Université CLAUDE BERNARD LYON 1
Ecole supérieure du professorat et de l'éducation
de l'Académie de Lyon

MEMOIRE présenté pour l'obtention du Master MEEF (Métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation)
Professeur des écoles - Premier degré

USAGE DES TABLETTES EN MATERNELLE

L'utilisation en classe d'applications sur tablettes tactiles dans un but éducatif favorise-t-elle la socialisation des élèves de cycle 1 ?

Par
Mélanie GAILLETON

Année universitaire : 2016-2017

N° d'étudiant : 1202878

Directrice du mémoire :
Françoise POYET

Membres du Jury :
Françoise POYET
Brigitte NARVOR

RESUME

Ma recherche s'intéresse aux usages de la tablette tactile en lien avec la socialisation à l'école maternelle. Mon objectif est de démontrer en quoi elle apporte une réelle plus-value au développement social de l'enfant. Pour ce faire je vais comparer un groupe de 4 enfants qui va jouer à un jeu éducatif sur la tablette à un groupe qui va jouer à ce même jeu mais de manière traditionnelle.

J'ai tout d'abord mené une étude théorique afin de me familiariser avec le terme de socialisation et afin de définir les principes et les liens que l'on peut établir avec des élèves de bas âges. Cette socialisation primaire ne s'effectue donc pas qu'avec la famille mais aussi à l'école. Les programmes de 2015 préconisent un environnement de travail où les enfants apprennent « ensemble à vivre ensemble ». Les outils numériques sont aussi présents dans ces nouveaux programmes et de nombreuses recherches sur les usages des tablettes tactiles ont été réalisées afin de constituer un socle de connaissances pour ces nouvelles pratiques d'apprentissage.

La méthode choisie pour le recueil de données est celle de l'observation d'élèves de grande section. Etant stagiaire à mi-temps j'ai pu observer dans ma classe de moyenne et grande sections chacun des quatre élèves du groupe test et chacun des quatre élèves du groupe témoin pour remplir une grille et ainsi construire mon outil de comparaison. C'est donc deux expérimentations distinctes qui ont été menées. Une en lien avec l'histoire de Boucles d'or et les trois ours où les élèves doivent élaborer un petit résumé de l'histoire. Ce résumé prend donc la forme d'un livre numérique avec la tablette et d'une feuille de présentation en format A1 pour le support traditionnel. La seconde expérimentation est un lien avec l'anglais et c'est à travers un jeu du memory sur les animaux que les élèves ont utilisé une application avec la tablette et de simples papiers d'animaux à retourner pour le support traditionnel.

Les résultats ont révélé que l'utilisation d'applications dans un but éducatif sur la tablette tactile ne permettait pas aux élèves de cycle 1 d'atteindre un stade de socialisation plus avancé que les élèves qui avaient fait cette même activité avec le support traditionnel.

Mots clés :

socialisation ; tablettes tactiles ; élèves ; cycle 1 ; éducatif ; applications

AVANT-PROPOS ET REMERCIEMENTS

Afin de garder l'anonymat des élèves observés, les prénoms de ces derniers ont été remplacés par d'autres prénoms choisis de manière aléatoire. De plus, leurs visages ont été cachés sur les photographies qui sont présentent en annexe.

Ci-dessous la liste des abréviations :

GS	Grande section
TICE	Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement

Je souhaite remercier en premier lieu ma directrice de mémoire Madame POYET, pour ses précieux conseils et les échanges très constructifs que nous avons eu pour l'élaboration ce présent mémoire.

Je remercie aussi Monsieur QUEVREUX médiateur de ressources et animateur tablettes numériques au réseau Canopé de Lyon d'avoir su répondre rapidement et pleinement à ma demande de prêt de tablettes pour la bonne réalisation de mon mémoire.

Je tiens enfin à remercier l'Université Claude Bernard Lyon 1, qui, a travers sa formation de master MEEF du premier degré m'a permis en m'acceptant de me réorienter et d'évoluer au mieux vers ce métier de professeur des écoles.

SOMMAIRE

RESUME **2**

AVANT-PROPOS ET REMERCIEMENTS **3**

SOMMAIRE **4**

INTRODUCTION **6**

PARTIE 1 LES APPORTS THEORIQUES **7**

1. La socialisation et les concepts liés à la recherche **8**

1.1 Définition de la socialisation **8**

1.1.1 Le rapport aux objets de savoir 9

1.1.2 Le rapport aux autres 10

1.1.3 Le rapport à soi 11

1.2 Concepts liés à la recherche **11**

1.2.1 Le socioconstructivisme 11

1.2.2 Le conflit sociocognitif 12

1.2.3 Les comportements des élèves dans le groupe classe 12

1.2.4 Les stades de développement de l'enfant 13

2. La socialisation et l'école maternelle **14**

2.1 Dans les programmes **14**

2.2 Dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture **16**

2.3 Le jeu, support de la socialisation de l'élève **16**

3. Les TICE dans le milieu scolaire **17**

3.1 Les tablettes tactiles et la politique de l'Etat **18**

3.2 L'utilisation de la tablette selon les programmes **19**

3.3 Ce que l'on sait des apports des tablettes tactiles à l'école **19**

PARTIE 2 LES DONNEES DU TERRAIN ET LEUR ANALYSE **23**

4. Méthodologie de la phase d'expérimentation **24**

4.1 Problématique, hypothèse et contexte de l'étude **24**

4.1.1 Problématique : 24

4.1.2 L'hypothèse de départ : 24

4.1.3 Contexte et conditions de l'étude : 24

4.1.5 Public visé : 24
4.2 Méthode de recueil de données 25
4.2.1 Planification des séquences : 28
5. Résultats et interprétations 29
5.1 Expérimentation n°1 : Boucles d'or et les trois ours 29
5.1.1 Expérimentation n°1 : groupe test avec tablette (application « Book Creator »). 30
5.1.2 Expérimentation n°1 : groupe témoin sans tablette (feuille en format A1) 32
5.2 Comparaisons entre les différentes expérimentations sur Boucles d'or et les trois ours : 33
5.2.1 Le respect des règles de l'activité données par l'enseignant : 33
5.2.2 Le respect des règles de la classe : 36
5.2.3 Comportement dans le groupe 37
5.2.4 Observations complémentaires : 38
5.3 Expérimentation n°2 : Jeu du memory 42
5.3.1 Expérimentation n°2 : groupe test avec tablette (application « Animaux de compagnie ») : 42
5.3.2 Expérimentation n°2 : groupe témoin sans tablette (memory avec des papiers) : 44
5.4 Comparaisons entre les différentes expérimentations sur le jeu du memory : 45
5.4.1 Le respect des règles de l'activité données par l'enseignant : 46
5.4.2 Le respect des règles de la classe : 48
5.4.3 Comportement dans le groupe : 49
5.4.4 Observations complémentaires : 52
6. Limites des données trouvées et discussion 56
6.1 Limites 56
6.1.1 Limites liées au nombre d'élèves observés : 56
6.1.2 Limites liées à la place de l'enseignant dans l'activité : 56
6.1.3 Limites liées au manque de connaissances de l'outil numérique : 57
6.2 Discussion : 58
7. Projection dans le métier en lien avec les résultats de ma recherche. 59
CONCLUSION 61
BIBLIOGRAPHIE 62
GLOSSAIRE 64
ANNEXES 65

INTRODUCTION

Ce n'est que récemment que les tablettes tactiles se sont introduites dans la sphère scolaire. En effet, c'est en février 2011 que la terminologie exacte apparaît dans le journal officiel sur le site de Légifrance.gouv.fr : « Ordinateur portable et ultraplat, qui se présente comme un écran tactile et qui permet notamment d'accéder à des contenus multimédias ». Ce nouvel outil de travail s'est vu attribuer une place dans les écoles et dans les programmes de l'Eduction Nationale notamment en maternelle à partir de la diffusion du nouveau programme de 2015. La tablette est explicitement citée, elle apparaît donc comme un outil qui peut être présent dans l'environnement de travail d'enfants âgés de 3 à 6 ans. Pour conduire cette intégration numérique l'Etat a mis en place un plan numérique pour l'éducation depuis mai 2015 et équipe au fur et à mesure les collèges et écoles françaises. Ce sont les élèves de l'école élémentaire et du collège qui sont d'abord visés par ces installations d'équipement numérique. Cependant dès la maternelle, de nombreux enjeux peuvent se voire questionner avec l'arrivée de nouvelles méthodes de travail, plus interactive et plus numérique. Un des objectifs de l'école maternelle est de permettre à l'élève d'évoluer dans sa socialisation et dans son rapport aux autres. Pour cette raison, j'ai choisi de réaliser des expérimentations afin de déterminer s'il y a bien une corrélation entre l'acquisition des principes de socialisation et l'usage de jeux sur la tablette tactile. Ma problématique est donc la suivante : « L'utilisation en classe d'applications sur tablettes tactiles dans un but éducatif favorise-t-elle la socialisation des élèves de cycle 1 ? ». Le terme « applications » désigne en l'espèce des jeux sur tablette tactile qui ont une finalité éducative c'est à dire dont l'enjeu est d'apprendre quelque chose à l'élève dans le cadre des programmes de maternelle de 2015. Afin de répondre à cette problématique, j'ai défini une hypothèse de départ qui est la suivante : « Dans le cadre d'une activité d'apprentissage, un élève de cycle 1 atteint un stade de socialisation plus avancé s'il utilise la tablette tactile comme support de travail et non pas un support traditionnel. » Le public visé pour valider ou non cette hypothèse est donc constitué d'élèves de grande section maternelle.

PARTIE 1

LES APPORTS THEORIQUES

1. La socialisation et les concepts liés à la recherche

1.1 Définition de la socialisation

La socialisation de son origine étymologique latine « socialis » signifie « pour la société ». Ce terme étant lui-même dérivé du nom « social » ayant pour étymologie latine « socius » se définissant par : « compagnon, allié, associé ». La socialisation est donc « le processus d'acquisition (...) des manières de faire, de penser et de sentir propres aux groupes, à la société où une personne est appelée à vivre. » (Guy Rocher, Introduction à la Sociologie générale, 1970, p.33). C'est un processus par lequel sont transmises des valeurs et des normes dans le but de construire une identité sociale et d'intégrer l'individu à la société. Le terme processus montre bien que ce n'est pas un état mais que cette socialisation est progressive, elle débute très tôt (dès l'enfance) et se poursuit tout au long de la vie de l'individu. A travers ce processus l'individu va se construire. On distingue deux types de socialisation, celle primaire qui a lieu de l'enfance à l'adolescence où l'individu acquiert des attitudes et des connaissances fondamentales puis la socialisation secondaire durant laquelle l'adulte intègre des ajouts mais qui seraient moins fondamentaux.

Lorsqu'on parle de socialisation, plusieurs définitions peuvent être données, en effet selon la discipline choisie, le champ d'observation varie. Dans le cadre de ce mémoire, le terme socialisation sera identifié en tant que socialisation primaire c'est à dire propre à la période de l'enfance et en particulier pour des enfants de 5 ans. Il s'agira d'observer des élèves de grande section au mois de janvier.

Comment se déroule cette socialisation primaire ? Il s'agit d'un processus qui s'effectue en premier lieu au sein de la famille qui est d'ailleurs l'instance principale, puis intervient ensuite l'école ou les groupes de pairs. Le rôle de la famille est essentiel car elle assume plusieurs fonctions à l'égard des enfants (affectives…) dont un rôle de socialisation. Elle accompagne les enfants vers l'acquisition des règles de vie et leur permet ainsi d'évoluer et de se construire une place dans la société. La famille favorise l'intégration et la cohésion sociale. Intervient par le suite une autre instance qui possède aussi un rôle majeur : l'école.
De plus, selon les psychologues M. Vinot-Coubetergues et E. Marc (2014, p. 317) :

> « Du fait de la nature associative de l'activité psychique, le cerveau de l'enfant est particulièrement malléable et influençable, non seulement du fait de son

immaturité fonctionnelle, mais aussi parce qu'il dispose de très peu d'expériences antérieures auxquelles se référer. ».

Lorsqu'on parle du développement social de l'enfant, nous avons des repères qui permettent de traduire les phases dans lesquelles évoluent les enfants. Tout d'abord, une définition peut être donnée du terme « socialité » qui serait comme une tendance « qui pousse l'être humain vers les autres et qui se développe de 2-3 à 7-8 ans. » (2004, p. 113) selon Deldime et Vermeulen. Le jeune enfant est donc attiré par les autres et s'intéresse à ce qu'ils font. Il a besoin d'être entouré mais son stade de développement cognitif le fait agir de manière égocentrique, il ne considère dès lors qu'un seul point de vue qui est le sien. A cette période l'enfant éprouve aussi certaines difficultés au niveau du développement de la coopération par exemple. Comme l'indique le tableau n°1 (dans la partie I.2.b du mémoire) « Stade de développent de l'enfant de 2 à 7 ans », c'est de manière progressive que l'enfant va prendre conscience et sera disposé à prendre conscience de l'impact de son action sur son environnement proche. Il s'inscrira donc petit à petit, dans une démarche de collaboration et apprendra aussi les codes de la communication.

Afin de lier cette socialisation primaire à l'école, Amigues et Zerbato-Poudou tous deux pédagogues (2009) montrent que la socialisation en milieu scolaire repose sur 3 axes :

- le rapport aux objets de savoir (en tant que lieu d'apprentissage)
- le rapport aux autres (l'école est une communauté à part entière)
- le rapport à soi (la construction du soi)

1.1.1 Le rapport aux objets de savoir

Les objets de savoir représentent de manière concrète les programmes. Pour des élèves de maternelle il s'agit des attendues de fin de cycle explicités dans le bulletin officiel du 26 mars 2015. Ce rapport entre l'élève et les objets de savoir est la résultante d'une action : celle de l'enseignant sur la manière dont le savoir est transmis. Ainsi, on parle des choix didactiques fait par l'enseignant, ces choix ont une importance et influencent directement la réussite ou non de l'élève à comprendre et être acteur de ses apprentissages. L'élève va donc agir différemment selon que le dispositif mis en place par l'enseignant implique un travail de groupe ou non, des phases de recherche ou non… La classe étant un milieu que l'on peut qualifier d'artificiel, l'enseignant va l'aménager et proposant des objets culturels aux élèves qui vont vivre leurs premières années en société avec la communauté éducative. Une fois ces aménagements

réalisés pour guider l'élève vers une certaine socialisation, c'est l'élève qui va agir de telle ou telle manière sur son environnement de travail.

