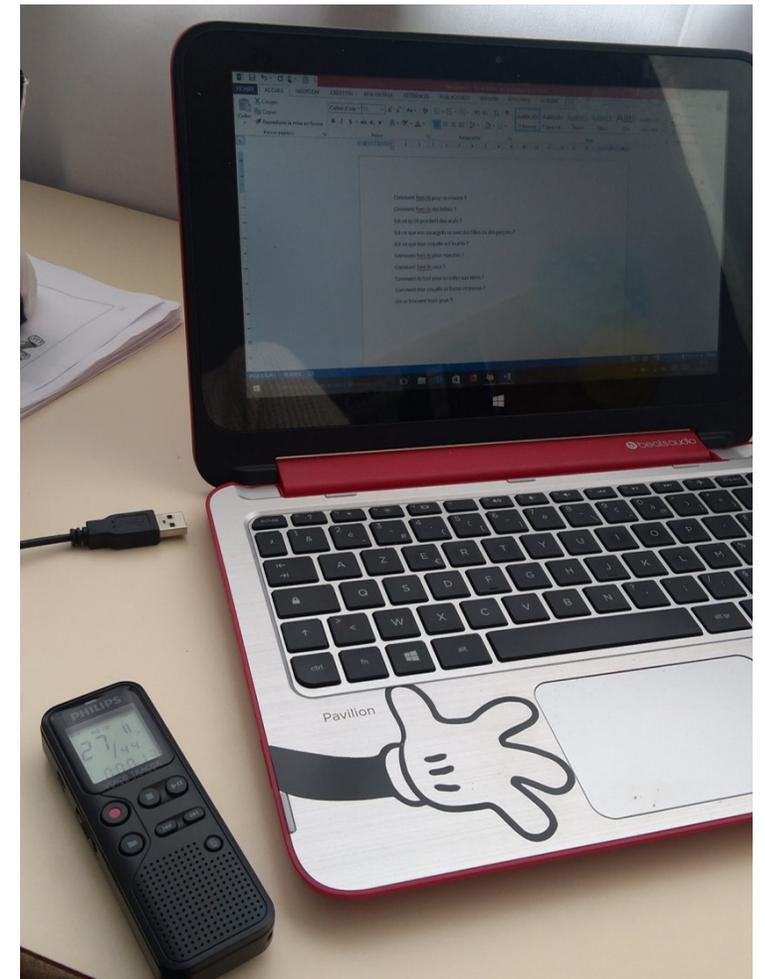


Outils utilisés :  
Dictaphone Philips  
Tuile parlante et Multi Memo de Talking Products

# Démarche scientifique

Observation de l'élevage et enregistrements des questionnements et/ou des hypothèses

Ecoute des enregistrements par l'enseignant(e)  
Saisie des questions et des hypothèses

