

## UNA 2018

Atelier F – UNA, 1 an après :  
Orientation et classe-tablettes



Intervenantes :

Enseignantes de l'école de Levernois :

Frédérique Maltère (GS-CP)

Catherine Haratyk (CE1-CE2)

Dominique Suszek (PS-MS)

Circonscription de Beaune :

Sandrine Maret, ERUN

# École de Levernois

PS-MS  
GS-CP  
CE1-CE2

Projet cycles 1 & 2  
2017-2018 :  
Repérage, déplacement,  
orientation en EPS



UNA 2017  
Atelier Orientation  
avec des tablettes



Classe tablettes  
de mars à juin 2018

Présentation à l'UNA 2018  
Un an après, Orientation  
et classe tablettes



# Projet Repérage, déplacement, orientation

## Progression sur l'année scolaire :



- en classe
- dans l'école
- dans le village
- en sortie aux jardins de Barbirey sur Ouche
- Le grand jeu de l'oie du RPI

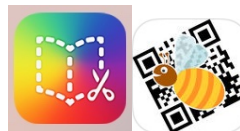
## Tablettes prêtées par l'atelier CANOPE Dijon

3 tablettes enseignantes prêtées dès janvier 2018

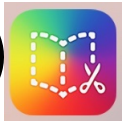
+ 9 tablettes élèves de mars à juin 2018

- Garder une trace (photo/vidéo/son) des observations
- Organiser les traces dans un livre
- Support de défi lancé aux autres classes

Appli Bookcreator +  
appli ABC-QR



Appli  
Bookcreator



# Un exemple de production en maternelle sur une activité de déplacements



Exemple de trace de déplacements avec commentaires audio par les enfants

## Pirouettes et sauts

Les moyens

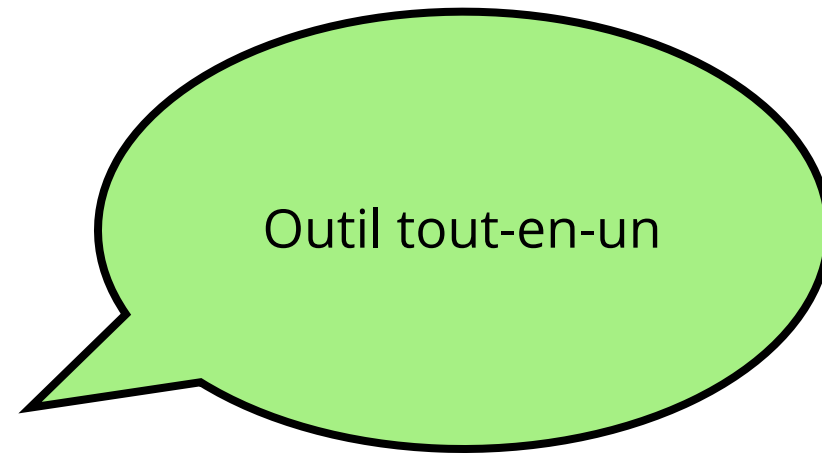
1. Photos prises avec la tablette

2. Photos insérées dans un livre Bookcreator

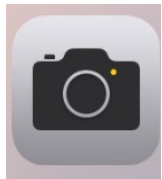
3. En classe, description orale enregistrée directement dans le livre



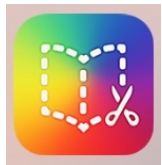
# Les outils



**Une tablette iPad :**



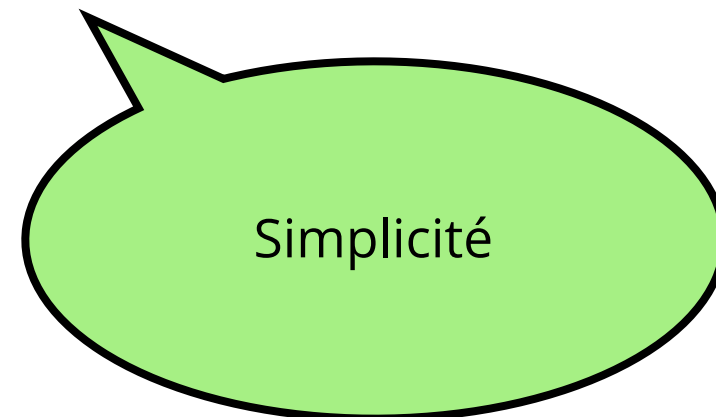
Fonction **appareil photo** : photos et vidéos



