

# Journée du numérique en éducation

Votre   
gouvernement

Québec 

JOURNÉE DU NUMÉRIQUE EN ÉDUCATION

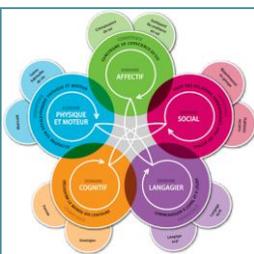
# Jouer pour créer, créer pour jouer



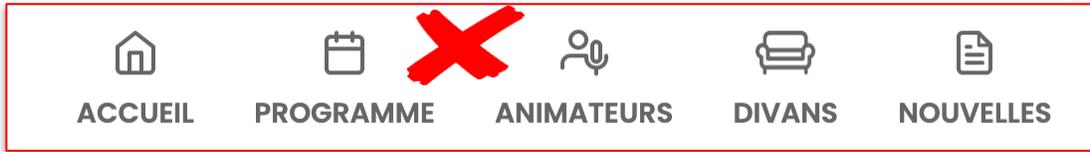
Natalie Aubry

Atelier élaboré avec Isabelle Therrien

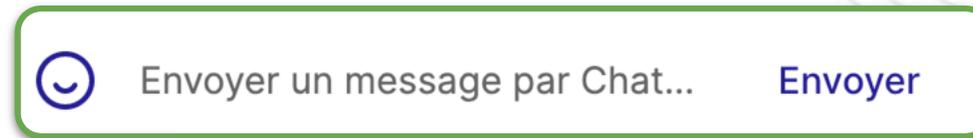
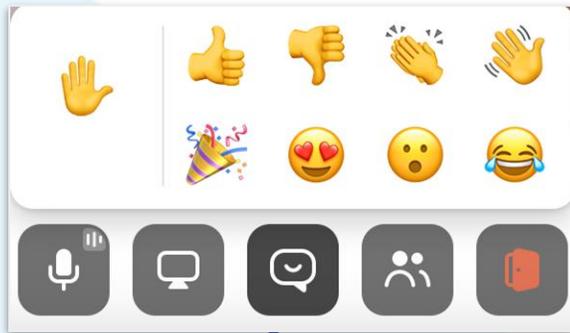
Co-animatrice: Hélène Lefrançois, CP RÉCIT CSS des Draveurs



