

Journal d'expérimentation des iPad en classe - Septembre 2012

Journal de Véronique FAVRE, professeur des écoles.

Contexte :

- Classe à double niveau : PS-MS - École maternelle Orsel - 56 rue d'Orsel, Paris - 22 élèves, 9 PS et 13 MS.
- Poursuite de l'expérience menée en petite section depuis février 2011, élargissement de cette expérimentation grâce au regroupement d'iPads en «pôle» d'utilisation (par lot de 3).

Les questionnements du projet - Observer les bénéfices de l'utilisation du numérique en classe :



- Quels apprentissages ?
- Quels intérêts ?
- Quelle progression (introduire au fil de l'année les applications) ?
- Quelles situations inventer pour renforcer les projets de la classe ?
- Comment, au fil de l'année, les élèves s'emparent de l'outil et en tirent bénéfice au fur et à mesure qu'ils grandissent et deviennent experts ?
- Comment mettent-ils cette expertise au service des apprentissages de leur section (petite ou moyenne) ?
- Comment la tablette permet la différenciation (s'adapter aux besoins / au niveau de chacun) ?
- Quels atouts pour un double niveau ?










Objectif 1er : Intégrer l'iPad dans le travail de classe, dès les premiers jours de classe, faire qu'il devienne naturel, familier, outil parmi les autres.



Aspects techniques et pratiques :

- Les iPads sont «clonés» sur une même configuration («de rentrée») sur les 3 machines à disposition.
- Environ 150 applications (rangées par domaines) et «focus» sur quelques applications dans le DOCK.



Situation pédagogique	Contenu	Modalités	Compétences en jeu	Evaluation
<p>Apprendre le fonctionnement de l'outil S'en servir</p> <p>– Découverte libre mais régulée (chacun son tour) (liste de passage) de l'outil numérique</p>  	<ul style="list-style-type: none"> - Bouton principal - Déverrouiller - Gérer la pression du doigt (petite tape, vive, rapide mais «douce»), savoir appuyer pour sélectionner - Appuyer, mais ne pas appuyer trop longtemps, sinon tout tremble (savoir se sortir de ce problème = bouton principal) - <u>Balayer</u> du doigt pour parcourir les pages - Monter / baisser le son - <u>Lancer</u> / <u>quitter</u> une application - Se repérer à l'intérieur d'une application : «home»; revenir en arrière, continuer, repérer les flèches, changer de modèle, de type de jeux etc ... - Vocabulaire «icône, application, page, bouton principal, dock, écran, tablette, son, bouton marche / arrêt» - Nommer l'outil : <u>iPad</u> (et pas iPod) ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Découverte en <u>aide personnalisée</u> - accompagnement des élèves 3 par 3 (1 élève par iPad) - Regroupement collectif régulier pour montrer, faire montrer par les élèves (partager ce que l'on sait faire) - Découverte à <u>'accueil</u> - Découverte lorsque l'on a terminé et validé un atelier dirigé : c'est un <u>atelier à part entière</u> dans la classe mais lié comme les autres jeux à la réalisation d'une activité dirigée - Gérer les espaces de la classe une table isolée pour jouer seuls ou tables «ordinaires» de travail pour travailler à plusieurs ou au coin «regroupement» = L'iPad est <u>MOBILE</u> 	<p>TICE : maîtriser un outil technologique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Savoir l'utiliser de manière autonome - Se sortir seul d'une situation problème - Connaître le vocabulaire et les fonctions principales de l'outil : - utiliser un vocabulaire précis - connaître les fonctionnalités <p>Devenir élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demander de l'aide (pair ou enseignante) - Partager - Demander son tour, savoir attendre - Échanges oraux, interactions riches entre élèves, partenaires - Échanges de savoir-faire - Différenciation 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève utilise l'iPad de manière autonome - Il demande à jouer, à participer - L'élève collabore, échange avec les autres sur ce qu'il sait faire, il montre partage - Il sait attendre son tour, il gère sa frustration, il comprend la nécessité de partager, pas de «crise» - Consultation par l'enseignante, après la classe de l'historique des applications (double tap sur le bouton principal) - Dictée à l'adulte pour le cahier voyageur : transmettre ce que l'on a appris aux familles (illustrée par l'enseignante : icônes, dessins, captures écran etc) - Et il s'exprime lors des moments de langage autour du cahier
<p>Découverte libre du contenu (configuration de rentrée, 150 applications + photos - vécu de classe - et vidéos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repérer le dock (les apps qui ne bougent pas quand on change de page) - Repérer les différentes pages et se situer, notamment la page de la maîtresse, interdite 	<p>Une page par domaine d'apprentissage : les histoires, les lettres, compter, les animaux, les arts visuels, la musique, dessiner, colorier (geste écriture), les jeux, le vocabulaire («apprendre des mots»)</p>	<p>Organiser le passage en autonomie, régulé (liste de passage)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seul ou à deux sur un iPad - Table réservée aux iPads, non loin de l'enseignante («coup de main» possible rapidement) - Encourager le tutorat, «Tu sais, tu montres, tu expliques, mais tu ne fais pas à sa place» - «Si tu regardes, tu ne touches pas, ensuite, ce sera à ton tour» 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser son index, gérer la pression de son doigt, motricité fine - Balayer, découvrir toutes les pages, sauf celle de la maîtresse (connaître l'icône «réglages») interdite - Attitude de recherche - Prendre soin du matériel, le respecter = Ne pas manipuler la housse, de risque de le faire tomber, ne pas le transporter, il reste sur la table 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève choisit l'atelier iPad, il collabore avec ses camarades - Il est autonome / il demande de l'aide - Il parle des applications qu'il a découvertes; il les montre aux autres

