

# Le numérique au service du langage

Mettre en usage la tablette numérique  
au service du langage oral à l'école maternelle

*Plan de formation Saint-Louis 19/20*

Préambule

# Apprivoiser les écrans et grandir



3 - 6 - 9 - 12

<https://www.3-6-9-12.org>



### Avant 3 ans

*L'enfant  
a besoin  
de construire  
ses repères  
spatiaux et  
temporels*



### De 3 à 6 ans

*L'enfant a besoin  
de découvrir  
toutes ses  
possibilités  
sensorielles  
et manuelles*



### De 6 à 9 ans

*L'enfant  
a besoin  
de découvrir  
les règles  
du jeu social*



### De 9 à 12 ans

*L'enfant  
a besoin  
d'explorer  
la complexité  
du monde*



### Après 12 ans

*L'enfant  
commence  
à s'affranchir  
des repères  
familiaux*

La TV, pas avant **3** ans

La console personnelle, pas avant **6** ans

Internet après **9** ans

Les réseaux sociaux après **12** ans

Cette affiche peut être téléchargée sur : [www.sergetisseron.com](http://www.sergetisseron.com)

“ J'ai imaginé  
les repères « 3-6-9-12 »  
comme une façon de  
répondre aux questions  
les plus pressantes  
des parents et  
des pédagogues. ”

Serge Tisseron

**3-6-9-12. Apprivoiser  
les écrans et grandir**, Ed. érès

# 3 - 6 - 9 - 12, des écrans adaptés à chaque âge

## Avant 3 ans

Le meilleur des jouets, c'est celui qu'il fabrique ; le meilleur des écrans, c'est le visage de l'adulte.

Je préfère les jeux traditionnels et les histoires lues ensemble à la télévision et aux DVD.

Je laisse à mon enfant le temps de s'ennuyer pour imaginer ses prochains jeux.

La tablette, c'est fait pour jouer à deux.

Diffusons cette affiche.

Nous ne modifierons notre relation aux écrans que tous ensemble.

## De 3 à 6 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans.

Je respecte les âges indiqués pour les programmes.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Jouer à plusieurs, c'est mieux que seul.

## De 6 à 9 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans, et je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Je paramètre la console de jeux.

Je parle du droit à l'intimité, du droit à l'image, et des 3 principes d'Internet :

- 1) Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;
- 2) Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;
- 3) Il ne faut pas croire tout ce que l'on y trouve.

## De 9 à 12 ans

Je détermine avec mon enfant l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Il a le droit d'aller sur Internet, je décide si c'est seul ou accompagné.

Je décide avec lui du temps qu'il consacre aux différents écrans.

Je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait

Je lui rappelle les 3 principes d'Internet.

## Après 12 ans

Mon enfant « surfe » seul sur la toile, mais je fixe avec lui des horaires à respecter.

Nous parlons ensemble du téléchargement, des plagats, de la pomographie et du harcèlement.

La nuit, nous coupons le WIFI et nous éteignons les mobiles.

Je refuse d'être son « ami » sur Facebook.





Réussir  
l'intégration  
du  
numérique

## Anticiper l'intégration dans la préparation de sa classe

Le cahier journal présente une colonne « avec le numérique ».

## Avoir le courage de changer sa gestion de classe

Le modèle « tout le monde fait la même tâche en même temps » est appelé à évoluer. Passer des activités aux dispositifs d'apprentissage des élèves.

## Travailler en groupe d'élèves

Il est préférable d'avoir moins de tablettes, mais qu'elles soient disponibles en tout temps dans la classe. Cela permet de les intégrer au quotidien et de développer chez les élèves le réflexe de les utiliser lorsque le besoin se fait sentir.

