

# DÉCOUVRIR DES USAGES PÉDAGOGIQUES AVEC DES TABLETTES

## Les mercredis du numérique



## WEBINAIRE DU 4 DÉCEMBRE 2024

Formation proposée par le Pôle Numérique 35 et animée par

- Karine Bohanne, Référente numérique
- Sébastien Froger, Référent numérique



**ACADÉMIE  
DE RENNES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
d'Ille-et-Vilaine

Pôle Numérique 35



# DÉCOUVRIR DES USAGES PÉDAGOGIQUES AVEC DES TABLETTES

## Les mercredis du numérique



## WEBINAIRE DU 4 DÉCEMBRE 2024

Formation proposée par le Pôle Numérique 35 et animée par

- Karine Bohanne, Référente numérique
- Sébastien Froger, Référent numérique

## Sommaire

### *Introduction*

Des usages variés

S'entraîner et s'évaluer

Le lexique

La compréhension orale

L'expression orale

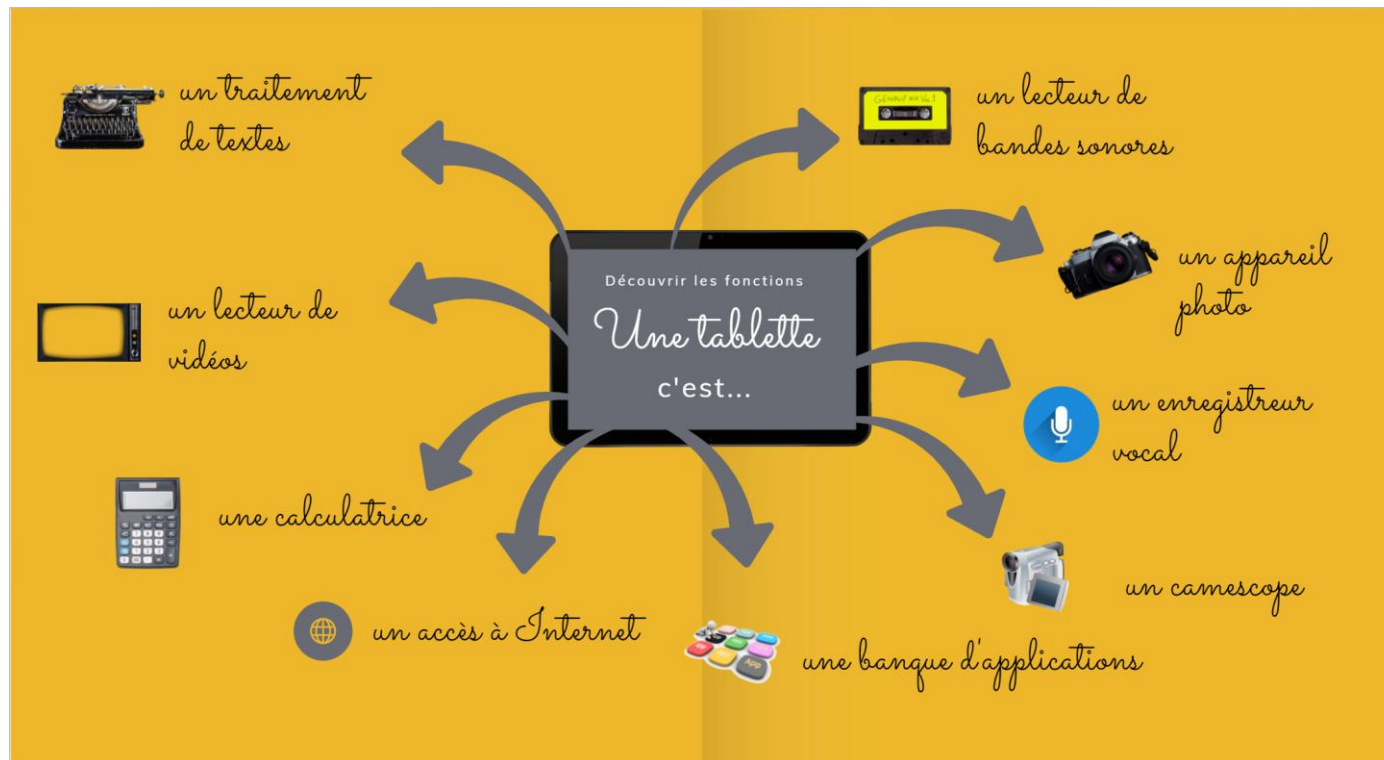
S'initier à la programmation

Quels équipements ?

