




Applications Ipad maternelle








Les applications ci-dessous présentent un intérêt pédagogique dans les différents domaines d'activités des programmes de la Nouvelle-Calédonie. Cette liste n'est pas exhaustive.

Remarque : Les tablettes ne sont pas des gadgets ! Elles ne sont qu'un outil au service des apprentissages c'est-à-dire des moyens de produire, communiquer, se documenter, découvrir, expérimenter, simuler, s'exercer. En conséquence, elles ne sont pas l'unique vecteur d'apprentissage et doivent donc être utilisées en complément des outils « traditionnels ».






L'utilisation des TUIC ne peut se substituer à toutes les phases de manipulation des démarches d'apprentissage. La découverte d'une notion se fera d'abord par la manipulation concrète d'objets avant d'être proposée au travers d'applications ayant pour but de renforcer la notion étudiée précédemment. De plus, il est nécessaire de réaliser un bilan des activités réalisées sur la tablette afin de s'assurer que les démarches utilisées par les élèves soient correctes.

S'approprier le langage



Applications	Composante	Compétences	Objectifs	Remarques
Zanzibook 	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée 	Comprendre une histoire lue	Ce livre comporte des petits jeux interactifs.
	Se familiariser avec l'écrit <i>Découvrir la langue écrite</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte Connaître quelques textes du patrimoine littéraire européen et océanien principalement des contes 		
So Ouat 	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée 	Comprendre une histoire lue	Il est possible de paramétrer les options suivantes : <ul style="list-style-type: none"> La police des lettres : cursif, script ou capitale d'imprimerie L'apparition des syllabes et les liaisons La couleur des lettres muettes La langue
	Se familiariser avec l'écrit <i>Découvrir la langue écrite</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte Connaître quelques textes du patrimoine littéraire européen et océanien principalement des contes 		
Bientôt, je lis 	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée 	Comprendre une histoire lue	
	Se familiariser avec l'écrit <i>Découvrir la langue écrite</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte Connaître quelques textes du patrimoine littéraire européen et océanien principalement des contes 		








Easy Studio 	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre une histoire lue par l'enseignant, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer 	Raconter une histoire connue	Cette application peut permettre la création d'album codé par les élèves sous la forme d'un petit film d'animation.
Puppet Pals HD 	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre une histoire lue par l'enseignant, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer 	Raconter une histoire connue	A partir des différentes photos, l'élève peut mettre en scène des personnages dans des décors de son choix, et en même temps s'enregistrer en train de raconter ce qu'il se passe.
Documentaires Gallimard Jeunesse 	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente 	Comprendre un texte documentaire	Excellent complément à la même collection papier. Différents thèmes sont disponibles : <ul style="list-style-type: none"> La coccinelle Grégoire la grenouille Paul le manchot La forêt Dinosaure
Spark Video 	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre une histoire lue par l'enseignant, la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer 	Raconter une histoire connue	A partir des différentes photos, l'élève peut créer un petit film sur des thèmes travaillés en classe en utilisant les photos et le son capturés avec l'Ipad.
	Se familiariser avec l'écrit <i>Contribuer à l'écriture de textes</i>	<ul style="list-style-type: none"> Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne 	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbess...) concernant les actes du quotidien, les activités de la classe, les relations avec les autres...	
Tapikeo 	Se familiariser avec l'écrit <i>Contribuer à l'écriture de textes</i>	<ul style="list-style-type: none"> Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne 	Produire un énoncé pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbess...) concernant les actes du quotidien, les activités de la classe, les relations avec les autres...	Cette application permet de créer des livres numériques ou des imagiers sur des thèmes travaillés en classe en utilisant les photos et le son capturés avec l'Ipad.
Bitsboard pro 	Se familiariser avec l'écrit <i>Contribuer à l'écriture de textes</i>	<ul style="list-style-type: none"> Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne 	Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms, verbes, adjectifs, adverbess...) concernant les actes du quotidien, les activités de la classe, les relations avec les autres...	Cette application permet de créer des imagiers sonores mais aussi des jeux autour du vocabulaire dans les différents domaines d'activité.
La chenille qui fait des trous 	Comprendre	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée 	Comprendre une histoire lue	Excellent complément à la même collection papier.
	Se familiariser avec l'écrit <i>Découvrir la langue écrite</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte Connaître quelques textes du patrimoine littéraire européen et océanien principalement des contes 		