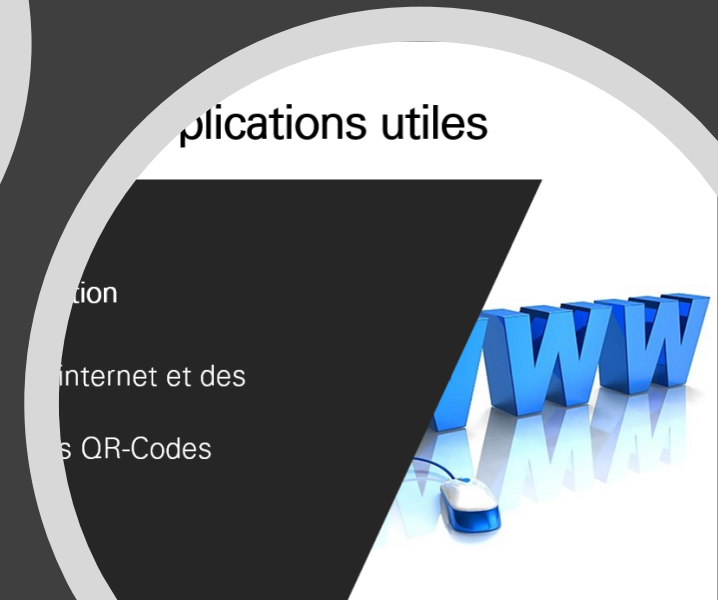
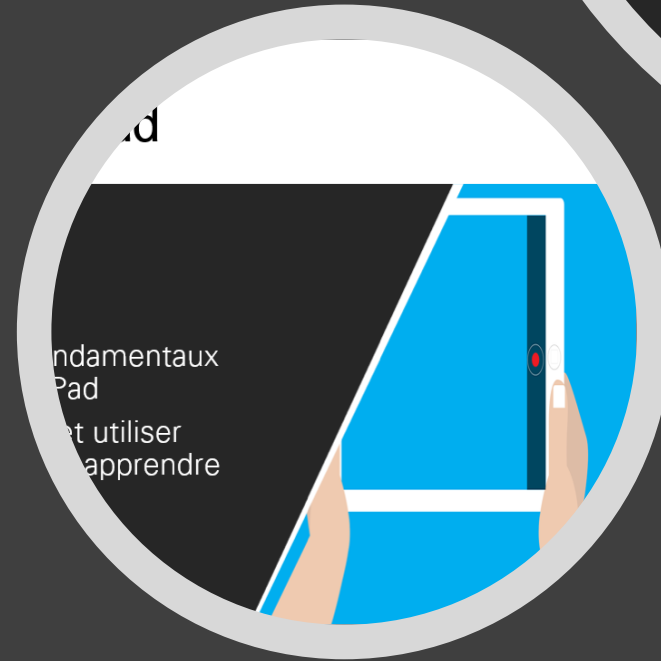
## Cibler les intentions pédagogiques

Partir des domaines d'apprentissage pour aller vers les pratiques pédagogiques et les outils : identifier l'usage du numérique au regard des étapes de l'apprentissage.

**Ce n'est pas l'outil numérique qui doit induire l'enseignement mais l'inverse. Évitez que les actions ne soient guidées par les outils. Orientez-les plutôt vers l'intention pédagogique.**

# Sommaire

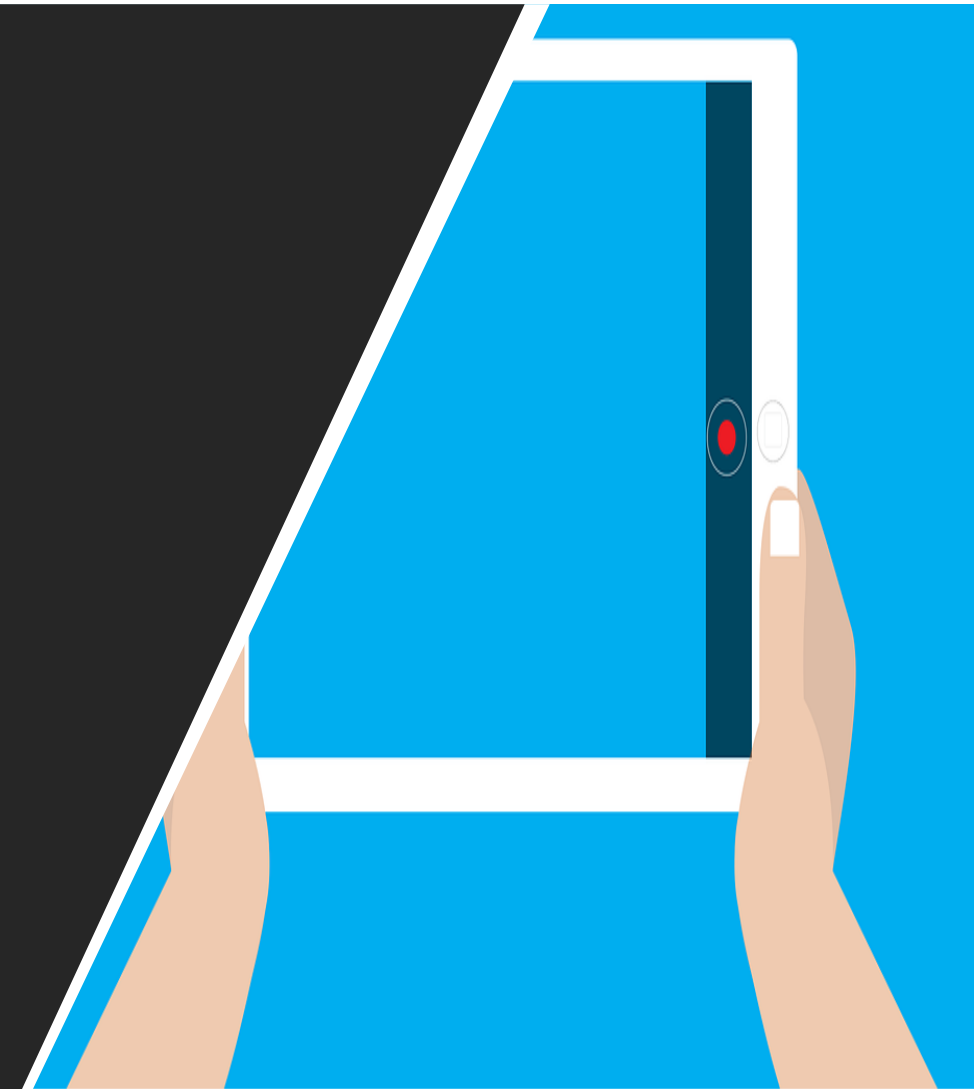
- Prise en main de l'iPad
- Découverte de Book Creator



