

REPERTOIRE D'APPLICATIONS POUR TABLETTES ANDROID 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> Crédit de livres numériques associant image, son, texte ...	PS	MS	GS
			<u>EtiGliss</u> Crédit 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> Crédit 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

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



Book Creator
Livre numérique permettant de garder les comptines et chants de la classe

PS MS GS



Enregistreur vocal

PS MS GS

Productions plastiques et visuelles

- Dessiner
- S'exercer au graphisme décoratif
- Observer, comprendre et transformer des images



Kids Paint
Dessin
Graphisme décoratif

PS MS GS



J'écris en cursive
Graphisme

MS GS



PicsArt Kids
Dessiner, choisir son outils, la couleur, gommer ...

PS MS GS



Dessine moi un monstre
Dessin d'imagination à partir de quelques éléments

PS MS GS



Let's Create
Création de scènes à partir d'éléments à déplacer

PS MS GS



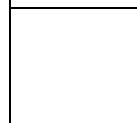
Apprendre à dessiner en s'amusant
Dessin dirigé. le dessin peut être conservé puis colorié

MS GS



Pic Pac
Création de vidéo en stop motion

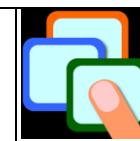
E E E



4 Construire les premiers outils pour structurer sa pensée,

4.1 Le nombre

- Découvrir les nombres et leurs utilisations
- Construire le nombre pour exprimer les quantités
- Stabiliser la connaissance des petits nombres



EtiGliss
Création d'exercices personnalisés par l'enseignant

MS GS



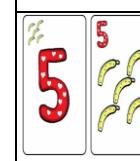
10 doigts
Application paramétrable.
Association quantité/doigts en posant les doigts sur la tablette

PS MS GS



Peautache
Dénombrer, retrancher, rajouter, partager

MS GS



Memory
Mémoire chiffres et quantités de 1 à 10

GS



Count &Match 1 et 2
Associer quantité et nombre de 1 à 6 non paramétrable

MS GS



Les serpents
Puzzle numérique 3 niveaux de difficulté

MS GS

4.2 Formes, grandeurs, suites organisées, logique

- Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées
- Logique



Mes premiers tangrams
Reconnaissance de formes

PS MS



Sort it Out 1 et 2
Classement
(Plusieurs applications)

PS MS



Series 1 et 2
Suites logiques
(Plusieurs applications)

PS MS GS



Match it Up 1 2 et 3
Association
(Plusieurs applications)

PS MS GS



Sorting game
Classement
catégorisation
(Plusieurs applications)

PS MS GS



Complete the series 1, 2, 3
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> Mosaique 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