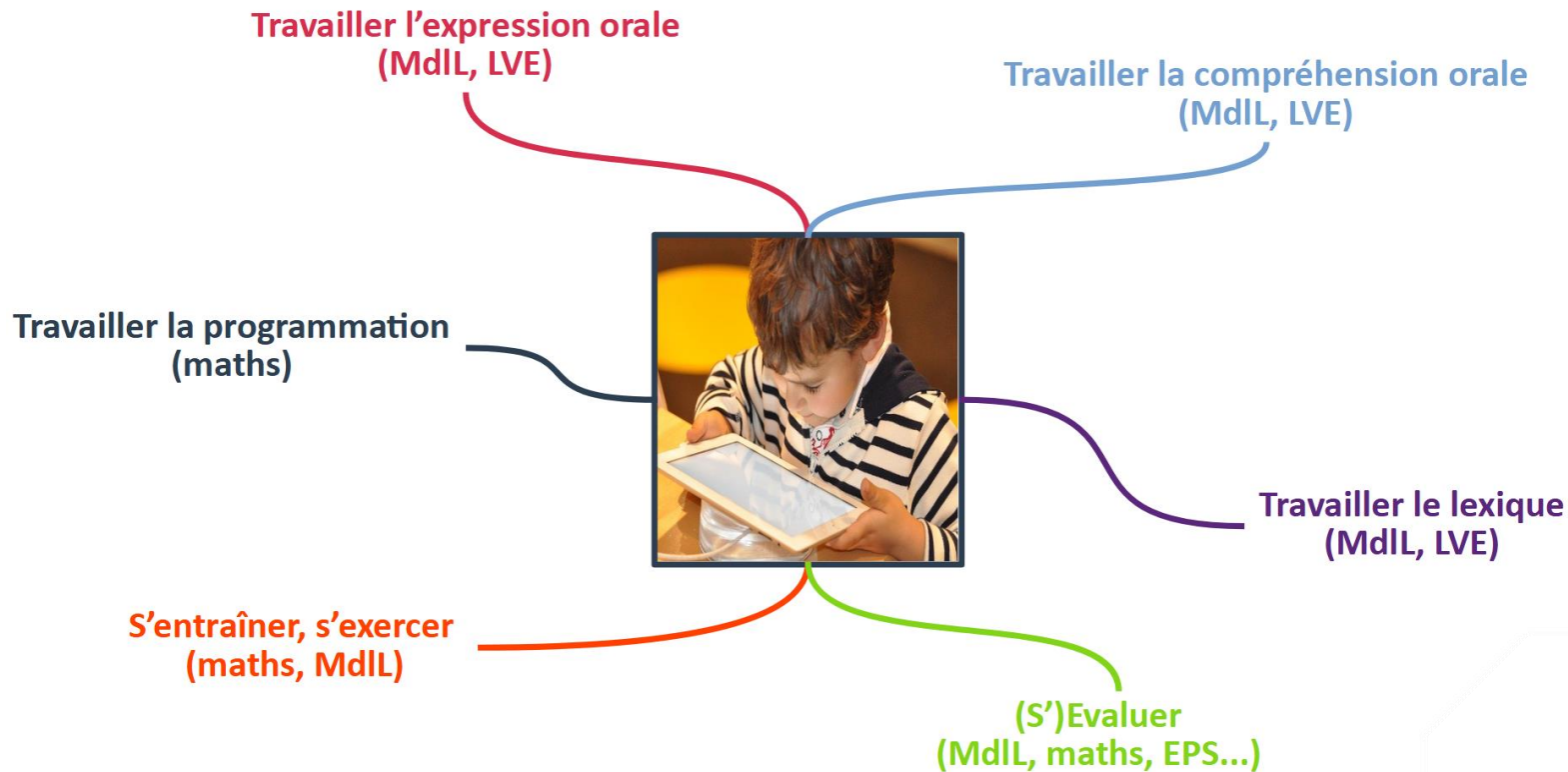
### *Conclusion*



# Des usages variés



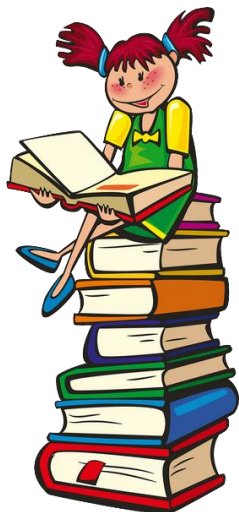
# Des usages variés



# La compréhension orale

## Écouter

- Un album de jeunesse
- Une chanson
- Une interview



## Écouter et voir

- Une comptine
- Une chanson
- Un documentaire

**DIGICODE**

**DIGIVIEW**



## Écouter et jouer

- Associer image et son



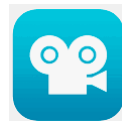
## S'enregistrer, s'écouter, s'évaluer

- Réciter une poésie, une comptine sur l'enregistreur vocal
- Lire et dire un texte avec le ton sur l'enregistreur vocal



## S'enregistrer pour présenter ou se présenter

- Se présenter oralement, se décrire avec un avatar
- Présenter un livre, un évènement sous forme de vidéo ou livre numérique
- Présenter un livre, une exposition, une sortie sous forme de fichier audio
- Présenter un livre, une histoire sous forme de film animé

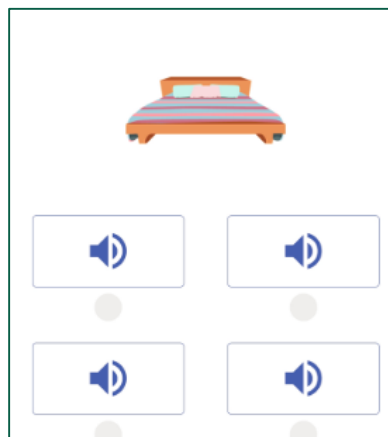