1.1.2 Le rapport aux autres

Il s'exprime par des interactions sociales qui constituent la base du développement humain. Selon le sociologue américain G.H. Mead la gestuelle, par exemple, représente l'acte élémentaire de l'adaptation, ainsi les gestes sociaux forment un langage du fait qu'ils expriment des symboles partagés par un ensemble de personnes. Selon G.H. Mead cité par A. Qribi (2005, p.129) « Les gestes deviennent des symboles significatifs quand ils font naître implicitement chez celui qui les accomplit la même réaction qu'ils font naître explicitement chez ceux à qui ils s'adressent. ». Pour qu'il y ait une communication partagée il faut donc une culture commune. Cette communication fonctionne sur la base d'une prise de rôle car nous adaptons notre conduite et donc notre gestuelle en fonction de l'interprétation ainsi que des idées que nous percevons chez les autres. Communiquer, interagir avec autrui n'est donc pas quelque chose que l'on peut faire sans avoir un minimum de connaissances en matière de culture. Il s'agit bien là d'une compétence qui va s'acquérir progressivement par le biais de divers apprentissages qui seront pour certains dispensés à l'école. L'enfant de bas âge qui représente notre sujet d'étude, s'initie à la vie sociale à travers par exemple les jeux libres lors des temps d'accueil du matin. Si l'on prend le coin « dinette », lorsqu'il endosse le rôle de la marchande ou encore de l'acheteur, ce dernier expérimente des rôles. Les interactions entre l'enfant et un pair ou un adulte permettront aussi d'ancrer les bases de cette construction sociale. Avec un autre type de jeu comme les jeux réglementés, cet autrui possède une place significative dans l'interaction sociale. Jouer à un jeu réglementé c'est donc se soumettre aux règles qui s'imposent à tous. En participant à un jeu réglementé, l'enfant endosse un rôle et va devoir interagir selon les codes de la culture et les règles imposés par un tiers ici l'enseignant. Le lien entre le jeu réglementé et la vie sociale se fait logiquement car l'enfant à travers le jeu intègre la dimension normative de son interaction avec autrui. Il intègre au fur et à mesure les règles collectives. Si l'on reprend les programmes de maternelle de 2015, on retrouve cette notion d'apprentissage du « vivre ensemble » qui est rendue possible par l'acceptation de règles collectives. Bien évidemment par règles collectives on comprend à la fois les devoirs mais aussi les droits des élèves ce qui évoluera par la suite en droits et devoirs du citoyen. C'est à travers le groupe classe que les élèves expérimentent les bases de la construction d'une citoyenneté qui se veut respectueuse à la fois de la laïcité mais aussi de la « pluralité des cultures dans le

monde » (Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, 2015, p.5).

La communication non verbale ne s'arrête pas à la gestuelle, plusieurs éléments qui sont liés les uns aux autres entrent en jeu comme : la mimique, le regard, l'organisation spatiale, la posture, le non verbale de la voix (intonation, silence, ton, rythme) … Ces éléments ne sont pas à négliger car la part du non verbal dans nos interactions sociales est assez significatif.

Ce rapport aux autres s'effectue aussi par le biais de la communication verbale. Pour des élèves de maternelle qui ne maîtrisent pas encore bien la langue française notamment en petite et moyenne section, cet aspect de la communication reste encore difficile. En grande section, les élèves maîtrisent un plus large vocabulaire et ont beaucoup évolué au niveau langagier depuis leurs premières années d'école, il est donc plus aisé pour eux de communiquer par la parole.

1.1.3 Le rapport à soi

Le rapport à soi se réfère tout d'abord à la construction du soi. Ainsi l'enfant construit sa personnalité au fur et à mesures des années mais aussi au fur et à mesure de ses capacités. Il ne peut pas aller plus vite que son propre développement cognitif et physique. L'évolution de sa construction a été théorisée par de nombreux psychologues comme Freud ou encore Piaget. Leur travail a été résumé dans un tableau récapitulatif en pages 13 et 14.

De plus, dans le cadre scolaire, le devenir élève ne se fait pas qu'avec le rapport à soi mais surtout avec le rapport aux autres. C'est grâce aux interactions avec ses pairs ainsi qu'avec les adultes que l'élève va faire évoluer sa vision et son rapport à lui-même.

1.2 Concepts liés à la recherche

1.2.1 Le socioconstructivisme

Notre problématique autour de la socialisation implique un certain mode d'enseignement qui se base sur le socioconstructivisme développé par Vygotsky.

En effet, selon ce courant, le sujet pour acquérir des connaissances passe par une interaction avec la situation d'enseignement et les acteurs de la situation (Fabre M. ,1999, p.102). L'enfant acquiert donc des connaissances par le biais d'interactions sociales avec ses camarades par exemple. Vygotsky a aussi défini la zone proximale de développement comme l'écart entre le

niveau existant de l'enfant (ce qu'il peut produire seul) et le niveau potentiel (ce qu'il peut produire avec l'aide d'une personne plus expérimentée). Cette zone pourrait être associée à la zone où l'élève à l'aide de ressources est capable de réaliser une tâche. Pour que les élèves puissent se situer dans cette zone proximale de développement, il est important que l'enseignant différencie ses supports d'apprentissages afin que chaque élève soit en mesure de réaliser sans trop de facilité ou sans trop de difficultés la tâche demandée.

1.2.2 Le conflit sociocognitif

Les travaux du constructiviste Piaget et du socio constructiviste Vygotsky ont permis à Doise et Mugny (1981, pp. 127-129) de poursuivre leurs recherches afin de montrer l'influence des interactions sociales sur l'apprentissage à condition que ces dernières suscitent des conflits sociocognitifs. Selon ces deux auteurs, pour que l'interaction sociale soit constructive, il faut une confrontation des conceptions entre pairs, on parle alors de conflit sociocognitif. En effet, pendant ces interactions, un premier déséquilibre peut être observé car chaque individu est confronté à des points de vue qui divergent. A ce moment, l'individu prend conscience de sa propre pensée par rapport à celle des autres. Vient alors un second déséquilibre car l'individu est amené à reconsidérer à la fois ses propres représentations mais aussi celles des autres afin de construire un nouveau savoir. A l'issu de ce conflit, l'élève aura donc fait évoluer sa pensée et progresser dans ses connaissances grâce aux divergences observées avec un ou plusieurs individus.

1.2.3 Les comportements des élèves dans le groupe classe

Pour observer et comparer des élèves entre eux comme ce sera le cas dans la partie 2 de ce mémoire, il est nécessaire de connaître en amont leur comportement. Cet élément permet de déterminer si lors d'une activité, leurs réactions sont en adéquation ou non avec leur manière d'agir habituellement dans la classe. Selon l'ouvrage de F. Paes (2009, pp.27-30), le comportement de l'enfant varie selon l'âge et sa personnalité mais il est cependant possible de distinguer 8 grands « types » de comportement.

L'élève peut être qualifié de « verbal » quand le langage serait une dimension qu'il maîtrise particulièrement, il aurait aussi des facilités de raisonnement. L'actif serait quant à lui motivé par le désir de bouger, de dépenser son énergie. L'imaginatif ne serait jamais à court d'idées et trouverait toujours un jeu pour s'occuper. Le persévérant serait capable de jouer à un jeu de manière prolongé, et aurait tendance à aller toujours au bout des activités qui lui sont

proposées. Le dominateur appelé aussi le meneur de jeux aime diriger et mettre en avant ses choix. Le réaliste allierait sérieux et assurance. Le soumis, lui aimerait se laisser guider et serait heureux d'obéir. Enfin, le changeant qui serait assez vif, comprendrait vite mais serait aussi vite lassé par les jeux ou les activités proposés.

1.2.4 Les stades de développement de l'enfant

Le tableau ci-dessous, présente brièvement les différents stades de développement de l'enfant sur une tranche d'âge qui nous concerne directement pour ce mémoire : les enfants âgés de 2 à 7 ans. Le tableau reprend les recherches du fondateur de la psychanalyse Freud ainsi que des constructivistes Piaget et Wallon. Je l'ai réalisé en m'appuyant sur les livres des auteurs suivants : Mareau et Vanek Dreyfus (2004, pp.47-75), Lehalle et Mellier (2005, p. 210-213) ainsi que Guidetti (2002, pp. 55-59).

	FREUD (1856-1939) Développement affectif	**PIAGET (1896-1980) Développement cognitif**	**WALLON (1896-1962) Développement de l'enfant**
2 ans	**Stade anal**	**Stade pré-opératoire**	**Stade projectif**
3 ans	**Stade sadique-anal** L'enfant est en posture de maîtrise et d'opposition. Il joue sur le pouvoir de donner ou non à la mère ce qu'elle attend. Le fait de dire « non » constitue pour l'enfant un pas vers l'autonomie et la maîtrise de son existence.	**Accès à la fonction sémiotique** -Développement de la représentation -Imitation différée (elle débute en l'absence du modèle imité), -Jeu symbolique (il consiste à reproduire une action en dehors de son contexte et de son objectif habituel), - Le dessin -Image mentale (représentation mentale évocatrice d'un objet ou d'un événement absent du champ actuel de perception), -L'évocation verbale (permet la représentation verbale d'un événement non actuel et véhicule des significations collectives sociales).	**Stade du personnalisme** **- Période d'opposition :** L'enfant accède à une représentation de soi notamment avec la phase d'opposition (vers 3 ans), il s'affirme avec le « non ». C'est aussi la période du « je », « moi », « mien ». **- Age de grâce :** Vers 4 ans l'enfant cherche à s'intégrer dans le groupe familial. Le fait de se sentir observé modifie ses attitudes, il entre dans une période de séduction et veut se faire aimer et admirer. Il adapte donc son comportement pour répondre à ses besoins affectifs. **- Imitation et admiration jalouse :** Il teste aussi son individuation ainsi que son autonomie acquise depuis peu. Avec l'imitation motrice et sociale, l'enfant imite la personne qu'il préfère ou alors qu'il jalouse. Il peut aussi aborder les jeux selon deux rôles différents : un rôle actif puis un rôle passif, on parle alors d'un jeu d'alternance réciproque.

Tableau n°1 : Stade de développent de l'enfant de 2 à 7 ans

	FREUD (1856-1939) Développement affectif	PIAGET (1896-1980) Développement cognitif	WALLON (1896-1962) Développement de l'enfant
4 ans			
5 ans	**Stade phallique** **- Complexe de castration :** C'est la période où l'enfant s'interroge sur l'existence et la sexualité. Le complexe intervient lorsque l'enfant comprend progressivement la différence entre les sexes. **- Complexe d'Œdipe**	**Pensée intuitive** - Le raisonnement est prélogique : l'enfant est capable d'un raisonnement logique sur une partie seulement des données, sur un seul aspect des choses. - Non réversibilité - Non transitivité, - Pensée égocentrique, jusqu'à 7 ans, l'enfant n'est capable d'aborder les choses que de son propre point de vue. Il ne tient pas compte du point de vue d'autrui et n'envisage le monde qu'à travers une seule dimension du réel.	
6 ans	**Stade de latence** L'enfant n'a plus de libido car ces pulsions sont inhibées. Il va être attiré par des activités plus cérébrales donc moins pulsionnelles.		**Stade de la personnalité polyvalente** L'enfant participe ensuite à la vie de différents groupes et peut désormais y avoir des rôles variés.

Tableau n°1 (suite) : Stade de développent de l'enfant de 2 à 7 ans

2. La socialisation et l'école maternelle

2.1 Dans les programmes

Contrairement aux programmes de 2008, où le devenir élève apparaissait comme un domaine d'apprentissage à part entier, dans les programmes de maternelle de 2015 (Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, 2015) apparaissent en amont des 5 domaines, 3 axes reprenant les rôles de l'école :

- « 1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants » (2015, p.3)
- « 2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage » (2015, p. 4)
- « 3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble » (2015, p. 5)

Cette répartition n'enlève en rien la valeur accordée à cette partie des programmes, en la positionnant non pas dans un domaine mais en amont. On peut ainsi constater la volonté de mettre en place les dispositions proposées par ces 3 axes en sein de chaque domaine afin d'avoir une transversalité des actions.

Dans les programmes d'enseignement de l'école maternelle de 2015, on retrouve le terme « socialisation » à deux reprises. Une première fois dans l'axe 1, où il est précisé que les enfants vont pouvoir évoluer à leur rythme au cours de ces 3 années dans le cadre de progrès liés à la socialisation, au langage, à la motricité ainsi qu'aux capacités cognitives. La seconde apparition de ce terme concerne le domaine 2, celui en lien avec l'activité physique. En effet, les séances d'activités physiques sont propices à la mise en place et l'explication de ce qu'est la socialisation. Le fait d'avoir des espaces de jeu, du matériel, des règles en commun ainsi que des contacts physiques normés et respectueux envers les camarades conduit les élèves à adopter les comportements nécessaires en collectivité.

Ainsi pour l'axe 3 des nouveaux programmes de 2015, l'école maternelle se donne pour mission d'aider chaque élève à « comprendre la fonction de l'école » (2015, p. 5), elle fait aussi en sorte que les élèves se construisent en tant que « personne singulière au sein d'un groupe » (2015, p. 5). Pour apprendre ensemble et vivre ensemble, les enfants vont devoir être confrontés à la collectivité que ce soit en groupe classe ou en plus petits groupes. Comme le rappelle les programmes c'est dans ce cadre que les bases de la **construction de la citoyenneté** pourront être mises en place, tout en respectant les règles relatives à **la laïcité** et la « pluralité des cultures dans le monde » (2015, p. 5). Lorsqu'on parle d'apprendre ensemble à vivre ensemble, le lien peut être fait avec les travaux menés concernant les différents stades de développement de l'enfant car pour comprendre leurs réactions, et adapter les situations d'apprentissages à leurs besoins et possibilités, une recherche plus approfondie semble appropriée. En effet, l'école étant la seconde institution éducative après la famille, elle occupe une place non négligeable dans la construction de l'individu. A leur entrée en maternelle, les enfants âgés de 3 ans (voire 2 ans) arrivent avec des savoirs, savoirs faire et savoir être divers et variés. Ils ne connaissant ni le fonctionnement de l'école ni ce que signifie que d'être un élève. Beaucoup de changements vont donc opérer au cours de ces 3 années de maternelle sur plusieurs niveaux (moteur, affectif,

cognitif, social…) alors pour comprendre les origines de certains d'entre eux, il faut se tourner vers la psychologie.

