

GUIDE PÉDAGOGIQUE



10 doigts

Notions de l'app

Mathématiques, compter jusqu'à 10, reconnaissance des chiffres, premières additions

Niveaux concernés

Petite et moyenne section

Compétences spécifiques

Les élèves manipulent des objets concrets (Smart Numbers) pour acquérir des concepts abstraits

Objectifs pédagogiques

- Reconnaître la forme écrite des nombres de 0 à 10
- Reconnaître la forme orale des nombres de 0 à 10
- Reconnaître les quantités de 1 à 10
- Première approche de la quantité zéro : "zéro c'est rien"
- Connaître la comptine numérique (un, deux, trois, ... dix)
- Dénombrer une quantité d'objets en les pointant un à un
- Dénombrer une quantité d'objets en un clin d'oeil
- Reconnaître les constellations (disposition de points utilisée sur un dé)
- Savoir que deux quantités peuvent se mettre ensemble (introduction à l'addition)
- Savoir compter jusqu'à 10 dans une langue étrangère

Découvrez le programme ambassadeur

Instructions

Utilisation en classe :

Petits groupes, activité individuelle

Vocabulaire :

Chiffres, Nombres, Compter

Matériel :

Appli 10 doigts, Smart Numbers, iPad ou tablette Android

Lien avec les précédents enseignements :

Nommer les chiffres, compter jusqu'à 10, associer les quantités au chiffre correspondant sans les compter (constellations).

Enseignement :

Utiliser l'appli 10 doigts sur la tablette. Le professeur montre une première fois comment utiliser les Smart Numbers.

- Compter les quantités
- Associer des quantités avec le nombre de doigts ou Smart Numbers
- Reconnaître les constellations
- Ajouter des petites quantités jusqu'à 10

Expérience d'apprentissage :

Seul ou en petits groupes, les enfants manipulent les Smart Numbers sur la tablette pour découvrir les chiffres jusqu'à 10 et les constellations.

Evaluation :

L'instituteur peut observer l'acquisition des chiffres de 0 à 10.

Comment utiliser 10 doigts ?

Accueil

3 choix sont proposés dans l'accueil :

- « 3 escargots » : Quantités, Constellations
- « 3 » : Reconnaissance de la forme des chiffres
- « + » : Initiation à l'addition



Activité « 3 escargots » : Mode libre (Bonhomme Jaune)

Avec les doigts:

Placez entre 1 et 10 doigts sur l'écran. Une quantité d'escargots, correspondante au nombre de doigts posés, apparaît et il est énoncé oralement.

Avec les chiffres en bois:

Placez un chiffre en bois sur l'écran. Une quantité d'escargots, correspondante au chiffre posé, apparaît et il est énoncé oralement.



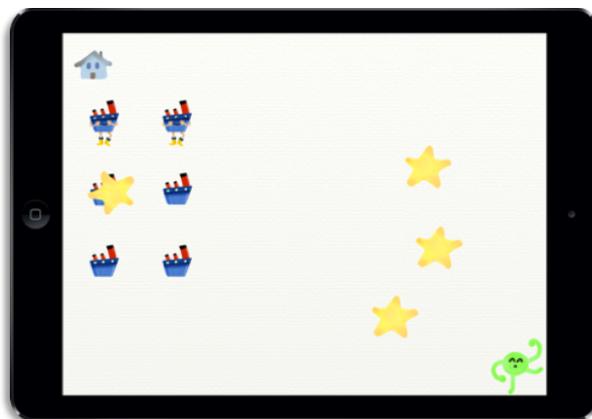
Activité « 3 escargots » : Mode défi (Bonhomme Vert)

Avec les doigts :

Comptez le nombre d'objets présents sur l'écran et placez le nombre exact de doigts. Un signal sonore indique si la réponse est exacte.

Avec les chiffres en bois :

Comptez le nombre d'objets présents sur l'écran et placez le chiffre en bois correspondant. Un signal sonore indique si la réponse est exacte.



Activité « 3 » : Mode libre (Bonhomme Jaune)

Avec les doigts :

Placez entre 1 et 10 doigts sur l'écran. Le chiffre apparaît sur la gauche de l'écran, et il est énoncé oralement.

Avec les chiffres en bois :

Placez un chiffre en bois sur l'écran. Le chiffre correspondant apparaît sur la gauche de l'écran, et il est énoncé oralement.



Activité « 3 » : Mode défi (Bonhomme Vert)

Avec les doigts :

Un nombre apparaît sur l'écran. Placez le nombre exact de doigts. Un signal sonore indique si la réponse est exacte.

Avec les chiffres en bois :

Un nombre apparaît sur l'écran. Placez le chiffre en bois correspondant. Un signal sonore indique si la réponse est exacte.



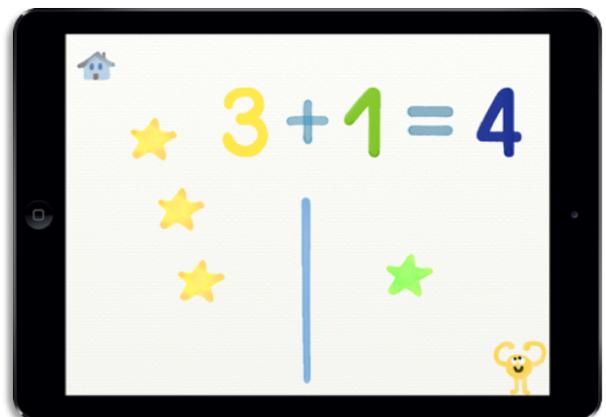
Activité « + » : Mode libre (Bonhomme Jaune)

Avec les doigts :

Touchez l'écran entre chaque partie de la ligne avec vos doigts. Une addition se forme et le résultat apparaît à l'écran.

Avec les chiffres en bois :

Posez des chiffres en bois de chaque côté de la ligne. Une addition se forme et le résultat apparaît à l'écran.



