

Référentiel des applications utilisées et Evaluations

Nom de l'application	Niveau	Classe test	Domaine d'apprentissage	Compétences (BO 19 juin 2008)	Objectifs sépcifiques (B2i, spécifiques au domaine d'apprentissage)	Evaluations			Observations (aménagement effectué, plus value, limites, contraintes...)
						Liées à l'utilisation de l'outil tablette	Liées au développement de la compétence chez l'élève	Liées à l'application	
Paint	PS	MP-NB	Découvrir l'écrit	Contrôler ses gestes afin d'affiner la manipulation de l'outil tablette Produire des gestes variés dans différentes directions : remplir des formes, tracer des traits rectilignes, obliques, courbes	Progresser vers la manipulation d'un nouvel outil graphique. Développer des capacités perceptives et motrices dans le domaine graphique Contrôler ses mouvements et ses gestes	Enfants attentifs et concentrés. Intérêt, curiosité des élèves pour l'outil. Difficulté de manipulation liée à la précision tactile nécessaire pour ouvrir les icônes. Bonne concentration. Interruption de l'activité à plusieurs reprises liée au toucher involontaire d'icônes inappropriés. Bonne concentration. Elèves intéressés. Lassitude au bout d'1/4 heure pour les enfants en binôme*2.	Le contrôle des gestes requière plus de temps de manipulation. Difficile pour certains enfants de contrôler le geste avec le doigt (espace souvent dépassé). Tous les enfants réalisent l'activité avec plaisir. Bonne compréhension de la consigne mais difficile de suivre individuellement chaque enfant pour voir si le tracé est fait dans le sens de l'écriture. La précision tactile nécessaire et la différence d'épaisseur entre le bout du doigt et la mine du crayon fait que la qualité du travail fini est souvent moins bonne sur l'outil tablette que sur une feuille *3. Certains enfants repassent plusieurs fois sur le même tracé. Ecart de réussite au niveau du tracé.	Les icônes de l'application étant très rapprochées et nombreuses, problème de dextérité. Compréhension inégale du sens des icônes.L'icône pour régler la taille du tracé est difficile au niveau dextérité. Difficultés au niveau dextérité : pression du doigt trop forte + la main touche l'écran. Mémorisation inégale des icônes.La main touche souvent l'écran.	Problème de batterie. Nécessité d'aménager l'emploi du temps de la matinée, manque de temps pour certaines activités. Nombre de tablettes insuffisant : certains enfants sont à deux sur une tablette. Nécessité de la présence permanente de l'enseignante avec le groupe d'enfants utilisant les tablettes (le reste de la classe est sous la surveillance de l'ATSEM) *1. Pas assez de temps pour reprendre la manipulation des tablettes (sens des icônes). Temps d'utilisation trop court pour certains enfants qui ont plus de difficultés au niveau dextérité : activité non terminée. Manque d'un outil plus précis pour ce tracé (stylet). Manque d'un outil plus précis pour ce tracé (stylet). Un enfant a réinvesti l'activité de lui-même à l'accueil.
Trace Blast	PS	MP-NB	Découvrir l'écrit	Contrôler ses gestes afin d'affiner la manipulation de l'outil tablette. Produire des gestes maîtrisés.	Respecter des trajectoires de formes variées. Contrôler son geste.	Bonne concentration	Dans l'ensemble, les enfants ont un tracé lent et appliqué. Pour certains, difficultés à respecter le début ou la fin du tracé fléché indiqué.	Système d'autocorrection intéressant : l'enfant recommence son tracé s'il n'est pas assez précis. Dans l'ensemble, bonne compréhension du fonctionnement de l'application. Difficulté de valider la totalité du tracé de la forme.	Nombre de tablettes insuffisant par rapport au nombre d'enfants du groupe. Activité qui requière un accompagnement individuel pour les enfants en difficulté pour la précision du tracé. Peu de disponibilité pour le reste de la classe.
Trouvez-moi!	PS	MP-NB	Découvrir l'écrit	Se familiariser avec l'écrit (identification de formes écrites). Distinguer des dessins variés.	Reconnaître visuellement des formes identiques.	Observation active, qui évolue dans la difficulté au niveau des dessins observés et de leur quantité.		Bonne compréhension. Niveau de difficultés à faire varier (style de dessins colorés ou silhouette noire + quantité de dessins à observer).	Partage de tablettes nécessaire par rapport au nombre d'enfants dans le groupe.
Paint	MS	FP	Découvrir l'écrit	Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet	Réaliser les tracés de base de l'écriture : reproduire des motifs graphiques simples (lignes droites et cercles)	Tous les enfants sont intéressés. Ils participent tous. Les enfants en difficultés sont ravis: ils peuvent tracer, refaire sans problème.	Davantage de motivation et plus d'aisance. Certains enfants ont refait sur feuille les mêmes tracés.	Les enfants restent concentrés. Ils ont vite compris les changements de couleur des tracés, du fond et l'épaisseur du tracé.	
