

Bilan tablettes

Ecole Hélène BOUCHER Circonscription de Dreux 1 - 29 mars - 20 juin 2013

Questions : Est-ce un outil pertinent pour les apprentissages ? Est-ce un outil pertinent par rapport à l'ordinateur ?

Questionnement de l'équipe pédagogique :

Etant dans le dispositif ECLAIR, une de nos prérogatives est de varier, voire de créer des outils permettant aux élèves en difficultés de rentrer dans les apprentissages. Dès lors, la tablette aidera-t-elle plus ces élèves en difficultés ?

I Préparation et contraintes d'organisation et de répartition des tablettes

Nous possédons une salle informatique avec 12 ordinateurs. Tous les élèves en bénéficient et ils respectent déjà ce matériel précieux. Les tablettes prêtées ont logiquement été l'objet d'un travail sur le respect du matériel. D'ailleurs, elles ont été fournies avec des supports de protection facilitant le transport d'une classe à l'autre.

Cette salle informatique nécessite un temps de déplacement avec les élèves à prévoir lors de l'organisation, des répartitions et des créneaux horaires.

C'est un gain de temps avec les tablettes qui elles, restent en classe et qui ne nécessitent qu'une mise en place sur les tables.

Le temps imparti pour cette expérimentation était de 2 mois en fin d'année scolaire.

Certaines applications étaient déjà téléchargées par les collègues précédents. Nous les avons testées et nous avons sélectionné celles qui correspondaient aux compétences travaillées selon le niveau des élèves et selon les domaines. Nous en avons également cherché et téléchargé des nouvelles. Au regard des applications d'écriture, nous avons investi dans des stylets pour tester leur efficacité lors de ces manipulations.

Nous avons fait le choix d'en faire bénéficier tous les élèves de la petite section à la grande section soit 130 élèves répartis sur 5 classes. Cela impliquait une utilisation quotidienne et donc une répartition sur des horaires fixés en conseil de maîtres selon les niveaux et

selon les intervenants impliqués. Il fallait penser à recharger les batteries des tablettes au moins deux fois dans la semaine, sachant qu'il faut au moins 5h30 pour la recharger en une seule fois (soit un temps à l'école consacré à cette recharge, soit un temps chez soi pour chaque enseignant pour la recharger). Chaque enseignante emmenait chez elle les tablettes pour les recharger pour qu'elles soient disponibles sur la totalité du temps scolaire.

Une fois, les applications choisies et l'organisation définie, les enseignantes, ainsi qu'un professeur de technologie, référent de l'ECLAIR du collège Louis Armand et l'assistante pédagogique rattachée à l'école, ont expérimenté cet outil auprès des élèves en groupe classe, seuls ou en co-intervention.

Les séances ont été mises en place :

- Une classe de PS a bénéficié d'une séance de 25 minutes avec l'enseignante en co-intervention avec le prof de collège.
- L'autre classe de PS a bénéficié de 2 séances de 25 minutes avec l'enseignante en co-intervention avec le prof du collège par groupe de 6. Avec l'assistante pédagogique, chaque groupe de 6 a aussi bénéficié d'une séance de 25 minutes.
- Les 2 classes de MS / GS ont bénéficié de 2 séances avec l'enseignante en co-intervention avec le professeur du collège. Parfois, il y avait des binômes car le groupe de 8 grands devait être divisé.
- La classe de GS a bénéficié de 5 séances en décroisement en groupe de 6 avec l'enseignante de petite section. Parfois les élèves étaient en binôme.

Chaque élève manipulait sa propre tablette, parfois l'adulte possédait la sienne, cela donnait la possibilité de montrer avant de faire faire.

Avant toute utilisation, des règles ont été établies :

- Nettoyer les tablettes avec des lingettes prévues à cet usage.
- Les élèves se lavent les mains avant.
- Préciser les règles d'utilisation : objet fragile, à manipuler avec prudence.
- Utiliser un vocabulaire adapté : faire glisser le doigt, appuyer sur.

Nous avons donc créé 3 pages par niveau : une page PS, une page MS, une page GS, puis sur chaque page, nous avons réparti les applications par domaines : s'appropriier le langage et découvrir le monde.

De nombreuses idées sont apparues comme une utilisation en arts visuels avec prise de photos et un éventuel prolongement sur la dictée à l'adulte : travail à envisager sur l'instantanéité. Des prolongements auraient pu être abordés mais sur une période plus longue, voire une année et sur un projet plus spécifique.

Nous avons utilisé les tablettes pour effectuer l'enregistrement des commentaires des élèves pour la vidéo de présentation du journal scolaire pour la remise du prix national du concours Varenne.