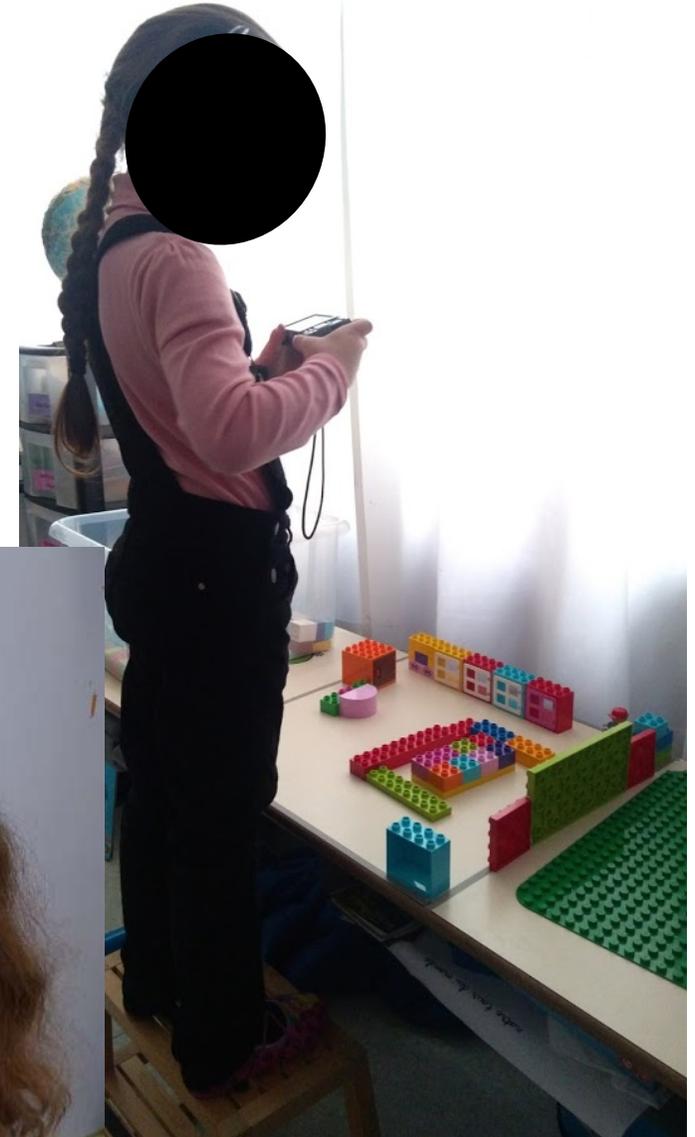
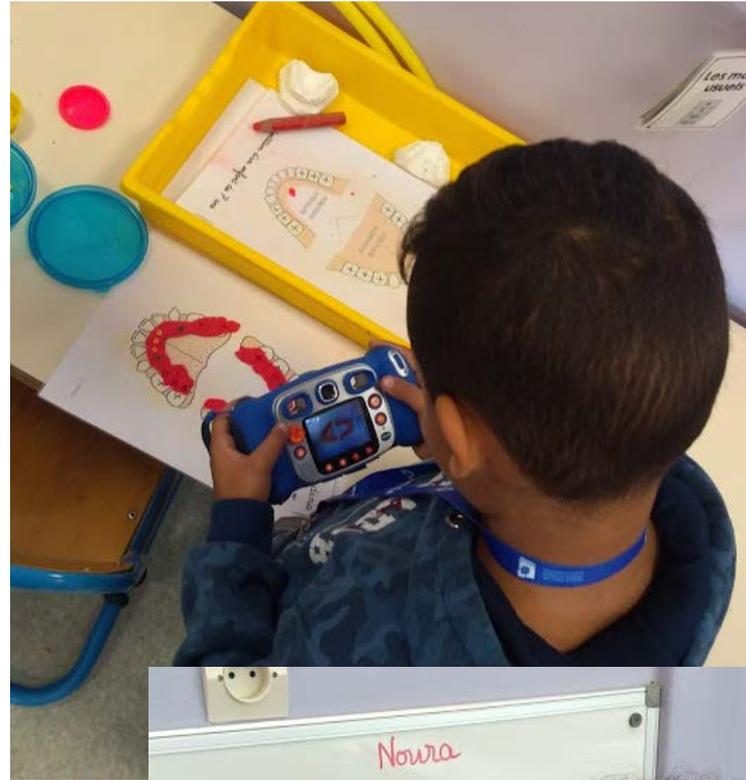


# L'appareil photo



Outils utilisés :  
Appareil photo antichoc Kidizoom de Vtech

# La photo comme trace des manipulations



# Ordinateur et tablettes



Outils utilisés :  
PC et tablettes de récupération (marques diverses)