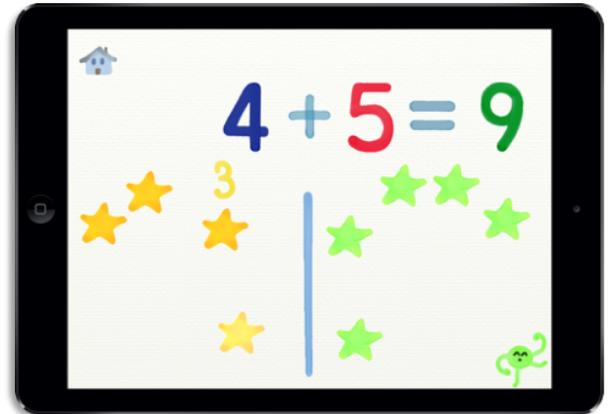
Activité « + » : Mode défi (Bonhomme Vert)

Avec les doigts :

Une addition apparaît à l'écran. Trouvez le résultat en plaçant le nombre de doigts correspondants de chaque côté de la ligne.

Avec les chiffres en bois :

Une addition apparaît à l'écran. Trouvez le résultat en plaçant les chiffres en bois correspondants de chaque côté de la ligne.



Réglages

Vous pouvez choisir un nombre minimum ou maximum de chiffres utilisables lors des activités. Pour cela, bougez les flèches min et max.

C'est une bonne façon de personnaliser l'application pour chaque enfant.



GUIDE PÉDAGOGIQUE



Jusqu'à 100

Notions de l'app

Mathématiques : Construire les nombres

Niveaux concernés

Moyenne et Grande section

Compétences spécifiques

Les élèves manipulent des objets concrets (Smart Numbers) pour acquérir des concepts abstraits

Objectifs pédagogiques

- Savoir compter oralement jusqu'à 100
- Acquérir le concept de dizaines et unités
- Savoir compter jusqu'à 100 de 10 en 10
- Lire les nombres écrits en chiffres ex : 20, 21, 22...
- Lire les nombres écrits en lettres ex : vingt, vingt-et-un, vingt-deux...
- Composer une quantité à partir d'un nombre donné ex : à partir du nombre 22, rassembler 22 perles
- Composer un nombre à partir d'une quantité donnée ex : à partir d'un ensemble de 22 perles, indiquer le nombre 22
- Identifier un nombre caché dans une suite numérique
- Savoir compter jusqu'à 100 dans une langue étrangère

Découvrez le programme ambassadeur

Instructions

Utilisation en classe :

Petits groupes, activité individuelle

Vocabulaire:

Nombres, compter, quantités, unités, dizaines centaines

Matériel :

Appli Jusqu'à 100, Smart Numbers, iPad ou tablette Android

Lien avec les précédents enseignements :

Nommer les nombres, compter jusqu'à 100, reconnaître les groupes de dizaines et unités, et combien il y en a en comptant ou non.

Enseignement :

Utiliser l'appli Jusqu'à 100 sur la tablette. Le professeur montre une première fois comment utiliser les Smart Numbers.

*Note: L'appli inclut 3 niveaux de difficultés, et le professeur peut ajuster la plage de nombres et d'autres paramètres dans les réglages.

- Compter des groupes d'unités et de dizaines
- Associer les quantités au bon nombre
- Reconnaître les quantités sans les compter

Expérience d'apprentissage :

Seul ou en petits groupes, les enfants manipulent les Smart Numbers sur la tablette pour découvrir les nombres de 0 à 100.

Evaluation :

L'instituteur peut observer l'acquisition des nombres de 0 à 100 et la construction des nombres en dizaines et unités.

Comment utiliser Jusqu'à 100 ?

Accueil

3 choix sont proposées dans l'accueil :

- « **23** » : Nombres jusqu'à 100 dans la frise numérique et sous forme écrite
- « **Perles** » : Quantités, dizaines et unités



Activité « 23 »

Poussin - Mode libre

Posez 2 chiffres en bois dans chaque case et découvrez le nombre dans la frise numérique et sous forme écrite.

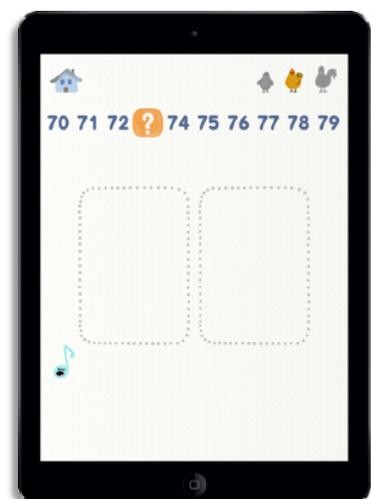


Activité « 23 »

Poule - Mode défi

Une fusée vient cacher un nombre dans la frise numérique. Trouvez la bonne réponse et posez les chiffres dans les cases.

Conseil : Touchez la note de musique pour entendre le nombre à trouver.



Lorsque vous trouvez la bonne réponse, vous découvrez la forme écrite du nombre.

L'écran se remet à zéro pour un nouveau défi.



Activité « 23 »

Coq - Mode défi

Vous devez lire le nombre sous la case et retrouver sa forme numérale.

Conseil : Touchez la note de musique pour entendre le nombre à trouver.



Lorsque vous trouvez la bonne réponse, vous découvrez le nombre dans la frise numérique.

L'écran se remet à zéro pour un nouveau défi.



Activité « Perles »

Poussin - Mode libre

Posez 2 chiffres en bois dans chaque case et découvrez les quantités associées à ce nombre sous forme de dizaines et unités.



Vous pouvez aussi manipuler les barres de dizaines et les unités en les ajoutant dans le tableau. Les chiffres en bas vont se modifier automatiquement.

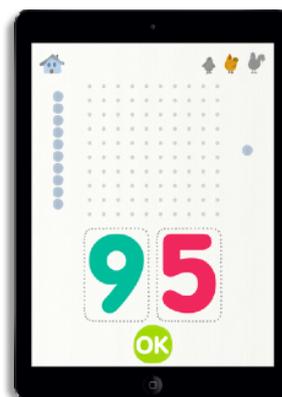
Activité « Perles »

Poule - Mode défi

Placez la bonne quantité de perles correspondant au nombre.

Déplacez les barres de dizaines et les unités dans le tableau.