II Objectifs communs requis



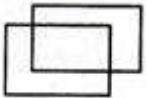
Allumer / éteindre



Retour page d'accueil



Revenir sur la dernière page utilisée



Fermer les applications en faisant glisser le doigt dessus

Faire glisser l'index sur l'écran pour passer d'une page à une autre et choisir la page correspondante à son niveau

Changer d'application

Désactiver le son

Gérer les multifenêtres

III Tableaux des séances effectuées avec descriptions des applications, objectifs et observations

CLASSES	INTERVENANTS	APPLICATIONS	SEANCES/ OBJECTIFS / DESCRIPTIONS	OBSERVATIONS
Petite section 1	Enseignante en co-intervention avec professeur du collège	Découverte outil tablette Puzzle chien	Séance 1 : Objectifs communs (voir paragraphe II) Découverte application puzzle chien : déplacer des pièces pour recréer un puzzle classique ou un animal entier sur un socle (notion de forme)	<p>Bonne mémorisation de tous, cela permet un premier contact avec l'outil. La « maison », la moitié des élèves s'en souviennent la séance suivante. La manipulation est bien faite.</p> <p>Allumer et éteindre nécessite du temps, cette étape est abandonnée au profit de la familiarisation de la tablette. L'enseignant privilégie une activité simple avec l'application puzzle. Celle-ci est si ludique qu'au bout d'un moment, les élèves promènent leur pièce sans réellement réfléchir.</p> <p>Cette activité puzzle a été traitée en classe sur support physique régulièrement.</p>
Petite section 1	Enseignante en co-intervention avec professeur du collège	Match up Paint	Séance 2: Associer des cartes par paire Ecrire son prénom en capitales d'imprimerie ou dessiner un bonhomme Objectif : compléter un travail effectué sur le Memory en début d'année et affiner son aisance en motricité fine	<p>Le lancement de l'application nécessite la compétence de lecture de l'adulte. C'est un exercice que tous les élèves effectuent avec enthousiasme.</p> <p>Difficultés car beaucoup de manipulations sur la barre d'outils : changer le fond de couleur, changer la couleur d'écriture. Certains utilisent les deux mains pour écrire.</p> <p>Application peu réactive car délai entre le tracé et l'apparition du tracé à l'écran, l'utilisation du stylet va à l'opposé de ce qu'il leur est enseigné dans l'année...coude levé, appuyer plus fort, poignet non posé. Obligation de revenir à la page blanche si erreur.</p> <p>Il est difficile pour les élèves d'adapter leurs gestes et leurs habitudes de la feuille format A4 pour que leur prénom ou leur bonhomme puisse rentrer dans le format tablette.</p>

CLASSES	INTERVENANTS	APPLICATIONS	SEANCES/ OBJECTIFS / DESCRIPTIONS	OBSERVATIONS
<p align="center">Petite section 1</p>	<p>Enseignante en co-intervention avec l'assistante pédagogique</p>	<p>ABC touch</p>	<p>Séance 1 : Écriture des lettres de son prénom dans le bon sens en capitales d'imprimerie Objectifs : compléter un travail sur l'année sur son prénom en capitales et écriture des lettres de l'alphabet en capitales (écrire les lettres dans le bon sens en suivant les flèches et les points).</p>	<p>Utilisation instinctive du doigt, grande attention de la part des élèves. Possibilité de laisser l'élève évoluer seul, bien appuyer sinon cela ne fonctionne pas. Possibilité de réitérer le geste plusieurs fois jusqu'à la réussite. Rapidité du geste et pas de gomme pour l'adulte. L'échec disparaît plus vite. Elève en réussite avance seul. Elève en difficulté pris en charge par l'adulte, sans moment d'attentisme pour les autres. Pas de possibilité d'avoir plusieurs lettres sur même page, pas d'aboutissement de son travail pour l'élève car les lettres apparaissent lettre par lettre sur l'écran. Pas de précision par rapport au geste d'écriture sur feuille.</p>
<p align="center">Petite section 2</p>	<p>Enseignante en co-intervention avec professeur du collège</p>	<p>Découverte outil tablette</p> <p>Puzzle chien</p>	<p>Séance 1 : Objectifs communs (voir paragraphe II)</p> <p>Découverte application puzzle chien : déplacer des pièces pour recréer un puzzle classique ou un animal entier sur un socle (notion de forme)</p>	<p>Bonne mémorisation de tous, cela permet un premier contact avec l'outil. La « maison », la moitié des élèves s'en souviennent la séance suivante. La manipulation est bien faite. Allumer et éteindre nécessite du temps, cette étape est abandonnée au profit de la familiarisation de la tablette. L'enseignant privilégie une activité simple avec l'application puzzle. Celle-ci est si ludique qu'au bout d'un moment, les élèves promènent leur pièce sans réellement réfléchir. Cette activité puzzle a été traitée en classe sur support physique régulièrement.</p>