Service national  
ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

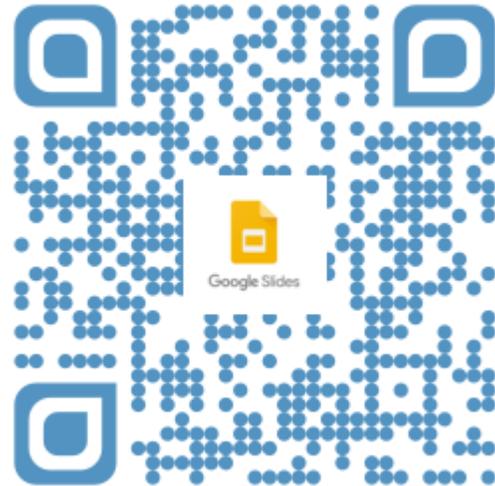


Clavardage pour tous



Lien de la présentation

<https://monurl.ca/jne2022presco>



# Menu

Le cadre de référence de la compétence numérique

Le nouveau programme et les outils technos

Les outils technos

1 Le jeu symbolique

2 Les jeux de création

4 Les jeux de logique

3 Les livres-jeux

La conclusion et des liens utiles



# Cadre de référence de la compétence numérique



**2** DÉVELOPPER ET MOBILISER SES HABILITÉS TECHNOLOGIQUES

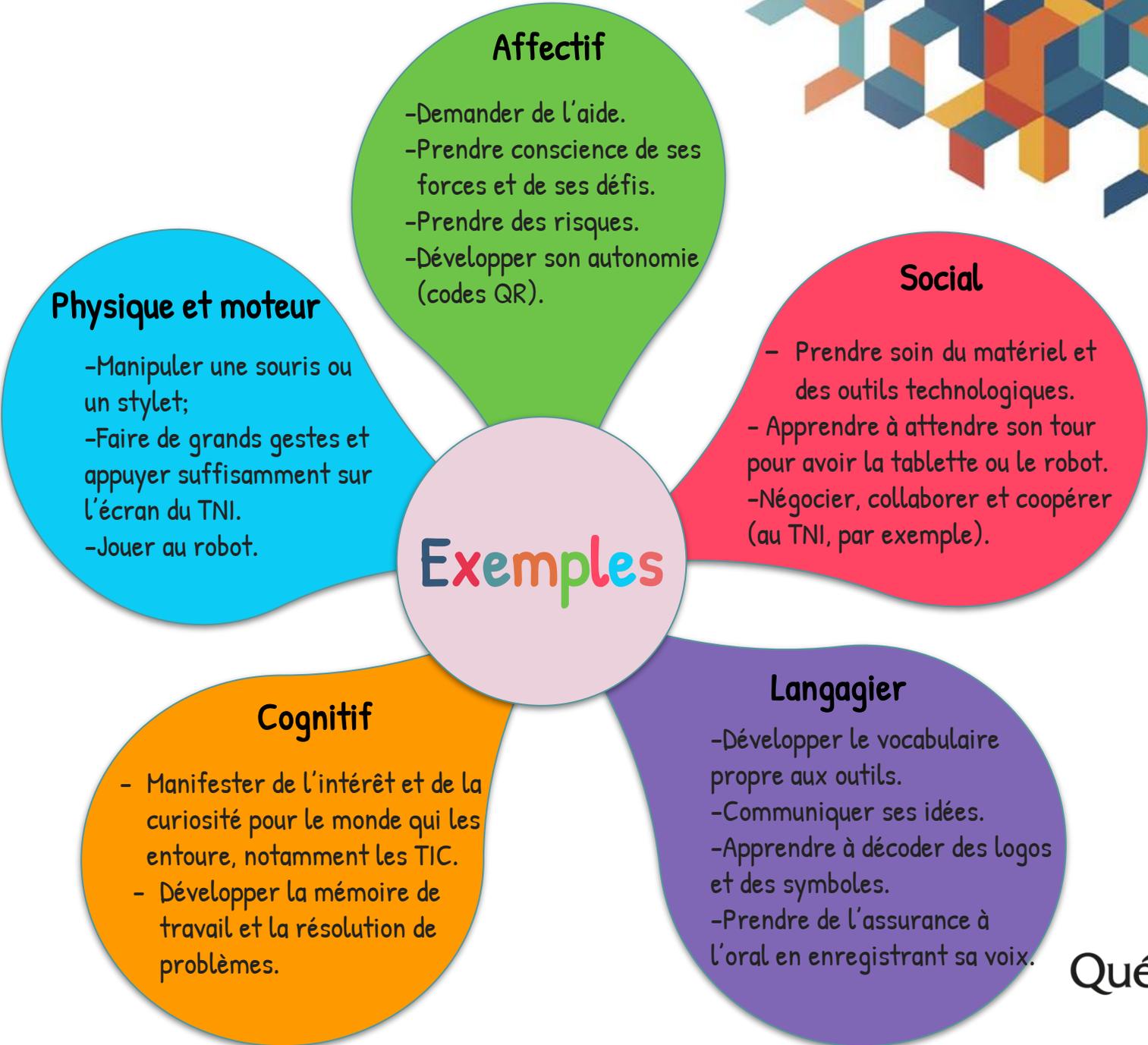


**3** EXPLOITER LE POTENTIEL DU NUMÉRIQUE POUR L'APPRENTISSAGE





Dans le nouveau programme-cycle à l'éducation préscolaire, les éléments qui font référence aux TIC sont mentionnés dans le développement des compétences sous forme d'exemples...



# Les outils technos à la portée des petits

## A- Le TNI :

- ★ L'utiliser comme un outil collaboratif :
- Laisser les enfants manipuler et explorer le TNI et son logiciel de base.
- Favoriser des activités de création à l'aide de canevas ouverts.
- Créer un espace dialogique devant le tableau.