Appli **Bookcreator** :

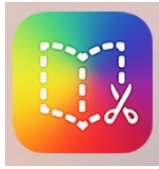
Livre multimédia :

- > intégration des photos et vidéos
- > enregistrements audio



Produire pour  
communiquer

Travailler en  
autonomie

Après la découverte de Bookcreator,  les élèves utilisent l'appli pour produire des défis orientation pour les autres classes.

S'auto-évaluer

Recommencer pour  
améliorer

# Activité orientation en 6S-CP



On repère les différentes pièces du bâtiment et on les photographie. Ensuite, on fait des jeux de "Je pose, tu trouves".



# Activité orientation en 6S-CP

En orientation dans le bâtiment, pour se repérer et utiliser le vocabulaire de position (sur, sous, entre, derrière, à gauche...), on organise une chasse aux œufs.



1. On regarde la photo que les copains ont prise.



2. On va sur les lieux.



3. On écoute l'indice son que les copains ont enregistré.



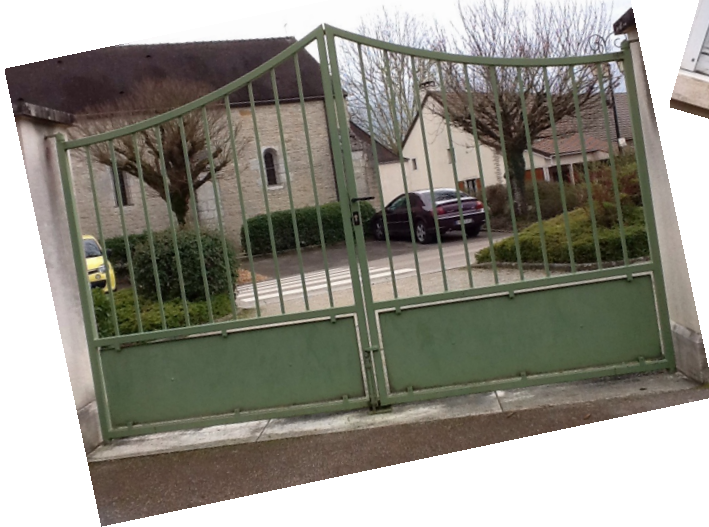
4. On cherche en suivant les indications du message.



5. On trouve les œufs de Pâques cachés par les copains !

Dans un second temps, les élèves imaginent une nouvelle chasse aux œufs à destination des enfants de maternelle.

# Activité orientation en 6S-CP



En orientation, dans la cour, on repère et on photographie les éléments remarquables.

# Activité orientation préparée par les PS-MS pour les GS-CP et CE1-CE2

1. Les petits et moyens de maternelle choisissent un trajet pour aller au terrain de sport dans le village. Ils prennent des photos à chaque carrefour avec les tablettes. De retour en classe, ils enregistrent les messages pour nous donner la bonne direction.
2. Les GS/CP/CE1/CE2, par groupes de 12, refont le parcours des maternelles en suivant les instructions des tablettes et des photos. Ils tracent sur le plan ce trajet.



