

Utilisation des outils numériques en maternelle : Animation du 21 janvier 2014

Compétences attendues grâce à l'usage des outils :

Savoirs faire	Compétences notionnelles	Attitudes
<p><u>Maniement de la souris</u> Déplacer : déplacer la souris en suivant le déplacement à l'écran Cliquer : associer le fait de cliquer avec le bouton gauche de la souris avec une action : sélectionner, valider, entrer Cliquer-glisser : maintenir le bouton gauche de la souris enfoncée en déplaçant la souris pour déposer, sélectionner un mot etc.. Double-cliquer : pour lancer un programme</p>	<p><u>Concept espace/temps</u> Latéralisation : haut, bas, gauche, droite Repères topologiques : au-dessus, au-dessous, derrière, entre.. Repères chronologiques : déroulement du CD , avant ; après...accès aux activités, séquençage des activités.</p>	<p>Observer Ecouter Vouloir participer Partager Attendre son tour Aider son camarade Mener une tâche à terme</p> <p>Socialisation</p>
<p><u>Navigation</u> Comprendre les indices iconographiques qui sont à l'écran. Comprendre que le fait de cliquer est associé à une action ; le verbaliser (ce qui se produit ou va se produire quand je clique sur...) Se déplacer dans l'arborescence du CD-ROM : trouver l'activité ; en changer, quitter.</p>	<p><u>Maîtrise des langages</u> Verbalisation : dire ce qu'on va faire, ce qu'on fait. De quoi ça parle..., ce qu'on voit à l'écran ; l'histoire qu'on a entendue... Utilisation d'un vocabulaire adapté Comprendre les fonctions de l'écrit Dictée à l'adulte</p>	
<p><u>Autonomie face à l'outil</u> Savoir mettre en route. Lancer le programme Accéder à l'activité Imprime. Enregistrer ? Quitter. Arrêter l'ordinateur</p>		<p>Savoir réagir aux consignes sans l'aide d'un adulte. Agir sur . Répondre en accord avec la consigne.</p>

10 bonnes raisons d'utiliser le numérique en Maternelle

Activité favorisant l'entraide

Les enfants sont toujours deux ou trois devant l'ordinateur : les plus compétents aident les plus faibles.

Observation/écoute

Développement des capacités d'observation et d'écoute pour répondre aux consignes ou avancer dans le déroulement.
 Développement de la patience.

Diversité des exercices proposés

Impossible de proposer sur un autre support des exercices aussi divers que des labyrinthes, des mémorys (visuels et auditifs), des jeux d'attention visuelle et auditive.

Excellent pour la motricité fine

Obligation d'être précis pour cliquer où l'on veut. Apprentissage des touches du clavier permettant dès le début du CP d'utiliser le traitement de texte.

Support de langage et d'apprentissage de l'écriture et de la lecture

Acquisition de vocabulaire dans certains logiciels (association clic/objet et nom de l'objet) répétition des consignes, obligation de verbaliser pour s'entraider et expliciter les stratégies.

Les lettres s'écrivent de gauche à droite, la barre espace permet de comprendre le principe de segmentation des mots et le retour à ligne permet l'approche de la notion de paragraphe.

La présentation du travail est toujours propre grâce à l'imprimante.

Certains logiciels permettent d'écouter les mots qui sont affichés à l'écran .

On peut saisir des prénoms, des titres d'albums, changer les polices.

Instrument de création

On dessine, on peint, on assemble, on scanne, on modifie les images.

On peut stocker les travaux.

L'adulte peut mettre en forme les productions sous forme d'albums, cédérom ou de site Internet augmentant ainsi la motivation.

Egalité

Entre ceux qui en ont à la maison et ceux qui n'en ont pas.

Respect du rythme de chaque enfant.

L'enfant peut avancer à son rythme dans l'apprentissage qui lui est proposé : différents niveaux d'utilisation.

Autonomie

Un enfant de moyenne section peut être autonome : allumer, mettre un cédérom, lancer un programme, demander de l'aide ponctuellement et à bon escient, quitter, éteindre.

Il peut transposer sur un logiciel des savoir-faire acquis sur un autre logiciel. Développement de l'esprit d'initiative.

Instrument de liaison et d'accès aux ressources

Possibilité de communication entre enseignants et d'échanges de pratiques.

Accès aux ressources pour le maître pour les élèves.