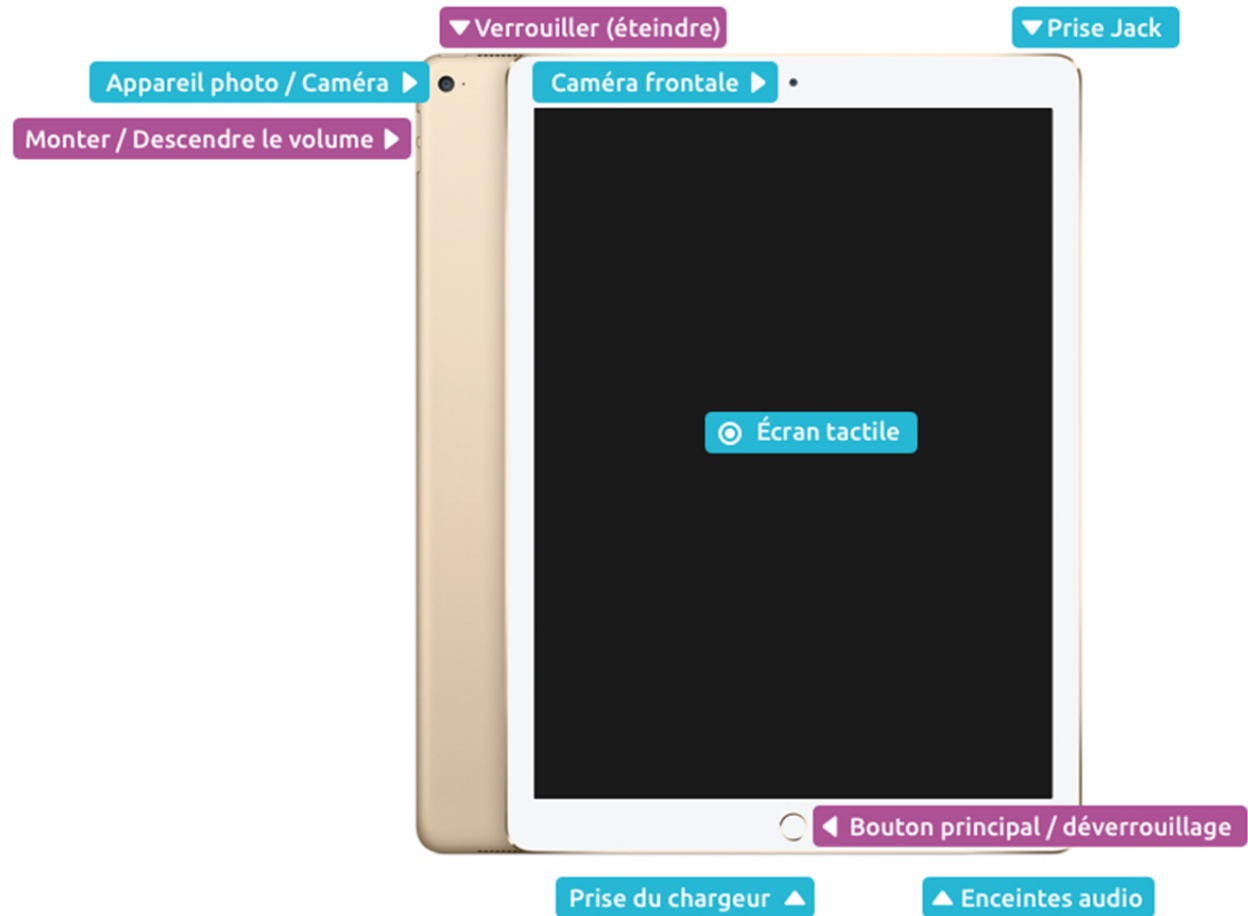
# Prise en main de l'iPad

## Objectifs de la formation

- Identifier et explorer les fondamentaux et les fonctionnalités de l'iPad
- Personnaliser les réglages et utiliser les applications natives pour apprendre et enseigner
- Utiliser l'iPad en complément d'un écran