Paint	MS	FP	Découvrir l'écrit	Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet	Réaliser les tracés de base de l'écriture : reproduire des motifs graphiques complexes (lignes courbes)	Les enfants mémorisent rapidement les icônes. Mais - ils ne placent pas toujours le doigt sur l'icône qui convient;-ils touchent avec l'ongle;-ils posent la main sur la tablette.	Beaucoup d'enfants réussissent les graphismes proposés et écrivent leur prénom entre les deux lignes.		
HBCSHWT	MS	FP	Découvrir l'écrit	Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet	Respecter les trajectoires des lettres. Ecrire son prénom en respectant l'horizontalité et l'orientation	Les enfants restent concentrés et n'hésitent pas à recommencer.	Amélioration du tracé des lettres	Pas d'évaluation par rapport au sens du tracé.	

Trace Blast	MS	FP	Découvrir l'écrit	Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet	Respecter les trajectoires de lettres. Contrôler son geste	Les enfants sont motivés et sont plus autonomes. En cas de difficultés, ils sont aidés par les camarades. Pas de fatigue constatée.	Amélioration par rapport au sens du tracé de certaines lettres.	La lettre n'est pas toujours acceptée même si le tracé est correct. Il faut choisir les lettres car certaines ne sont pas tracées de manière conventionnelle. Auto-évaluation par rapport au sens du tracé.	
Trace Blast Free	MS	BB	Découvrir l'écrit	Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet	Respecter les trajectoire des lettres. Ecrire les lettres en capitales d'imprimerie	Motivation accrue ,plaisir d'écrire, de recommencer . L'écriture prend davantage un aspect ludique	Se sentant plus à l'aise pour écrire , l'élève ose plus facilement écrire sur le support papier	Application adaptée aux élèves en difficulté: ils réussissent tous à tracer les lettres en suivant les flèches (valorisation , réussite)	l'écriture n'est pas toujours conventionnelle
ABC HWT Handwriting	MS	BB	Découvrir l'écrit	Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet	Respecter les trajectoire des lettres. Ecrire les lettres en capitales d'imprimerie	Motivation accrue ,plaisir d'écrire, de recommencer . L'écriture prend davantage un aspect ludique		Pour les élèves plus à l'aise en écriture, possibilité de s'entraîner sur le modèle, à côté, en dessous.	l'écriture n'est pas toujours conventionnelle
Paint	MS	BB	Découvrir l'écrit	Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet	Maîtriser les tracés de base : traits horizontaux, verticaux, obliques, lignes courbes, brisées...	Motivation accrue ,plaisir d'écrire, de recommencer . L'écriture prend davantage un aspect ludique		Autonomie rapide quant à l'utilisation des différentes fonctions de Paint.	Il arrive que le poignet ou les autres doigts touchent la tablette d'où des dysfonctionnements
Paint	GS	BB	Découvrir l'écrit	Ecrire la plupart des lettres de l'alphabet	Maîtriser des graphismes complexes : boucles, lignes courbes, crochets...			L'activité graphique semble devenir plus facile, moins contraignante. Le geste est "libéré", plus souple	Limites: précision, adéquation toucher et trace obtenue. Il arrive que le poignet ou les autres doigts touchent la tablette d'où des dysfonctionnements
Paint	GS	BB	Découvrir l'écrit	Copier en écriture cursive de petits mots simples	Ecrire des lettres en écriture scursive, puis des mots en respectant trajectoires et hauteur des lettres			L'écriture des lettres devient un plaisir, un jeu (changement des couleurs)	Limites: précision, adéquation toucher et trace obtenue. Il n'a pas été possible d'écrire des mots compte tenu de l'espace page d'écriture. L'utilisation d'un stylet permettrait-il d'effacer cette limite ?
Paint	PS	PG	DDM : les formes et les grandeurs	Dessiner un rond, un carré, un triangle.	Identifier des ronds, des carrés dans l'espace environnant et les tracer (photographie + tracer) <i>Allumer et éteindre un outil numérique</i> <i>Sélectionner une application</i>	La tablette peut être une interface différente par rapport à des contenus scolaires. Utilisation de fonctionnalités de la tablette pour travailler sur des fonds (identification et traçage de ronds et de carrés à partir de photos d'objets de forme ronde ou carré prises dans l'environnement).	Limite motrice dans le tracé de ses formes. Identification facilitée par la référence empirique liée à l'utilisation de photographies réalisées par les élèves.	Icônes de sélection des outils de l'application trop petits. Nombreuses erreurs de sélection.	Bonne autonomie des élèves dans l'utilisation de l'application. Au fil de la progression, l'adulte peut se détacher de l'accompagnement de l'activité.
Tangram	PS	PG	DDM les formes et les grandeurs	Identifier les formes	Discriminer des formes différentes pour reproduire un modèle <i>Allumer et éteindre un outil numérique</i> <i>Sélectionner une application</i>	Déplacement approximatif des pièces conduisant à un résultat juste donc n'impliquant une maîtrise gestuelle précise.	Transfert réalisé sur des supports physiques. L'identification est satisfaisante durant ce transfert.	Application calme et stimulante pour les élèves	Grande autonomie des élèves liés à une navigation simple dans l'appication.