Découvrir l'écrit

Book Creator 	Se familiariser avec l'écrit <i>Contribuer à l'écriture de textes</i>	<ul style="list-style-type: none"> Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte 	Produire un énoncé pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant	Cette application permet de créer des livres numériques avec du son, des photos et de la vidéo qui pourront être diffusés par la suite
Comic Life 	Se familiariser avec l'écrit <i>Contribuer à l'écriture de textes</i>	<ul style="list-style-type: none"> Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte 	Créer une histoire sous la forme d'une bande dessinée.	Cette application permet la création d'histoire sous la forme d'une bande dessinée. Elle peut donc être une forme de valorisation d'un projet pluridisciplinaire
La magie des mots 	Se préparer à apprendre à lire et à écrire <i>Aborder le principe alphabétique</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mettre en relation des sons et des lettres Différencier les sons 	Commencer à mettre en relation des sons et des lettres	Il est conseillé de désactiver l'écriture cursive dans les options
ABC lettres bâtons 	Se préparer à apprendre à lire et à écrire <i>Apprendre les gestes de l'écriture</i>	<ul style="list-style-type: none"> Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées 	Reproduire un motif graphique	Utiliser seulement le mode en majuscules d'imprimerie
Fais comme moi 	Se préparer à apprendre à lire et à écrire <i>Apprendre les gestes de l'écriture</i>	<ul style="list-style-type: none"> Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances en lettres et sons ont été étudiées 	Reproduire un motif graphique	Cette application permet de vérifier le sens du geste graphique de l'élève.






Découvrir le monde

Mes premiers tangrams 	Découvrir le monde avec les mathématiques <i>Découvrir les formes et les grandeurs</i>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître un rond, un carré, un triangle 	Identifier une pièce pour la faire coïncider avec une empreinte	
Memory 	Découvrir le monde avec les mathématiques <i>Se repérer dans l'espace</i>	<ul style="list-style-type: none"> Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi, à une autre personne ou par rapport à un objet 	Développer une mémoire spatiale	

 <p>Letstan</p>	<p>Découvrir le monde avec les mathématiques</p> <p><i>Découvrir les formes et les grandeurs</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître un rond, un carré, un triangle 	<p>Recomposer une figure à partir de pièces géométriques</p>	<p>Cette application s'adresse plutôt à la grande section</p>
 <p>MatrixMatch</p>	<p>Découvrir le monde avec les mathématiques</p> <p><i>Se repérer dans l'espace</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi, à une autre personne ou par rapport à un objet 	<p>Comparer et classer en fonction de deux critères</p>	<p>Utilisation en atelier dirigé conseillée pour favoriser l'échange autour de la stratégie employée par l'élève pour remplir le tableau à double entrée.</p>
 <p>Mosaic HD</p>	<p>Découvrir le monde avec les mathématiques</p> <p><i>Se repérer dans l'espace</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi, à une autre personne ou par rapport à un objet 	<p>Reproduire une forme complexe à partir d'un modèle en respectant sa disposition et ses couleurs</p>	<p>Il est possible d'activer une aide pour les élèves Il existe deux tailles de pions On peut également créer ses propres modèles.</p>
 <p>10 doigts</p>	<p>Découvrir le monde avec les mathématiques</p> <p><i>Approcher les quantités et les nombres</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître globalement une quantité Reconnaître une quantité organisée en configuration connues (doigts, dés...) Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus 	<p>Associer une quantité à une écriture chiffrée</p>	<p>Application permettant de renforcer différentes compétences autour du nombre en maternelle. Il est possible de faire le lien entre cette application et le document d'accompagnement de la DENC sur le nombre en maternelle.</p>
 <p>iD-123</p>	<p>Découvrir le monde avec les mathématiques</p> <p><i>Approcher les quantités et les nombres</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître globalement une quantité Reconnaître une quantité organisée en configuration connues (doigts, dés...) Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 9 Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée Décomposer un nombre 	<p>Associer une quantité à une écriture chiffrée Ordonner la suite des nombres jusqu'à 9 en s'appuyant sur la comptine orale</p>	<p>Application permettant de renforcer différentes compétences travaillées en amont autour du nombre en maternelle. Le document d'accompagnement sur la construction du nombre en maternelle peut être un guide précieux sur les activités à mener pour développer ces compétences.</p>
 <p>DB Numbers</p>	<p>Découvrir le monde avec les mathématiques</p> <p><i>Approcher les quantités et les nombres</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître globalement une quantité Reconnaître une quantité organisée en configuration connues (doigts, dés...) Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée 	<p>Associer une quantité à une écriture chiffrée Ordonner la suite des nombres jusqu'à 10 en s'appuyant sur la comptine orale</p>	<p>Application permettant de renforcer différentes compétences travaillées en amont autour du nombre en maternelle. Le document d'accompagnement sur la construction du nombre en maternelle peut être un guide précieux sur les activités à mener pour développer ces compétences.</p>
 <p>Fiete Math</p>	<p>Découvrir le monde avec les mathématiques</p> <p><i>Approcher les quantités et les nombres</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître globalement une quantité Reconnaître une quantité organisée en configuration connues (doigts, dés...) Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée 	<p>Associer une quantité à une écriture chiffrée Ordonner la suite des nombres jusqu'à 10 en s'appuyant sur la comptine orale</p>	<p>Application permettant de renforcer différentes compétences travaillées en amont autour du nombre en maternelle. Le document d'accompagnement sur la construction du nombre en maternelle peut être un guide précieux sur les activités à mener pour développer ces compétences.</p>