# L'iPad





# Le bureau et le dock



# Le centre de contrôle



# Quelques paramètres à connaître

## Connectivité

- Wifi, Bluetooth, mode avion
- Airdrop / Airplay

## Claviers

- Dictée vocale
- Prédiction automatique
- Contenu énoncé

## Apps

- Organiser les Apps
- Basculer entre les Apps
- Fermer des Apps



# Les touches importantes du clavier



# Chiffres, signes et caractères spéciaux

⦿ Clavier standard



▲ Basculer en chiffres

⦿ Clavier chiffres



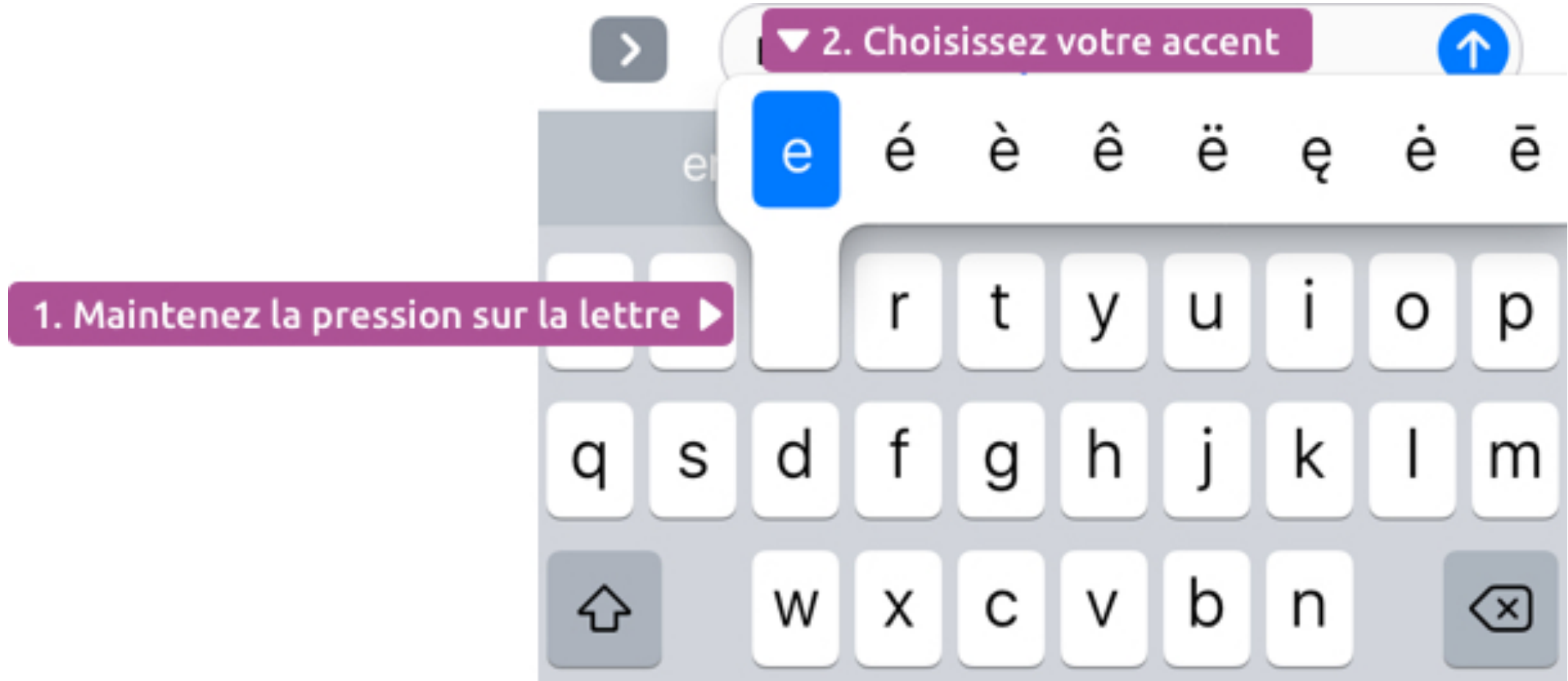
▲ Retour aux lettres

⦿ Clavier signes



▲ Retour aux lettres

# Les accents





Appareil Photo

# Les applications Appareil photo & Photos

# L'application

## Notes

---





# Atelier

Utiliser « Notes » pour :

- Faire une photo de votre classe et l'annoter;
- Ajouter un égoportrait (selfie);
- Ajouter une description tapuscrite sommaire de vous et/ou de votre classe.

# Exemples



Erun se penchant sur nos problèmes

Yves Gusz, Enseignant Référent pour les Usages du Numérique sur les circonscriptions de Riedisheim et Saint-Louis.

