



Cycle 1 :
UTILISER DES OUTILS
NUMERIQUES

fiche
1/1

les outils
numériques

Attendus de fin de cycle :	
EXPLORER LE MONDE	MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS
- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	<u>Comprendre et apprendre</u> : pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
Repères pour évaluer	
<p>Les observables pour l'évaluation positive (à sélectionner parmi la liste ci-dessous) : <i>L'enseignant observe que l'enfant commence à réussir ou réussit régulièrement à :</i></p> <p style="text-align: center;"><u>Explorer le monde :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Agir sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application, l'ouvrir, l'utiliser et la fermer). - Choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte...). - Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer sur un élément, déplacer un élément... - Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette). - Utiliser les touches de direction (haut, bas, gauche, droite) pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif. <p style="text-align: center;"><u>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer comment il opère en situation d'utilisation d'un outil numérique en énonçant quelques mots clés décrivant son action et/ou les manières, en décrivant chacune des actions. - Expliquer comment réaliser quelque chose après l'avoir effectué en s'appuyant sur les traces de l'activité en listant des actions et/ou des manières de faire, en enchaînant le déroulement des actions. - Interpréter les réussites/ un échec en expliquant les causes ou en expliquant les conséquences d'une activité, de l'utilisation d'un outil. - Nommer des objets, des actions et des gestes. - Copier, écrire à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes... - S'exercer à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur saisie sur ordinateur. 	<p>Dans la perspective du Carnet de Suivi des apprentissages : des traces possibles</p> <p style="text-align: center;"><u>Explorer le monde :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Photo des élèves en situation d'utilisation des outils numériques - Photo prise par un élève à l'aide de l'appareil photo ou de la tablette. <p style="text-align: center;"><u>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Enregistrements (audio ou vidéo) des élèves qui expliquent l'utilisation et/ou l'usage d'un outil numérique - Liste des mots « techniques » ou non appris - Prise de note de l'enseignant sur les productions orales relatives à l'utilisation des outils numériques.
<p>Approfondir ses connaissances scientifiques pour construire la séquence d'enseignement :</p> <p>Les outils numériques dans les programmes de l'école maternelle :</p>	

L'élève sait utiliser les supports **numériques** qui, comme les autres supports, ont leur place à l'école maternelle à condition que les objectifs et leurs modalités d'usage soient mis au service d'une activité d'apprentissage.

1 - MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Commencer à écrire tout seul : L'enseignant donne aussi aux enfants les moyens de s'entraîner, notamment avec de la copie dans un **coin écriture** aménagé spécialement (outils, feuilles blanches et à lignes, **ordinateur** et **imprimante**, **tablette numérique** et **stylets**, tableaux de correspondance des graphies, textes connus).

À partir de la moyenne section, et régulièrement en grande section, l'enseignant explique la correspondance des trois écritures (cursive, script, capitales). Les enfants s'exercent à des transcriptions de mots, phrases, courts textes connus, à leur **saisie sur ordinateur**. Travaillant alors en binôme, ils apprennent nombre de relations entre l'oral et l'écrit : un enfant nomme les lettres et montre, le second cherche sur le **clavier**, ils vérifient ensemble sur l'**écran**, puis sur la version imprimée.

3 - AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Ce domaine d'apprentissage se réfère aux arts du visuel (peinture, sculpture, dessin, photographie, cinéma, bande dessinée, arts graphiques, **arts numériques**), aux arts du son (chansons, musiques instrumentales et vocales) et aux arts du spectacle vivant (danse, théâtre, arts du cirque, marionnettes, etc.).

5. EXPLORER LE MONDE

L'espace : L'enseignant conduit les enfants de l'observation de l'environnement proche (la classe, l'école, le quartier...) à la découverte d'espaces moins familiers (campagne, ville, mer, montagne...). L'observation des constructions humaines (maisons, commerces, monuments, routes, ponts...) relève du même cheminement. Pour les plus grands, une première approche du paysage comme milieu marqué par l'activité humaine devient possible. Ces situations sont autant d'occasions de se questionner, de **produire des images** (l'appareil photographique numérique est un auxiliaire pertinent), de rechercher des informations, grâce à la médiation du maître, dans des documentaires, sur des **sites Internet**.

Utiliser, fabriquer, manipuler des objets : L'utilisation d'instruments, d'objets variés, d'outils conduit les enfants à développer une série d'habiletés, à manipuler et à découvrir leurs usages. De la petite à la grande section, les enfants apprennent à relier une action ou le choix d'un outil à l'effet qu'ils veulent obtenir : coller, enfiler, assembler, actionner, boutonner, découper, équilibrer, tenir un outil scripteur, plier, utiliser un gabarit, manipuler une **souris d'ordinateur**, agir sur une **tablette numérique**...

Utiliser des outils numériques : Dès leur plus jeune âge, les enfants sont en contact avec les nouvelles technologies. Le rôle de l'école est de leur donner des **repères** pour en comprendre l'utilité et commencer à les utiliser de manière adaptée (**tablette numérique, ordinateur, appareil photo numérique**...). Des recherches ciblées, via le réseau Internet, sont effectuées et commentées par l'enseignant.

D'après ClasseTice.fr

Ressources pour la mise en œuvre

Raconter une histoire inventée avec le logiciel PHOTORECIT en classe de PS et GS : classe de Agnès MENEGALI (Académie de Nancy Metz)

- [Projet pédagogique](#)
- [Une séquence du projet](#)
- [Le texte du récit](#)

Utiliser des logiciels pour consolider des apprentissages et s'exercer : classe de Christelle GEORGES (Académie de Nancy Metz)

- [Projet pédagogique](#)
- [Séquence du projet](#)

Utiliser la tablette numérique pour découvrir des œuvres au musée : classe de Aline CUNY ADAM (Académie de Nancy Metz)

- [Projet pédagogique](#)
- [Séquence du projet](#)

[Travailler le vocabulaire en motricité grâce aux outils numériques au cycle 1](#) : Académie de Versailles

[Le numérique aujourd'hui à l'école maternelle](#) : mission maternelle 77 Académie de Créteil

[Utiliser les tablettes en classe au service des apprentissages](#) : padlet de Sylvie CHARPRENTIER – IEN TICE

[Jouer au robot en maternelle avec Bee Boot](#) : Académie d'Aix Marseille

[Exemples d'usages du numérique au cycle 1](#) : PragmaTICE

[Book Creator – tutoriel](#) : TICE 26 site des TICE pour les écoles de la Drôme

[Des applications intéressantes pour la maternelle \(IPAD\)](#) : TICE 26 site des TICE pour les écoles de la Drôme

[Des applications intéressantes pour la maternelle \(tablettes sous Android\)](#) : TICE 26 site des TICE pour les écoles de la Drôme

[Quelques trouvailles numériques pour la maternelle](#) : classetice.fr