Source : [CAP TNI - Conditions gagnantes](#) - Raby, C. et Tremblay-Wragg, É. - CSDM - CSDHR - Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire - UQAM, 2018

# Les outils technos à la portée des petits

## B- La tablette :

- ★ Présenter des applications de création.
  
- ★ Viser l'autonomie :
  - Laisser les enfants filmer et prendre des photos (puis les présenter au groupe).
  - Mettre des liens internet favoris sur l'écran d'accueil de la tablette.
  - Créer ou utiliser des codes QR, comme dans le [centre d'écoute](#).



# Les outils technos à la portée des petits

## C- Les objets robotisés et le codage:

- ★ Enseigner des jeux comme « [Le jeu du programmeur et du robot](#) ».
- ★ Laisser les enfants créer eux-mêmes les parcours de leurs appareils, les défis et les images pour les tapis.
- ★ Leur présenter l'application [Scratch Jr](#) sur la tablette et les laisser inventer leurs propres saynètes.





Le jeu  
symbolique

# Mise en situation 1



RÉCIT préscolaire

Je veux jouer...  
... au zoo!

Avez-vous des idées pour supporter cet enfant à l'aide des outils technologiques comme l'ordinateur, le TNI ou la tablette.

Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif

## Mise en situation 2



RÉCIT préscolaire

Je veux jouer...  
... à la clinique  
médicale!

En équipe, trouvez des idées pour supporter cet enfant à l'aide des outils technologiques comme l'ordinateur, le TNI ou la tablette.

Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif

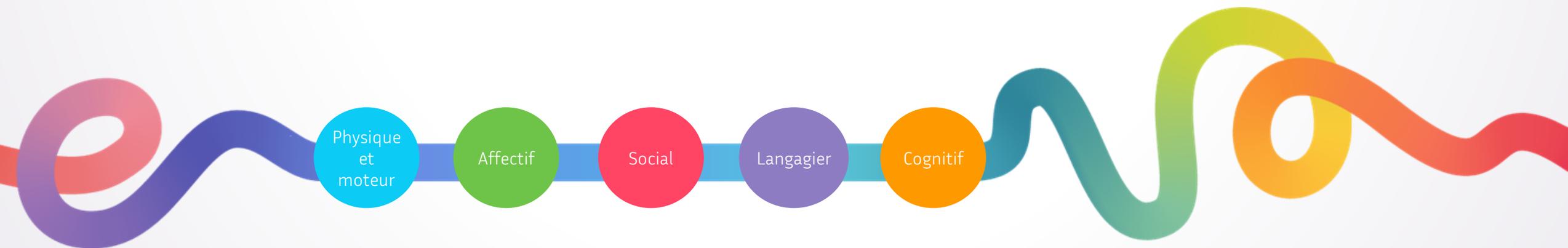


Toujours se demander...

« Quelle est la valeur ajoutée  
si j'intègre les TIC ? »



# Nos idées...





# À l'ordinateur ou au TNI

## Décor

Se servir du TNI comme décor pour le jeu symbolique choisi. Par exemple : salle d'attente d'une clinique, paysage polaire, feu de foyer, etc.



## Vidéo en direct

Diffuser, par exemple, l'enclos d'un animal en direct du Zoo de [St-Félicien](#), de celui de [San Diego](#), d'[Atlanta](#) ou du [Smithsonian](#).



Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif



# À la tablette

## Appareil photo de la tablette (de base sur le iPad)

Devient un lecteur de codes QR pour la caissière à l'épicerie ou la vendeuse de fleurs. Sert aussi à garder des traces de la disposition du jeu pour y revenir le lendemain.



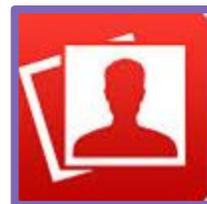
## Dictaphone (de base sur le iPad)

L'enfant enregistre sa voix pour faire semblant d'être un journaliste, chante des chansons ou joue à moduler les tons de sa voix.



## Photo Booth (de base sur le iPad)

On utilise la fonction « Rayon X » pour jouer à l'hôpital.



## Écran en direct

Utiliser le iPad pour mettre une vidéo ou une photo d'un feu de camp dans le coin symbolique «camping», par exemple.



Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif



# À la tablette

## Sketches school (gratuit)

Disponible en français. Plusieurs crayons, outils et couleurs disponibles. Bouton pour dessiner en symétrie (en cliquant sur la règle). Enregistre les créations dans la librairie du iPad



## Minivers (gratuit)

Permet de créer des saynètes avec les personnages de l'émission. Ceux-ci font de petites actions intéressantes à narrer.



## Toca life school (5,49\$)

Possibilité d'enregistrer sa voix, tout en déplaçant les éléments des différentes scènes afin de réaliser une courte séquence vidéo.



## Puppet pals (5,49\$)

Permet de créer un film d'animation avec des personnages et des décors proposés ou d'utiliser ses propres photos ou images.



Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif



# À l'ordinateur ou au TNI

## Météo

Jouer au météorologue en présentant la page de Météomédia qui propose comment s'habiller. Pour ce faire, aller dans la [section scolaire](#) et entrer le nom de votre école.



Physique  
et  
moteur

Affectif

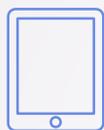
Social

Langagier

Cognitif



Les jeux de  
création



# À la tablette

## Oh ! L'appli de dessin magique (gratuit)

Une application inspirée de l'album Oh! Mon chapeau pour créer des dessins à partir de formes géométriques.



## Pic Collage (gratuit)

Cette application permet de créer des montages de type Scrapbooking. Permet aux enfants de faire des réalisations comme des cartes de souhaits.



## Appareil photo (de base sur le iPad)

L'élève se prend en photo et à l'aide des fonctions « Modifier » et « Annotation », il transforme son visage (lunettes, moustache, barbe, maquillage, ...)



## Drawing Carl (2,99\$)

Application de dessin qui comprend plusieurs outils et autocollants. Possibilité de dessiner sur une photo. Permet de dessiner en miroir.



Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif



# À l'ordinateur ou au TNI

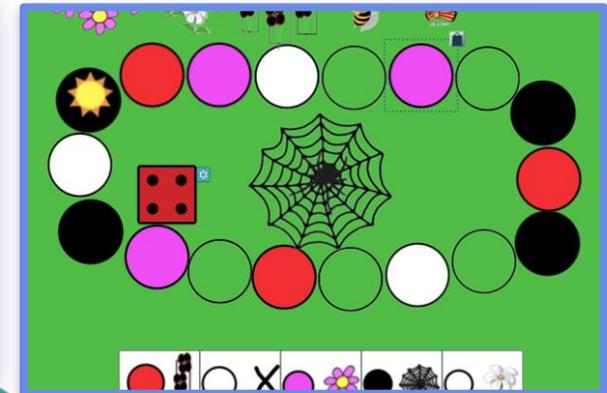
## Classroom Screen

Un outil pour l'enseignante, mais aussi pour les enfants. Ceux-ci peuvent inventer plein de consignes à réaliser selon les dés (faire 4 sauts de lapin, par exemple), dessiner, jouer à mesurer la hauteur des sons qu'ils font (avec détecteur de niveau sonore), etc.



## Jeux de parcours

Les enfants peuvent créer eux-mêmes des jeux de parcours avec le logiciel de votre TNI. Il suffit de se faire des jetons et d'aller chercher les dés interactifs! D'autres idées pour créer un espace dialogique devant le TNI sur le site [CAP sur le TNI!](#)



Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif



# À l'ordinateur ou au TNI

## Histoires à créer

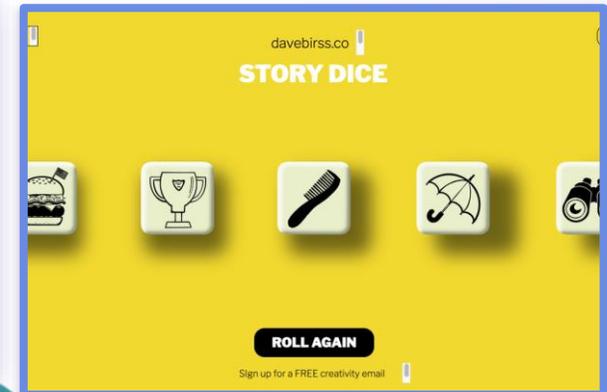
Mettre à la disposition des enfants la banque d'images de contes contenue dans le logiciel Notebook et les laisser créer et enregistrer leurs saynètes à leur façon.