Bébé apprend les chiffres (BabyBus)	MS	AT	DDM : quantités et nombres	Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus	Lier une quantité à l'écriture chiffrée	pas de soucis de manipulation de l'outil	développe très bien la compétence sans l'intervention de l'adulte	> application très attractive et simple d'utilisation. > le concept d'une quantité avec 3 choix écrits sur des sceaux est bon. > dénombre oralement la quantité - la quantité va un par un dans le sceau le sceau avec la bonne écriture. > problème de progression, ça ne va pas du plus facile au plus dure, c'est aléatoire. > problème: s'arrête à la quantité 10	simple et efficace TB
	GS	AT		Résoudre des problèmes portant que les quantités	Construire une collection	pas de soucis de manipulation de l'outil	développe très bien la compétence sans l'intervention de l'adulte		
Cache cache Chiffres (BabyBus)	MS		DDM : quantités et nombres					- le visuel est très agréable et les élèves sont vraiment très intéressés par le travail. - dommage que les chiffres ne soient pas nommés par l'outil.	TB mais avec l'adulte
	GS	AT		Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée	Reconnaître dans l'ordre les écritures chiffrées	pas de soucis de manipulation de l'outil	développe très bien la compétence avec l'intervention de l'adulte car l'écriture chiffré n'est pas exprimée oralement par la tablette.		

Connect Dots	MS	AT	DDM : quantités et nombres	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée	Connaître l'ordre des chiffres à l'écrit	pas de soucis de manipulation de l'outil	développe très bien la compétence sans l'intervention de l'adulte	> visuel agréable > une fois les point reliés, l'image apparait colorée.	TB : simple et efficace
	GS	AT		Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée	Connaître l'ordre des chiffres à l'écrit	pas de soucis de manipulation de l'outil	développe très bien la compétence sans l'intervention de l'adulte	> il n'y a qu'une dizaine d'exercices. > il faut enlever le son car la tablette énonce les chiffres en anglais.	
Puzzles Christmas	MS	KS	DDM : structuration de l'espace	Situer les objets les uns par rapports aux autres	Réaliser des encastremets	Positionner correctement le doigt	Aucune difficulté pour réaliser les encastremets et positionner les morceaux de puzzles	Beaucoup de plaisir et de rapidité	Problème lorsque les enfants allaient sur le cadenas. Apparition du clavier. Evolution du jeu bloquée.
	GS	KS				Certaines pièces disparaissaient si l'enfant allait trop vite. Problème pour certains pour faire glisser les pièces: mauvaise position de l'index.		Beaucoup d'affectif pour les enfants car thème de Noël abordé	
Unblock Car	MS	KS	DDM : structuration de l'espace	Situer les objets les uns par rapport aux autres	Effectuer des déplacements pour résoudre un problème	Les enfants ont beaucoup appuyer sur la maison, la flèche retour.	Difficulté pour trouver une solution afin de résoudre le problème.	Manipulation rapide pour les élèves	Mettre mopins de voitures pour des MS
	GS	KS		Situer les objets les uns par rapport aux autres	Effectuer des déplacements pour résoudre un problème	Problème quant à l'utilisation de la tablette car enregistrement de données, photos prises et souvent avec le poignet, les enfants repartent au menu	Problème de repérage dans l'espace et de recherche de stratégie.. Problèmes dans les déplacements car pas d'anticipation chez certains enfants.	Problèmes dans les notions de latéralisation (gauche, droite, haut,bas) car les enfants montent et descendent les voitures sans réflexion. Les enfants voulaient contourner les véhicules.	Problème d'anticipation, de recherche. Donner du sens à ce que l'on fait. Prévoir peut-être des diagonales au niveau du jeu.
Kids Tangram	MS	KS	DDM : structuration de l'espace	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi	Réaliser des assemblages de formes pour reproduire un modèle	Mettre la pièce en la faisant glisser. Ne pas trop appuyer la pression du doigt.	Aucune difficulté quant à la compétence	Application vraiment adaptée à des MS car facilité pour les enfants de déplacer les morceaux géométriques.	
	GS	KS		Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi	Réaliser des assemblages de formes pour reproduire un modèle	Pas de problème majeur car peu de pièces à manier.	Difficulté pour certains enfants de faire la rotation de la pièce afin de la positionner correctement et erreur dans les notions haut/bas	Application peut-être trop ambitieuse pour certains GS.	Aménagement GS qui n'y arrivaient pas. Proposition de 3 ou 4 figures.
Rail Maze	MS	KS	DDM : structuration de l'espace			Difficulté pour les enfants de faire glisser leur doigt et d'arrêter la bombe ou le rail: problème de rapidité	Gros problème d'orientation dans l'espace	Application adaptée pour les niveaux 1 et 2	Beaucoup d'aide de ma part pour faire évoluer les enfants; je les aidais à orienter leur rails.
	GS	KS		Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi	Etre capable de se repérer dans un plan	Difficulté pour les enfants de faire glisser leur doigt et d'arrêter la bombe ou le rail: problème de rapidité	Problème de réflexion afin d'observer et d'orienter les rails.	Appllication très pertinente pour des GS	