Quelques réflexions sur les usages :

Utilisation de Cédéroms et logiciels éducatifs :

Activités		Référence programmes	Pré-requis enseignant
Cédérom de type documentaire	Faire une recherche simple accompagné de l'adulte Dico animaux Mon premier dictionnaire CD Arts Musique Peinture	Découverte du monde : questionnement, recherche d'informations (grâce à la médiation du maître) dans des documents numérisés	Installer et lancer un cédérom. Eventuellement modifier les paramètres de l'affichage de l'écran.
Livre interactif	Ecouter, voir, lire une histoire, participer Pack j'aime lire Pomme d'Api Petit Ours brun...	Les contes projetés sur des CD interactifs peuvent être des supports de la parole de l'enseignant sans cependant se substituer à celle-ci. Il importe de se faire rencontrer des réalisations d'un même conte de manière à s'approprier leur forme verbale...	Utiliser les fonctions parfois proposées dans le CD : Copier/coller ; enregistrer ; imprimer Eventuellement savoir faire une copie d'écran pour préparer l'activité et l'affichage.
Logiciels ludo-éducatifs	Le terrier, Floc...	Aide aux apprentissages dans les différents domaines par des propositions d'activités adaptées Langage, découvrir le monde, sensibilité, imagination, création.. Rythme individualisé, réussite valorisée	
Logiciels de création	Dessiner, peindre, créer avec des outils numériques : Paint, Interwrite, Tux...	Créativité, inventivité, choisir et utiliser une technique découverte ou en associer plusieurs pour réaliser une production en deux dimensions (en intégrant les possibilités palettes graphiques, logiciels de dessins)	Connaître les fonctions des logiciels de création.

Internet :

Activités		Référence programmes	Pré-requis enseignant
Messagerie	Echanges entre élèves de différentes écoles	La progressive maîtrise de la compréhension du langage passe par des activités mettant en jeu des situations d'échange avec les familles, de correspondance interscolaire, en particulier par le moyen du courrier électronique. Dictée à l'adulte. L'élève découvre l'environnement matériel et culturel d'enfants du même âge dans différents pays.	Connaître les principales fonctions de la messagerie. Envoyer un message. Gérer les dossiers Gérer un carnet d'adresses. Recevoir et traiter un fichier joint (document texte, image). Envoyer un fichier joint. Savoir naviguer sur Internet. Connaître les principes de navigation à l'intérieur d'un site.
Consultation de sites	Accès aux ressources pour les élèves : proposer des ressources dont on ne dispose pas dans l'école. Accès à des sites ludico-éducatifs destinés aux enfants de cycle 1.	Accès aux ressources pour les maîtres : Enrichissement des préparations de classe. Découverte du monde : questionnement, recherche d'informations (grâce à la médiation du maître) dans des documents numérisés sur des sites de la toile. Cf ci-dessus les références aux programmes ciblées lors de la consultation de cédéroms.	Mener une recherche à l'aide d'un moteur ou d'un annuaire. Exploiter une page : enregistrer, copier/coller ; imprimer. Télécharger des ressources Utiliser un logiciel de décompression. Gérer les fichiers récupérés.

Utilisation de l'ordinateur sans cédérom :

Activités		Référence programmes	Pré-requis enseignant
Traitement de texte	Activités d'écriture. -Travail sur différentes polices d'écriture. Bâtons Cursives Silhouette -Majuscules d'imprimerie -Sens de l'écriture (gauche, droite, haut, bas) latéralisation. -Compréhension de la segmentation des mots par l'utilisation de la barre espace...	L'usage parallèle du clavier et de l'ordinateur dont les touches sont repérées par des capitales d'imprimerie, permet d'utiliser les lettres ainsi découvertes avant même de savoir les tracer, il renforce de manière particulièrement heureuse l'apprentissage de l'écriture. ...prendre conscience que l'écrit est composé de mots séparés les uns des autres... il sera nécessaire de faire découvrir.. les équivalences entre les différentes polices ou familles de caractères.	Connaître les principales fonctions d'un traitement de texte Saisir Modifier la taille, le format Modifier les polices Mettre en forme Enregistrer Imprimer Rappeler son fichier pour modifications éventuelles.
Logiciel de dessin	La souris : instrument scripteur Utiliser Paint, Tux, Interwrite...	Affiner le geste de maniement de la souris Prendre conscience de la notion de formes, régions fermées ou non. Travail sur les couleurs ...choisir et utiliser une	Utiliser la boîte à outils des logiciels Enregistrer Imprimer

		technique découverte ou en associer plusieurs pour réaliser une production en deux dimensions (en intégrant les possibilités offertes par la photocopieuse, l'appareil photographique, l'ordinateur, les palettes graphiques, les logiciels de dessin...	Rappeler son fichier pour modifications éventuelles.
--	--	---	--

Les images numériques :