On constate que de 2 à 6/7 ans, l'enfant est dans une phase de construction de soi, ses apprentissages au niveau langagier et moteur lui permettent notamment d'exprimer sa personnalité individuelle. Son parcours au sein de l'école maternelle va donc se heurter à ces différentes phases d'évolution. En tant qu'enseignant, nous devons donc permettre à ces enfants de se construire en tant que « personne singulière au sein d'un groupe » comme nous l'indiquent les programmes d'enseignement de l'école maternelle (Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, 2015) dans le Bulletin Officiel. Cela signifie que nous devons mettre en place des situations où l'enfant aura la possibilité de s'exprimer. A travers diverses activités proposées par l'enseignant, l'enfant pourra faire des choix, et les affirmer toutefois selon des règles communes et des principes sociaux qui guideront leurs premiers pas vers la citoyenneté.

2.2 Dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Certes le socle commun de connaissances, de compétences et de culture du 23 avril 2015 concerne la scolarité obligatoire donc à partir de 6 ans et ce jusqu'à 16 ans, cependant, il me semble important d'intégrer ce paragraphe. Même si l'école maternelle n'est pas obligatoire, elle s'inscrit cependant dans une démarche de continuité et d'une première approche des connaissances qui seront poursuivies dès le cycle 2. Dans ce socle commun, le terme « socialisation » (2015, p. 2) apparaît donc une fois dans la présentation générale. Son enjeu reste prédominant car il s'agit d'un des deux objectifs que se donne l'école en matière de scolarité obligatoire : la formation et la socialisation. Le terme culture peut aussi être associé au processus de socialisation car il s'agit bien de permettre à tous les élèves d'accéder à une « culture commune » (2015, p. 3). Les enjeux liés de la socialisation primaire ne s'arrêtent donc pas au cycle 1 mais sont présents tout au long de la scolarité de l'élève.

2.3 Le jeu, support de la socialisation de l'élève

Du latin « jocus » ou « ludus » qui signifient respectivement amusement et apprentissage, le jeu est défini par F. Ferland comme « une attitude ou un mode d'expérience

qui implique une motivation intrinsèque » (2003, p.33). Il peut prendre la forme d'un jeu libre, d'une activité ou d'un objet et peut être présenté sous une forme ludique. Pour ce mémoire deux jeux éducatif seront choisis avec une dimension ludique afin de répondre aux besoins des enfants de bas âges et pour susciter une motivation de leur part. Il s'agira pour les élèves de jouer au jeu du memory et de créer le livre de Boucles d'or et les trois ours de manière ludique.

Le jeu occupe une place majeure dans l'accès aux apprentissages pour les jeunes enfants. Les programmes préconisent que les enfants apprennent notamment par le biais du jeu. Le jeu enrichit les expériences qui sont vécues par les enfants et est un réel support d'apprentissage. En jouant, l'enfant apprend à être autonome, il peut développer son imaginaire ou encore se développer sur le plan moteur. Dans tous les cas, le jeu constitue un support approprié pour expérimenter les règles et les différents rôles sociaux qui y sont associés.

L'aspect social est important car par le jeu, l'enfant va communiquer avec ses camarades et donc construire des liens. En tant qu'enseignant, nous pouvons influer sur la forme donc les paramètres que prend le jeu. Le jeu peut se faire seul ou à plusieurs, développer telle ou telle compétence, ou encore permettre d'insister sur l'imaginaire ou plutôt sur certaines conduites motrices. Le choix est vaste mais dans chaque situation, il est possible de faire le lien avec la socialisation. En effet, jouer c'est partager, prendre du plaisir à apprendre. Pour de jeunes enfants, les activités ludiques sont des moments forts qui vont aider à structurer le groupe classe grâce aux diverses interactions entre les élèves. Si l'on reprend le stade de développement cognitif de l'enfant définit par Piaget (cf. tableau n°1), on constate que pour une classe composée de moyens et de grands, le rapport à l'autre n'est pas facile car avant 7 ans, le jeune enfant est centré sur lui-même. C'est donc à l'enseignant d'accompagner l'enfant pour qu'il prenne conscience de l'impact de ses actions sur le groupe.

3. Les TICE dans le milieu scolaire

Qu'est-ce que les TICE à l'école ? L'acronyme TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement) se réfère à l'ensemble des outils et logiciels informatiques et multimédia qui peuvent « être intégrés dans un dispositif d'enseignement

partiellement ou complètement à distance ou plus simplement dans un cours en salle de cours » (Numerique.aquitaine.fr, n.d). Cela implique l'utilisation :

- d'outils et produits numériques,
- de méthodes et activités liées à l'utilisation de ces outils.

Les outils numériques utilisés à l'école peuvent être de différentes natures tels que des tableaux numériques interactifs, des ordinateurs ou encore des tablettes.
Les tablettes sont donc le support choisi pour notre sujet d'étude afin de déterminer les liens entre l'utilisation d'applications numériques sur tablette et la socialisation.

Qu'est-ce alors qu'une tablette ? Comme l'a défini le journal officiel en 2011, il s'agit d'un « ordinateur portable et ultraplat, qui se présente comme un écran tactile et qui permet notamment d'accéder à des contenus multimédias ».
Sur Internet on trouve deux expressions employées pour parler de ce même objet. Ainsi sur le moteur de recherche Google nous avons en 2014 :
- 1 370 000 résultats pour l'expression « tablette numérique »
- 9 790 000 résultats pour l'expression « tablette tactile ».

La commission de terminologie, a quant à elle tranché pour l'appellation « tablette tactile ». Nous utiliserons donc ce terme tout au long de ce mémoire.

3.1 Les tablettes tactiles et la politique de l'Etat

Depuis plusieurs années en France, le gouvernement se mobilise autour de l'enjeu de l'intégration du numérique à l'école. Un plan numérique pour l'éducation qui vise « à préparer l'école et la jeunesse aux enjeux d'un monde en transformation » a été annoncé par le président de la République en mai 2015 (Education.gouv, 2015). En effet depuis la rentrée 2015 c'est 600 collèges et écoles pilotes qui ont expérimenté de nouvelles formes d'enseignement avec le numérique. La stratégie est donc globale et a été mise en place par le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

Du côté des enseignants qui doivent suivre le rythme des progrès techniques et être à même de répondre à la mise en place de nouveaux outils de travail, c'est plusieurs formations continues qui sont proposées. En parallèle, la formation initiale a été renforcée dans les ESPE afin que les futurs enseignants disposent des bases nécessaires à la pratique du numérique dans leur classe.

3.2 L'utilisation de la tablette selon les programmes

Totalement absente des programmes de 2008, la tablette tactile a su trouver sa place dans les nouveaux programmes de 2015 pour la maternelle. Dans le cinquième domaine qui s'intitule « Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière », il est précisé que l'élève doit apprendre à « Utiliser des outils numériques ». Dans cette partie, l'éducation nationale appelle explicitement les enseignants à concevoir des activités qui mobilisent des outils numériques dès le plus jeune âge des élèves donc que ce soit en petite ou grande section. L'objectif étant qu'ils acquièrent des repères et qu'ils comprennent l'utilité de ces outils numérique. L'attendu de fin de cycle étant le suivant : être capable d'utiliser des objets numériques tels que l'appareil photo, la tablette ou l'ordinateur.

3.3 Ce que l'on sait des apports des tablettes tactiles à l'école

Les différentes expériences sur les tablettes tactiles à l'école notamment depuis 2010 ont permis de dégager des avantages que donnent ces tablettes. A titre indicatif, 15 000 tablettes ont servi à faire des expérimentations en date de juin 2013 contre 130 000 en date de janvier 2015 (Eduscol.education.fr., 2016). Ainsi sur Eduscol trois atouts de la tablette tactile ont été recensés. Le premier concerne la souplesse de l'objet. Il est en effet facile de moduler la durée et le rythme des séances grâce à cet objet pratique de par sa petite taille et par son poids. De plus, la multifonctionnalité de la tablette offre à l'élève la possibilité de :

- s'enregistrer,
- de consulter,
- de lire,
- de faire un exercice,
- de prendre des photos…

Deuxièmement, il s'avère que la tablette tactile permet une alternance entre le travail individuel et le travail collectif. Elle peut être le complément du tableau numérique interactif dans la classe.

Enfin, elle permet des activités pédagogiques variées de par ses caractéristiques multi-sensorielles que nous ne pouvons pas retrouver avec un ordinateur. La tablette peut par exemple modifier l'approche que l'élève a de l'écrit en ajoutant des sensations tactiles. La possibilité de

rajouter du son de manière simple et rapide lui donne aussi un avantage indéniable pour ses apprenants qui peuvent ainsi associer image et son en quelques manipulations. L'appareil photo et la caméra peuvent quant à eux être utilisés pour réaliser des comptes rendus dans de nombreuses disciplines ou domaines.

De nombreuses recherches ont été menées au niveau de l'école élémentaire, ainsi nous élargirons donc les rapports d'expériences en matière de tablettes tactiles pour des élèves qui vont du CP au CM2. Selon l'article « Le rapport des élèves et des enseignants aux tablettes numériques à l'école primaire : vers une évolution de la forme scolaire ? » des auteurs Dany Hamon et François Villemonteix qu'ils ont publié en 2015 sur le site « Distances et Médiations des savoirs », trois grands changements sont observés avec l'utilisation de tablettes tactiles en classe. Le rapport aux savoirs se voit modifié car il y a un processus de « ludification du travail scolaire » (2015, p. 7) selon les auteurs. En effet, pour l'ensemble des élèves interrogés, utiliser des tablettes à une connotation ludique. Ils arrivent cependant à associer à cet aspect la dimension éducative : « Avec la tablette, c'est comme un jeu et du coup ça m'amuse et en même temps j'apprends. Mais à l'écrit, ça ne m'amuse pas » (élève de CM2,p.8). Cet outil leur permettrait d'apprendre avec une moins grande pression qu'avec un support traditionnel et réduirait donc leur stress. Selon ces mêmes auteurs, certaines élèves ont plus de mal à concevoir la tablette comme un véritable outil de travail notamment dû au fait que dans leur entourage familial, le jeu et le travail ne sont pas vus comme étant compatibles. Certains enseignants n'hésitent pas à promouvoir la mobilité de la tablette en incitant les élèves à l'utiliser à la maison (quand cela est possible), en précisant qu'il est en effet possible d'apprendre en jouant sur la tablette.

Toujours dans ce rapport aux apprentissages, l'utilisation de la tablette permet aux élèves selon les auteurs d'avoir de « nouvelles formes d'écriture » (2015, p. 9). En ce sens, il faut comprendre un nouvel environnement didactique. Avec un seul support qu'est la tablette, il est possible d'utiliser : le clavier, les émoticônes, des enregistrements sonores, l'appareil photo, la vidéo ainsi que d'autres « objets dynamiques » (2015, p.9). C'est donc tout une palette qui s'offre aux élèves et qui leur permet de produire différemment. Comme le dit un élève de CM1 :

> « C'est une grande amélioration [les tablettes à l'école], on apprend de nouvelles choses, on crée de nouvelles choses, on peut réaliser nos projets, on peut créer des livres numériques, on peut créer des films à partir de quelque

chose qu'on apprend, on peut faire des films avec plein de personnages, à partir d'un livre qu'on a lu, c'est sûr qu'on apprend mieux que l'année dernière ». (2015, p.9).

Pour faire le lien avec la maternelle et les recherches de ce mémoire, il est en effet possible de proposer à des élèves de GS ces types d'activités citées ci-dessus mais avec une approche spécifique aux jeunes âges des élèves.

Le deuxième changement concerne le rapport aux autres. Selon les auteurs de cet article, cet outil léger et petit, permet aux élèves de se déplacer et faire des échanges lors de travaux de groupe et aussi de montrer leur travail à l'enseignant. Cependant cette mobilité peut se voir limitée par « la configuration spatiale, le choix d'agencement des tables, le style pédagogique des enseignants. » (2015, p.9). Il y aurait donc une certaine réticence de la part des enseignants à utiliser systématiquement les tablettes pour des travaux collaboratifs pour des raisons pratiques comme la gestion du groupe et des conflits (mise en place des ceintures de comportements) mais aussi pour des raisons techniques lorsqu'il faut s'enregistrer car les tablettes sont très sensibles aux bruits. Enfin comme ces outils coûtent chers, il est dangereux de les transporter constamment.

De plus au niveau de l'autonomie, un enseignant de CM2, dit dans l'article que faire travailler les élèves en autonomie leur permet de développer la capacité d'adaptation à « un environnement changeant » (2015, p. 10). Un autre enseignant note qu'il est plus difficile de protéger les élèves sur une tablette par rapport aux protections qu'il est possible de mettre sur un ordinateur (filtre...). Ce dernier ajoute « Le filtre imposé, c'est Google » (2015, p.10), et que le petit écran des tablettes ne permet pas une bonne surveillance qui serait plus facile à faire avec les grands écrans des ordinateurs. Pour ma part, je pense qu'avec les tablettes il est tout à fait possible d'imposer aux élèves des moteurs de recherches adaptés comme « Qwant junior » et de mettre des paramètres afin de limiter les dangers liés à l'utilisation d'Internet.

Enfin, le dernier changement concerne l'évaluation des apprentissages. La tablette aurait selon les auteurs le rôle d'évaluateur formatif car elle permet aux élèves de s'entrainer « sans pressions » (2015, p. 11) et de surcroit avec des personnages humoristiques qui suivent les élèves dans leurs activités. Je pense que ce moyen permet aux élèves d'avoir comme correcteur, une personne autre que l'enseignant durant les phases d'entrainements ce qui leur permet de prendre confiance en eux avant que leur travail soit évaluer pleinement pour l'enseignant lors

de l'évaluation sommative. Selon les auteurs, les enseignants constatent que la tablette est aussi un auto-évaluateur de connaissances et que les élèves peuvent ainsi se tester et s'approprier les savoirs à leurs rythmes. Je note que pour se faire, il est dans ce cas, nécessaire de disposer d'un nombre conséquent de tablettes ce qui n'est pas le cas dans chaque école.

PARTIE 2

LES DONNEES DU TERRAIN ET LEUR ANALYSE

4. Méthodologie de la phase d'expérimentation

4.1 Problématique, hypothèse et contexte de l'étude

4.1.1 Problématique :

Ma problématique étant un problème théorique, elle s'intitule comme suit : L'utilisation en classe d'applications sur tablettes tactiles dans un but éducatif favorise-t-elle la socialisation des élèves de cycle 1 ?