<p>Apprendre à dessiner</p> 	<p>Le dessin et les compositions plastiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation 	<p>Réaliser un dessin à partir d'un modèle</p>	
<p>Color Pencil</p> 	<p>Le dessin et les compositions plastiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation 	<p>Expérimenter divers instruments, supports et procédés du dessin</p>	<p>Cette application peut être utile pour utiliser le dessin de l'élève dans un livre numérique (Book Creator) ou pour créer un puzzle (puzzle4kids)</p>
<p>Louvre Kids</p> 	<p>Le dessin et les compositions plastiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections 	<p>Découvrir des œuvres majeures du patrimoine</p>	
<p>Faces Imake</p> 	<p>Le dessin et les compositions plastiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels) Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation 	<p>Expérimenter divers instruments, supports et procédés du dessin</p>	
<p>ToonCamera</p> 	<p>Le dessin et les compositions plastiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation 		<p>Toon Camera est une application de photo et de vidéo qui permet d'ajouter un effet crayonné ou dessiné à toutes les photos et vidéos prises, en temps réel ou à partir d'anciennes photos.</p>

Applications diverses

Imovie 	Imovie permet de réaliser simplement un montage vidéo sur le IPAD
ABC-QR 	ABC-QR est une application qui permet de créer et d'exploiter des QR-codes à partir du contenu de la tablette. Imprimés, ils peuvent être collés sur les livres de littérature, les affichettes, les imagiers, les boîtes d'objets, les rayonnages, les murs de la classe, le carnet de suivi... Ils renvoient alors à de l'audio, du texte ou encore à des vidéos. Aucune connexion à internet n'est nécessaire dans l'utilisation de ces applications, ce qui est idéal dans une classe sans wifi.
KlassRoom 	KlassRoom est une application qui permet aux enseignants de transmettre à la communauté éducative des moments de vie de la classe (sorties scolaires, activités de la classe...), des informations (événements, rendez-vous...).
Je valide 	L'utilisation de la tablette facilite aussi l'évaluation spontanée dans la classe des progrès de chacun. La tablette est toujours près du bureau et il est possible d'évaluer à tout moment, on prend une photo pendant l'activité et l'élève complète rapidement son fichier « Mes plus belles réussites ». Cela facilite ainsi l'auto-évaluation et l'évaluation entre pairs.
Photobook 	ABC PhotoBook est une application qui permet, en classe, de créer des albums photos pour garder des traces d'apprentissage et pouvoir les partager.