# Informatique

## Ergonomie du clavier

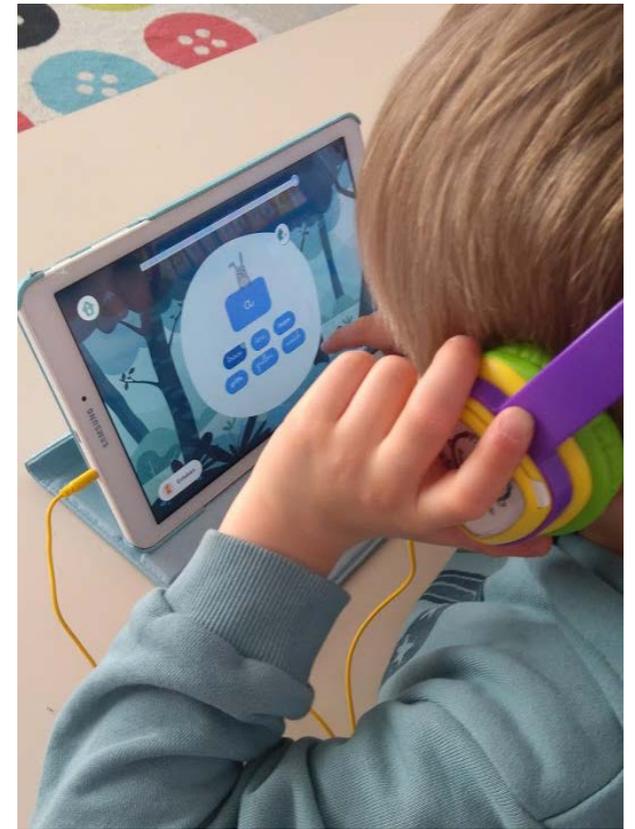


Outils utilisés :  
PC et tablettes de récupération  
(marques diverses)

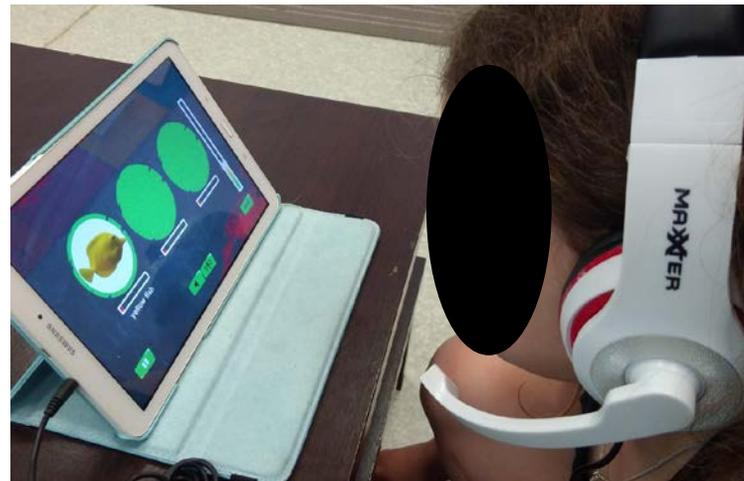
# Activités numériques ludo- pédagogiques