Situation pédagogique	Contenu	Modalités	Compétences en jeu	Evaluation
<ul style="list-style-type: none"> - Centrer sur quelques applications «vedettes», phares, placées dans le dock pour faciliter l'accès - Rentrée des classes, se connaître - Se situer dans le double niveau Projets autour des albums codés (mise en réseau) <ul style="list-style-type: none"> - Dans la cour de l'école C. Loupy - Amour-caillou Solotareff - Petit bleu petit jaune, Léo Lionni - mercredi Anne Bertier - Le petit bout manquant S.Silverstein - En parallèle, situations de tris dans les activités de classe (manipulations) - Écrire son prénom pour signer son travail - Activités diverses de tris des photos des élèves (PS), des prénoms (MS)   	<p>Apps liées aux contenus travaillés en classe Une dans chaque «grand domaine»</p> <p>Agir et s'exprimer avec son corps :</p> <p>Photo : langage, vie de classe, se situer dans le temps, dans les apprentissages et notamment les parcours réalisés en motricité</p>   <p>S'approprier le langage // (vivre ensemble) devenir élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tapikéo HD * détaillé ci-dessous (se connaître, connaître la classe, le matériel; l'école, les lieux) <p>Découvrir le monde :</p> <ul style="list-style-type: none"> -  Formes géométriques -  Tangrams -  Géométrie Montessori <p>Découvrir l'écrit :</p> <ul style="list-style-type: none"> -  Alphabet magnétique (// lettres magnétiques à manipuler) -  Le petit chaperon rouge (A. Minard) <ul style="list-style-type: none"> - Faire une capture d'écran pour garder une trace pour la maîtresse (bouton principal + marche - arrêt) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ateliers spécifiques autour d'une <u>même</u> application «vedette» : 3 élèves, 1 par iPad <p>Par la suite, on pourrait imaginer jusqu'à 6 élèves, 2 par iPad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aide personnalisée - Regroupements avant d'aller en motricité / après - Sur un tapis, par 3 - Se réunir autour d'une application, partager le contenu, seul sur son outil 	<p>Créer du lien dans les apprentissages, faire sens : on va l'utiliser pour faire quoi ? Pour apprendre quoi ? Pour s'entraîner à quoi ? Se situer dans les apprentissages</p> <p><u>Compétences spécifiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'exprimer sur un support visuel, maîtrise de la langue orale - Se repérer dans le temps qui passe (emploi du temps, jour de la semaine) - Utiliser un vocabulaire précis, notamment celui des parcours de motricité - Se rappeler, mémoire de la vie de la classe, moments vécus collectivement, retrouver l'album - Dire : anticiper / se rappeler une séance (passé / futur proche) ou avant d'agir - Créer des imagiers sonores * , entendre (vocabulaire Passif), dire (actif), réagir un mot (comprendre pour jouer) - Prononcer, articuler - Acquérir une syntaxe correcte phrase simple, pronom «il; elle, je» et article «un / une» - Se situer (je suis «petit» ? «moyen» ? Dans le double niveau) - Distinguer les formes géométriques - Reproduire un modèle en plaçant les formes proposées au bon emplacement - Écrire son prénom / un mot en déplaçant les lettres sur le plateau de jeu - Comprendre une histoire lue - Montrer son travail à l'enseignant, devenir élève 	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves choisissent ces applications-là lors des moments libres (consulter l'historique ou être attentif, ou leur demander) - Orale : la qualité des échanges créés - Parler assez fort, articuler, prononcer, se faire comprendre : validation par ses pairs («on ne comprend / entend pas») - Réussite aux activités «classiques» pédagogiques = manipulation, ateliers dirigés ou autonomes : tris de formes géométriques - Aller s'entraîner à nouveau sur l'iPad, effectuer des allers / retours, conscients, «je m'entraîne à ...» «je suis en train d'apprendre ...» : dire ce que l'on fait, ce que l'on apprend, ce que l'on sait / ou pas - Validation des activités «papier»

