

RÉPERTOIRE d'APPLICATIONS POUR LA MATERNELLE AVEC DES TABLETTES ANDROID

Les encadrés font référence aux textes du Programme 2015 de l'école maternelle

http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=86940

Décembre 2015

(le fonctionnement de ces applications n'a pas été vérifié sur toutes les marques de tablettes. A ce jour, elles ont été testées sur des Samsung galaxy tab A version android 5)

monique DUCROUX, inspirée aussi par sa TL sur **Twitter**



Book creator
Livre numérique
format Epub
ou PDF



Com Phone Story Maker
Faire des pages
qui seront réunies
dans une vidéo



Fairy Books
Faire un livre avec
images et son
Export un peu complexe

Scrap

Faire un montage
de photos, titres,
décorations...
Peut avoir plusieurs pages



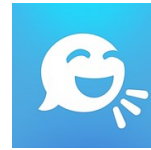
Pic Collage
Faire un montage
de photos, titres,
décorations...



Tiny Tap
Fabriquer des jeux
pour s'entraîner
Faire un livre à
écouter
☆☆☆

Associer images,
sons, texte
pour dire,
entendre,
comprendre

Flashcards Deluxe
Faire des cartes à
faire défiler avec
des informations
des deux côtés



Attention, suspendue pour l'instant dans le Play store

Tellagami
Faire parler un
personnage que
l'on a modifié
(paramétrage des
émotions possible)

Associer images,
et textes
pour dire,
montrer
lire



Comic Strip It
Faire une bande
dessinée ou un
roman photos

Genial Writing

Faire un carnet de
notes par élève
Association image,
texte et écriture
manuscrite



Poppy Toons Pro
Déplacer des personnages (que l'on peut importer) sur un décor et les faire parler



IFunFace

Animer un ou deux
personnages (ça peut
être la photo des
enfants) et les faire
parler



Thinglink

Faire une photo « augmentée »
On épingle sur divers points de la photo des informations complémentaires : texte, image, lien internet...



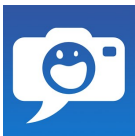
Skitch

Ecrire sur une
photo, faire des
annotations,
flouter, entourer



Creative Book Builder

Faire un livre avec
photos textes,
chapitres, liens...



Speaking photo

Prendre ou utiliser
une photo et enregistrer un commentaire (export vidéo)



Verbalizer

Prendre ou utiliser une photo d'une tête et la faire parler avec la bouche de l'enfant (vidéo)



Photo Movie Builder

Diaporama que l'on sonorise (export vidéo)

Décembre 2015 MDX

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Oser entrer en communication

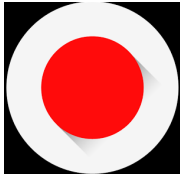
Comprendre et apprendre

Echanger et réfléchir avec les autres

Découvrir la fonction de l'écrit

Écouter de l'écrit et comprendre

Commencer à écrire tout seul



ASR
Enregistrer les enfants en WAV, OGG, FLAC, MP4,...



Enregistreur de voix
Faire des enregistrements simples en WAV



Croak it

Faire un enregistrement de 30 secondes maximum et le partager



Enregistrer du son et le partager

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Oser entrer en communication
Comprendre et apprendre
Echanger et réfléchir avec les autres



Recordense lite
Enregistrer et partager
Faire des marques dans l'enregistrement

L'école à la maison

Des exercices d'écriture avec progression
Des jeux de lettres



Kids Doodle
Dessiner, écrire avec une fonction d'enregistrement pour revoir le geste



Dictée Montessori
Une fonction alphabet mobile avec le son énoncé



Ecrire, lire des lettres des mots, des textes



Ardoise magique Montessori
Tracer, enregistrer le son et la trace (personnalisable)



J'écris en cursive
De jolis tracés auxquels l'élève peut associer le son.
On peut écrire des mots également
Paramétrable



Domino des mots
Pour les GS, lire des mots dont on a travaillé les syllabes (référentiel images à préparer pour aider)



Fasyllabe
Jouer avec des syllabes (fait par une enseignante)



Nicole and Tommy french
De nombreuses applications proposent de découvrir et travailler l'alphabet, les premiers mots.
Celle-ci permet d'explorer des champs lexicaux



Etimemo
Sert à faire des flash-cards et donc à mémoriser des mots, du vocabulaire...



Etiqliss
Sert à faire des jeux d'étiquettes comme sur un tableau blanc

Ces deux applications étant destinées aux enseignants qui fabriquent des exercices pour les élèves, peuvent être utilisées dans tous les domaines d'apprentissages mais ici par exemple en phonologie, en entraînement au vocabulaire, en découverte du principe alphabétique

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
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



Changeur de voix
S'enregistrer et tester des transformations de la voix, partager, sauvegarder



Sketch a song kids
Dessiner les sons pour composer un morceau

Animation en volume
Faire un dessin animé en stop motion



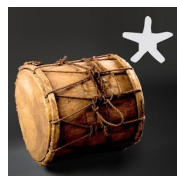
Magic Doodle
Dessiner avec des options de symétrie qui permettent de faire des mandalas



Looper

Faire des boucles sonores que l'on peut superposer (voix, instruments, son...) pour créer une musique, un paysage sonore

Des activités musicales en réception et en production



Musée du Quai Branly
L'application du musée avec des jeux et des activités sonores à travers la collection d'instruments



Photolab

Application de retouches photo avec des filtres, des cadres, des grilles de collage comme il en existe un certain nombre

Des activités visuelles en réception et en production



SketchBook Express

Dessiner, avec des outils très différents, des fonctions de symétrie, des calques



Look See Draw

Faire un dessin animé en dessinant sur la trace du dessin précédent



De nombreuses applications permettent d'explorer les collections des musées

Les applications d'images de la page 1 permettent des montages, des superpositions

Les applications des pages précédentes permettent de constituer un album des chansons et comptines avec des enregistrements de la voix des élèves. Ils se réécoulent, mémorisent et partagent leur patrimoine.