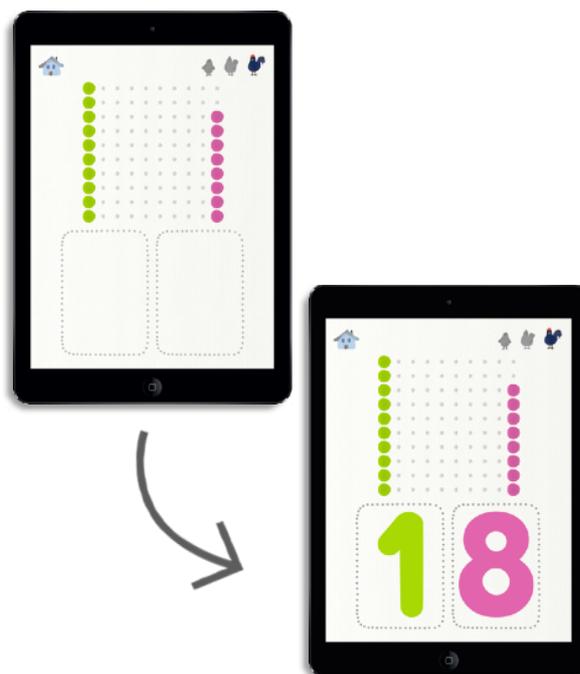
Validez votre réponse en cliquant sur OK.



Activité « Perles »

Coq - Mode défi

Trouvez le nombre associé à la quantité de perles affichées. Posez les 2 chiffres dans chacune des cases.



Réglages

Vous pouvez paramétrer l'appli :

- activer/désactiver la frise numérique ou le nombre en lettres
- choisir la plage de nombre avec laquelle jouer
- choisir le style d'écriture

C'est une bonne façon de personnaliser l'application pour chaque enfant.



GUIDE PÉDAGOGIQUE



Plus ou Moins

Notions de l'app

Mathématiques : Addition et soustraction

Niveaux concernés

Grande section, CP

Compétences spécifiques

Les élèves manipulent des objets concrets (Smart Numbers) pour acquérir des concepts abstraits

Objectifs pédagogiques

- Manipuler des perles pour les mettre ensemble (principe additif)
- manipuler des perles pour diminuer leur nombre (principe soustractif)
- Additionner deux chiffres entre 0 et 10
- Soustraire deux chiffres entre 0 et 10
- Convertir une dizaine en 10 unités
- Calculer mentalement
- Connaître les compléments à 10 (1+9, 2+8, 3+7...)
- Connaître les doubles (1+1, 2+2, 3+3...)

Découvrez le programme ambassadeur

Instructions

Utilisation en classe :

Petits groupes, activité individuelle

Vocabulaire :

Nombres, compter, soustraction, doubles, égal, ajouter, retirer, plus, moins

Matériel :

Appli Plus ou Moins, Smart Numbers, iPad ou tablette Android

Lien avec les précédents enseignements :

Comprendre les principes d'opérations : ajouter et retirer des quantités et la relation entre les additions et les soustractions

Enseignement :

Utiliser l'appli Plus ou Moins sur la tablette. Le professeur montre une première fois comment utiliser les Smart Numbers.

*Note: L'appli inclut 3 niveaux de difficultés, le professeur peut ajuster le minimum et le maximum des chiffres utilisés.

- Apprendre le concept de doubles
- Apprendre les opérations à trous

Expérience d'apprentissage :

Seul ou en petits groupes, les enfants manipulent les Smart Numbers sur la tablette pour découvrir les additions et les soustractions.

Evaluation :

L'instituteur peut observer l'acquisition du concept d'addition et de soustraction par les élèves.

Comment utiliser Plus ou Moins ?

Accueil

2 activités sont proposées dans l'accueil :

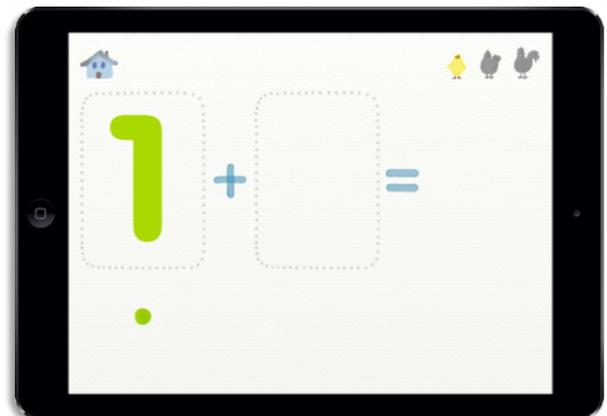
- « + » = découvrir l'addition
- « - » = découvrir la soustraction



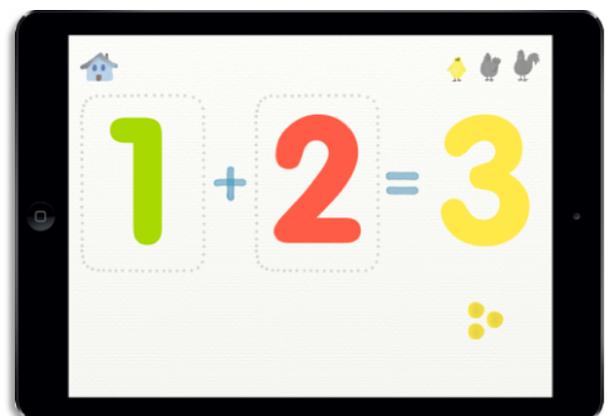
Activité « + »

Poussin - Mode libre

Posez 2 chiffres en bois dans chaque case. De petites perles apparaissent pour représenter les quantités de chaque opérande.

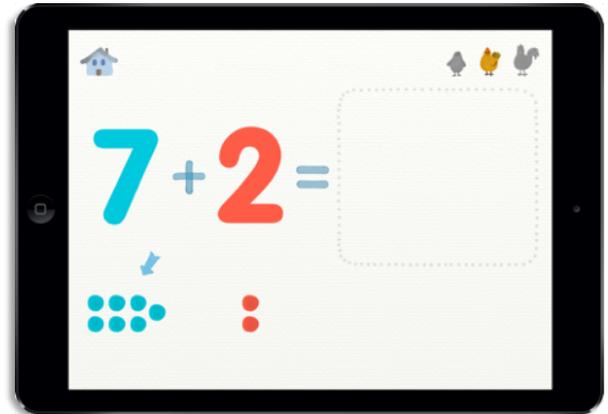


Quand les 2 cases sont remplies, les perles se déplacent sous le résultat pour représenter visuellement l'addition des 2 chiffres. A la fin de cette animation le chiffre apparaît.