Situation pédagogique	Contenu	Modalités	Compétences en jeu	Evaluation
Lier les visites à la BCD et le travail sur l'outil numérique, ne pas les opposer	<p>Découvrir des applications à l'occasion des visites à la BCD de l'école</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coccinelle (découvertes Gallimard) : les élèves trouvent le livre, nous avons aussi l'application   <ul style="list-style-type: none"> - Le goûter de Miss Spider, nous découvrons le livre en BCD, mais nous avons aussi l'application qui nous lit l'histoire si on ne sait pas encore lire 	<ul style="list-style-type: none"> - Visiter la BCD en aidant à choisir les livres consultés, - Demi-classe (un groupe PS mardi, un groupe MS vendredi) 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre de la distance, avoir du recul, savoir se situer, - Lire le livre avec un adulte / ou pour consulter les images, et l'application pour «faire seul» ou avec un pair - Accéder seul à du contenu - Saisir la spécificité des 2 supports, complémentaires Le livre papier existe en complément et non en opposition au numérique - Idem pour les formes géométriques, les lettres magnétiques, nous avons des jeux, et des applications aussi. 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève est attentif en BCD : il fait du lien avec le contenu proposé sur l'iPad - Il relève des situations, des similitudes, il construit ses apprentissages, il fait du sens



(*) **Zoom sur: Tapikeo HD :**

Les objets numériques créés liés aux situations de classe vécues.

Une pédagogie «sur-mesure»

1. Loto des prénoms de la classe (un jeu plastifié créé) et les activités «ordinaires» de classe sont liés à la création d'imagiers sonores des élèves :

=> Catégoriser, effectuer un tri selon un critère :

- La classe 4
- Les petits de la classe 4
- Les moyens de la classe 4
- Les filles de la classe 4
- Les garçons de la classe 4

Plusieurs modalités pour multiplier les entrées à souligner ici :

- J'enregistre moi-même les imagiers à entendre : il s'agit alors d'une situation passive, se connaître les uns les autres (situation classique de rentrée) : l'enfant appuie sur l'image, entend le mot (le prénom en l'occurrence)
- Les élèves enregistrent eux-mêmes : ils créent pour les autres élèves
- Ils jouent (fonctionnalité «Shake» -mode jeu- de l'application activé) : l'enfant entend le mot, appuie sur l'image qui correspond : une compréhension active

2. Grilles «ready made» du développeur (alphabet, chiffres, transports etc) : en mode passif, j'appuie sur la lettre, le chiffre, l'objet / j'écoute ; ou en mode jeu, l'enfant écoute puis agit

3. Le vocabulaire de la classe : le coin maison (différenciation) = pour les deux élèves non-francophones de la classe (1 PS et 1 MS)



Premières conclusions :