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

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

Affiner son écoute

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

Dessiner

S'exercer au graphisme décoratif

Observer, comprendre et transformer des images



10 doigts

Avec ses doigts (et avec des chiffres en bois interactifs), découvrir les quantités et leur représentation



Je sais compter

Peu d'applications vraiment convaincantes mais de nombreuses comme celles-ci qui proposent de compter avec des objets



Sort it out (1 et 2)

Activités de tri (peut aussi aider à la **catégorisation** en vocabulaire)



Families 1 et 2

Reconnaitre l'appartenance à une famille



Safari 123

Plus qu'une application de dénombrement, il s'agit de réviser la comptine (y compris en arrière)



Des activités mathématiques autour des nombres, des formes

Kids dominos

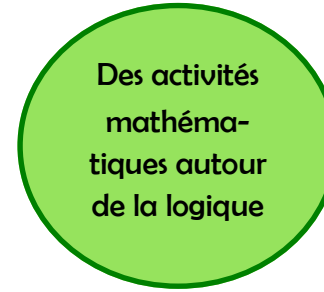


Jeu de dominos qui peut être joué à plusieurs avec les constellations, les nombres et avec des formes et couleurs



Matrix games (1,2 et 3)

Activités de repérage et de tableau à double entrée



Des activités mathématiques autour de la logique



Match it up (1,2 et 3)

Faire des associations logiques



Tic tac toe

Toutes ces applications de jeux connus (puissance 4...) peuvent accompagner la découverte de l'activité en réel en classe



Tangram HD

Jeu de reconstitution de figures comme il en existe plusieurs



Unblock car

Après avoir travaillé la situation en réel en classe, les premiers niveaux sont accessibles aux élèves de GS



Kids numbers and maths

Divers jeux pour réviser la comptine, les chiffres, dénombrer, faire de petites additions (version payante pour pouvoir paramétrer les chiffres étudiés)



Series 1 et 2

Retrouver des suites logiques



Chercher aussi les jeux de labyrinthes, les jeux de memory, les puzzles



Google maps

Se repérer lors d'une sortie

Décembre 2015 MDX

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

Découvrir les nombres et leurs utilisations

Construire le nombre pour exprimer les quantités

Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées

Explorer le monde

Se repérer dans le temps et l'espace

Consolider la notion de chronologie

Faire l'expérience de l'espace



Run Marco
Faire avancer Marco dans son parcours en codant ses actions



Scratch Junior
Un ou plusieurs personnage à faire agir avec des tuiles de codage.



Twitter
Participer à des discussions, des défis, être en lien avec les familles, poser des questions à des spécialistes

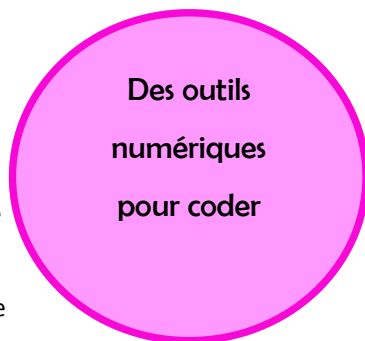


Vine
Faire de courtes vidéos que l'on partage via les réseaux sociaux



Lightbot hour of code

Faire avancer un petit robot sur un parcours de carreaux



Des outils numériques pour coder



Hangouts
Application de visio conférence pour faire une discussion avec les correspondants, un défi



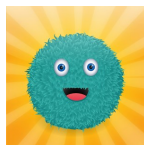
Des outils numériques pour communiquer, collaborer

Qwant Junior
Jeu de reconstitution de figures comme il en existe plusieurs



The Foes

Faire avancer un personnage à travers des obstacles



Kodable

Faire avancer une bestiole sur un parcours de cases pour ramasser des pièces

Utiliser des outils numériques

Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les nouvelles technologies. Le rôle de l'école est de leur donner des repères pour en comprendre l'utilité et commencer à les utiliser de manière adaptée (tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique...). Des recherches ciblées, via le réseau Internet, sont effectuées et commentées par l'enseignant.

Des projets de classe ou d'école induisant des relations avec d'autres enfants favorisent des expériences de communication à distance. L'enseignant évoque avec les enfants l'idée d'un monde en réseau qui peut permettre de parler à d'autres personnes parfois très éloignées.

Il faut penser aussi

- aux albums numériques qui sont souvent animés, voir sonorisés et permettent de laisser l'élève fréquenter la littérature en autonomie,
- aux applications de montage vidéo pour produire des films des activités des enfants, des sorties, des expériences scientifiques, production artistiques,
- aux applications de réalité augmentée comme Aurasma ou les QRcodes qui permettent de donner accès à des ressources supplémentaires à tout support d'apprentissage.



QR Droid
Faire des QR codes



Barcode scanner
Lire les QR codes