4.1.2 L'hypothèse de départ :

Dans le cadre d'une activité d'apprentissage, un élève de cycle 1 atteint un stade de socialisation plus avancé s'il utilise la tablette tactile comme support d'activité à la place d'un support traditionnel.

4.1.3 Contexte et conditions de l'étude :

Etant professeur des écoles stagiaire, j'ai saisi l'opportunité de réaliser au sein de ma classe de moyens et grands des activités mettant en jeu l'utilisation de tablettes tactiles. La phase d'expérimentation sera menée sur un temps en début d'après-midi où seuls les élèves de grandes sections seront en classe étant donné que les élèves de moyennes sections seront à la sieste. L'école maternelle se situe au sud-ouest de l'agglomération lyonnaise, et se compose de 7 classes d'environ 26 élèves. L'équipement numérique à disposition des élèves dans l'école est le suivant :

- une salle informatique de 6 postes,
- dans chaque classe 3 à 4 postes informatique.

Les élèves n'ont donc pas à leur disposition de tablettes tactiles.

4.1.5 Public visé :

Pour cette étude sont concernés 12 élèves de grande section maternelle. Comme nous pouvons le constater avec le schéma ci-dessous, 8 élèves sont sollicités pour l'expérimentation n°1. Pour l'expérimentation n°2, ce qui est différent c'est qu'il s'agit des mêmes élèves qui vont faire l'expérience avec et sans tablette, nous avons donc uniquement 4 élèves concernés.

Ce qui nous fait un total de 12 élèves (8 + 4). Pour rappel, les prénoms des élèves ci-dessous sont des prénoms choisis au hasard afin de garder l'anonymat des élèves observés.

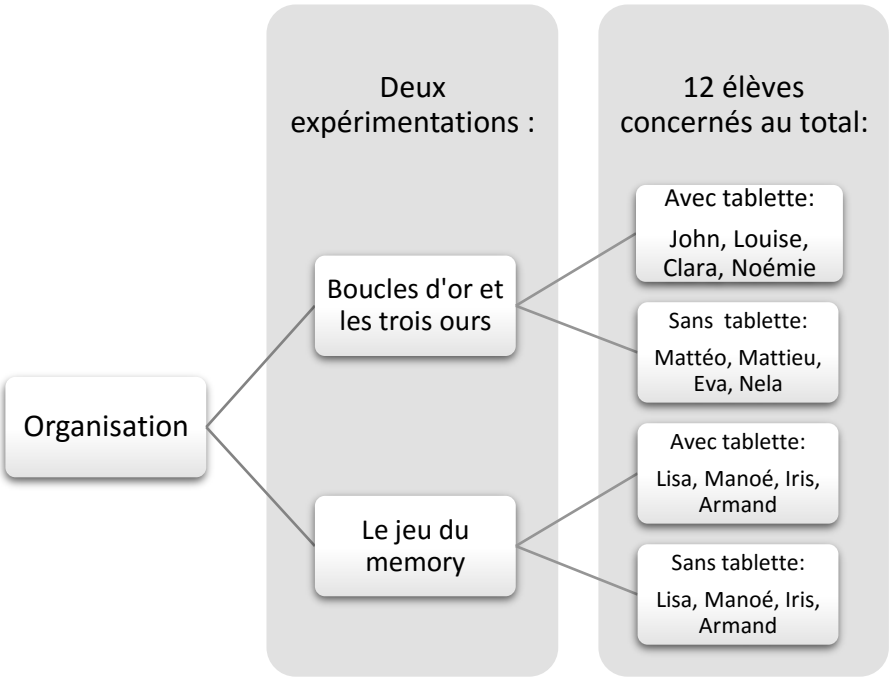


Schéma n°2 : Répartition des 12 élèves observés.

4.2 Méthode de recueil de données

La méthode adaptée pour cette étude est celle de l'observation. Ainsi après l'analyse des différentes observations menées nous définiront si les résultats conduiront à la validation ou non de mon hypothèse de départ. Pour faire cette analyse, les élèves du groupe test et les élèves du groupe témoin seront comparés, de même que le comportement des élèves durant l'année et celui observé lors de l'expérimentation, enfin la durée des interventions pourra être prise en compte dans la justification des résultats obtenus.

Ainsi, pour mener à bien mon analyse, un groupe de 4 élèves (groupe test) disposera d'une activité avec la tablette tactile et un autre groupe de 4 élèves (le groupe témoin) réalisera la même activité mais sans tablette (les activités choisies permettent en effet la transposition de l'activité de manière traditionnelle).

C’est donc à travers deux types d’activités que j’ai choisi d’analyser le comportement des élèves :

- Une première activité de type « co-créative » sur le thème de Boucles d’or et les trois ours sera mise en place afin que les élèves du groupe test créent ensemble un support numérique : un livre pour raconter cette histoire par le biais de l’application « Book Creator ». Ils auront ainsi la possibilité de prendre en photo leur travail réalisé sur les personnages lors de la séquence du mois de décembre. Les personnages et les éléments clés de l’histoire ont été fabriqués avec les élèves. Ainsi, les élèves pourront les intégrer à l’histoire et avec le dictaphone ils pourront s’enregistrer en train de raconter l’histoire. Les élèves du groupe témoin auront quant à eux à me raconter cette même histoire pour que je l’écrive sur un support papier, une feuille en format A1 qui servira d’affichage pour la classe par la suite.

Tous ces élèves vont donc devoir participer pour apporter chacun à leur tour leur pierre à l’édifice. C’est donc à grâce aux actions de chacun que ces supports pourront ainsi être construits. Pour ce type d’activité, deux groupes distincts d’élèves ont été choisis. Comme l’activité consiste principalement à raconter une histoire, ce ne sont pas les mêmes élèves qui vont la raconter avec la tablette et sans la tablette.

Avec la tablette	Avec la feuille A1
• John • Louise • Clara • Noémie	• Mattéo • Mattieu • Eva • Nela

Tableau n°3 : Répartition des 8 élèves de l’expérimentation sur Boucles d’or et les trois ours.

- Une seconde activité de type « collaborative » sur le thème des animaux en anglais sera mise en place avec que les élèves jouent au jeu du memory avec des images d’animaux (chiens, chats, lapins). Pour cette activité les élèves ne sont pas les uns contre les autres mais ensemble car ils doivent trouver chacun leur tour toutes les pairs pour que leur groupe réussisse. Un memory sur tablette tactile sera proposé avec l’application « Animaux de compagnie », et un memory sur papier sera aussi proposé pour le groupe témoin. Cette fois, les élèves seront les mêmes pour le groupe test et pour le groupe témoin. En effet, il s’agira de supprimer une variable qui est celle de la personnalité de l’élève pour se focaliser uniquement sur l’impact du support de jeu sur le comportement de l’élève en lien avec la socialisation.

Avec la tablette	Avec les papiers
• Lisa • Manoé • Iris • Armand	• Lisa • Manoé • Iris • Armand

Tableau n°4 : Répartition des 4 mêmes élèves de l'expérimentation sur le jeu du memory.

Afin que je puisse rendre compte des interactions entre les élèves et de leurs comportements, les élèves qui disposent des autorisations nécessaires seront filmés. En effet, les responsables légaux des élèves ont donné ou non leur autorisation (cf. annexe 1) pour que je filme leurs enfants dans le cadre de ce projet pédagogique. Cependant la condition de l'utilisation de ce contenu filmé est qu'il ne soit visionné que par moi-même et conservé uniquement sur la période de ce mémoire c'est à dire jusqu'au 1er juillet 2017.

La grille d'observation ci-dessous sera utilisée pour conduire les observations de chaque élève :

Nature des interventions :	**Verbales**	**Non verbales**
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?		
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?		
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?		
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		
Respect des règles de la classe		
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?		
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?		
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?		
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?		
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?		
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?		
Participation dans l'activité :		
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		

Cette grille d'observation élaborée pour analyser les interventions des élèves se compose de quatre dimensions majeures qui sont :

- Le respect des règles de l'activité données par l'enseignant,
- Le respect des règles de la classe,
- Le comportement dans le groupe,
- Les observations complémentaires.

Au sein de chaque dimension des critères ont donc été inscrits, il y en a au total 13.

4.2.1 Planification des séquences :

J'ai construit une séquence qui s'est déroulée en classe en décembre 2016 sur Boucles d'or et les trois ours pour faire le lien avec l'expérimentation n°1. Les élèves ont découvert progressivement l'histoire et ont eu des activités en lien avec cet album. Ils ont aussi dû fabriquer des éléments de l'histoire tels que : papa ours, maman ours, bébé ours ; les bols de chacun des trois ours ; les chaises de chacun des trois ours ; Boucles d'or.
Ces éléments en carton ont été peints et décorés par les élèves.

J'ai mené autre séquence en décembre 2016 dans le cadre de l'éveil à la diversité linguistique sur l'anglais afin de pouvoir par la suite réaliser l'expérimentation n°2. Pour ce faire notre fil conducteur a été l'album « Brown Bear, Brown Bear, What do you see » de Bill Martin. Cet album nous a permis d'aborder en anglais le nom des animaux et des couleurs. Diverses activités ont été menées dans ce cadre. Les élèves étaient capables à l'issu de cette séquence de prononcer en anglais les mots suivants : bear, bird, sheep, frog, fish, cat, dog, rabbit, duck, horse, brown, purple, blue, orange, red, yellow, black, white.

Avec le prêt des tablettes rendu possible par le réseau Canopé de Lyon, j'ai pu disposer de quatre tablettes tactiles du 9 janvier au 24 janvier 2017. J'ai donc organisé une nouvelle séquence de la manière suivante :

Tableau n°5 : Répartition des séances de la séquence de janvier 2017

Date	Heure	Durée	Séance
Lundi 9/01	14h00	30 minutes	Découverte (allumer, choisir une application…). Manipulation sur « Book Creator » (prendre une photo, s'enregistrer, choisir un document pour le placer)

Date	Heure	Durée	Séance
Mardi 10/01	14h00	30 minutes	Manipulation sur « Book Creator » (prendre une photo, s'enregistrer, choisir un document pour le placer)
Lundi 16/01	15h00	30 minutes	**Expérimentation n°1 :** groupe test (avec tablette) sur Boucles d'or et les trois ours.
Lundi 16/01	15h30	20 minutes	**Expérimentation n°1 :** Groupe témoin (sans tablette) sur Boucles d'or et les trois ours.
Mardi 17/01	14h00	30 minutes	Chacun leur tour, les élèves testent le jeu du memory.
Lundi 23/01	15h00	10 minutes	**Expérimentation n°2 :** Groupe test (avec tablette) sur le jeu du memory.
Lundi 23/01	15h30	15 minutes	**Expérimentation n°2 :** témoin (sans tablette) sur le jeu du memory.

Tableau n°5 (suite) : Répartition des séances de la séquence de janvier 2017

5. Résultats et interprétations

Les deux activités sur Boucles d'or et les trois ours n'ayant pas une durée équivalente, pour la comparaison des données, j'ai réintégré chaque donné sur une base temps identique, en l'espèce 20 minutes.

De même pour les deux activités sur le jeu du memory en anglais, les données ont été comparées sur une base de 10 minutes.

5.1 Expérimentation n°1 : Boucles d'or et les trois ours

Le groupe témoin et le groupe test ne se composent pas des mêmes élèves. Pour cette expérimentation basée sur une activité de co-création ce choix a été fait afin de ne pas fausser la participation des élèves ainsi que leur volonté de participation. En effet, lors de cette activité les élèves doivent raconter l'histoire de Boucles d'or et les trois ours. Que ce soit sur un support papier ou numérique, l'histoire étant la même, si les mêmes enfants avaient à faire les deux activités, ils auraient su quoi raconter et auraient sûrement donné les mêmes idées. Ils risquaient

aussi de se lasser de l'activité en prônant le fait qu'ils l'avaient déjà faite. C'est donc deux groupes distincts composés chacun de quatre élèves de grande section que nous allons observer et comparer afin de valider ou d'invalider notre hypothèse de départ.

5.1.1 Expérimentation n°1 : groupe test avec tablette (application « Book Creator »).

Cette séance qui a servi de première expérimentation s'est déroulée le lundi 16 janvier à 15h. D'autres informations pour cerner le contexte de l'étude ont été notées dans le tableau ci-dessous. Nous pouvons remarquer qu'aucun des quatre élèves ne possède sa propre tablette mais que deux d'entre eux ont déjà eu la possibilité de l'utiliser à la maison. Cette information peut justifier l'aisance de certains élèves face aux manipulations demandées par la suite avec la tablette.

Date de l'activité :	Lundi 16 janvier 2017	**Heure de l'activité :**	14h
Nombre d'élèves participant à l'activité :	4	**Durée :**	30 minutes
Age des élèves :	5 ans	**Sexe :**	1 garçon et 3 filles
Combien d'élèves utilise une tablette à la maison ?	2 sur 4	**Combien d'élèves possède leur propre tablette ?**	0 sur 4
Type d'activité :		Co-création	

Cette séance étant une activité de co-création étant donné qu'il est question de créer un album numérique est décrite dans le tableau suivant qui rassemble les objectifs pédagogiques et le but de la séance pour les élèves. Il y a ici un double enjeu, à la fois la maîtrise de la langue française mais aussi une première approche de l'outil numérique qu'est la tablette.

Domaines :	**1.Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**	**5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière**
Partie :	L'oral	Utiliser des outils numériques
Objectifs attendus :	- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. **Reformuler pour se faire mieux comprendre**. − Pratiquer divers usages du langage oral : **raconter**, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.	- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.
But de l'activité :	Créer un album via l'application « Book Creator » sur le thème de Boucles d'or et les trois ours avec quatre élèves de GS (cf. annexe 2). Chacun leur tour, les élèves vont prendre en photo les éléments de l'histoire (Boucles d'or, maman ours, papa ours, bébé ours, les chaises et les bols) qu'ils ont peint et décoré en amont de la séance avec la tablette tactile. Après les avoir placé dans l'ordre de l'histoire, les élèves vont devoir s'enregistrer vocalement pour raconter la partie de l'histoire qu'ils ont devant eux à l'aide des photos qu'ils ont au préalable placé.	

Caractéristiques de l'activité : « Création d'un album numérique ».

<u>Population étudiée pour le groupe test :</u> (Tous les prénoms qui suivent ont été choisis de manière aléatoire pour ne pas identifier les élèves formellement).

Ci-dessous les caractéristiques des comportements des élèves observés tout au long de l'année :

John est un élève qui s'agite beaucoup et qui impose souvent ses décisions aux autres élèves de la classe, il a aussi peu de concentration pour les activités en général.

