

APPLICATIONS UTILISÉES EN CLASSE DÉFICIENCE AUDITIVE PRÉSCOLAIRE 5 ANS

LECTURE/ÉCRITURE/VOCABULAIRE

SCRAP IT HD

Description : Application qui sert à créer des collages.

Buts pédagogiques :
Développer la connaissance des lettres.
Développer la conscience phonologique.

Contexte d'utilisation :
Création d'un abécédaire en sous-groupe.



WDNB?

Description : L'enfant doit trouver l'image qui ne va pas avec les autres.

Buts pédagogiques :
Développer le vocabulaire.
Développer les habiletés de classification.

Contexte d'utilisation :
En grand groupe, les enfants doivent nommer les cinq images qu'ils voient et mentionner celle qui ne va pas avec les autres.
Expliquer pourquoi l'image ne va pas bien avec les autres.



TRIER ET APPRENDRE

Description : L'enfant doit classer les images selon les catégories proposées.

Buts pédagogiques :
Développer le vocabulaire.
Développer les habiletés de classification.

Contexte d'utilisation :
En groupe classe pour questionner les élèves sur leur raisonnement.
En dyade pour réviser lors des ateliers.



SEQUENCES PRO

Description : L'enfant doit placer les images dans le bon ordre.

Buts pédagogiques :



Développer le vocabulaire.
Développer les séquences logiques

Contexte d'utilisation :
En grand groupe, les enfants doivent placer les images dans le bon ordre.
Ils racontent ensuite l'histoire dans leurs mots.

PEPI DOCTOR

Description : Jeu où il faut suivre les étapes pour guérir un enfant



Buts pédagogiques :
Développer le vocabulaire du corps humain et des médicaments.

Contexte d'utilisation :
En groupe classe pour questionner les élèves sur ce qu'ils font pour soigner l'enfant.
(Nommer les parties du corps et les actions posées.)

PEPI BATH LITE

Description : Jeu où il faut suivre les étapes se laver.



Buts pédagogiques :
Développer le vocabulaire du corps humain et de la routine du lavage.

Contexte d'utilisation :
En groupe classe pour questionner les élèves sur ce qu'ils font pour aider l'enfant à se laver. (Nommer les parties du corps et les actions posées.)

APPLI-LIVRES

Description : Livres interactifs

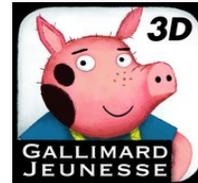
Buts pédagogiques :
Développer le vocabulaire.
Développer un intérêt à la lecture

Contexte d'utilisation :
En groupe assis en cercle ou projeté sur le TBI.
Chacun leur tour, les enfants manipulent le IPAD pour faire leurs choix ou interagir avec les images.

Livre lapin



3 cochons



Chaperon Rouge



La coccinelle



Grégoire



Le lièvre



MATHÉMATIQUE

MATH 3-4 MATH 4-5 MATH 5-6 MATH 6-7

Description : Comprend plusieurs activités pour travailler plusieurs habiletés en



Karine Ouellet, enseignante à l'école J.J.-

mathématique.

Buts pédagogiques :

Faire de petites additions.

Réaliser des suites logiques.

Compter.

Comparer.

Etc.

Contexte d'utilisation :

Réalisé par les élèves de façon individuelle lors des ateliers.

ARITHMETIQUE PRO

Description : Comprend plusieurs activités pour travailler plusieurs habiletés en mathématique.



Buts pédagogiques :

Faire de petites additions.

Compter.

Réaliser des séquences

Contexte d'utilisation :

Réalisé par les élèves de façon individuelle lors des ateliers.

BUGS&NUMBERS

Description : Comprend plusieurs activités pour travailler plusieurs habiletés en mathématique.



Buts pédagogiques :

Réaliser des suites logiques.

Compter.

Comparer.

Etc.

Contexte d'utilisation :

Réalisé par les élèves de façon individuelle lors des ateliers.

ENFANTS RELIER LES POINTS

Description : Avec les doigts, il faut relier les points pour former une image d'un animal.



Buts pédagogiques :

Travailler la suite des nombres croissants.

Travailler la suite des nombres décroissants.

Travailler la suite alphabétique.



Contexte d'utilisation :

En grand groupe, chacune notre tour, pour nous permettre aussi de travailler le vocabulaire des animaux et de regarder les photos et les vidéos fournis par l'application.

Réalisé aussi par les élèves de façon individuelle lors des ateliers.

MOTRICITÉ

J'ÉCRIS EN SCRIPT

Description : Est une application qui permet de tracer des chiffres, des lettres majuscules, des lettres scripts et autres différents tracés.



Buts pédagogiques :

Apprendre le nom des chiffres et des lettres.

Développer la motricité fine.

Contexte d'apprentissage :

Réalisé par les élèves de façon individuelle lors des ateliers.

LITTLE WRITER

Description : Est une application qui permet de tracer des chiffres, des lettres majuscules, des lettres scripts et autres différents tracés.



Buts pédagogiques :

Apprendre le nom des chiffres et des lettres.

Développer la motricité fine.

Contexte d'apprentissage :

Réalisé par les élèves de façon individuelle lors des ateliers.

123 TRACING

Description : Est une application qui permet de tracer des chiffres.

Buts pédagogiques :

Apprendre le nom des chiffres.

Développer la motricité fine.

Contexte d'apprentissage :

Réalisé par les élèves en dyade lors des ateliers.



BUGS&BUBBLES

Description : Déplacer des objets à l'écran à l'aide de ses doigts.

Buts pédagogiques :

Développer la motricité fine.

Développer la coordination oeil-main.

Contexte d'apprentissage :

Réalisé par les élèves en dyade lors des ateliers.