# Activité orientation en CE1-CE2

## Orientation aux jardins de Barbirey- sur-Ouche

*A la recherche des bancs de Jacques Vieilles...*

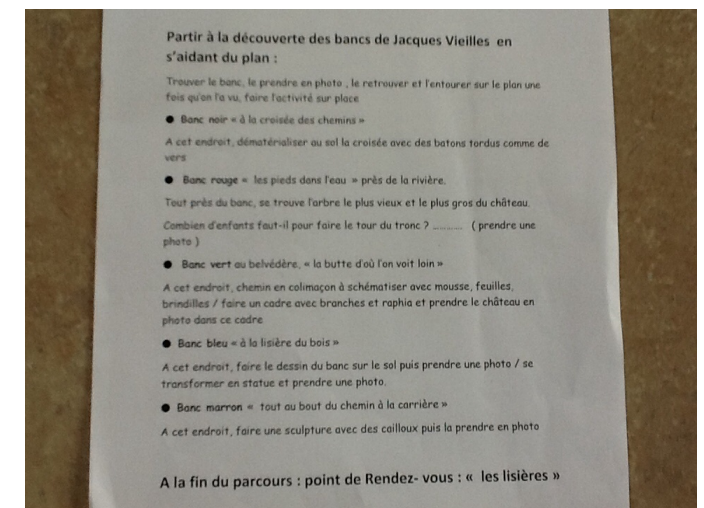


Paramétrage des tablettes par les groupes avant le départ.



Un plan, une feuille de route, une tablette par groupe

La tablette est utilisée pour valider les passages aux différents bancs : ordre, activité à réaliser.



Chaque équipe a une tablette pour photographier le banc trouvé.



Il faut ensuite chercher sur le plan l'emplacement du banc suivant.



De retour en classe, chaque équipe crée son book de la sortie sur une tablette.



# Activité inter-classes de fin d'année

## Le grand jeu de l'oie du RPI



Objectif :  
Enrichir le jeu traditionnel  
du RPI grâce aux tablettes

Chaque classe a créé des questions.

Une question pour chaque case du jeu est affichée au hasard sur les grillages de la grande cour et en maternelle.

10 équipes comprenant chacune des enfants de 3 à 11 ans, réparties sur 3 plateaux de jeu.



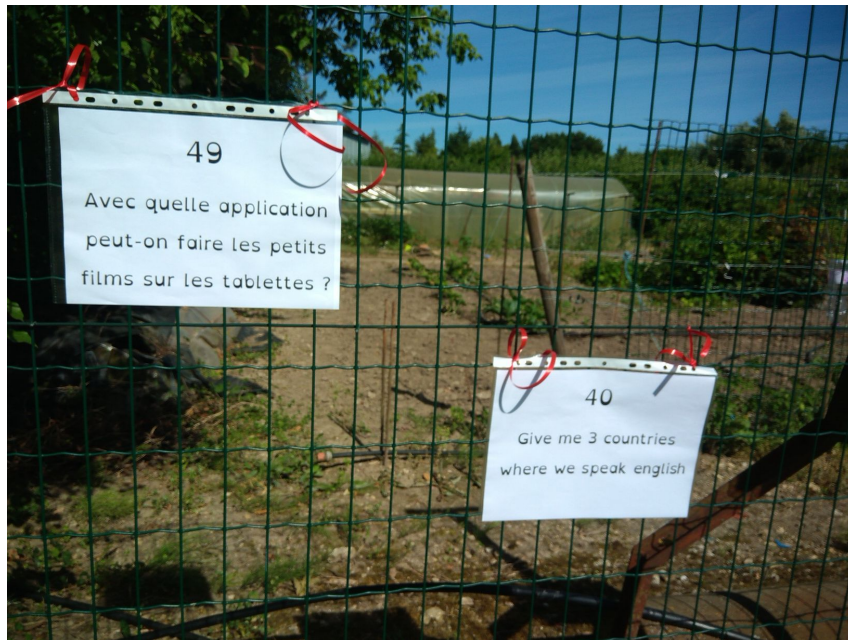
On lance le dé pour avancer son pion sur le plateau.



On va chercher la question correspondante dans la cour.