Activités		Référence programmes	Pré-requis enseignant
Le scanner, le visualiseur	Acquérir, modifier, comprendre les images. Travailler sur des images créées par les enfants : Productions des enfants scannées	L'éducation du regard et la découverte des images Les activités proposées abordent des savoirs propres aux images appréhendées selon leurs caractéristiques, leurs supports et leurs fonctions. Une grande diversité d'images est offerte : les photographies liées à l'expérience vécue en classe, les affiches et les images prélevées dans l'environnement immédiat et dans le quotidien (utilisant différentes techniques), les dessins et les illustrations d'albums, les reproductions d'œuvres, les images documentaires, les fictions (images fixes ou animées), les différentes images de l'écran de l'ordinateur	Connaître le fonctionnement de ces deux outils. Connaître le fonctionnement d'un logiciel de retouche d'images. Connaître quelques bases sur les images numériques (format, taille)
L'appareil photo numérique	Photos numériques (environnement proche, sorties, enquêtes). Différentes activités peuvent alors être menées (repérages, plans, etc..)		

Production, création :

Activités		Référence programmes	Pré-requis enseignant
Sur papier	Réalisation d'affiches, recueils, albums journaux etc..	Mettre en valeur les productions des enfants, leur donner de l'envergure.	Connaître un logiciel de PAO (type Publisher ou module DRAW d'Open Office
Sur CDROM, internet	Albums animés, documentaire Site	<ul style="list-style-type: none"> · Augmentation de la motivation. · Donner du sens aux activités pratiquées en classe. 	Connaître un logiciel de création de pages interactives. Maîtriser les images numériques

Ressources :

http://sylvie.charpentier3.free.fr/Tice_maternelle.htm → Beaucoup de pistes et de renvois vers des liens variés, en particulier l'usage des TICE comme un outil au service de l'entrée dans l'écrit à l'école maternelle, prévenir la difficulté scolaire en C1 avec des TICE.

<https://sites.google.com/site/lesmaternateurs/> → un site d'une grande richesse avec des pistes concrètes pour utiliser les TICE au quotidien dans une classe de maternelle.

<http://philippe.guillem.free.fr/mao/index.htm> → encore des exemples pour s'appropriier le langage, échanger s'exprimer, découvrir l'écrit, structurer le récit...

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/index.htm> → Un site de référence sur les usages du numérique à tous niveaux.

<http://clicouweb.net/categorie.php?idc=1&PHPSESSID=d39188199236be93c52d7fa67df3c5a7> → des activités en ligne de la maternelle au cycle 2.

<http://www.ac-caen.fr/ia61/ress/tice/spip.php?article129> → sur le portail TICE de l'Orne, une série de petits logiciels à télécharger avec leur description.

<http://pragmatice.net/> → un portail renvoyant vers de nombreux logiciels très intéressants. Une analyse et des pistes d'utilisation sont proposées.

<http://www.ac-grenoble.fr/tice26/spip.php?article301> → Encore des liens vers des ressources et des logiciels à télécharger.

<http://www.logicieleducatif.fr/maternelle/accueil/> → « Le » site des jeux éducatifs gratuits en ligne. Très bien.

<http://www.doudoulinux.org/web/francais/> → Il s'agit d'une compilation d'activités pour les élèves de maternelle qui se lance dès le démarrage de l'ordinateur et qui tient sur un CD ou une clé USB, téléchargement gratuit, adapté à des enfants de maternelle.

http://tuxpaint.org/?lang=fr_FR → La page du célèbre Tux Paint.

http://annutice.free.fr/mot.php?id_mot=209 → Un autre annuaire de ressources.

<http://groupes-premier-degre-36.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article224> → Utiliser l'appareil photo numérique en maternelle.

http://sylvie.charpentier.pagesperso-orange.fr/Ressources/TICE/animaux_fantastiques.pdf → Un exemple de détournement d'images avec les outils numériques.

<http://groupes-premier-degre-36.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article179> → Une réflexion sur le TBI en maternelle avec des exemples.

<http://recitpresco.qc.ca/node/973> → Quelques idées pour utiliser le TBI en maternelle avec des liens vers des banques d'images et de sons.

http://www.pedagogie.ac-nantes.fr/26777921/0/fiche_pagelibre/&RH=1158678660093&RF=1177926746906 → des exemples de scénarios pédagogiques utilisant les TICE.

<http://groupes-premier-degre-36.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?rubrique52> → Une mine de pistes variées : Mémoriser, s'exercer avec des outils numériques, le TBI en maternelle, logiciels et outils conscience phonologique et lecture...

<http://ec-didapages-85.ac-nantes.fr/index.php?lng=fr> → Un site donnant tous les éléments pour réaliser un cahier de vie en utilisant le logiciel Didapage.