Louise est réservée voire timide.

Clara est une élève motivée par toutes les activités et à l'aise dans la classe.

Noémie est réservée et parle peu en classe.

5.1.2 Expérimentation n°1 : groupe témoin sans tablette (feuille en format A1)

Cette séance reste dans le cadre de l'expérimentation n°1 mais cette fois, il s'agit d'utiliser un support traditionnel avec les quatre élèves. Elle s'est aussi déroulée le lundi 16 janvier mais à 15h30. Nous pouvons remarquer qu'un seul des quatre élèves possède sa propre tablette et que trois d'entre eux ont déjà eu la possibilité de l'utiliser à la maison. Cette information peut justifier l'aisance de certains élèves face aux manipulations demandées par la suite avec la tablette et montre la place que prend cet outil qui est devenu de plus en plus familier.

Date de l'activité :	Lundi 16 janvier 2017	**Heure de l'activité :**	15h30
Nombre d'élèves participant à l'activité :	4	**Durée :**	20 minutes
Age des élèves :	5 ans	**Sexe :**	2 garçons et 2 filles
Combien d'élèves utilise une tablette à la maison ?	3 sur 4	**Combien d'élèves possède leur propre tablette ?**	1 sur 4
Type d'activité :		Co-création	

Cette séance est aussi une activité de co-création, les élèves vont devoir faire le résumé de l'histoire de Boucles d'or et les trois ours afin de constituer une affiche. Le tableau ci-dessous rassemble les objectifs pédagogiques et le but de la séance pour les élèves.

Caractéristiques de l'activité « Création d'une affiche pour raconter une histoire ».

Domaine :	**1.Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**
Partie :	L'oral
Objectifs attendus :	- Participer **verbalement à la production d'un écrit**. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. **Reformuler pour se faire mieux comprendre**. − Pratiquer divers usages du langage oral : **raconter**, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.

But de l'activité :	Raconter l'histoire de Boucles d'or et les trois ours pour que la maîtresse l'écrive sur une affiche en format A1 (cf. annexe 3). Quatre élèves de GS, doivent à tour de rôle raconter l'histoire. L'élève peut reformuler sa phrase. L'enseignant écrit ensuite sur l'affiche en format A1 ce que l'élève propose. Les élèves ont à proximité le matériel de l'histoire qu'ils ont peint et décoré en amont de la séance (Boucles d'or, maman ours, papa ours, bébé ours, les chaises et les bols).

(suite) Caractéristiques de l'activité « Création d'une affiche pour raconter une histoire ».

Population étudiée pour le groupe test :

Ci-dessous les caractéristiques des comportements des élèves observés tout au long de l'année :

Mattéo est un élève qui s'implique beaucoup et qui est par rapport à la classe assez avancé sur les apprentissages de manière générale.
Mattieu est élève qui communique beaucoup et aime être au centre des interventions.
Eva est une élève dysphasique et qui a besoin d'être rassurée dans son travail.
Nela est une élève calme et très appliquée dans toutes les activités qu'elle réalise.

5.2 Comparaisons entre les différentes expérimentations sur Boucles d'or et les trois ours :

La grille d'observation élaborée pour analyser les interventions des élèves se compose de quatre dimensions majeures. Ces dernières vont servir de point d'appui pour l'analyse des résultats.

5.2.1 Le respect des règles de l'activité données par l'enseignant :

Les deux tableaux ci-dessous font apparaître les résultats des observations liés à la première dimension de la grille de manière synthétique afin de comparer avec un même tableau le groupe test et le groupe témoin. Ces informations sont extraites des grilles d'observation des élèves qui sont présentes en annexe.

	Groupe test			Groupe témoin			
	Est capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	**Réclame son tour quand c'est un à camarade de jouer ?**	**Prend soin du matériel à disposition ?**		**Est capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?**	**Réclame son tour quand c'est un à camarade de jouer ?**	**Prend soin du matériel à disposition ?**
John	Occasionnellement.	Oui	Oui	**Mattéo**	Oui	Non	Oui
Louise	Oui	Non	Oui	**Mattieu**	Oui	Non	Oui
Clara	Oui	Non	Oui	**Eva**	Pas tout le temps.	Non	Oui
Noémie	Oui	Non	Oui	**Nela**	Oui	Non	Oui

Tableau n°6 : L'élève est-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ? L'élève réclame-t-il son tour quand c'est un à camarade de jouer ? L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ? Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Entre le groupe test et le groupe témoin, pour les deux cas un élève ne respecte pas la règle du « chacun son tour ». D'un côté, John du groupe test, montre des signes clairs quant à sa volonté d'avoir la parole constamment. Il fait par exemple des bruits avec sa bouche quand c'est au tour d'un autre camarade de parler pour attirer l'attention sur lui. Un point qui peut être perçu comme positif mais aussi négatif est le fait que John lève souvent la main quand c'est un autre camarade qui intervient. Certes il a intégré les règles de prise de parole en classe mais il n'a pas compris que chacun des élèves avait le droit à un temps de participation dans l'activité. Il devra apprendre à ne pas constamment déranger les autres camarades. Dans l'autre groupe, c'est Eva qui de par son fort intérêt pour cette activité et de sa maîtrise de la langue, souhaite souvent intervenir quand un camarade a du mal à trouver la suite de l'histoire. Tous les autres élèves respectent bien le temps de parole. Il est important de notifier qu'au vu de la personnalité de l'élève du groupe témoin « Mattieu », ce dernier a fourni un effort particulier pour respecter cette règle car en temps normal, il cherche très souvent à avoir la parole ainsi qu'à imposer ses idées à l'ensemble de la classe, tout comme John c'est un meneur dans la classe et qui est souvent violent.

Sur les deux élèves qui ne respectent pas la première règle, seul John réclame en plus son tour en s'exclamant souvent « Et moi ? ».

Tous les élèves prennent soin du matériel. Avec la tablette, ils ont respecté la consigne qui consiste à se la faire passer et à appuyer doucement sur l'écran. Ils ont aussi éteint l'écran à la fin de l'activité. Avec le groupe témoin, les élèves ont su aussi prendre soin de leurs productions plastiques et de l'affiche en format A1.

Groupe test			**Groupe témoin**		
	L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	**L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?**		**L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?**	**L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?**
John	Non	Non, il fait des bruits quand c'est au tour de ses camarades pour attirer l'attention sur lui.	**Mattéo**	Il montre à Mattieu que ce n'est pas le moment de jouer avec le matériel en lui indiquant qu'il faut reposer le bol de papa ours.	Oui
Louise	Non	Oui	**Mattieu**	Non	Participe au rangement mais durant l'activité il joue avec le bol.
Clara	Non	Oui	**Eva**	Oui : « C'est à Mattéo ! », « Vous ne touchez pas ! » « Mattieu il touche ! ».	La plupart, oui.
Noémie	Oui, « Non, il ne faut pas toucher ! ».	Oui	**Nela**	Non	Oui même si elle joue un peu avec le matériel.

Tableau n°7 : L'élève rappelle–t-il (si besoin) les règles à ses camarades ? L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ? Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Pour le rappelle des règles, seule Noémie dans le premier groupe précise à ses camarades qu'il ne faut pas toucher les productions plastiques. Etant de nature réservée, elle a cependant osé prendre la parole devant ses camarades pour leur indiquer la règle commune. Avec le second groupe, deux élèves cette fois se sont exprimés à ce sujet. Mattéo a indiqué calmement à Mattieu

qu'il fallait qu'il repose de ce qu'il avait dans les mains. Enfin, Eva malgré ses propres transgressions de la règle du chacun son tour, est intervenue trois fois. Une première fois pour relancer l'activité en indiquant à Mattéo que c'était à son tour, elle a donc bien intégré à quel moment chacun doit participer. Une deuxième et troisième fois pour demander à ses camarades d'arrêter de toucher les productions plastique « Vous ne touchez pas ! » puis elle a dit en me regardant pour que j'intervienne « Mattieu il touche ! ».

Ce sont donc John, Mattieu et Eva qui ont donc du mal à respecter les règles de l'activité. Nela a aussi un peu joué avec le matériel quand ce n'était pas le moment.

5.2.2 Le respect des règles de la classe :

Au niveau du partage du matériel, avec l'activité mobilisant la tablette tactile, c'est John qui éprouve des difficultés à partager les productions plastique que chaque élève doit prendre en photo chacun son tour. Par exemple, lorsque Noémie prend en photo la chaise de papa ours, à peine a-t-elle cliqué sur la tablette que John lui enlève pour la mettre vers lui. Tous les autres élèves des deux groupes réussissent à partager le matériel.

Concernant le fait de demander de l'aide de l'enseignant pour régler un conflit, c'est Eva qui est la seule à avoir eu recours à cette demande. Lorsque certains élèves touchaient le matériel, elle les a directement interpellé puis à opter pour l'aide de l'enseignant ensuite. Elle a donc essayé une première fois d'agir elle-même pour que ses camarades changent de comportement mais comme son action a été vaine, elle a appliqué ce que nous avions appris en classe, demander l'aide de l'enseignant.

Enfin, le critère de politesse a été observé uniquement avec le groupe agissant sur la tablette tactile car seul ce groupe avait un objet à se faire passer d'élève en élève. Ce sont donc une majorité d'élèves (Clara, Noémie et Louise) qui a utilisé des termes de politesse comme « merci ».

5.2.3 Comportement dans le groupe

Pour mener cette phase d'identification des comportements des élèves. J'ai suivi le processus de catégorisation de Fabienne Paes abordé dans son ouvrage de 2009 qui détermine 8 grands types de comportements (cf. partie théorique page 12). Ainsi j'ai pu comparer le tempérament habituel de mes élèves à celui des mêmes élèves mais lors des phases d'expérimentations.

Groupe test		
	Attitude dans le groupe en générale	**L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?**
John	Le meneur	Non, il fait tout pour être au centre de l'activité et se comporte comme s'il était le « petit chef » du groupe.
Louise	Le soumis	Non. Elle se laisse guider et est heureuse d'obéir.
Clara	Le réaliste	Non, elle allie sérieux et assurance.
Noémie	Le soumis	Non. Elle se laisse guider et est heureuse d'obéir.
Groupe témoin		
	Attitude dans le groupe en générale	**L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?**
Mattéo	Le réaliste	Non, il allie sérieux et assurance.
Mattieu	Le meneur	Oui totalement. Il ne cherche pas à imposer ses idées ni à couper la parole à ses camarades pour que l'attention soit sur lui. Il ne montre en plus aucun signe de violence à l'égard de ses camarades (contrairement à ses agissements lors d'autres activités).
Eva	Le verbal	Non, son langage domine en effet dans la plupart des activités qu'elle réalise.
Nela	Le persévérant	Non, elle est en effet capable de s'investir longuement avec une même activité.

Tableau n°8 : Récapitulatif des comportements des élèves réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Comme nous pouvons le constater avec le tableau ci-dessus, dans les deux groupes de travail nous avons un élève meneur ainsi qu'un élève réaliste. Seul Mattieu qui est aussi un élève meneur en général, ne s'est pas comporté en tant que tel lors de l'activité sans tablette.

Plusieurs explications peuvent être émises. L'une d'entre elles serait que Mattieu est dans un groupe qui n'est pas composé d'élèves qui ont une tendance à se laisser faire et à accepter les décisions des élèves meneurs. Une autre possibilité plus en lien avec notre problématique serait que Mattieu ait adhéré à cette activité et ait donc respecté les règles de socialisation. Je vais retenir cette seconde option pour la suite de ce mémoire tout en rappelant que mes recherches ne peuvent aboutir à une réponse globale mais à la constatation de faits dans un contexte bien précis. Ayant deux élèves meneurs, il est par conséquent plus aisé de faire la comparaison de leur comportement respectif. John à quant à lui, lors de l'activité sur tablette tactile agit de manière habituelle. Il a voulu imposer ses décisions et empêcher ses camarades de travailler pour être au cœur de toutes les attentions.

5.2.4 Observations complémentaires :

Groupe test		Groupe témoin	
	L'élève prend-t -il des initiatives ?		**L'élève prend-t-il des initiatives ?**
John	Il lève la main pour demander la parole quand ce n'est pas son tour.	**Mattéo**	Il lève le doigt quand je demande à qui est-ce de jouer ?
Louise	Non	**Mattieu**	Non
Clara	Non	**Eva**	En regardant la feuille, elle constate qu'il y a plein de « e ». Il s'agit effectivement de la répétition du pronom « elle » qui apparait en début de phrase. Elle précise aussi qu'il y a 5. Elle constate lorsque c'est au tour de Mattéo que j'ai oublié d'écrire son prénom à la fin de sa phrase. Elle prend différentes intonations pour raconter l'histoire selon que ce soit papa ou maman ours qui parle.
Noémie	Non	**Nela**	Non

Tableau n°9 : Est-ce que les élèves prennent des initiatives durant le jeu ?

Eva est celle qui aura pris le plus d'initiatives durant l'activité. Elle fait de nombreuses remarques pertinentes. La première lorsqu'elle constate que beaucoup de phrases écrites commencent par la même lettre (le « e »). Ceci est dû au fait que les élèves utilisent de manière récurrente le pronom féminin « elle ». Elle va même jusqu'à compter combien de fois ce « e » en début de phrase apparaît et explique « Il y a 5 « E ». ! ». Elle est très observatrice et concentrée sur l'activité car elle remarque que j'avais omis d'écrire le prénom de Mattéo suite à la dictée de sa phrase. Enfin, elle fait partie des élèves qui ont le plus accentué les intonations en fonction que ce soit bébé ours, maman ours ou papa ours qui parlait. Mattéo a aussi montré qu'il savait interagir dans un groupe en levant le doigt pour demander la parole. John l'a aussi fait mais de manière trop répétitive et insistante ce qui signifiait une autre volonté étant donné qu'il ne devait pas intervenir à ce moment-là. Il a donc montré des signes d'impatience et une volonté de perturber le groupe.

Groupe test			**Groupe témoin**		
	L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	**L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?**		**L'élève a compris l'objectif de l'activité ?**	**L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?**
John	Oui	Difficilement	**Mattéo**	Oui	Oui
Louise	Oui	Oui	**Mattieu**	Oui	Oui
Clara	Oui	Oui	**Eva**	Oui	Oui
Noémie	Oui	Oui	**Nela**	Oui	Oui

Tableau n°10 : L'élève a-t-il compris l'objectif de l'activité et va-t-il jusqu'au bout de celle-ci ?
Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Tous les élèves ont compris l'objectif de l'activité et sont capables de le rappeler. Aucun problème lié à la compréhension peut donc influencer la participation des élèves. De plus, sur l'ensemble des deux séances, seul John parvient avec difficulté à aller jusqu'au bout de l'activité avec la création de l'histoire sur la tablette tactile.