Encodage  
*Application de Pit&Pit*



Décodage  
*Application Lalilo*



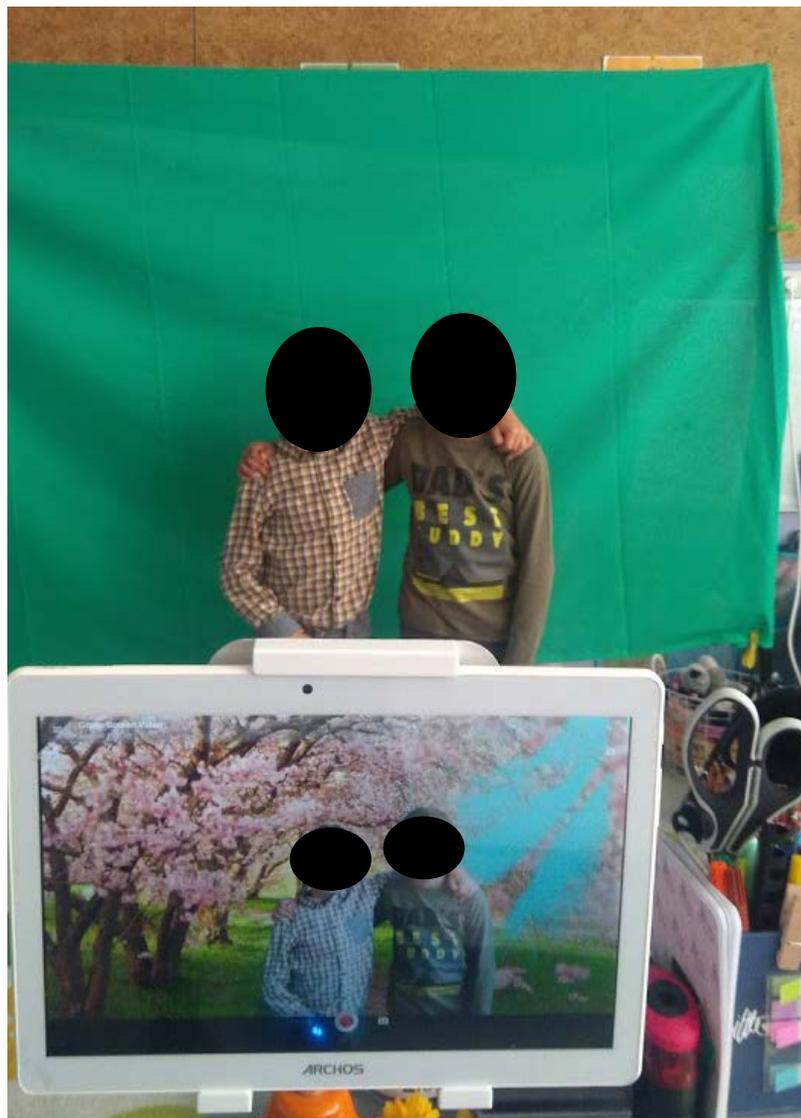
Anglais  
*Application Holy Owly*

Et tant d'autres encore ...