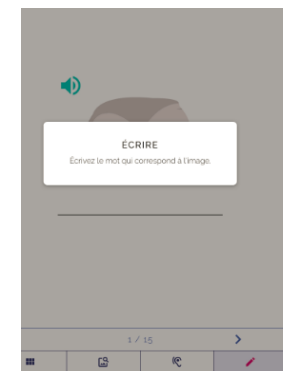
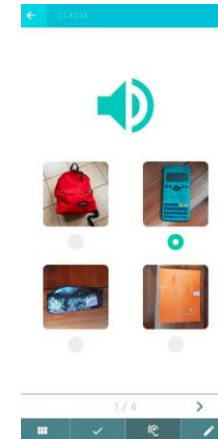
## Associer son et illustration

Associer le son correspondant à une image à l'aide :

- D'un jeu interactif

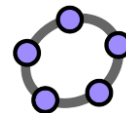


## Le lexique



## S'entraîner avec des exercices (applications ou sites en ligne)

- Calcul
- Résolution de problèmes
- Numération
- Reconnaissance des lettres
- Graphisme
- Compréhension en lecture



## (S') Évaluer et garder une trace

- Activité de manipulation avec une photo (jeu, arts...)
- Évaluer une activité de motricité ou EPS avec une vidéo



# S'initier à la programmation

## Coder et décoder

- Des déplacements de personnages
- Des actions de personnages



SCRATCH



# Quels équipements ?



## Questions - réponses



## Conclusion



Mise à disposition des ressources



Questionnaire de fin de formation





# ACADÉMIE DE RENNES

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
d'Ille-et-Vilaine

## MERCI