## Dés à histoires

Choix de 5 ou 9 dés qui sélectionnent des images différentes à chaque fois. Idéal pour inventer tout plein d'histoires!

\*Voir aussi le site [Générateur d'Emojis](#)



Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif

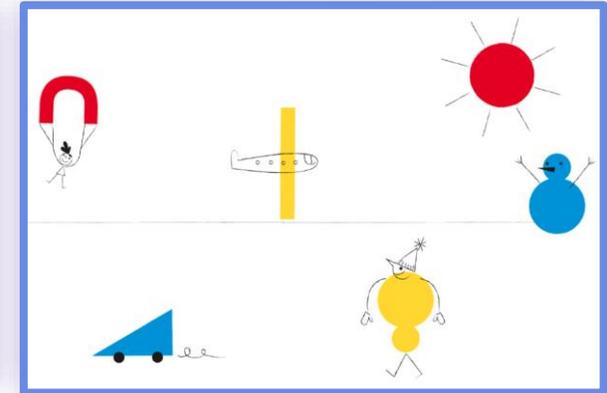
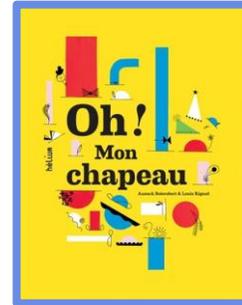


# À l'ordinateur ou au TNI

## Oh!

Un jeu en ligne pour faire des dessins à l'aide de formes de base.

\*Disponible aussi en application gratuite pour la tablette..



## Dessiner à la manière de Picasso

Un jeu en ligne qui propose des bases issues des toiles de Picasso et où il est possible de changer la couleur du fond, ajouter des éléments, etc.



Physique  
et  
moteur

Affectif

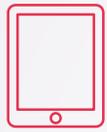
Social

Langagier

Cognitif



Les jeux de  
logique



## À la tablette

### Jigsaw box puzzle (gratuit)

Il est possible pour l'enfant de créer ses propres casse-tête à partir d'une photo ou, encore mieux, d'un dessin!



### Blue-Bot l'application (gratuit)

Les enfants peuvent créer leurs propres tapis et les prendre en photo pour faire avancer l'abeille dans l'application.



Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif



# À l'ordinateur ou au TNI

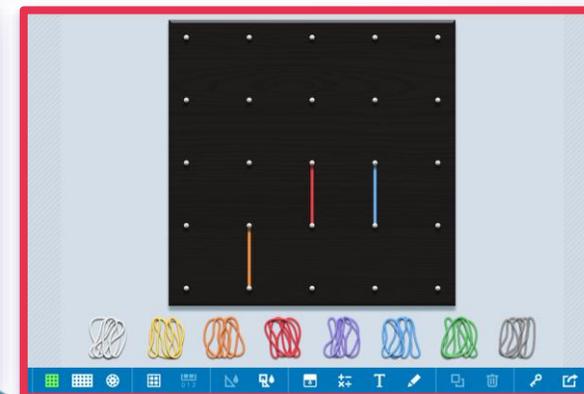
## Bee-Bot, le jeu

Simulation des déplacements de l'abeille sur un tapis à l'écran : les enfants peuvent créer leur propre parcours.



## Geoboard ou Pattern Shapes de Math Learning Center

Permet aux enfants de créer des dessins à l'aide de lignes ou de formes géométriques. En plus de travailler la créativité, cela implique des défis à relever pour arriver à son but.