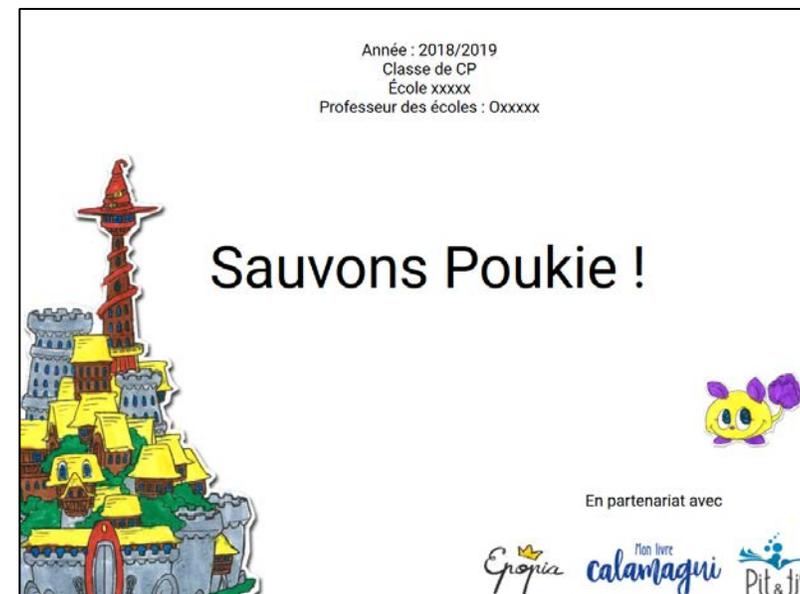


Création  
artistiques

Projets  
numériques



Mise en scène d'un ouvrage étudié



Création d'un livre numérique animé

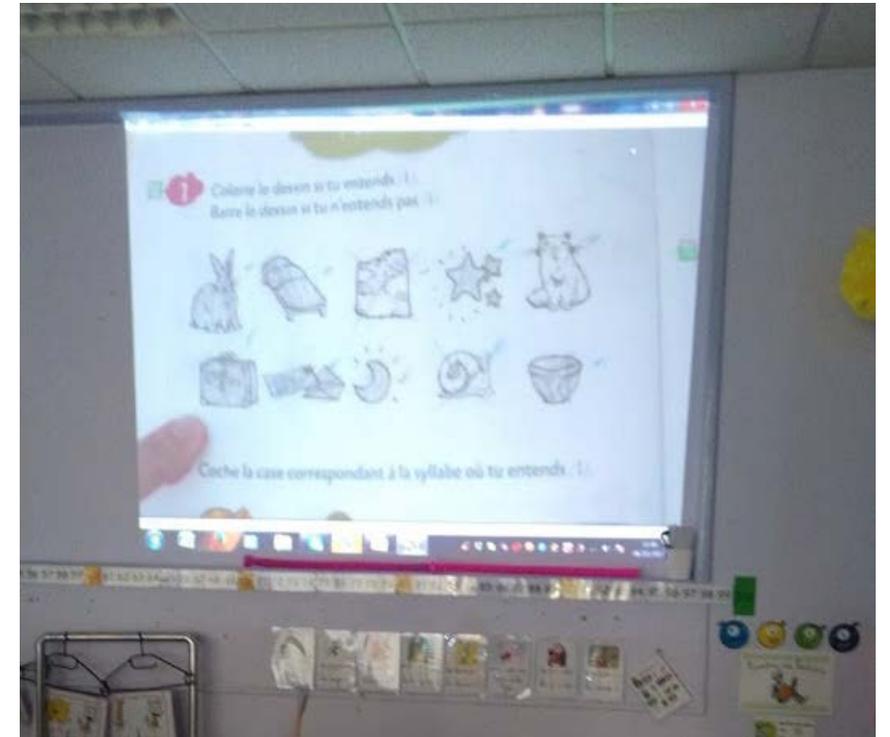
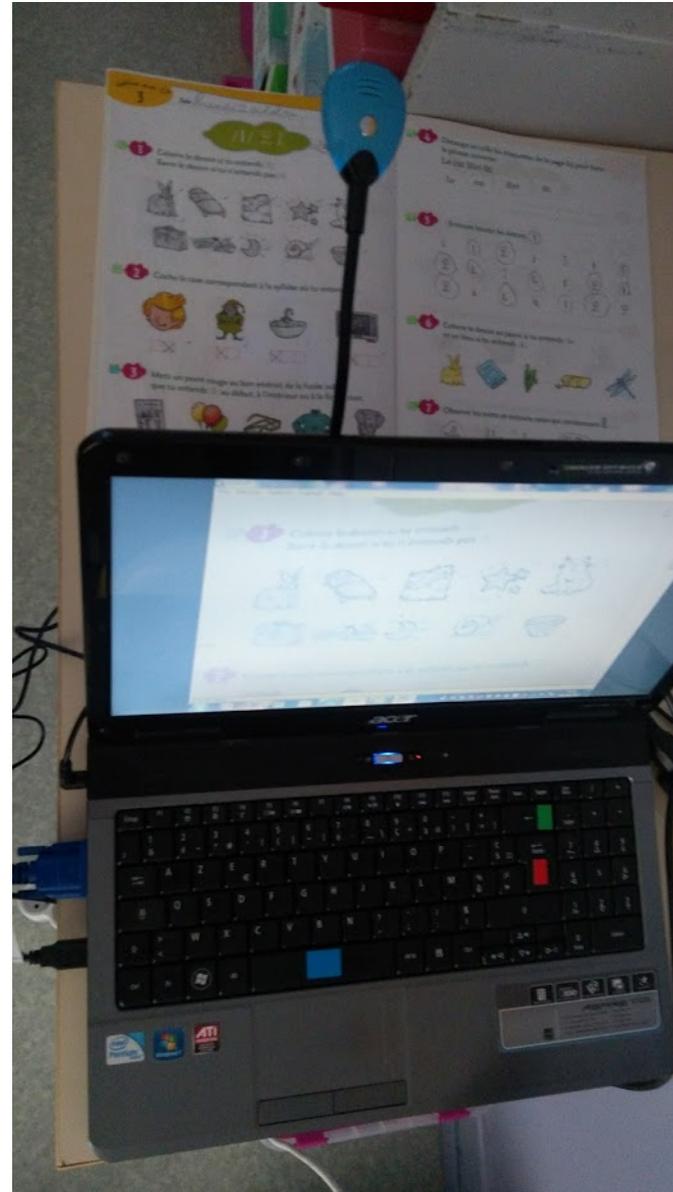