Ce que nous pouvons certifier c'est qu'avec les deux types d'activités (avec et sans tablette) les élèves ne sont pas intervenus verbalement en non verbalement de manière similaire.

En effet un faible écart au niveau verbal est constaté, avec la tablette tactile, les élèves parlent 8 minutes et 20 secondes contre 7 minutes et 41 secondes sans la tablette. Le groupe test a donc été plus sollicité verbalement. L'écart le plus conséquent est celui des temps d'interventions non verbales (manipulations ou morpho gestuelles très significatives). Le groupe sur tablette est intervenu non verbalement durant 8 minutes et 26 secondes contre 2 minutes et 20 secondes avec le groupe sans tablette (cf. graphique n°15 ci-dessous). Cet écart se justifie de la manière suivante, les élèves du groupe test ont eu beaucoup de manipulations à faire sur la tablette tactile que ce soit pour prendre en photo leur productions plastiques, pour enregistrer leur propre voix ou encore pour placer au bon endroit les éléments du livre numérique. Quant aux élèves du groupe témoin, ils avaient juste les productions plastiques à manipuler pour avoir un visuel des éléments à intégrer dans l'histoire. C'est donc moi qui a la majeure partie du temps agit comme je devais écrire l'histoire que les élèves me dictaient. En effet, la durée totale des interventions des élèves du groupe témoin est de 10 minutes et 1 seconde pour une activité totale de 20 minutes (cf. graphique n°15 ci-dessous). Cela représente la moitié du temps de l'activité car une fois qu'un élève avait donné sa phrase il fallait compter le temps que je l'écrive. De ce fait, les élèves ne sont pas aussi actifs que durant l'activité avec la tablette tactile. Cette dernière leur permet d'agir au total (verbales et non verbales) 16 minutes et 46 secondes ce qui représente une participation optimale. Pour être acteurs les élèves ont en effet besoin d'être impliqués dans l'activité et de participer le plus possible au cours des activités.

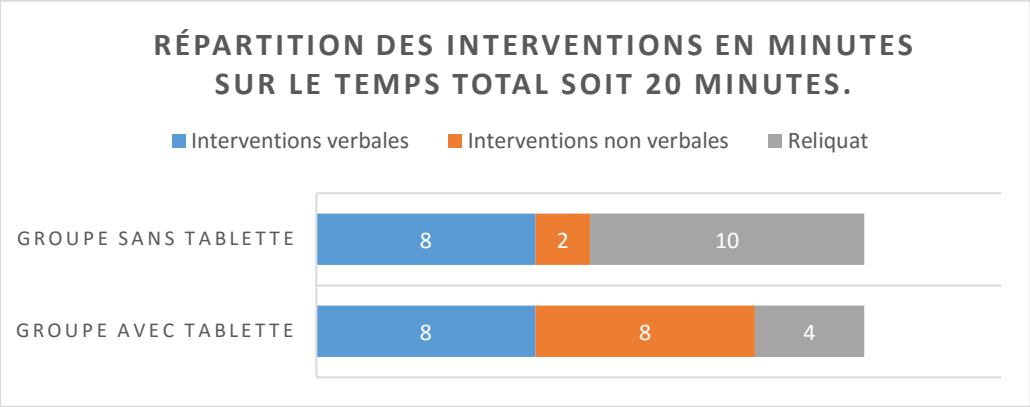
Avec 16% de temps de parole, lors de l'activité sur tablette c'est John qui est le plus intervenu verbalement (cf. graphique n°12 ci-dessous). Cette donnée reflète le tempérament de l'élève qui a cherché à monopoliser la parole durant l'activité. Il est d'ailleurs celui qui arrive en première position au classement des interventions totales (verbales et non verbales) avec un temps de 5,7 minutes soit 5 minutes et 46 secondes (cf. graphique n°14).

Avec le groupe témoin, c'est Mattéo qui est le plus intervenu avec 13% du temps de parole (cf. graphique n°13 ci-dessous). Il a en effet pris le temps de construire ses phrases et réfléchi à voix haute, il a aussi proposé pour clore l'histoire, deux phrases plutôt complexes.
Le second élève qui est d'habitude meneur dans le groupe classe, Mattieu, a quant à lui obtenu la quatrième place au classement des interventions totales (verbales et non verbales) sur l'activité sans la tablette avec 1 minutes et 50 secondes (soit 1,83 minutes) contre en moyenne des interventions de 2 minutes et 30 secondes par élève (cf. graphique n°15).

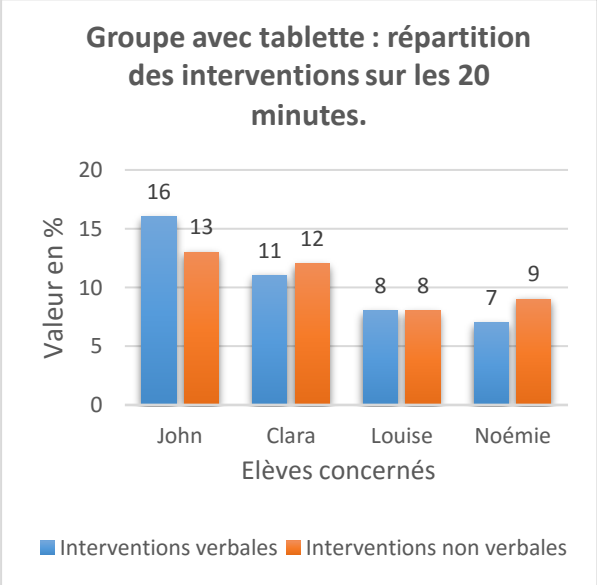
Il semblerait donc qu'avec une activité sur tablette tactile, un élève qui a une tendance à être meneur de jeu, le reste. A contrario, ce même élève aurait plus de facilité à respecter les

règles de la socialisation lors d'une même activité mais avec un support d'apprentissage traditionnel.

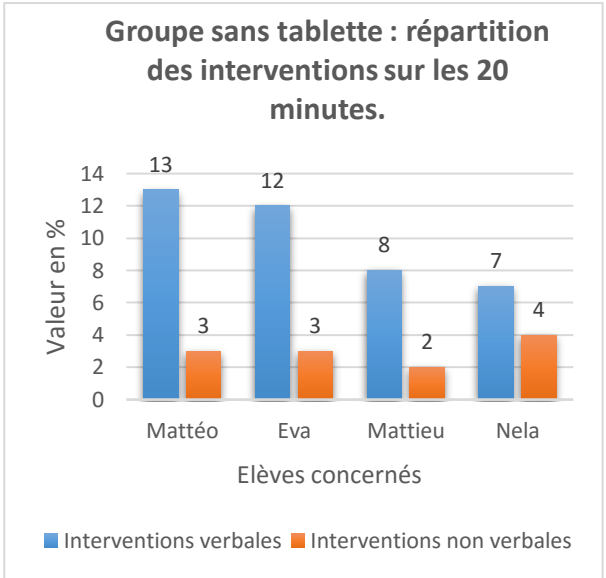
Voici ci-dessous les graphiques qui récapitulent les statistiques obtenues et qui sont présentes dans les annexes n°12 (p.81) et n°23 (p.93) :



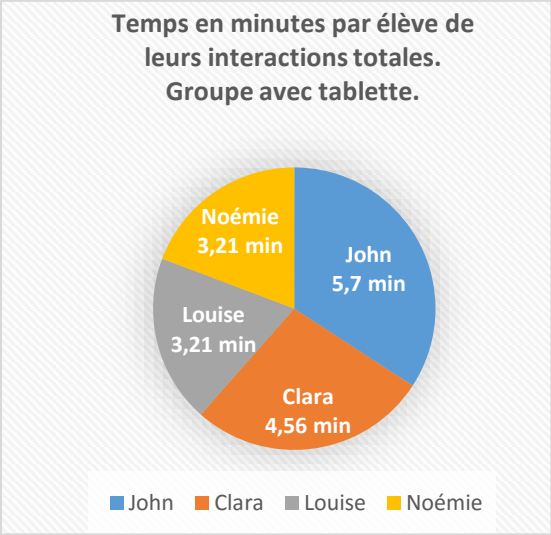
Graphique n°11



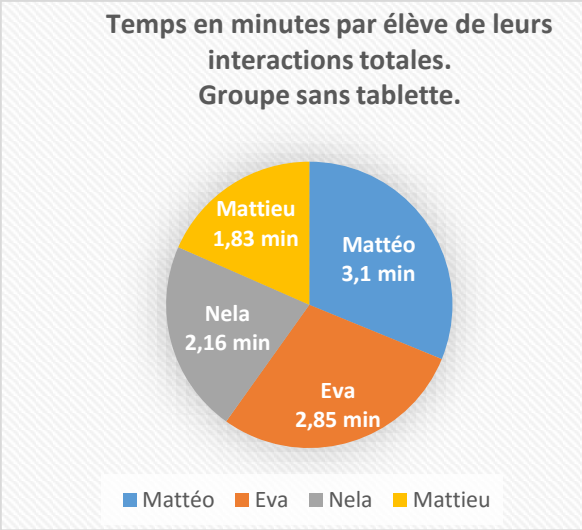
Graphique n°12



Graphique n°13



Graphique n°14



Graphique n°15

5.3 Expérimentation n°2 : Jeu du memory

Les élèves du groupe test étant les mêmes que celui du groupe témoin, la variable relative à la personnalité des participants n'a donc pas d'influence sur l'expérimentation.
Pour ce groupe composé de quatre élèves de GS, seule la variable relative au type de support utilisé demeure un paramètre important. En effet, le jeu choisi étant le même, il s'agit donc bien de déterminer la validité ou non de l'hypothèse.

5.3.1 Expérimentation n°2 : groupe test avec tablette (application « Animaux de compagnie ») :

Cette séance utilisée comme seconde expérimentation s'est déroulée le lundi 23 janvier à 15h. Une nouvelle fois, nous avons un élève qui possède lui-même une tablette et deux élèves qui ont donc accès à cet outil numérique à la maison. Ci-dessous le tableau récapitulatif des caractéristiques de l'expérimentation :

Date de l'activité :	Lundi 23 janvier 2017	**Heure de l'activité :**	15h
Nombre d'élèves participant à l'activité :	4	**Durée :**	10 minutes

Age des élèves :	5 ans	**Sexe :**	2 garçons et 2 filles
Combien d'élèves utilise une tablette à la maison ?	2 sur 4	**Combien d'élèves possède leur propre tablette ?**	1 sur 4
Type d'activité :		Collaboration	

Cette séance qui met les élèves en partenariat autour d'un jeu qu'ils doivent gagner ensemble peut être qualifiée d'activité collaborative. Les élèves vont devoir trouver les paires du memory sur les animaux. Le tableau suivant rassemble les objectifs pédagogiques et le but de cette séance. Il y a ici un double enjeu, à la fois la mémorisation et l'identification de termes en anglais mais aussi une première approche de l'outil numérique qu'est la tablette.

Domaines :	**1.Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**	**5.2. Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière**
Partie :	Eveil à la diversité linguistique (anglais).	Utiliser des outils numériques
Objectifs attendus :	- Repérer des **régularités dans la langue** à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). - Découvrir l'existence **différentes langues**.	- Utiliser des objets numériques : appareil photo, **tablette**, ordinateur.
Composition du jeu et but de l'activité :	Jeu de cartes sur tablette de type memory avec comme support d'apprentissages les animaux (chiens, chats, lapins) avec l'application « Animaux de compagnie **»** (cf. annexe 12). Le jeu se compose de 24 pièces dont 8 paires de chiens, 1 paire de chats et 3 paires de lapins. Le but est de trouver toutes les pairs d'animaux en jouant chacun son tour et pour faire gagner l'ensemble du groupe. Pour la première carte que l'élève retourne, l'application émet le terme en anglais, l'élève doit alors répéter le terme. Par exemple si l'élève retourne une carte avec un chien, la tablette va émettre « dog ». Si l'élève trouve une paire, il peut rejouer une seule fois.	

Population étudiée :

Ci-dessous les caractéristiques des comportements des élèves observés tout au long de l'année :

Iris est une élève qui était allophone à sa rentrée en petite section, elle arrive beaucoup mieux à se faire comprendre mais elle a encore quelques difficultés à s'exprimer.
Armand est un élève réservé qui a besoin d'être rassuré constamment.
Lisa est une élève très à l'aise dans les apprentissages et très mature.
Manoé est un élève engagé dans les activités mais qui a des problèmes de concentration.

5.3.2 Expérimentation n°2 : groupe témoin sans tablette (memory avec des papiers) :

Cette séance menée le lundi 23 janvier à 15h15 correspond à la phase où un support traditionnel est mobilisé. Ce sont bien les mêmes élèves que pour la séance avec la tablette qui vont réaliser cette activité. Des images d'animaux découpées en 24 pièces sur du papier serviront de support. Pour parvenir à trouver toutes les paires, les élèves ont mis plus de temps qu'avec la version du jeu sur tablette (5 minutes de plus). Ci-dessous le tableau qui résume les caractéristiques de la séance.

Date de l'activité :	Lundi 23 janvier 2017	**Heure de l'activité :**	15h15
Nombre d'élèves participant à l'activité :	4	**Durée :**	15 minutes
Age des élèves :	5 ans	**Sexe :**	2 garçons et 2 filles
Combien d'élèves utilise une tablette à la maison ?	2 sur 4	**Combien d'élèves possède leur propre tablette ?**	1 sur 4
Type d'activité :		Collaboration	

Cette séance met aussi les élèves en partenariat autour d'un jeu qu'ils doivent gagner ensemble car il s'agit de la même activité mais transposée selon une démarche plus traditionnelle. Le tableau suivant rassemble les objectifs pédagogiques et le but de cette séance :

Domaine :	1.Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
Partie :	Eveil à la diversité linguistique (anglais).
Objectifs attendus :	- Repérer des **régularités dans la langue** à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue). - Découvrir l'existence **différentes langues**.
Composition du jeu et but de l'activité :	Jeu de cartes de type memory avec comme support d'apprentissages les animaux présents en image sur des feuilles de papiers découpées en 24 pièces (cf. annexe 13). Le jeu se compose de 24 pièces dont 5 paires avec des chiens, 4 paires avec des chats et 3 paires avec des lapins. Le but est de trouver toutes les pairs d'animaux en jouant chacun son tour et pour faire gagner l'ensemble du groupe. Quand on choisit une carte on doit la retourner et la replacer exactement au même endroit. Pour la première carte que l'élève retourne, il doit dire le terme en anglais (l'enseignant et les camarades peuvent l'aider si besoin). Si l'élève trouve une paire, il peut rejouer une seule fois.