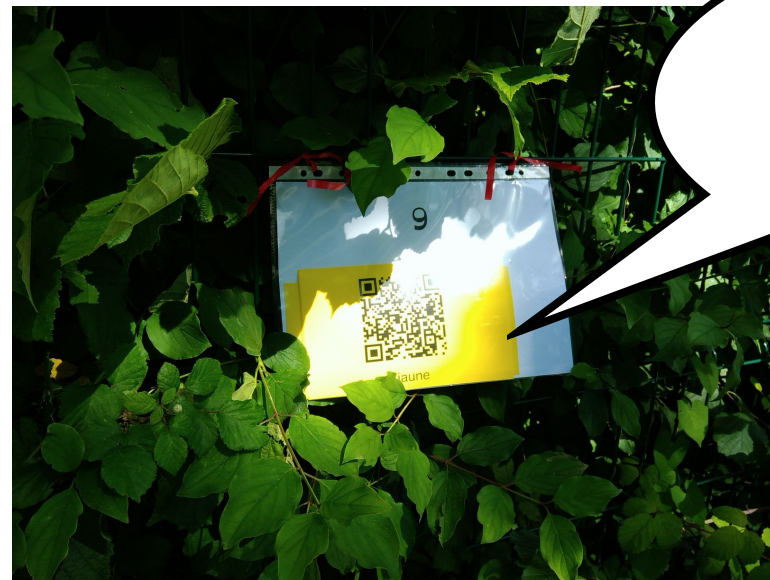
Certaines questions sont écrites...



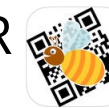
L'équipe revient à sa table de jeu et donne la réponse à l'adulte, puis relance le dé.



D'autres questions affichent un simple QR-Code sur fond coloré.



Créé avec l'appli  
ABC-QR







Direction les tables  
avec les tablettes...

Lecture du QR-code avec  
l'appli ABC-QR




Il faut scanner le  
QR-Code avec la  
tablette de la  
même couleur.



Certaines questions s'adressent aux grands, d'autres aux plus petits... Chacun participe !

Le QR-Code affiche une vidéo avec image et son, accessible aux non lecteurs.



  
Avec ABC-QR, pas besoin de connexion internet

Puis on va donner la réponse et le QR-code à sa table de jeu et on relance le dé.

# La tablette au quotidien, au-delà du projet orientation

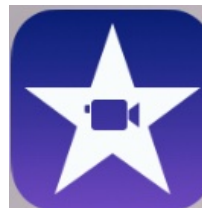
Applis ou exercices sur internet en maths, français, graphisme...

Livres des Alphas

Albums multimédias pour les enfants de maternelle



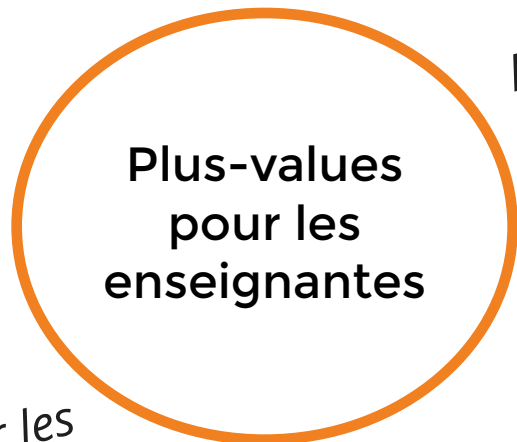
Création de bandes-annonces avec l'appli iMovie



Compte-rendus de sorties, d'expériences scientifiques...

# Bilan de l'expérimentation tablettes

Simplicité de gestion  
Images, Sons, Vidéos



Enrichir  
les séances

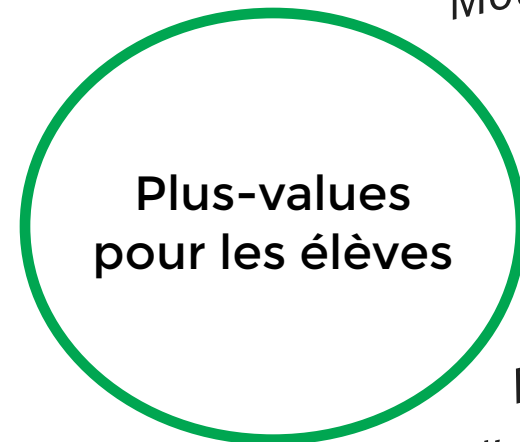
Variation des  
productions

Variation des modalités de  
travail des élèves

Autonomie

Motivation

Auto-  
évaluation



Plaisir  
d'apprendre

Coopération



Université  
Numérique  
d'Automne

de la maternelle à l'université

Apprendre  
et enseigner  
avec le numérique