# Book Creator

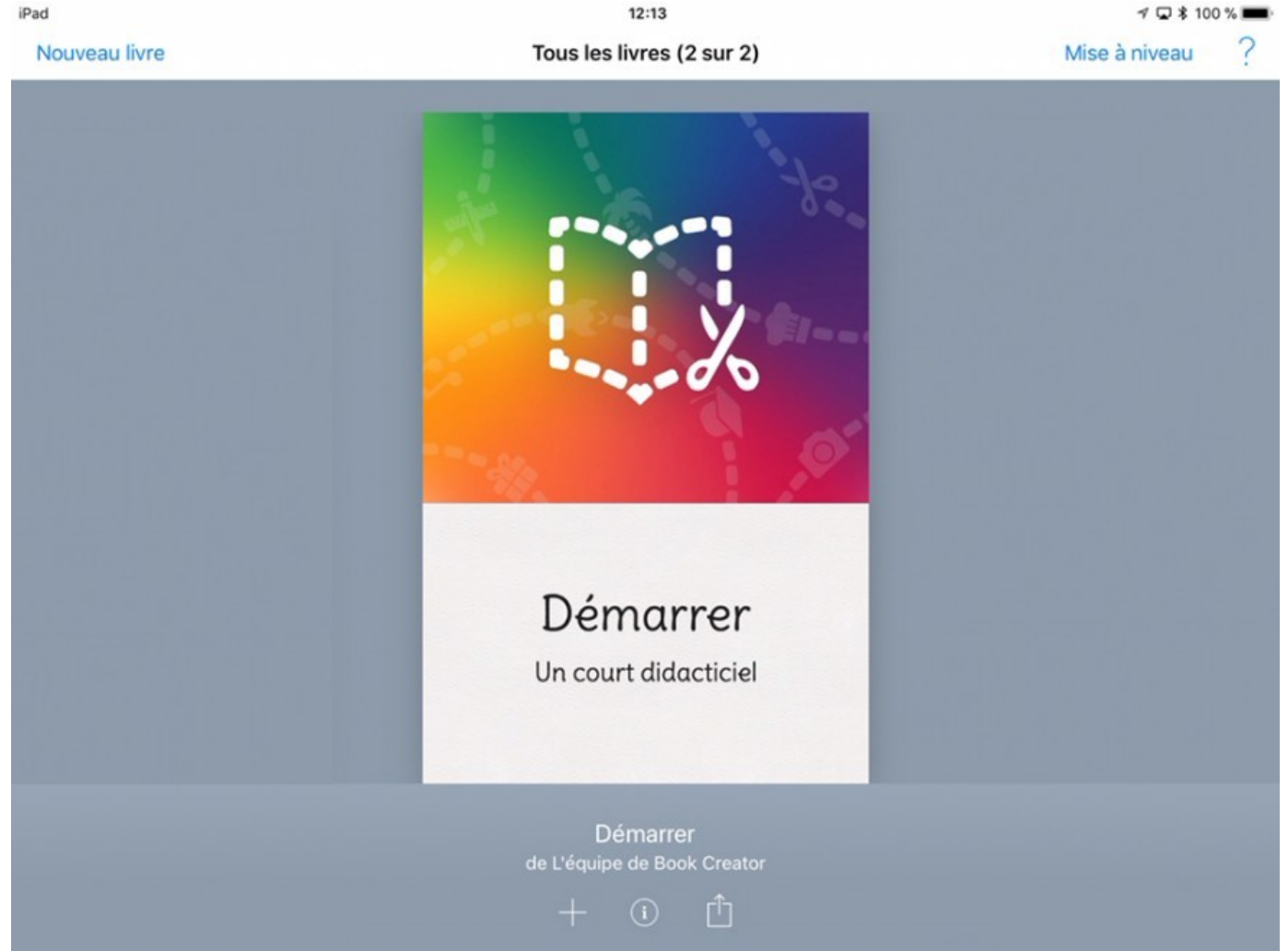
## Objectifs de la formation

- Identifier et explorer les fonctionnalités de l'application
- Réaliser un livre numérique