Physique  
et  
moteur

Affectif

Social

Langagier

Cognitif



4

Les

livres-jeux

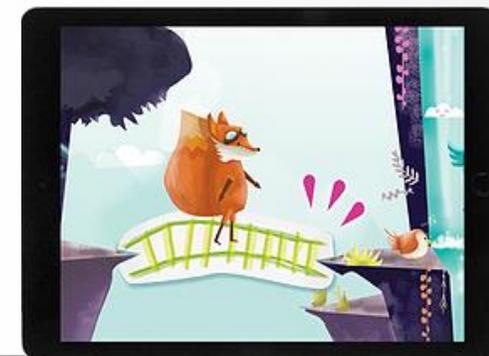
## Dipongo-Histoire interactive (15\$/mois ou 170\$/an)

(Une histoire gratuite, possibilité d'abonnement pour avoir les autres)



### Caractéristiques principales :

- Histoire interactive dans laquelle l'enfant est encouragé à imaginer une solution en réalisant un dessin, une peinture, en faisant de la pâte à modeler ou encore en construisant un objet de son invention. Il doit ensuite prendre en photo sa solution directement dans l'application.
- Interaction : possibilité de parler au personnage, de changer la couleur d'un objet...).
- Images féeriques et attrayantes.
- Narration agréable.



## Meuh, où est Gertrude? (3,99\$)

pitons



Par La boîte à

4- Les livres-jeux

### Caractéristiques principales :

- Mode sans narration et mode avec narration préenregistrée.
- Surlignage des mots lors de l'écoute de la narration.
- Mini-jeux intégrés.
- Interactions multiples provoquant des sons et des animations.

### Possibilité de créer jusqu'à 5 livres de 10 pages :

Lors de la création, on peut choisir des décors, des personnages et des objets, on peut enregistrer sa voix et ajouter du texte, on peut aussi choisir sa page couverture parmi trois options et y ajouter un nom d'auteur et un titre.





Parce que nous étions dans la  
créativité et les jeux libres...

Nous n'avons pas abordé aujourd'hui

- les jeux de tables et jeux de logique  
qui s'enseignent si bien sur le TNI...

- Les différents robots qui sont  
accessibles aux petits et développent  
plusieurs domaines de compétences...

Ce n'est que partie remise!!!