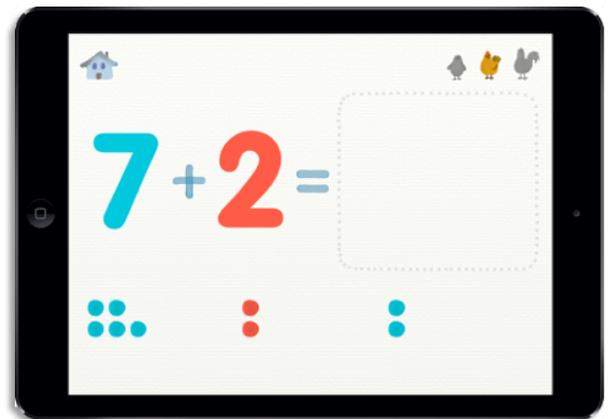


Poule - Mode défi

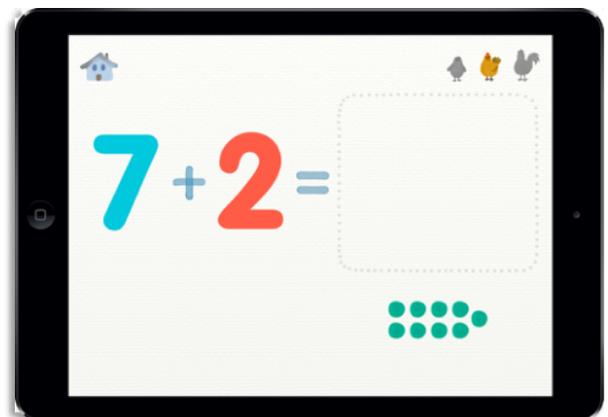
Vous devez trouver le résultat de l'addition. Posez les chiffres en bois dans la case pour résoudre l'opération.



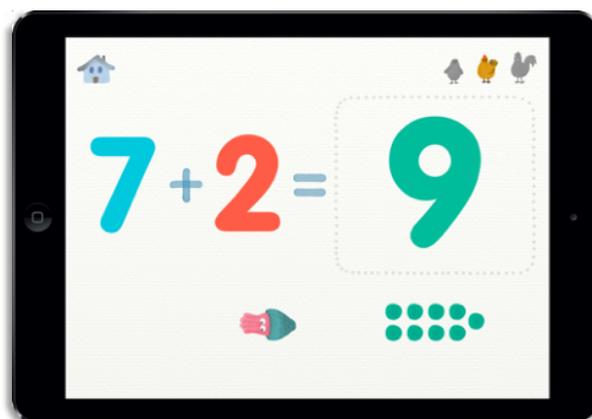
Conseil : Touchez les perles pour les compter, elles vont se déplacer automatiquement sous le résultat pour vous aider à visualiser la quantité finale.



Toutes les perles se trouvent sous le résultat, cela indique le chiffre/nombre à trouver.

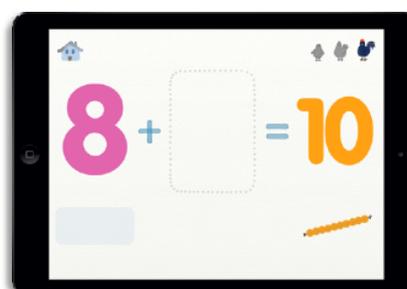


Posez le ou les bon(s) chiffre(s) dans la case et découvrez une petite pieuvre qui vient manger toutes les perles !
L'écran se remet à zéro pour un nouveau défi.



Coq - Mode défi

Vous devez trouver le nombre manquant pour résoudre cette opération.



Conseil : Vous pouvez utiliser les perles pour trouver le résultat, en les répartissant sous les opérands.



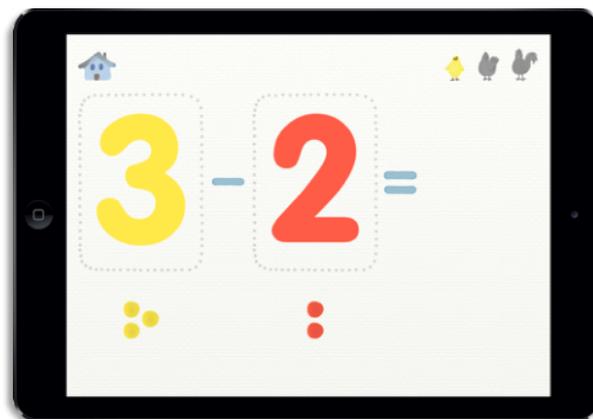
Posez le bon chiffre dans la case et découvrez une petite pieuvre qui vient manger toutes les perles !
L'écran se remet à zéro pour un nouveau défi.



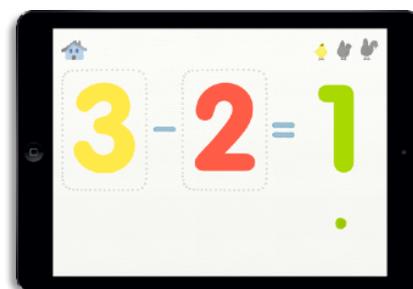
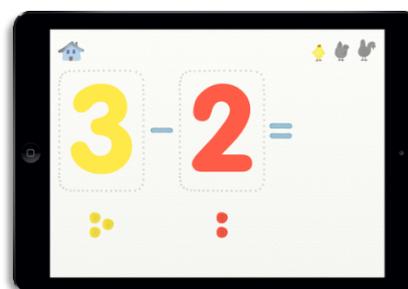
Activité « - »

Poussin - Mode libre

Posez 2 chiffres en bois dans chaque case. De petites perles apparaissent pour représenter les quantités de chaque opérande.