CLASSES	INTERVENANTS	APPLICATIONS	SEANCES/ OBJECTIFS / DESCRIPTIONS	OBSERVATIONS
Grande section 1	Enseignante en décloisonnement	Découverte outil tablette Mazebreak labyrinthe Paint Match up	Séance 1 : Objectifs communs (voir paragraphe II) Retrouver son chemin en observant les choix de cheminements possibles. Écrire son prénom en cursive et être capable de changer le fond d'écran, la couleur d'écriture, effacer Associer des cartes par paire	Aisance face à l'outil. Bonne mémorisation de tous. Facilités et appétence pour découvrir de nombreuses applications. Difficultés pour accéder seul au début de l'application et pour passer au niveau suivant. Le lancement nécessite la compétence de l'adulte, sauf pour deux ou trois élèves lecteurs. Application de leur part et volonté de bien faire qui impliquent des essais multiples et longs parfois sans aboutir à un écrit sur écran sauf si l'adulte intervient. Ludique et valorisation de la réussite.
Grande section 1	Enseignante en décloisonnement	Mazebreak labyrinthe Tangram avec rotation	Séance 2 : Retrouver son chemin en observant les choix de cheminements possibles. Retrouver une forme avec des pièces prédéfinies.	Avec l'habitude, des automatismes se mettent en place même sans être lecteur. Jeu en autonomie et avec plaisir. Certains sont déconcertés par la rotation des pièces, envie de passer à une application différente, d'autres utilisent deux doigts. Application nécessite l'aide d'un adulte.
Grande section 1	Enseignante en décloisonnement	Paint Chien laby Tangram	Séance 3 : Écrire son prénom en cursive Labyrinthe avec incrémentations de niveau à chaque réussite Retrouver une forme avec des pièces prédéfinies.	Aisance, de plus en plus autonomes. Besoin de pratiquer d'autres applications. Élèves concentrés et attentifs. Les élèves peu sûrs d'eux interpellent plus souvent l'adulte et finissent par faire seuls. Difficultés à gérer fenêtres intempestives pour les moins à l'aise. Plus d'aisance.

CLASSES	INTERVENANTS	APPLICATIONS	SEANCES/ OBJECTIFS / DESCRIPTIONS	OBSERVATIONS
<p align="center">Grande section 1</p>	<p>Enseignante en décloisonnement</p>	<p>Mes premiers mots</p> <p>Fruit pair</p> <p>Paint</p>	<p>Séance 4 :</p> <p>Reconstituer des mots avec ou sans modèle dans l'ordre (couleurs, fruits, animaux)</p> <p>Associer des paires</p> <p>Écrire son prénom en cursive</p>	<p>Relative autonomie, une fois l'application lancée, elle est peu ludique, mais les élèves restent concentrés. Les lettres peuvent se mettre dans le désordre...adulte doit vérifier l'ordre des lettres.</p> <p>On ne peut pas ouvrir l'application sur les mêmes mots. Pas de travail en simultanéité.</p>
<p align="center">Grande section 1</p>	<p>Enseignante en décloisonnement</p>	<p>Vers l'autonomie</p>	<p>Séance 5 :</p> <p>Choisir seul les applications et être autonome quand surgit un petit problème lié à la sensibilité de la manipulation.</p>	<p>Les élèves les plus à l'aise avancent et les moins à l'aise font encore appel à l'adulte. Une certaine maîtrise apparaît au bout de ces 5 séances.</p>

IV Observations avantages :

De manière générale, les élèves sont enthousiastes à l'idée de manipuler les tablettes. A l'exception d'un ou deux par classe, la grande majorité est à l'aise avec la manipulation de l'outil ou alors ils acquièrent rapidement la compétence. Les yeux et les mains sont au même endroit, contrairement à l'utilisation de l'ordinateur. Il n'y a pas d'élément intermédiaire perturbateur comme le fait de faire des allers retours entre l'adulte et sa feuille ou le clavier et l'écran. Cette aisance manifeste s'explique en partie par une bonne mémorisation des consignes de base pour chaque niveau.

La manipulation des tablettes a toujours été faite avec respect : ils ont conscience d'avoir un objet précieux, attractif et ludique entre leurs mains.

Une fois les applications lancées, le côté intuitif de la tablette favorise une relative autonomie chez certains plus particulièrement en GS. Ils ont bénéficié de plus de séances, ils sont à l'école depuis 3 ans, ils ont un répertoire d'outils scolaires plus variés et logiquement mieux maîtrisés et de plus, ils ont utilisé l'outil informatique au cours de l'année ainsi qu'en moyenne section. De nombreuses notions sont déjà acquises, les élèves ont cette capacité à aller plus vite face aux labyrinthes, peu de latence entre l'échec et le fait de refaire pour réussir. Les GS atteignent un niveau d'autonomie non négligeable au bout de 5 séances.