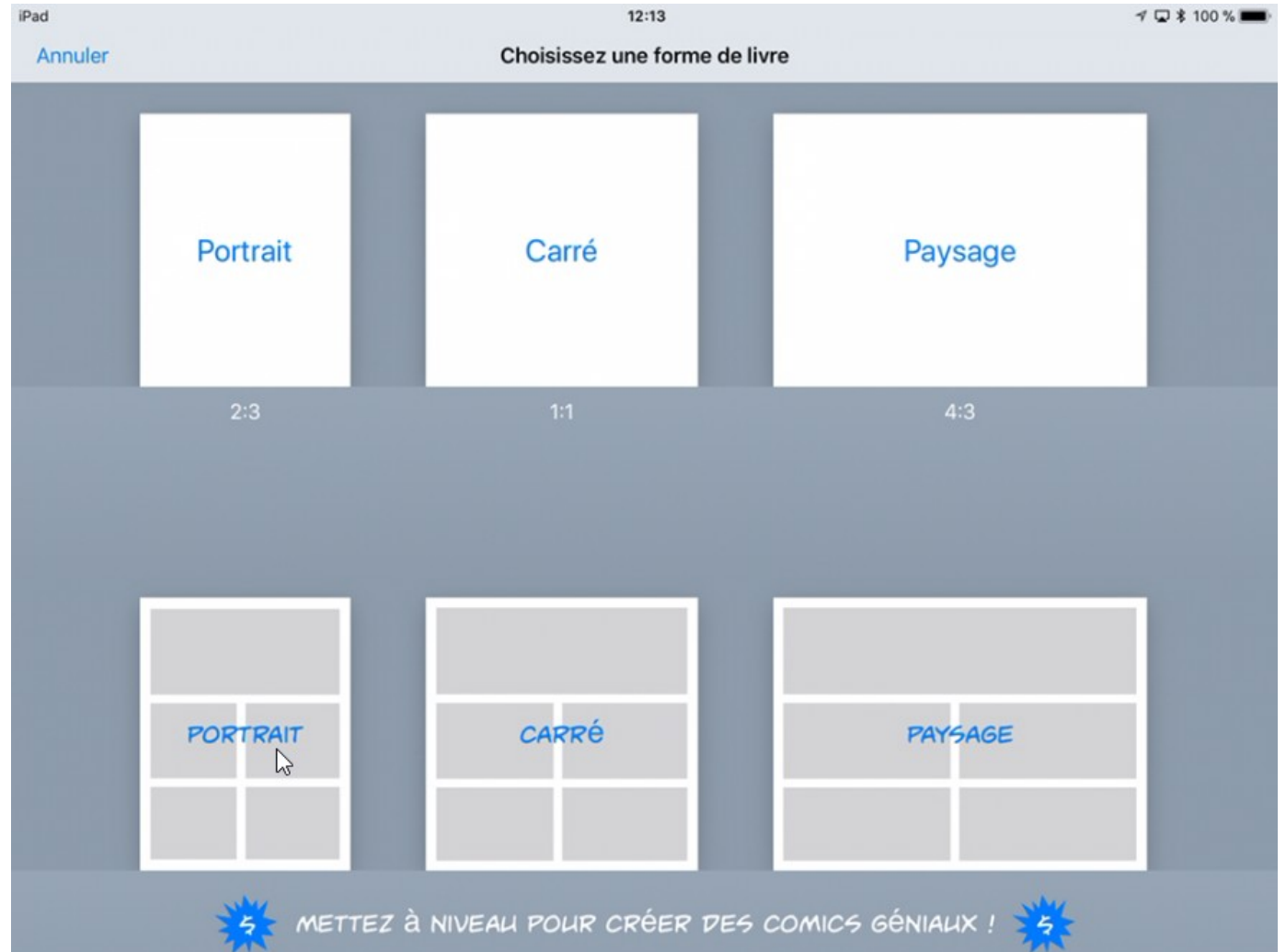
# Accueil

---



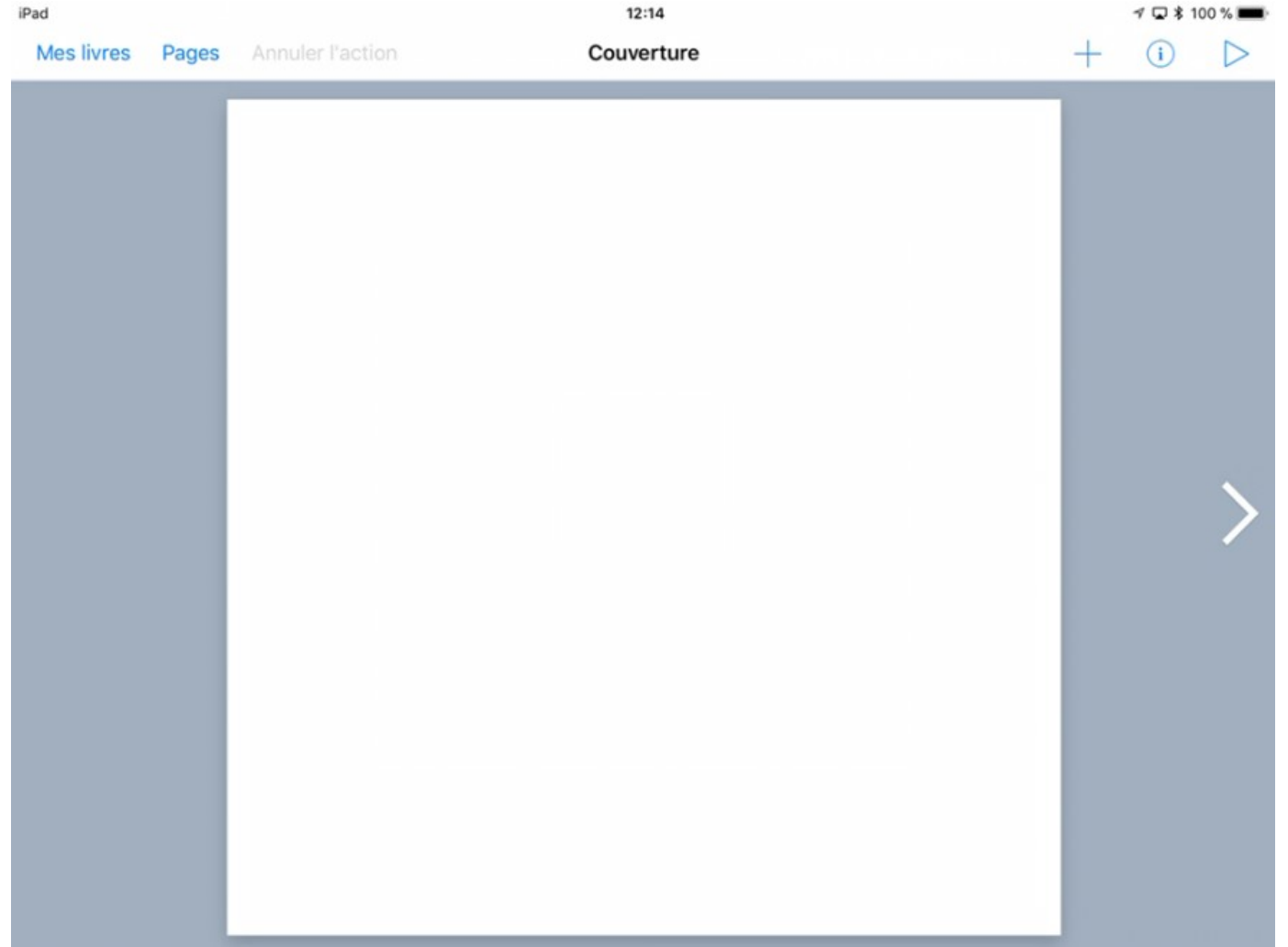
# Choix du format


---



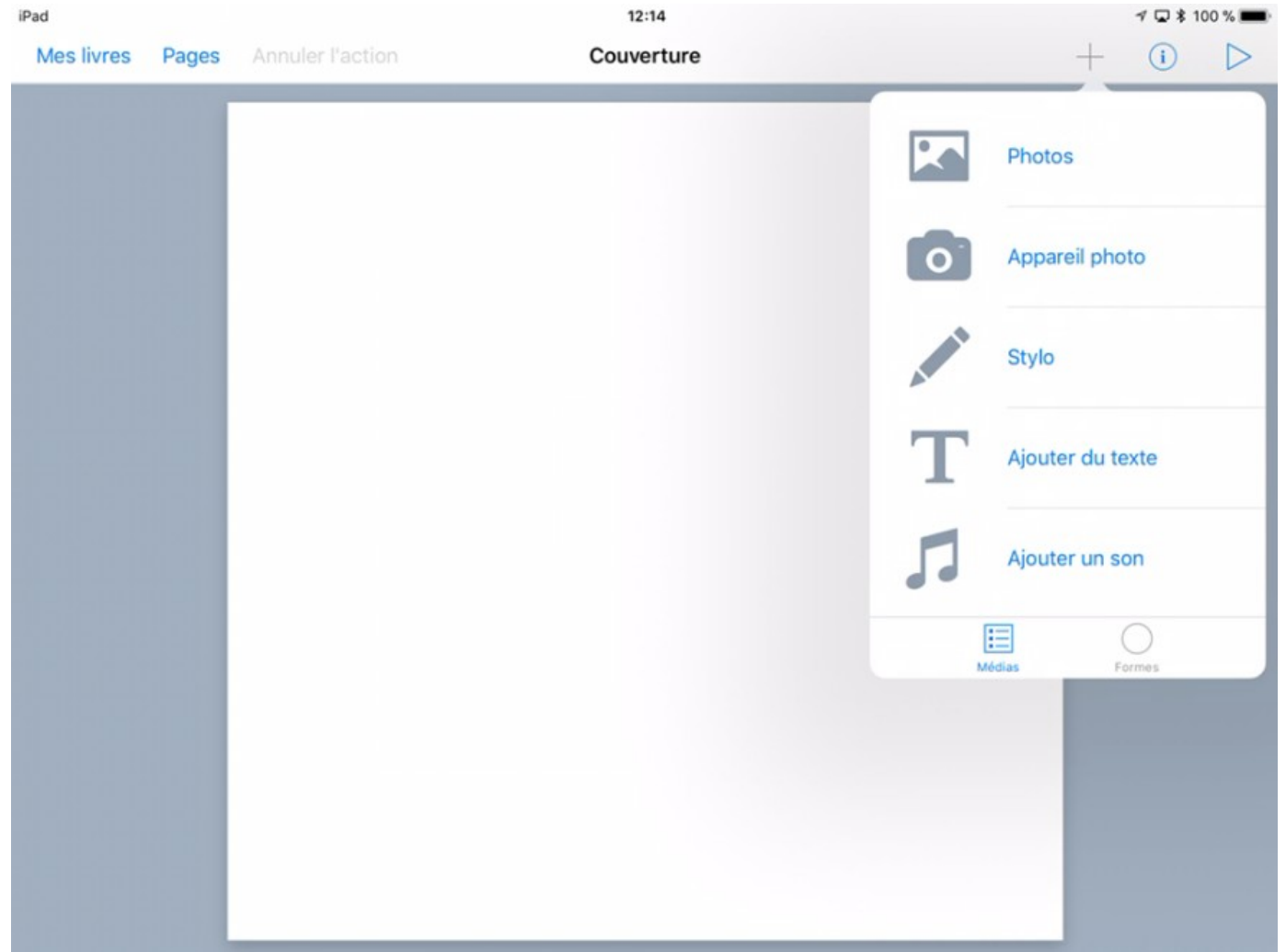
# Page de couverture

---