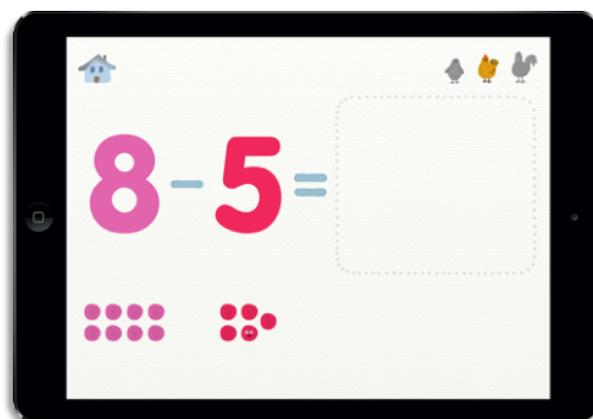


Quand les 2 cases sont remplies, les perles de droite se transforment en pacman et vont manger celles de gauche pour représenter la soustraction (retirer). Les perles restantes se déplacent sous le résultat pour représenter le résultat. A la fin de cette animation le chiffre apparaît.

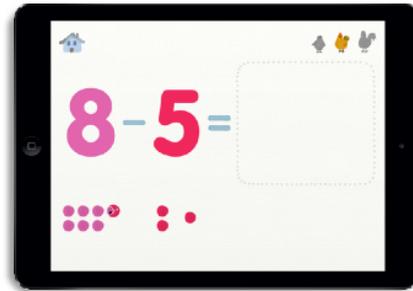


Poule - Mode défi

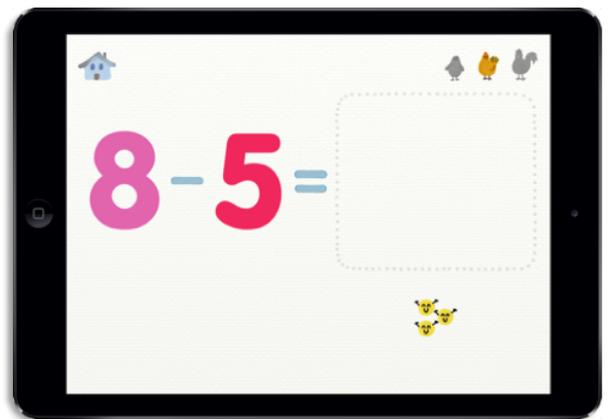
Vous devez trouver le résultat de la soustraction. Posez les chiffres en bois dans la case pour résoudre l'opération.



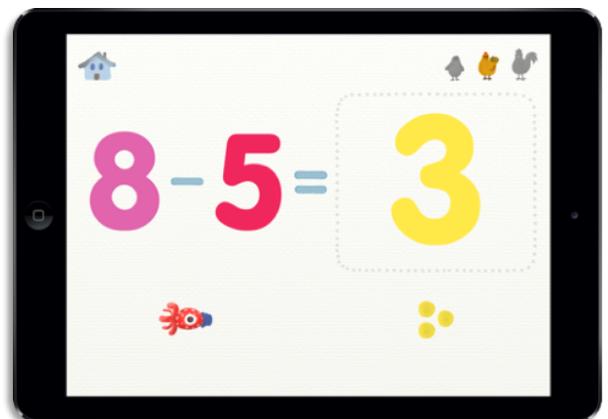
Conseil : Touchez les perles de droite pour réveiller les pacman qui vont aller manger celles de gauche.



Ensuite, touchez les perles restantes qui vont se déplacer automatiquement sous le résultat, pour vous aider à visualiser la quantité finale.

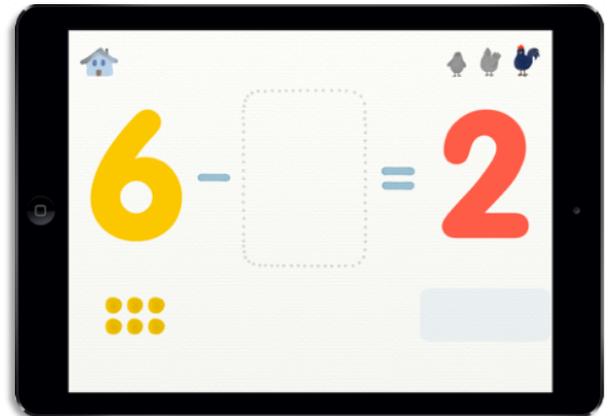


Posez le bon chiffre dans la case et découvrez une petite pieuvre qui vient manger toutes les perles ! L'écran se remet à zéro pour un nouveau défi.

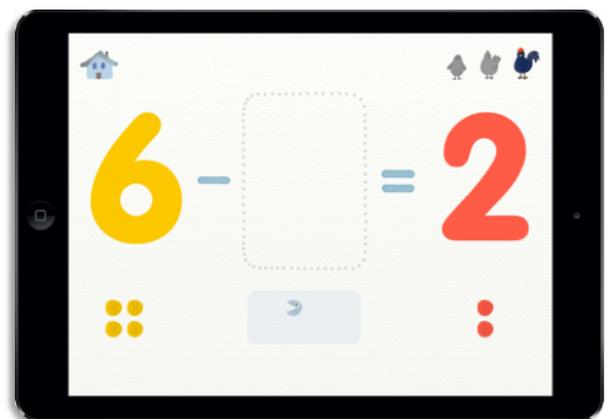


Coq - Mode défi

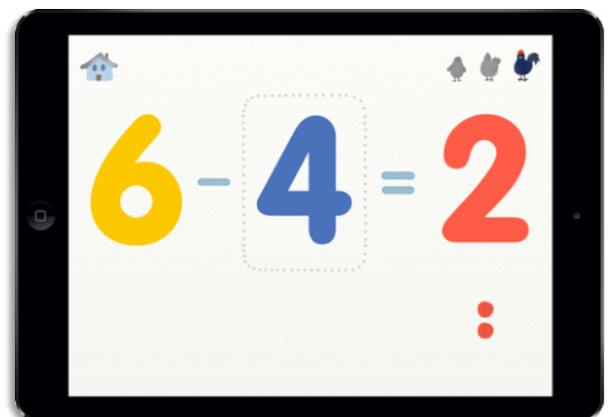
Vous devez trouver le nombre manquant pour résoudre cette opération.