# Quand faire tout ça?

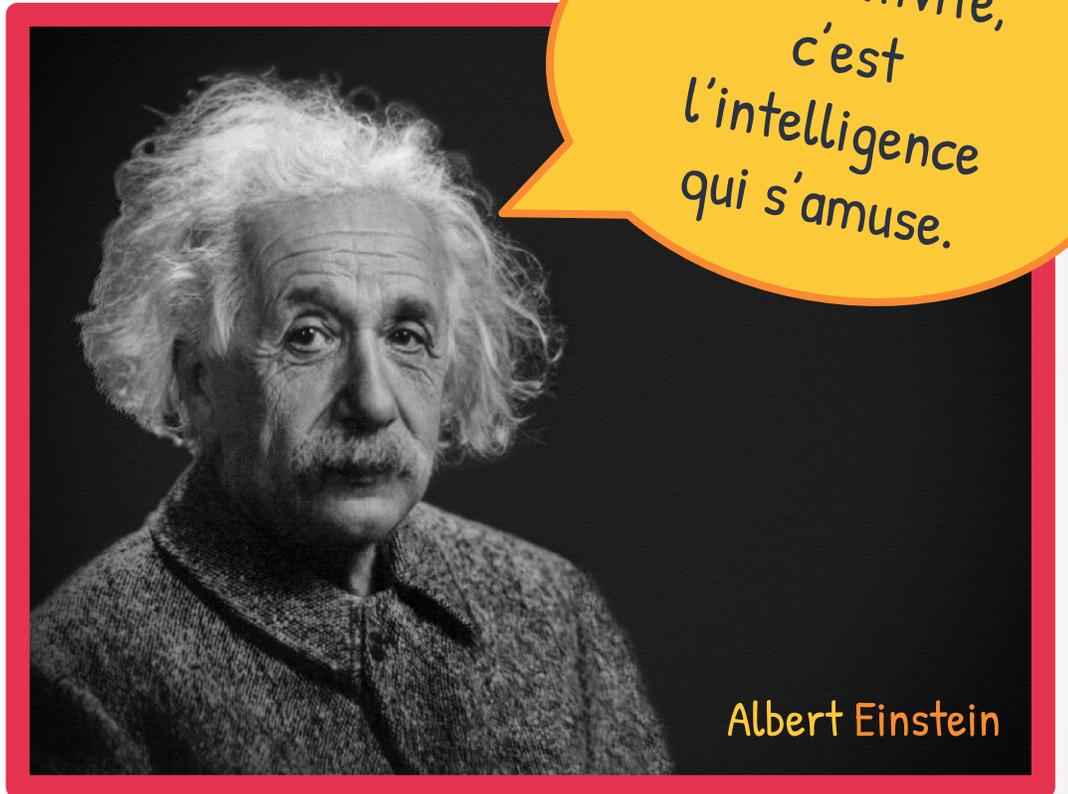


Se rappeler que chaque période de la journée est propice aux apprentissages et que les minutes supplémentaires de jeux libres sont aussi idéales pour:

- aider un enfant qui veut créer un livre numérique sur la tablette
- soutenir l'équipe qui veut construire un parcours pour la Bee-Bot
- accompagner la dyade qui souhaite faire du scrapbooking

## Conclusion

Les technologies ont encore leur place dans la classe de maternelle, même si plus de temps est consacré aux jeux libres... Il suffit d'enseigner aux enfants comment se servir des outils et leur présenter certains jeux ou applications afin qu'ils les utilisent lorsqu'ils en ont besoin pour supporter leurs créations.



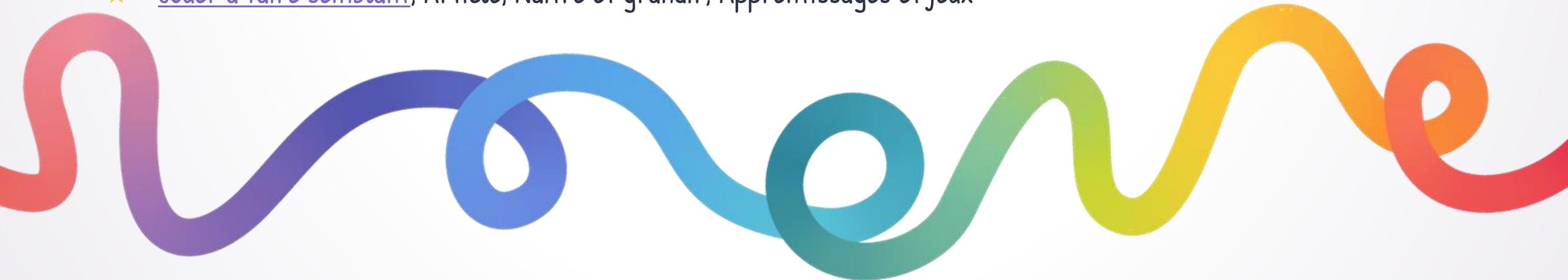
La créativité,  
c'est  
l'intelligence  
qui s'amuse.

Albert Einstein



# Liens utiles

- ★ [Site du Service national du RÉCIT à l'éducation préscolaire](#)
- ★ [Jeux en ligne et autres ressources utiles](#)
- ★ [Autres idées d'activités créatives](#) présentées par Apple
- ★ [Programme-cycle à l'éducation préscolaire](#)
- ★ [Intégrer les TIC au jeu symbolique, oui c'est réaliste!](#), Article, Revue de l'AÉPQ, Vol. 58, No 3, Été 2020
- ★ [Nouveau programme-cycle: mon coffre à outils technologiques](#), Article, Revue de l'AÉPQ, Vol. 59, No 3, Été 2021
- ★ [Maman, papa, je joue en faisant semblant et j'apprends « pour de vrai »!](#), Article, Revue de l'AÉPQ, Vol. 56, No 1, Hiver 2018
- ★ [Jouer à faire semblant](#), Article, Naître et grandir, Apprentissages et jeux



# Merci!



[recitprescolaire@csgm.qc.ca](mailto:recitprescolaire@csgm.qc.ca)



<https://recitpresco.qc.ca/fr>



[Rejoignez notre groupe Facebook](#)



# Crédits

- ★ Présentation template par [SlidesCarnival](#)
- ★ Photographs par [Unsplash](#)
- ★ [Images du grand monde du préscolaire](#)
- ★ [Public Domain Pictures.net](#)
- ★ [Pixabay.com](#)