Plus on avance dans les niveaux, plus les élèves sont autonomes et preneurs d'initiatives (fermetures de fenêtres intempestives ou changement de couleurs sur des dessins).

D'une part, cet outil favorise une valorisation des possibilités de chacun. En effet, la gestion de l'échec est différente dans la mesure où il existe des applications où même sans trop de réflexion, l'élève peut réussir. D'autre part, l'échec passe parfois presque inaperçu car la succession des niveaux est si rapide qu'on n'a pas le temps de s'y appesantir.

Si le hasard contribue à la réussite, quelle part donne-t-on à la recherche dans ce genre d'exercice et l'échec a-t-il encore du sens puisqu'il est presque effacé dans la phase d'acquisition ? N'est-ce pas un leurre de faire croire qu'on peut être gagnant à chaque fois ?

V Observations inconvenients :

Les enseignants espéraient que cet outil stimulerait plus efficacement certains élèves en difficultés. Or, on retrouve des problèmes d'écoute de consignes, ces derniers peuvent être source d'erreurs et de ralentissement de l'avancement du groupe. Malgré un attrait réel, il n'y a pas d'appétence particulière créée. Pour les primo-arrivants, l'intérêt de la tablette réside dans un accès plus aisé face à quelques consignes. Et pour un élève en P.P.S dans l'école, la tablette a semblé produire de meilleurs résultats que ceux obtenus avec des outils traditionnels.

Quand ce ne sont pas les problèmes d'écoute qui interfèrent sur l'avancement du groupe, ce sont les multiples fonctionnalités disponibles sur la tablette qui sont ouvertes de manière accidentelle et qui impliquent l'intervention de l'adulte pour relancer l'exercice. Les PS ont besoin d'un temps d'adaptation, ainsi allumer et éteindre nécessitent plus de séances que celles vécues par les élèves. Avant le début du jeu, malgré l'intuition et même chez les GS, beaucoup de fenêtres sont à ouvrir par l'adulte quelque soit le niveau, la pratique plus fréquente chez les GS a favorisé une plus grande autonomie.

La sensibilité de la tablette provoque des interférences récurrentes (comme la capture d'écran ou bien des traces non désirées sur l'application en cours) qu'il faut apprendre à contrôler.

Les applications avec des consignes sonores sont gênantes pour le reste du groupe d'une part, et d'autre part la qualité des enregistrements sonores des applications sont parfois inaudibles voire médiocres. L'utilisation des casques n'a pas été expérimentée.

L'intérêt pédagogique n'est pas toujours évident malgré le choix établi par les enseignants : chiffres déstructurés en puzzles, fioritures sonores et visuelles, manque de réflexion de quelques jeux où le hasard assure souvent la réussite sans compréhension réelle, lettres non tracées selon les codes connus des élèves... Les repères sont perturbés alors même qu'ils viennent à peine d'être construits sur l'année par des supports physiques autres. L'objectif de départ peut vite s'évaporer et on bascule rapidement vers le faire pour faire sans finalité derrière. En maternelle, cela reste une activité guidée car la compétence de lecture fait défaut.

Ainsi, la même application choisie sur chaque tablette ne s'ouvre pas sur la même page, il n'y a donc pas de possibilité de travailler en commun au même moment. Les applications bien que variées semblent encore peu adaptées aux demandes pédagogiques. Il s'agit plus d'un travail de réinvestissement car il n'y a pas de nouvelles compétences dans ces applications. Cet outil peut cependant compléter ce qui a été travaillé en amont.

La période d'expérimentation est trop courte pour pouvoir avoir du recul sur les notions vues. En étant reprises avec des outils traditionnels, on pourrait peut-être mieux juger le bénéfice de l'outil.

PS : l'intuitivité est réduite car il n'y a pas assez de maîtrise et pas assez de pratique, de plus il faut s'adapter à un autre format alors que les quelques repères construits sont encore à consolider. Il faut faire attention au moment où l'on introduit cet outil dans l'année.

MS/GS : meilleure intuitivité car d'autres compétences acquises.

Stylets : peu adaptés car on ne peut pas poser le poignet, ils vont à l'encontre de l'outil que les PS apprennent à manipuler. Il rebondit, pas de fluidité dans le geste, la pression est intense pour que cela fonctionne.

La tablette doit être envisagée comme un nouvel outil avec le doigt pour l'utiliser.

Limites autres :

- Interférences des publicités à l'ouverture des applications.
- Connexion internet.
- Applications qui s'arrêtent ou qui deviennent payantes.
- Lors d'une prise de son ou d'une vidéo, il n'y pas de possibilité de les faire passer sur une clef USB.
- Interactif dans la mesure où l'adulte est toujours le référent, sinon l'élève reste isolé de ce qui se passe autour.
- Applications devraient être plus adaptées aux attentes pédagogiques