Conseil : Vous pouvez utiliser les perles pour trouver le résultat, en les répartissant sous les opérands.



Posez le bon chiffre dans la case et découvrez une petite pieuvre qui vient manger tout les perles ! L'écran se remet à zéro pour un nouveau défi.

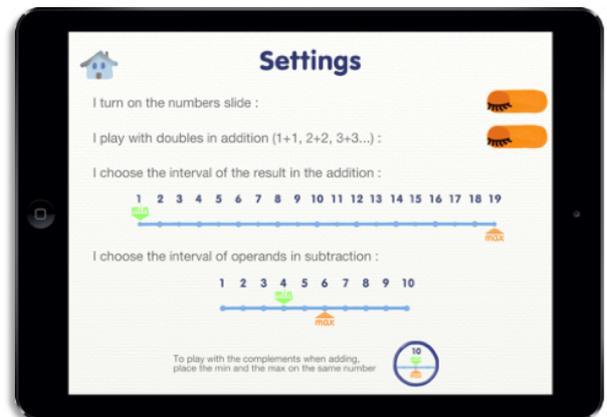


Réglages

Vous pouvez paramétrer l'appli :

- activer les doubles dans l'addition
- choisir l'intervalle du résultat dans l'addition
- choisir l'intervalle des opérandes dans la soustraction

C'est une bonne façon de personnaliser l'application pour chaque enfant.



GUIDE PÉDAGOGIQUE



Alphonstre

Notions de l'app

Sensibilisation phonique et phonétique

Niveaux concernés

Moyenne et Grande Section

Compétences spécifiques

Les élèves manipulent des objets concrets (Smart Letters) pour acquérir des concepts abstraits

Objectifs pédagogiques

- Connaître toutes les lettres de l'alphabet
- Connaître le son de chaque lettre
- Connaître la forme écrite des lettres
- Connaître les différentes formes d'écriture : majuscule et minuscule scriptes, minuscule cursive
- Associer une lettre à un mot

Découvrez le programme ambassadeur

Instructions

Utilisation en classe :

Petits groupes, activité individuelle

Vocabulaire :

Lettre, minuscule et majuscule, cursive et capitale

Matériel :

Appli Alphonstre, Smart Letters, iPad

Lien avec les précédents enseignements :

Nom des lettres, prononciation des lettres, connexions entre les lettres et les mots.

Enseignement :

Utiliser l'appli Alphonstre sur la tablette. L'instituteur montre une première fois comment utiliser les Smart Letters, pour découvrir l'alphabet, le son et le nom des lettres et de nouveaux mots.

Expérience d'apprentissage:

Individuellement ou en petits groupes, les élèves manipulent les Smart Letters pour découvrir les lettres, leur prononciation et les mots correspondants.

Evaluation :

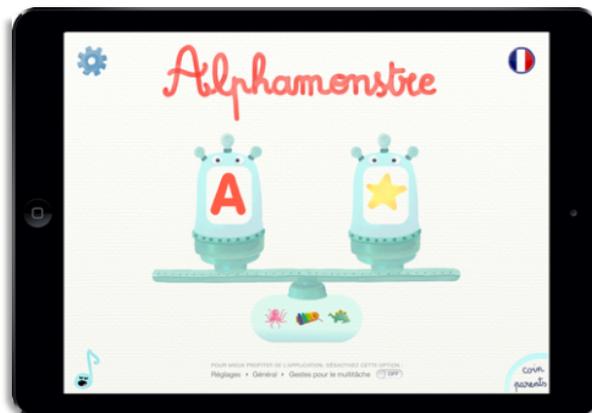
L'instituteur peut observer l'acquisition des lettres et de leur modalité.

Comment utiliser Alphamonstre ?

Accueil

3 activités sont proposées dans l'accueil :

- « A » : Découvrir les lettres dans un mode libre
- « Étoile » : 5 modes défis
- « Imagier » : Découvrir les mots associés aux lettres



Activité « A » : Mode libre

Posez une lettre en bois dans les cases, pour découvrir la lettre et ses modalités.

Placez une lettre dans la TV pour découvrir une image, dans la bouche du monstre pour entendre le son de la lettre et dans le tuyau pour découvrir l'écriture scripte et cursive de la lettre.

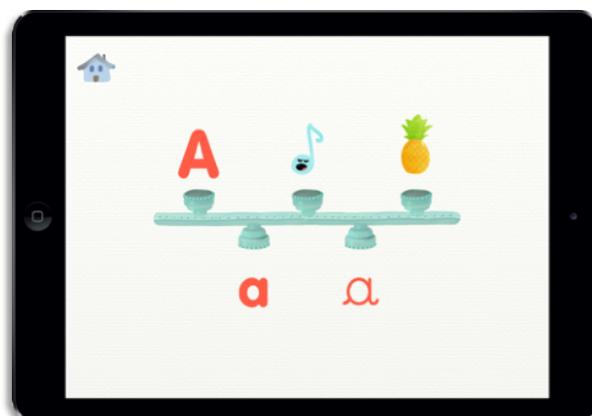
Lorsque les 3 cases sont remplies, la Monstromachine se remet à zéro.



Activité « Étoile » : Défis

Sur cette écran apparait 5 différentes modalités :

- Lettre majuscule
- Note de musique
- Image
- Lettre cursive
- Lettre scripte



« Lettre majuscule »

Une lettre majuscule apparaît dans la bouche du monstre. Posez la lettre en bois correspondante. Lorsque vous trouvez la bonne réponse, le monstre ouvre un oeil de couleurs.



« Note de musique »

La monstrosomachine chante le son d'une lettre. Placez la lettre en bois correspondante. Lorsque vous trouvez la bonne réponse, le monstre ouvre un oeil de couleurs.



« Image »

La monstrosomachine affiche une image dans la TV. Placez la lettre en bois correspondante. Lorsque vous trouvez la bonne réponse, le monstre ouvre un oeil de couleurs.



« Lettre scripte »

Une lettre scripte apparait à la sortie du tuyau. Placez la lettre en bois correspondante dans la bouche du monstre. Lorsque vous trouvez la bonne réponse, le monstre ouvre un oeil de couleurs.



