



Expérimentation tablettes



Tableau de bord



Ecole : Chaillac

Classe : GS/CP

Enseignant : Eric Chabrol

Date	Elèves concernés	Organisation (atelier, autonomie...)	Durée	Compétence travaillée	Applications utilisées	Réalisations des élèves	Observations
30/04/13 (travail fait chaque 5 semaines de suite)	CP	En autonomie après explications des consignes. 3 ateliers tournants.	10 mn par atelier	- reconnaître et repérer un phonème ou un graphème dans un mot	E-tooch, CP lecture	Les élèves répondent aux questions et mesure leur réussite grâce au nombre de points gagnés.	En autonomie les enfants ont tendance à répondre au hasard. Il manque un aspect « sanction » par rapport à l'échec
Régulièrement à partir du 06/05	GS	En petit groupe sous la surveillance de l'ATSEM.	30 mn	- reconnaître l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 20	Boing, savane GS	Les enfants doivent rentrer les autruches dans un camion. Sur celui-ci est inscrit le nombre d'autruches. Tant que le camion n'est pas rempli correctement le camion reste.	Possibilité de faire jouer les enfants par 2. Il y a alors 2 camions, le premier prêt peut partir. La progression est amusante (les autruches pondent des oeufs et ne vont que par 2, elles s'enfuient du camion...). Très bonne application.

Régulièrement à partir du 06/05	GS	En petit groupe sous la surveillance de l'ATSEM.	30 mn	- reconnaître l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 20	Boing, savane GS	Un suricate veut faire une recette de cuisine et montre les ingrédients dont il a besoin. Il faut attraper les suricates qui présentent les pancartes qui ont le bon nombre.	Jeu amusant et qui amènent les enfants à travailler sur la globalité de la collection.
Régulièrement à partir du 06/05	GS	En petit groupe sous la surveillance de l'ATSEM.	30 mn	- connaître la suite des nombres	Boing, savane GS	Une grenouille veut franchir une rivière, elle saute de nénuphar en nénuphar en suivant l'ordre.	La progression est rapide, on arrive vite à aller de 2 en 2, voire reculer. Nécessite vraiment la présence d'un adulte.
A partir du 13/05	Aide personnalisée de CP	En individuel avec la présence de l'enseignant	30 mn	-lire des mots inconnus de l'enfant	Frenchie chip	A travers plusieurs thèmes, retrouver l'animal ou l'objet qui est écrit parmi trois possibilités	Allie le déchiffrage et le contexte, permet à des enfants en difficulté de trouver les bonnes réponses. Manque un peu de variétés dans les tâches à effectuer. Certains dessins sont difficiles à reconnaître.
Régulièrement à partir du 06/06	GS	En petit groupe sous la surveillance de l'ATSEM.	30 mn	- reconnaître l'écriture chiffrée des nombres jusqu'à 20	Maths 5, 6 ans	Associer l'écriture chiffrée avec une collection d'animaux de la ferme.	Un peu simpliste, pourrait convenir à des enfants qui ont quelques difficultés.

Régulièrement à partir du 06/06	GS	En petit groupe sous la surveillance de l'ATSEM.	30 mn	- aborder la notion d'addition	Maths 5, 6 ans	Associer des écritures chiffrées à des quantités qui s'additionnent.	Pour que ces exercices aient un impact il faut que les enfants cherchent à anticiper sur le résultat, d'où la présence nécessaire d'un adulte.
Quotidiennement à partir du 17/06	CP	Une tablette par enfant.	Entre 15 et 20 mn	Lecture d'un texte long	Alizée, fille pirate	Lecture d'une histoire de plusieurs chapitres, avec des épreuves interactives à réaliser	Il faut que les enfants soient de très bons lecteurs. Ceci se fait donc en fin de CP; on pourrait l'imaginer avant mais pas en autonomie.
Le 27/06	GS/CP	Groupes de 4	15 à 20 mn	- connaissance de l'espace lointain	Planètes	Visuel sur les différentes planètes du Système Solaire. Possibilité de faire tourner les planètes et d'en voir les pôles	Cette application semble mieux adaptée au cycle III mais elle est amusante et intéresse les enfants dès la GS. On peut s'en servir pour peindre les planètes et reproduire le Système Solaire dans la classe.