Caractéristiques de l'activité « Memory avec des images en papier »

Population étudiée :

Ci-dessous les caractéristiques des comportements des élèves observés tout au long de l'année :

Iris est une élève qui était allophone à sa rentrée en petite section, elle arrive beaucoup mieux à se faire comprendre mais elle a encore quelques difficultés à s'exprimer.
Armand est un élève réservé qui a besoin d'être rassuré constamment.
Lisa est une élève très à l'aise dans les apprentissages et très mature.
Manoé est un élève engagé dans les activités mais qui a des problèmes de concentration.

5.4 Comparaisons entre les différentes expérimentations sur le jeu du memory :

5.4.1 Le respect des règles de l'activité données par l'enseignant :

	Groupe test			Groupe témoin		
	Est capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	**Réclame son tour quand c'est un à camarade de jouer ?**	**Prend soin du matériel à disposition ?**	**Est capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?**	**Réclame son tour quand c'est un à camarade de jouer ?**	**Prend soin du matériel à disposition ?**
Lisa	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui
Manoé	Le plus souvent.	Oui, deux fois : « A moi ! ».	Oui	Oui	Non	Oui
Iris	Oui, sauf une fois.	Une seule fois : « C'est à moi ! ».	Oui	Le plus souvent.	Oui, deux fois : « C'est à moi ! ».	Oui
Armand	Oui	Non	Oui	Oui	Non	Oui

Tableau n°16 : L'élève est-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ? L'élève réclame-t-il son tour quand c'est un à camarade de jouer ? L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ? Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Si l'on regarde les comportements des élèves pour le premier critère d'observation établi en lien avec le respect des règles de l'activité, on constate qu'avec la tablette, les élèves ont plus tendance à transgresser les règles du « chacun son tour ». En effet, le groupe témoin réagit plus positivement au respect de la règle du chacun son tour. Trois élèves respectent cette règles contre deux avec l'activité numérique. Manoé qui a su respecter le tour de chacun lors de l'activité avec les papiers n'a pas su le faire à chaque fois avec la tablette. Il a montré des signes d'impatience et a voulu prendre la tablette tactile à deux reprises alors que ce n'était pas son tour en prononçant « Ah moi ! ». Quand à Iris, cette dernière a mieux réagi au jeu en collaboration réalisé avec la tablette car elle s'est manifestée une seule fois pour réclamer son tour contre deux fois avec le jeu sous format papier. Ce changement de comportement entre les

deux types d'activités peut s'expliquer par le fait que certains élèves comme Manoé sont plus réceptifs à l'utilisation de l'outil numérique et souhaitent par conséquent l'avoir en main pour jouer le plus possible. Leur attention semble donc se centrer sur la tablette. Manoé fixe en effet son regard sur la tablette durant la majorité du temps de l'activité. Ainsi il en oublie qu'à la périphérie de cet objet il y a ses camarades qui attendent leur tour. Pour Iris, il semble qu'elle a plus de facilité à respecter cette règle du chacun son tour avec la tablette tactile.

Lors des deux expérimentations les élèves ont à chaque fois pris soin du matériel à leur disposition. Avec la tablette, ils ont respecté la consigne qui consistait à laisser la tablette poser au centre de la table. Ils ont appuyé normalement sur l'écran et ont pris soin de l'éteindre après l'activité. Pour le groupe témoin constitué des mêmes élèves, ces derniers ont pris soin de ne pas abimer les papiers qu'ils devaient retourner deux par deux. Ils ont aussi participé au rangement des images en papier.

	Groupe test		**Groupe témoin**	
	Rappelle (si besoin) les règles à ses camarades	**Respecte les consignes propres à l'activité**	**Rappelle (si besoin) les règles à ses camarades**	**Respecte les consignes propres à l'activité**
Lisa	Non	Oui	Non	Oui
Manoé	Oui, il dit « C'est à Iris de jouer. ».	Non, il n'attend pas son tour. Il n'est pas patient.	Oui, « Iris tu retournes que deux cartes ! ».	Oui
Iris	Non	Oui, sauf une fois en voulant jouer quand ce n'était pas son tour.	Non	Pas tout le temps, elle cherche à retourner plus de deux cartes quand c'est à son tour. Elle n'attend pas son tour à chaque fois.
Armand	Non	Oui	Non	Oui

Tableau n°17 : L'élève rappelle–t-il (si besoin) les règles à ses camarades ? L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ? Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Pour chacune des expérimentations, c'est le même élève qui intervient dans le groupe pour rappeler les règles de l'activité à ses camarades. Seul Manoé avec le jeu du memory sur papier rappelle à Iris qu'elle ne doit retourner que deux cartes. Cette dernière s'apprêtait à en retourner plusieurs malgré qu'elle n'ait pas trouvé de paires dès le premier essai. C'est ce même élève lors du jeu sur tablette tactile qui rappelle fermement que « C'est à Iris de jouer ! ».

Enfin, concernant le respect des règles propres à l'activité, on remarque que seuls deux élèves (Iris et Manoé) s'impatientent de jouer et donc ne respectent pas la règle de chacun son tour à chaque fois. Avec le jeu du memory en papier c'est uniquement Iris qui ne respecte pas les règles en voulant par exemple retourner plus de deux cartes quand c'est à son tour. Des mêmes règles peuvent donc être lors d'une activité similaire respectées tout comme être enfreintes. Le contexte influence dont le comportement des élèves. En l'espèce la variable est l'outil de travail car il s'agit du même groupe d'individus agissant sur une activité ayant les mêmes objectifs. On supposera donc que la tablette tactile étant un objet convoité par Manoé, ce dernier en oublie les règles de l'activité en faisant passer ses propres désirs avant les règles communes au groupe de travail. Pour Iris, sa concentration étant plus forte lors de l'activité sur tablette, elle respecte mieux les règles de l'activité.

5.4.2 Le respect des règles de la classe :

Au niveau du partage du matériel, avec la tablette tactile Manoé a du mal à accepter que ce soit ses camarades qui l'utilisent. Les autres élèves prêtent volontiers le matériel à disposition pour les deux activités.

Dans la classe nous avons établi des règles avec les élèves. L'une d'entre elles est d'encourager dès que possible ses camarades. En effet, il est bien plus aisé de travailler dans un environnement où nous sommes encouragés lorsque nous avons des difficultés à faire telle ou telle chose où lorsque nous réussissons. Que ce soit avec l'expérimentation avec tablette tactile ou sans, les élèves manifestent des signes d'encouragement pour leurs camarades.
Lisa, Manoé, Iris et Armand applaudissent très souvent quand un copain réussit à trouver une paire. Soit ils ont donc compris l'intérêt de s'encourager, soit ils agissent par mimétisme. Armand s'est en plus exprimé verbalement en ajoutant « bravo » quand un copain a réussi durant l'activité sur tablette.

Une autre règle que nous avons mise en place est la suivante : « Quand un copain m'embête, je lui dis que je ne suis pas content et qu'il doit arrêter. S'il n'arrête pas je vais voir

un adulte. ». Pour les deux phases d'expérimentation sur le jeu du memory, aucun élève n'a eu recours à l'enseignant pour lui demander de régler un conflit. En effet comme nous le verrons par la suite, les élèves se sont directement exprimés verbalement en cas de mécontentement.

Enfin, une des règles de la classe préconise aux élèves d'être poli. Avec le groupe test le respect ou non de cette règle a pu être observé comme les élèves utilisent à tour de rôle la tablette tactile mais avec le groupe témoin ce critère n'a pas été pris en compte car c'est l'enseignant qui agit directement en écrivant sur la feuille ce que les élèves lui dictent. Avec le groupe test, trois élèves utilisent souvent voire très souvent des termes de politesse comme « merci ».

5.4.3 Comportement dans le groupe :

		Groupe test	**Groupe témoin**
	Attitude dans le groupe en générale	**L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?**	
Lisa	Le réaliste	Non. Elle allie sérieux et assurance.	Non. Elle allie sérieux et assurance.
Manoé	L'actif	Non. Il souhaite en effet dépenser son énergie en voulant tout le temps agir sur la tablette.	Oui, il respecte très bien la règle du chacun son tour et reste patient quand les camarades jouent.
Iris	L'imaginatif	Oui, elle se canalise plus sur l'activité et ne cherche pas à faire autre chose.	Non. Elle fait jouer son imaginaire en attrapant des choses à proximité d'elle pour jouer avec et est facilement distraite.
Armand	Le soumis	Non. Il se laisse guider et est heureux d'obéir.	Non, il se laisse guider et est heureux d'obéir.

Tableau n°18 : Récapitulatif des comportements des élèves réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Après observation des comportements des élèves lors de l'activité avec la tablette tactile, nous pouvons constater que Lisa, Manoé et Armand réagissent comme habituellement en classe. Lisa reste sérieuse, Manoé cherche constamment à agir sur l'outil numérique et Armand respecte bien les règles. Seule Iris qui a pour habitude d'attraper des jeux à proximité d'elle quand elle est en activité, reste très concentrée sur le jeu proposé. Il est en effet très courant que son attention soit facilement déviée sur un autre jeu. Or lors de cette activité sur tablette, Iris a focalisé son attention sur le jeu proposé et est allée jusqu'au bout de l'activité sans peine.

Avec l'expérimentation sans tablette, c'est cette fois Manoé qui s'est avéré bien plus patient que d'habitude. En effet de nature dynamique, il aime quand les activités sont rapides à réalisées et a du mal à attendre son tour. Son comportement lors de cette activité a donc été différent. Il a plus facilement respecté les règles notamment pour attendre son tour. On pourrait donc supposer que pour Manoé, la tablette représente un objet convoité ce qui pourrait expliquer son empressement pour l'avoir entre les mains. L'utilisation plus traditionnel de papier pour jouer au memory favorise en l'espèce pour Manoé, un comportement qui n'est pas motivé par le désir de posséder l'objet qui est commun au groupe. Il est donc plus attentif aux actions de ses camarades et plus patient. Pour Iris, c'est le contraire, elle canalise plus facilement son attention avec le support numérique et ne laisse donc pas son imagination se disperser vers d'autres jeux à proximité. Elle s'implique donc plus facilement avec le memory sur tablette et reste concentrée sur le jeu en question tout au long de la partie.

Tableau n°19 : récapitulatif des comportements des élèves face au sentiment de mécontentement. Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

	Groupe test		**Groupe témoin**	
Interventions	**Verbales**	**Non Verbales**	**Verbales**	**Non Verbales**
	Exprime son mécontentement ?			
Lisa	/	/	/	/
Manoé	Oui « A moi ! » (deux fois).	Non	Oui. « Aller tourne Iris, ça va pas durer 10 minutes quand même ! ».	Non

	Groupe test		Groupe témoin	
Iris	Oui, « C'est à moi ! ».	Non	Oui, « C'est à moi ! ».	Oui. En début de séance, se lève pour regarder derrière la caméra plusieurs fois malgré plusieurs rappels. Elle attrape un jeu à proximité de la table et le manipule. Elle touche les cartes alors que ce n'est pas son tour. Elle refuse de jouer, croise les bras et met la tête dedans. Après un rappel ferme de ma part elle reprend le jeu.
Armand	/	/	Oui. « Aller, tourne Iris ! ».	Non

Tableau n°19 (suite) : récapitulatif des comportements des élèves face au sentiment de mécontentement. Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Tous les élèves qui ont ressenti une frustration ou eu un sentiment de mécontentement ont su l'exprimer verbalement. Lisa cependant n'a pas eu besoin de s'exprimer à ce sujet car elle n'a pas manifesté de mécontentement sur les deux activités. Lors de la partie avec tablette, c'est Manoé et Iris qui ont manifesté le besoin de dire que c'était à eux de jouer alors que ce n'était pas le cas. Ce qui est logique car il s'agit bien des deux élèves qui ont montré une certaine appétence pour ce type de support d'apprentissage. De plus, dans les informations que j'ai pu recueillir, Manoé est le seul élève des quatre à posséder une tablette tactile à la maison. Ce dernier est donc plus familier à l'usage de cet outil. Concernant le comportement du groupe témoin, Armand a cette fois exprimé son mécontentement face au temps que prenait Iris pour retourner les cartes en disant « Aller, tourne Iris ! ». Manoé est lui aussi intervenu contre le comportement nonchalant d'Iris en lui disant « Aller, tourne Iris, ça va pas durer 10 minutes quand même ! ». Comme nous pouvons le constater Iris n'a pas su adopter un comportement adéquat à un jeu de collaboration avec le jeu du memory en version papier. Et cela s'est fait sentir dès le tout début de l'activité. Iris n'est pas venu s'asseoir comme ses camarades car elle était intriguée par la présence de la caméra que j'avais placé pour enregistrer la séance. J'ai donc décidé de proposer aux quatre élèves d'aller voir la caméra, notamment de se placer derrière pour ainsi voir l'écran qui diffuse l'image en directe. Iris a eu du mal à revenir s'asseoir

pour commencer l'activité. Une fois les consignes données, c'est difficilement qu'Iris est entrée dans le jeu. Elle a pendant le temps des consignes attrapé des objets d'un autre jeu et les a manipulés en jouant avec. Après lui avoir demandé de reposer ces jeux, nous avons pu commencer l'activité. Au cours de la séance, Iris n'a pas hésité à toucher les cartes alors que ce n'était pas son tour. Ses camarades lui ont tout de suite fait la remarque. Au milieu de la séance, elle a refusé de jouer quand s'était à son tour et s'est mise à faire la tête en croisant les bras. C'est seulement suite à un rappel ferme de ma part qu'elle a enfin repris le jeu. On peut supposer que l'élève cherchait à attirer mon attention afin de me signaler qu'elle ne voulait pas faire ce jeu-là. Iris est une élève qui a besoin d'avoir des limites clairement définies sinon elle se disperse très vite. On constate bien que le support papier l'intéresse moins que le support numérique ce qui explique en partie son changement de comportement d'une séance à l'autre.