- Techniquement synchroniser, cloner, 3 iPads se fait «assez facilement».
Je rencontre quelques soucis pour les achats «in-app» pas toujours transférés sur les TROIS iPads (obligation de payer à nouveau ...)
- Les élèves ont réservé un accueil enthousiaste au projet, plaisir, motivation, envie de travailler, de découvrir.
- Certains élèves se montrent déjà plus intéressés que d'autres, il me faut réguler (liste de passage). Certains ne sont pas très intéressés, ont peur, ne savent pas choisir seuls, il me faut inciter, encourager, emmener.
En une semaine, chacun passe plusieurs fois, «créneaux» de 15 / 20 minutes (achat d'un minuteur).
- Les parents d'élèves également, en réunion de rentrée, accueillent positivement le projet, et avec curiosité.
- Outil adopté et utilisé par tous, ils demandent pour y jouer, y travailler, ont compris les règles
Tous sauf 1 savent l'utiliser de manière autonome, se repèrent dans le contenu (l'élève qui n'y arrive pas encore est suivi en aide personnalisée et l'iPad n'y a pas TOUTE la place à ce moment, mais il en fait partie) : différenciation possible grâce à l'outil numérique.
- Ils connaissent tous les applications «phares» que j'ai choisi d'introduire en premier et les lancent seuls, se repèrent à l'intérieur de chacune.
- Différenciation favorisée également pour bénéficier particulièrement au double niveau de la classe (même si dans une section «pure» aucun élève n'est jamais au même niveau !!). Chacun avance à son rythme, découvre selon ses possibilités / son âge / ses envies / ses besoins.
- La classe s'est installée parallèlement et inscrite dans des projets (ambiance positive de classe, albums, danse etc...) et l'iPad vient en complément, en enrichissement, positivement, avec plaisir d'apprendre.
- Avoir 3 iPads permet de multiplier les situations proposées, de gagner du temps (au lieu, auparavant, de faire tourner les élèves deux par deux) les groupes se succèdent à un rythme agréable, chacun ne patiente pas trop pour atteindre son tour ...
- Les interactions sont «richissimes» :
 - 1 par iPad : les élèves INVENTENT et trouvent des situations d'échange(s) : ils choisissent spontanément, librement, la même application et se guident les uns les autres; se lancent des «défis», collaborent réellement.
 - À 2 sur le même iPad, ils se passent le relais, inventent des situations : «alors, tu veux que je fasse quoi ? J'appuie où ? Tu veux que j'appuie où ? Allez, c'est à toi»
- Moments d'aide personnalisée avec le plaisir d'apprendre et de créer du contenu pour les autres élèves; de travailler pour les autres aussi.
- Partenariat : tutorat encouragé, favorisé.
Avoir plusieurs iPads correspond bien à la situation du double niveau : proposer à chacun des apprentissages à sa portée.

Quelques découvertes précieuses, observées au fil des journées :

Les élèves ouvrent déjà les «boîtes» créées (regroupement d'applications possible en déplaçant une application sur une autre)

Et notamment, spontanément :

- La magie des mots, les élèves commencent à écrire leur prénom et entendent, au fur et à mesure, ce qu'ils écrivent.
- Les nombres Montessori : les élèves découvrent les chiffres et quantités
- Ils apprécient les puzzles (nombres, A.Minard)
- Ils choisissent le jeu de labyrinthe (A. Minard)
- Ils manipulent et écoutent les différents alphabets (alphabet fun)
- Ils ont grand plaisir à utiliser des jeux de catégorisation (sort it out, familles)
- Ils écoutent des histoires,
- Ils découvrent les animaux
- Ils choisissent à 2 la même application de coloriages (stella et sacha) et les réalisent ensemble, en duo, chacun sur son iPad, en parallèle

Et une nouvelle idée : l'iPad peut intervenir en évaluation d'une activité papier, en vérification.

Les élèves (MS) ont réalisé une activité classique, «ordonner les mots du titre de l'album et reconstituer un mot à l'aide d'étiquettes lettres».

À la fin de cette activité «papier», ils devaient se rendre sur l'iPad, sur l'application «alphabet magnétique», et écrire à nouveau ce mot. Enfin, signer et faire une capture d'écran. Les élèves déjà très motivés pour «travailler» l'étaient encore plus par ce bonus.

Projets ultérieurs :

- Approfondir la connaissance des applications «phares», en introduire progressivement de nouvelles (écrire, dessiner, compter, dénombrer, découvrir les chiffres ...); introduire des applications en fonction de l'intérêt, du désintérêt (relancer en grand groupe), en fonction des besoins, des projets, des livres étudiés plus particulièrement.
- Imaginer proposer une configuration différente PS et MS afin de répondre encore finement à chacun.
- Introduire des histoires lues liées aux albums travaillés ensemble
- Asseoir le fonctionnement des iPads au sein du fonctionnement de classe : intégrer les TICE
- Utiliser Tapikeo pour mettre en sons une des histoires travaillées : s'exprimer sur des images, raconter
- Compte-rendu d'une activité de classe : mettre en mots la recette du gâteau réalisé en classe pour les anniversaires en s'exprimant sur les photos prises lors de l'activité
- Créer d'autres imagiers, le matériel de motricité (les élèves découvrent cerceaux, sacs lestés, anneaux, ballons etc) + autre matériel de la classe
- Créer un eBook «nos portraits de classe» : s'exprimer sur SON propre travail en arts visuels (peinture réalisée, «je fais le portrait de ...) pris en photo, travail arts visuels pour activer la fréquentation de la page dédiée (et dédaignée pour le moment).
- Découvrir des artistes, des oeuvres, préparer une sortie au musée : utiliser l'application Photo.
- Intégrer des élèves d'autres classes de moyennes sections.