« Lettre cursive »

Une lettre cursive apparait à la sortie du tuyau. Placez la lettre en bois correspondante dans la bouche du monstre. Lorsque vous trouvez la bonne réponse, le monstre ouvre un oeil de couleurs.

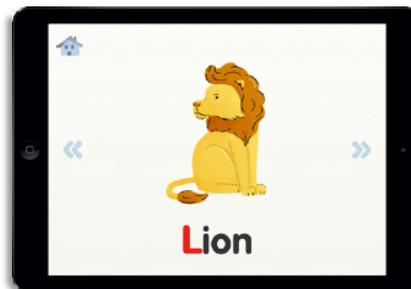


Activité « Imagier »

Voici un imagier, chaque image représente une lettre. Cliquez sur l'une d'entre elle pour l'agrandir.



Touchez l'image pour voir les différentes animations. Touchez le mot pour entendre sa prononciation. Accédez aux prochaines ou précédentes lettres en cliquant sur les flèches de gauche et droite.

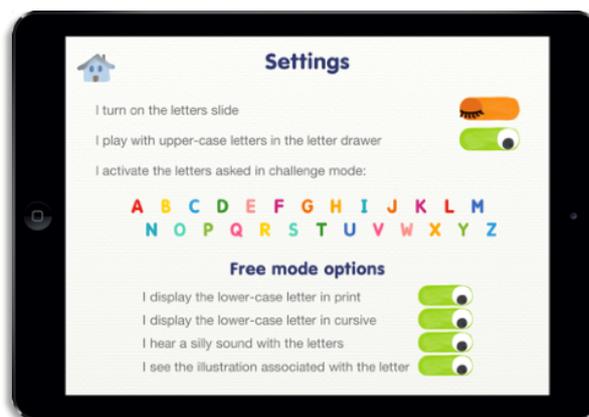


Réglages

Vous pouvez changer différentes options :

- Choisir les lettres à activer dans les modes défis
- Activer dans le mode libre : les sons rigolos, les illustrations associées aux lettres, les lettres cursives et scriptes.

C'est une bonne façon de personnaliser l'application pour chaque enfant.



GUIDE PÉDAGOGIQUE



Vocabulle

Notions de l'app

Sensibilisation phonique, Développement du vocabulaire

Niveaux concernés

Moyenne et Grande Section, CP

Compétences spécifiques

- Les élèves manipulent des objets concrets (Smart Letters) pour acquérir des concepts abstraits

Objectifs pédagogiques

- Enrichir le vocabulaire
- Découvrir des mots sous forme écrite
- Découvrir 100 mots du langage courant
- Découvrir 80 mots inhabituels
- Associer des lettres à des sons
- Deviner la première lettre d'un mot
- Découvrir les différentes façons de prononcer une lettre (guitare, girafe)

Découvrez le programme ambassadeur

Instructions

Utilisation en classe :

Petits groupes, activité individuelle

Vocabulaire :

Lettre, majuscule, lettre capitale, vocabulaire, mot

Matériel :

Appli Vocabulle, Smart Letters, iPad

Lien avec les précédents enseignements :

Le nom des lettres, leur distinction, nouveaux mots de vocabulaire

Enseignement :

Utiliser l'appli Vocabulle sur la tablette. L'instituteur montre une première fois comment utiliser les Smart Letters et découvrir l'alphabet et les mots liés à chaque lettre.

Expérience d'apprentissage :

Individuellement ou en petits groupes, les élèves manipulent les Smart Letters pour découvrir le vocabulaire.

Evaluation :

L'instituteur peut observer la capacité des élèves à reconnaître les lettres et à s'approprier le vocabulaire

Comment utiliser Vocabulle ?

Accueil

3 activités sont proposées dans l'accueil :

- « 1 doigt » : Mode libre, découverte du vocabulaire
- « 2 doigts » : Mode Multijoueur

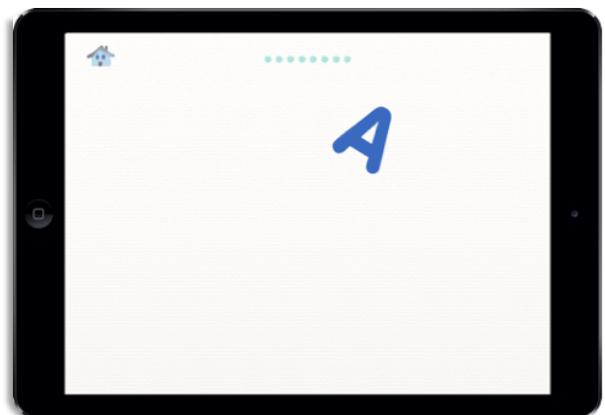


Activité « 1 doigt » : Mode libre

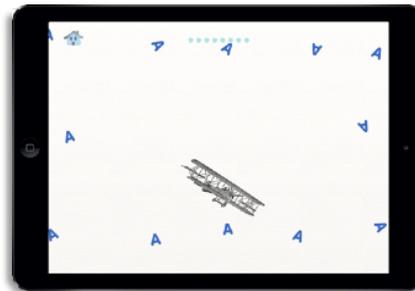
Cliquez sur une des lettres de l'alphabet pour commencer à jouer avec et attrapez la lettre en bois que vous avez choisi.



Une fois que vous êtes dans le jeu, posez la lettre choisie sur l'écran, une lettre apparaît.



Posez la lettre en bois correspondante sur la lettre pour la transformer en image.



Posez encore la lettre en bois correspondante sur l'image.

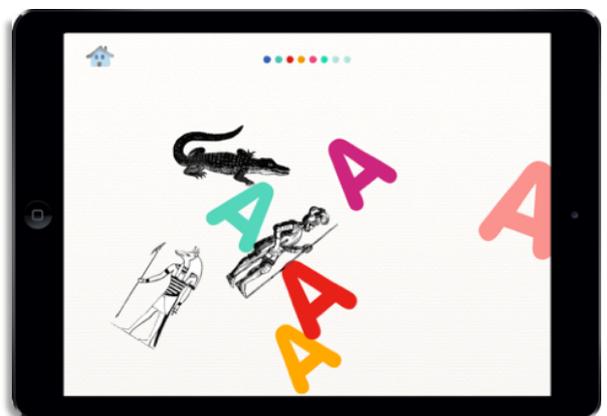


L'écran zoom sur l'image et son nom apparaît.
Certaines illustrations cachent des animations surprises !