Applications Green Screen

# Vidéoprojecteur et Visualiseur



# Corrections facilitées



Outils utilisés :  
Caméras HUE HD  
Vidéoprojecteur EPSON

# Observation collective des élevages



Outils utilisés :  
Caméras HUE HD  
Vidéoprojecteur EPSON

# Echanges vidéos en direct

Projet de  
Correspondance  
scolaire

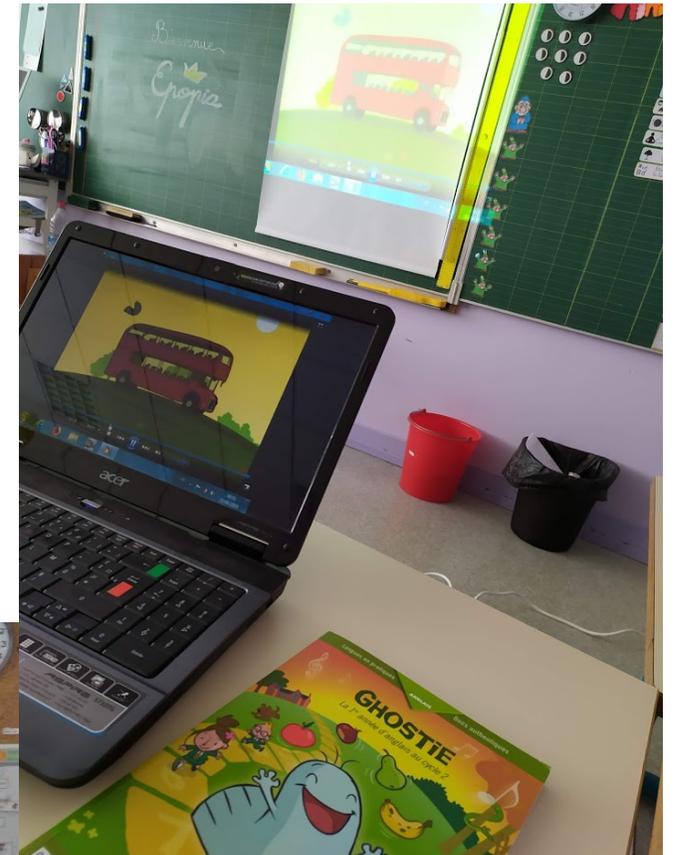


Outils utilisés :  
Caméras HUE HD  
Vidéoprojecteur EPSON

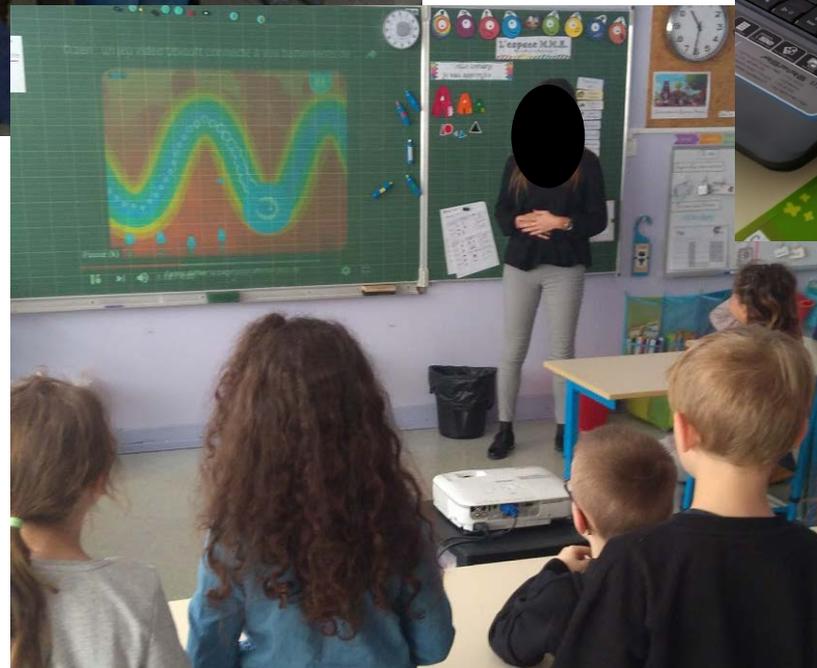
# Activités vidéos



APQ  
Vidéos de Force 4



Vidéos de méthodes



Retour au calme  
Vidéos de cohérence cardiaque



# Les QR codes



# En classe et depuis la maison

Accéder à des supports vidéos ou audios facilement pour découvrir ou réviser



   [o] un vélo [o] une pomme  

1. Je lis des lettres et des syllabes

★ mo re fo se le ve  
★★ el is er eu em tr  
★★ lo mi of al mu lo la om

2. Je lis des mots

o	o	o
orange	rôti moto école	zéro moto

3. Je lis des phrases

Salomé est une copine.  
Nino est au lit.  
Toto a une moto.  
Aurélia a du chocolat.