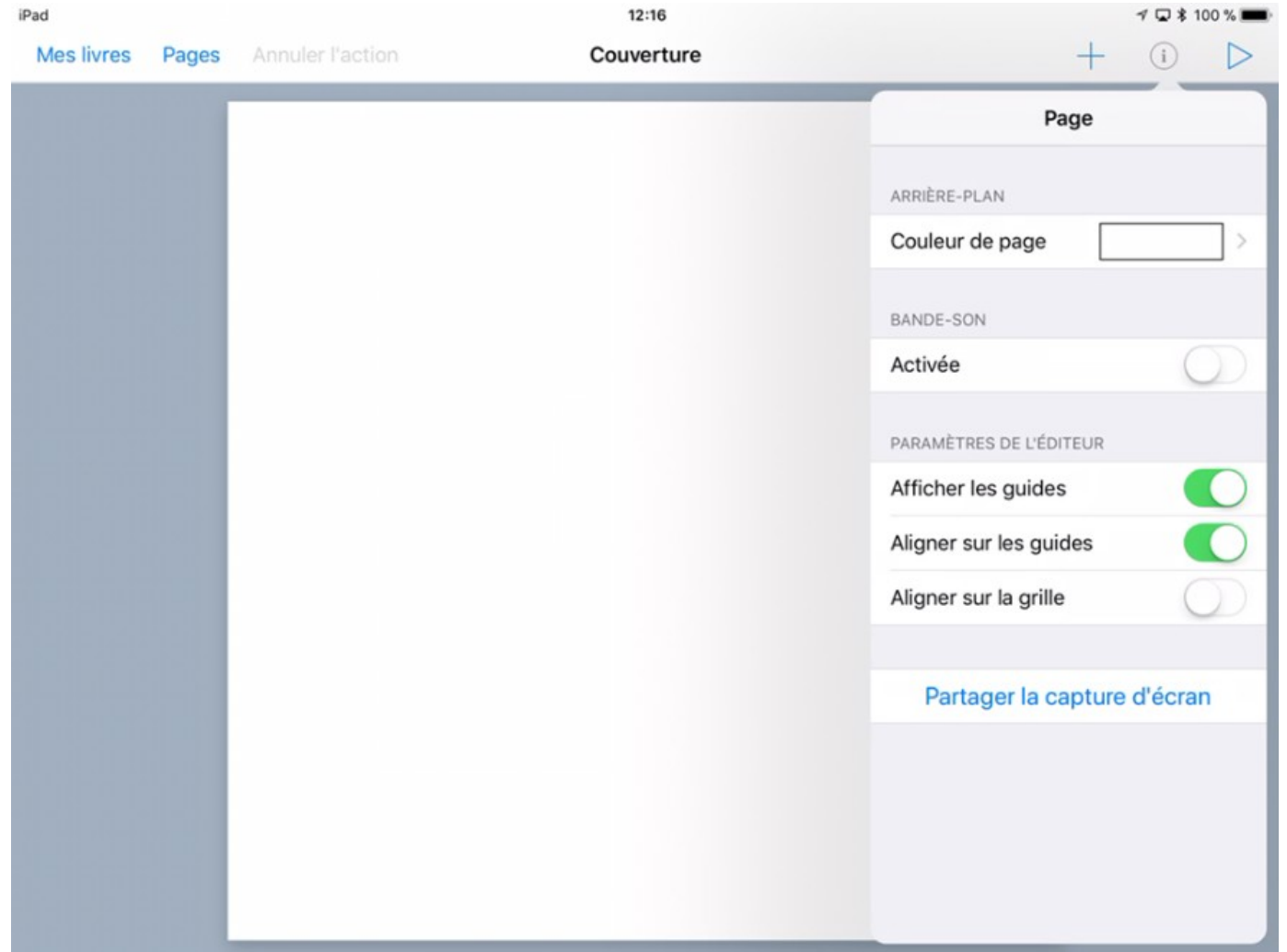
Ajouts  
possibles avec  
le bouton 

---



# Paramétrage avec le bouton

---





# Atelier

## « Figures imposées »

- Une page de couverture illustrée
- Éléments à faire apparaître :
  - une photo
  - une vidéo
  - un enregistrement sonore
  - un texte manuscrit
  - un texte tapuscrit
  - une photo trouvée sur Internet
- Partager le fichier en ePub via AirDrop