Posez la même lettre en bois sur l'écran pour créer d'autres lettres et images.
Découvrez toutes les images de cette lettre pour remplir la ligne de points colorés.

Conseil : Bougez l'iPad pour faire bouger les lettres et images dans l'écran.

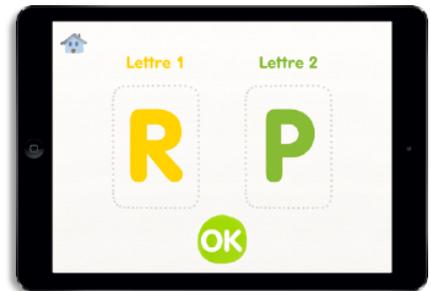
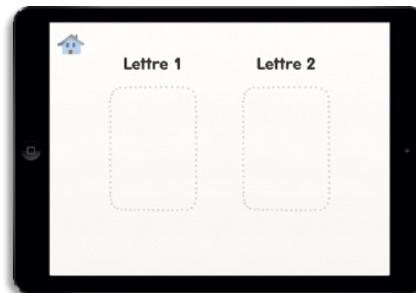


Lorsque vous avez découvert toutes les images d'une lettre, vous obtenez une petite étoile dans l'écran de l'alphabet !



Activité « 2 doigts » : Mode multijoueur

Chaque joueur choisit une lettre et la pose dans l'une des cases.



Chaque joueur doit reconnaître les images, quand il voit une image qui correspond à sa lettre, il la pose dessus.

Le premier qui attrape 10 images gagne la partie !

Attention, si on attrape une mauvaise image, on perd un point.

Conseil : Il est également possible de jouer seul, pour s'entraîner avec 2 lettres qui peuvent être confondues (ex: C et K)



GUIDE PÉDAGOGIQUE



Bla Bla Box

Notions de l'app

Sensibilisation phonique et phonétique, construction de mots

Niveaux concernés

Moyenne et Grande Section, CP

Compétences spécifiques

Les élèves manipulent des objets concrets (Smart Letters) pour acquérir des concepts abstraits

Objectifs pédagogiques

- Construction syllabique : combiner le son de deux lettres
- Ecrire son prénom
- Ecrire des mots simples comme PAPA, MAMAN...
- Explorer les sons produits par des combinaisons de lettres

Découvrez le programme ambassadeur

Instructions

Utilisation en classe :

Petits groupes, activité individuelle

Vocabulaire :

Lettre, mot, écrire

Matériel :

Appli Bla Bla Box, Smart Letters, iPad

Lien avec les précédents enseignements :

Le nom des lettres, le son des lettres, les connexions entre les lettres, les mots.

Enseignement :

Utiliser l'appli Bla Bla Box sur la tablette. L'instituteur montre une première fois comment utiliser les Smart Letters.

- Les élèves utilisent les Smart Letters pour écrire leurs prénoms.
- Le professeur donne une liste de mots courts pour que les enfants les écrivent eux-mêmes (ex : lac bac, sac...)

Expérience d'apprentissage:

Individuellement ou en petits groupes, les élèves manipulent les Smart Letters pour former des mots.

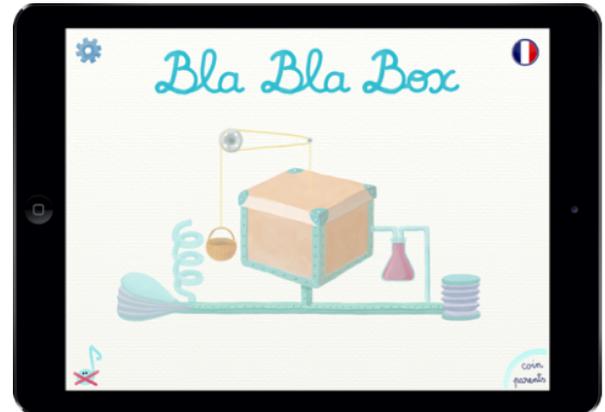
Evaluation :

L'instituteur peut observer la capacité des élèves à écrire des mots qu'ils connaissent ou de nouveaux mots.

Comment utiliser Bla Bla Box ?

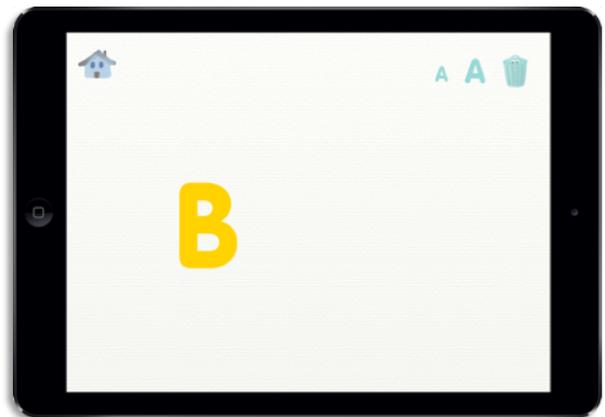
Accueil

Cliquez sur la boîte pour lancer l'activité.



Activité Mode Libre

Posez une lettre en bois sur l'écran pour la faire apparaître à l'écran.



Placez une autre lettre en bois sur l'écran et avec votre doigt, rapprochez la de l'autre pour qu'elles s'accrochent ensemble. Une vague de perles indique qu'elles sont bien accrochées entre elles. Touchez la ligne pour entendre le groupe de lettres/le mot.

Touchez une lettre pour entendre le son qu'elle fait et changer sa couleur.



Double-cliquez sur une lettre pour lui mettre un accent. Continuez à double-cliquer pour trouver le bon accent.



Appuyez sur les boutons « A » pour réduire ou agrandir le mot



Déplacez une lettre sur la corbeille pour la supprimer.

Vous pouvez également double-cliquer sur la corbeille pour tout effacer.

