













REPERTOIRE D'APPLICATIONS POUR TABLETTES ANDROÏD EN MATERNELLE

Ecole maternelle Louise Michel - Seichamps








1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions						
Associer images, sons, texte pour dire, entendre, comprendre						
1.1 L'oral	<ul style="list-style-type: none">• Oser entrer en communication• Comprendre et apprendre• Échanger et réfléchir avec les autres• Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique		<u>Book Creator</u> Création de livres numériques associant image, son, texte ...	PS	MS	GS
			<u>EtiGliss</u> Création d'exercices personnalisés par l'enseignant			GS
Écrire, lire des lettres, des mots, des textes						
1.2 L'écrit	<ul style="list-style-type: none">• 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		<u>Kids Paint</u> Ardoise permettant d'écrire. Le trait change de couleur à chaque nouvel appui.		MS	GS
			<u>Alphabet</u> Apprentissage de l'écriture en capitale, script, cursive		MS	GS
			<u>Ardoise magique Montessori</u> . Paramétrage possible de toutes les lettres.			GS
			<u>J'écris en cursive</u> Exercices graphiques, cursive et paramétrage de listes de mots.			GS
			<u>EtiGliss</u> Création d'exercices personnalisés par l'enseignant		MS	GS
			<u>Mes premiers mots</u> Ecriture de mots avec ou sans modèle 3 niveaux		MS	GS
			<u>Dictée Montessori</u> Plusieurs niveaux Paramétrable Alphabet mobile			GS
			<u>Copiteur</u> Copie de mots dans les 3 correspondances. Paramétrage de listes de mots			GS

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

Univers sonores

	<ul style="list-style-type: none"> Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons 		<u>Book Creator</u> Livre numérique permettant de garder les comptines et chants de la classe	PS	MS	GS
			<u>Enregistreur vocal</u>	PS	MS	GS

Productions plastiques et visuelles

<ul style="list-style-type: none"> Dessiner S'exercer au graphisme décoratif Observer, comprendre et transformer des images 		<u>Kids Paint</u> Dessin Graphisme décoratif	PS	MS	GS
		<u>J'écris en cursive</u> Graphisme		MS	GS
		<u>PicsArt Kids</u> Dessiner, choisir son outils, la couleur, gommer ...	PS	MS	GS
		<u>Dessine moi un monstre</u> Dessin d'imagination à partir de quelques éléments	PS	MS	GS
		<u>Let's Create</u> Création de scènes à partir d'éléments à déplacer	PS	MS	GS
		<u>Apprendre à dessiner en s'amusant</u> Dessin dirigé. le dessin peut être conservé puis colorié		MS	GS
		<u>Pic Pac</u> Création de vidéo en stop motion	E	E	E

4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée,

4.1 Le nombre

<ul style="list-style-type: none"> Découvrir les nombres et leurs utilisations Construire le nombre pour exprimer les quantités Stabiliser la connaissance des petits nombres 		<u>EtiGliss</u> Création d'exercices personnalisés par l'enseignant		MS	GS
		<u>10 doigts</u> Application paramétrable. Association quantité/doigts en posant les doigts sur la tablette	PS	MS	GS
		<u>Peautache</u> Dénombrer, retrancher, rajouter, partager		MS	GS
		<u>Memory</u> Mémoire chiffres et quantités de 1 à 10			GS
		<u>Count & Match 1 et 2</u> Associer quantité et nombre de 1 à 6 non paramétrable		MS	GS
		<u>Les serpents</u> Puzzle numérique 3 niveaux de difficulté		MS	GS

4.2 Formes, grandeurs, suites organisées, logique

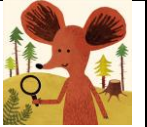


<ul style="list-style-type: none"> Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées Logique 		<u>Mes premiers tangrams</u> Reconnaissance de formes	PS	MS	
		<u>Sort it Out 1 et 2</u> Classement (Plusieurs applications)	PS	MS	
		<u>Series 1 et 2</u> Suites logiques (Plusieurs applications)	PS	MS	GS
		<u>Match it Up 1 2 et 3</u> Association (Plusieurs applications)	PS	MS	GS
		<u>Sorting game</u> Classement catégorisation (Plusieurs applications)	PS	MS	GS
		<u>Complete the series 1, 2, 3</u> Compléter des suites logiques (Plusieurs applications)	PS	MS	GS

5 Explorer le monde

5.1 Se repérer dans le temps et dans l'espace

	<ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans l'espace 		<u>Puzzle Me</u> Une appli de puzzle parmi d'autres ...	PS	MS	MS
			<u>Maze game 1,2,3</u> Labyrinthe Déplacement avec le doigt		MS	GS
			<u>Tangram</u> Nombreux niveaux (à utiliser après manipulation de tangrams en classe)			GS
			<u>Unblock Car</u> Nombreux niveaux (à utiliser après manipulation du jeu « embouteillage » en classe)			GS
			<u>Kodable</u> Codage de parcours à l'aide de flèches			GS
			<u>Mosaic</u> Mosaïque 3 niveaux de difficultés	PS	MS	GS
			<u>Google maps ou google street</u> Repérage autour de l'école ...			GS

5.2 Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le monde du vivant Utiliser des outils numériques 		<u>Aniscience</u> Exploration du monde souterrain (insectes, larves, rongeurs...)			GS
			<u>Pic Pac</u> Création en Stop Motion			GS
			<u>Photo studio</u> (ou autre) Montage et retouches photos			GS
			<u>QR Code</u>		MS	GS