5.4.4 Observations complémentaires :

	Groupe test	Groupe témoin
	L'élève prend-t-il des initiatives ?	
Lisa	Oui, elle fait une remarque pertinente : « Ah il y a beaucoup de dog dans ce jeu ! ».	Oui, elle dit à ses camarades qui trouve une paire un compliment en anglais : « Very good ! ».
Manoé	Non	Non
Iris	Non	Non
Armand	Oui. Il est le premier à encourager ses camarades. En parlant d'Iris, il dit : « Bravo, tu as réussi ! ».	Non

Tableau n°20 : Est-ce que les élèves prennent des initiatives durant le jeu ? Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Certains élèves comme Lisa sont très réguliers dans leur comportement quel que soit le type d'activité proposé. A titre d'exemple, elle n'hésite pas à prendre des initiatives lors des deux expérimentations. Lors de la phase avec tablette tactile, elle fait une remarque pertinente à l'ensemble du groupe en précisant qu'elle constate un nombre plus important d'images représentant des chiens. Elle mentionne même le terme en anglais. Elle ne se contente pas de simplement jouer mais analyse en plus le support de jeu, ici les paires d'images sur

l'application. Pour le jeu du memory avec les cartes, elle est la première à féliciter ses camarades en anglais en utilisant l'expression « Very good ! » que j'emploie beaucoup en classe lors des séances d'anglais. Armand aussi est à l'initiative du premier encouragement de la partie. Quand Iris est la première à trouver une paire avec le jeu en papier, il lui dit « Bravo, tu as réussi ! ».

	Groupe test		**Groupe témoin**	
	L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	**L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?**	**L'élève a compris l'objectif de l'activité ?**	**L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?**
Lisa	Oui	Oui	Oui	Oui
Manoé	Oui	Oui	Oui	Oui
Iris	Oui	Oui	Oui	Difficilement
Armand	Oui	Oui	Oui	Oui

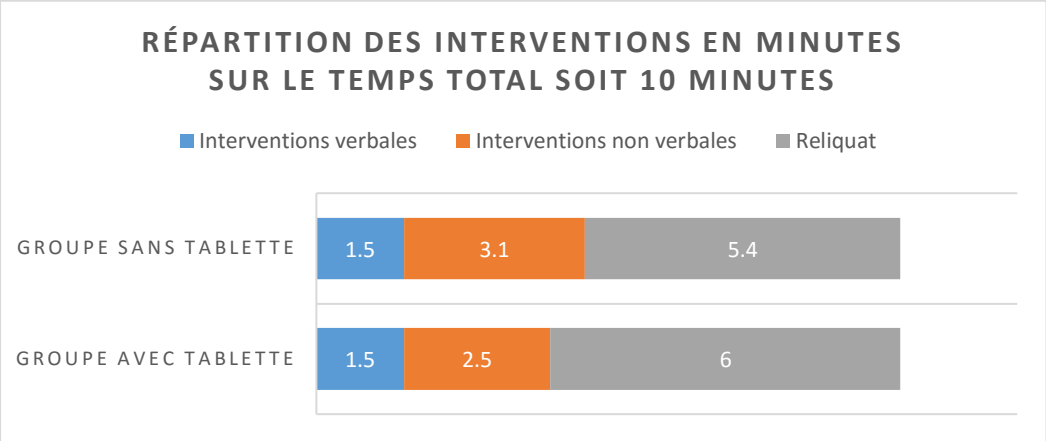
Tableau n°21 : L'élève a-t-il compris l'objectif de l'activité et va-t-il jusqu'au bout de celle-ci ? Réalisé à partir des grilles d'observations présentes en annexe.

Tous les élèves ont compris l'objectif de l'activité et son capable de le rappeler. Aucun problème lié à la compréhension peut donc influencer la participation des élèves. De plus, sur l'ensemble des deux séances, seule Iris parvient avec difficulté à aller jusqu'au bout de l'activité avec le memory sur papier.

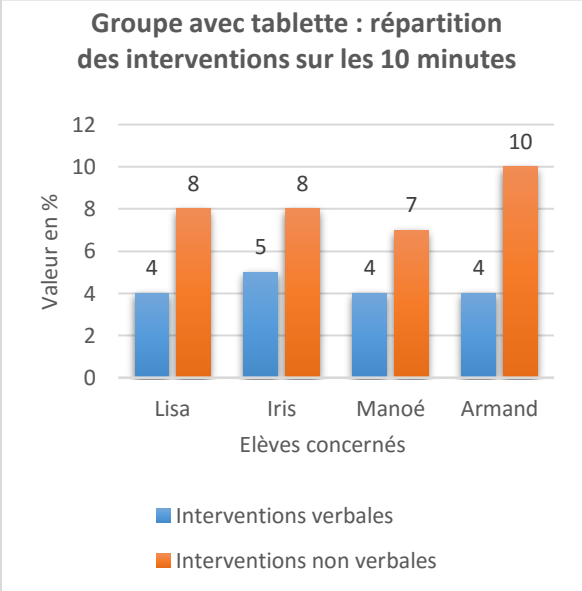
Ce que nous pouvons certifier selon le graphique n°26 ci-dessous c'est qu'avec les deux types d'activité (avec et sans tablette) les élèves sont intervenus verbalement durant un temps similaire. Il n'y a pas eu plus d'interactions verbales avec la tablette.

A égalité avec 4% de temps de parole, lors de l'activité sur tablette c'est Lisa, Iris et Manoé qui sont le plus intervenus verbalement (cf. graphique n°23). A contrario, c'est Iris avec 5% de temps de parole qui est intervenue pour l'activité sans tablette (cf. graphique n°24). Ce temps de parole est notamment dû à ses interventions lors de son comportement non collaboratif avec l'activité proposée.

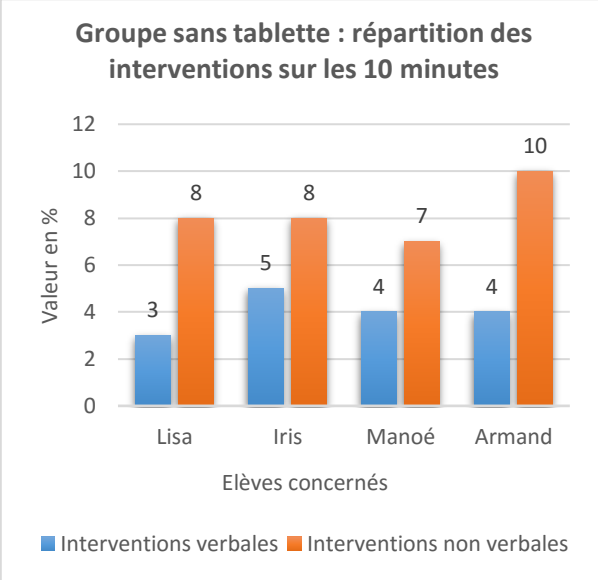
Voici ci-dessous les graphiques qui récapitulent les statistiques obtenues et qui sont présentes dans les annexes n°12 (p.81) et n°23 (p.93) :



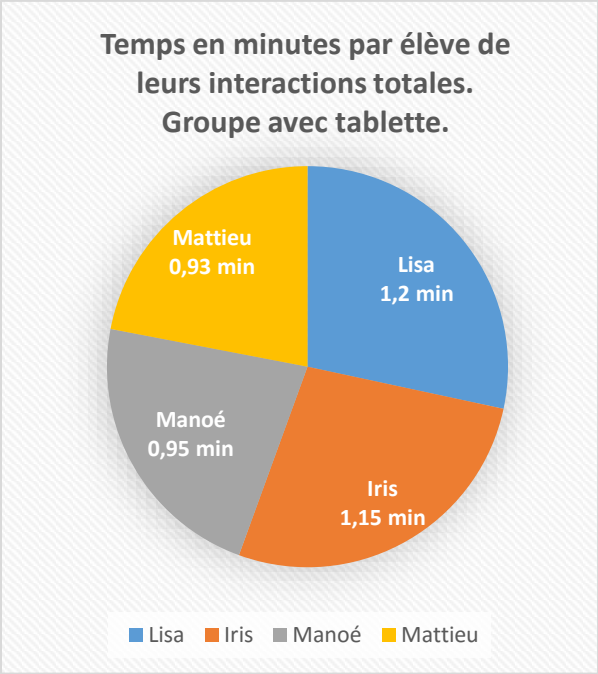
Graphique n°22



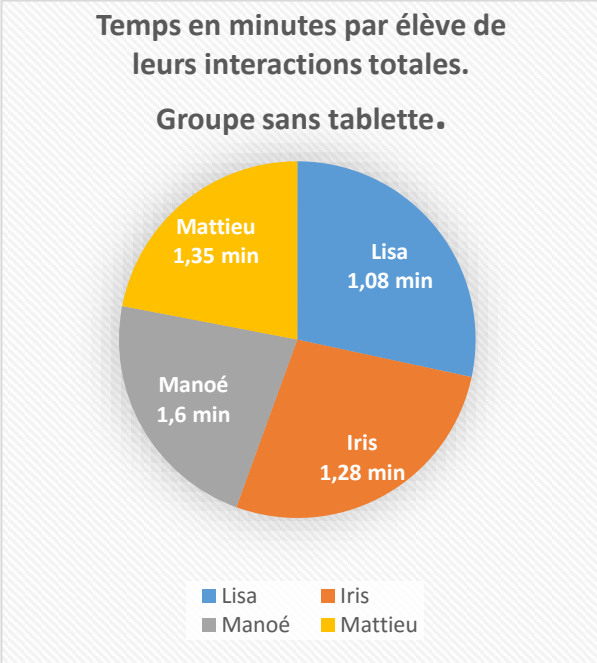
Graphique n°23



Graphique n°24



Graphique n°25



Graphique n°26

Au regard des observations établies dans ce contexte particulier, je peux affirmer que l'utilisation de la tablette tactile comme support d'apprentissage ne conduit pas de manière systématique les élèves à atteindre un stade de socialisation plus avancé qu'avec un support traditionnel. Un élève qui possède une certaine attirance pour les activités réalisées avec une tablette tactile, ne va pas systématiquement adopter un comportement propice à l'acquisition d'un stade de socialisation plus développé. Manoé et Iris en sont des exemples. Tous deux sont très réceptifs à l'utilisation de la tablette tactile cependant lors d'une activité de collaboration comme celle avec le memory, Manoé va adopter un comportement qui va à l'encontre des normes de socialisations apprises en classe. Son désir pour l'objet le pousse à agir de manière individualiste. A contrario, Iris qui a eu beaucoup de mal à jouer avec les cartes en papier, mais est très impliquée et respectueuse des règles lors de l'activité avec la tablette. Ainsi, il n'y a pas une variable qui influence de manière certaine les réactions des élèves pour qu'ils progressent plus aisément vers un stade de socialisation avancé. Chaque élève réagit donc différemment à l'outil numérique. Aucune généralité ne peut donc être exprimée, cependant afin d'aller plus loin dans les recherches de ce mémoire, il faudrait affiner l'hypothèse de départ afin de cibler un type d'élève réagissant positivement ou non à un type de sollicitation. Ainsi on s'efforcerait de répondre à une nouvelle hypothèse qui est la suivante : « Un élève de grande section ayant des difficultés à se concentrer lors d'une activité de groupe mobilisant un support traditionnel, atteint un stade de socialisation plus avancé s'il utilise pour ce même type jeu la tablette

tactile. ». En observant un grand nombre d'élèves avec des caractéristiques similaires à celles d'Iris cela permettrait de construire une base de recherche ciblée sur les élèves qui ont des difficultés de concentration et qui par le biais des outils numériques comme la tablette tactile, réussissent à se focaliser sur l'activité tout en participant activement dans le groupe de travail. Un lien pourrait donc être trouvé entre progrès en socialisation et support d'apprentissages de type tablette tactile.

6. Limites des données trouvées et discussion

6.1 Limites

Dans cette partie nous allons définir les limites des résultats obtenus suite à ces différentes expérimentations en classe. En effet, plusieurs paramètres entrent en jeu et peuvent ainsi influer sur la validité et la généralisation que l'on peut tirer des observations.

6.1.1 Limites liées au nombre d'élèves observés :

La taille de notre population étudiée, en l'espèce les élèves de grande section maternelle étant très élevée, environ 665 040 élèves pour l'année 2016 (soit 30% de la totalité des élèves en maternelle), il faudrait pour valider les observations, une taille d'échantillon de 2 393 élèves de grande section maternelle. Ainsi on aurait une marge d'erreur à 2% et un niveau de confiance à 95%. Il est donc évident que pour certifier les résultats trouvés dans ce mémoire, il faudrait prolonger la phase d'expérimentation pour observer un ensemble de 2 377 élèves.
Cette étude ne permet donc pas de tirer de conclusions générales mais seulement de mettre en lumière le lien entre la socialisation et l'utilisation de tablettes tactiles dans un contexte précis.

6.1.2 Limites liées à la place de l'enseignant dans l'activité :

Les résultats obtenus dépendent d'une variable qui est la participation importante ou non de l'enseignant dans la tâche. En effet, pour l'activité sur Boucles d'or et les trois ours, avec le groupe test, je ne suis pas beaucoup intervenu sauf pour résoudre des problèmes d'ordre technique (prendre une photo, enregistrer sa voix…). Avec le groupe témoin, cela s'est passé différemment. Comme les élèves ne savent pas écrire, c'est vers moi que chacun se tournait

pour me dicter leur phrase. Ainsi, j'étais au centre des interactions car ayant le stylo et le feuille devant moi, chaque élève devait passer par mon écrit. Ce mode de fonctionnement a je pense influencé le comportement de certains élèves comme notamment Mattieu qui a pour habitude de mener le groupe. Il n'aura donc semble-il pas osé le faire ou simplement ou pas pensé à le faire.

Pour les deux activités sur le jeu du memory, je ne suis pas beaucoup intervenu que ce soit avec le groupe test ou avec le groupe témoin. Je n'ai donc pas eu un rôle déterminé dans le déroulement du jeu, ce qui a sûrement permis aux élèves de ne pas être influencés de manière trop importante par ma présence.

6.1.3 Limites liées au manque de connaissances de l'outil numérique :

C'est donc grâce au réseau Canopé de Lyon que j'ai pu me voir attribuer un ensemble de quatre tablettes tactiles sur une période de 20 jours au mois de janvier 2017. Les élèves de ma classe n'ayant pas eu l'opportunité d'en avoir dans leur école et ce depuis la petite section maternelle, c'était donc la première fois pour la majorité d'entre eux qu'ils utilisaient une tablette tactile. De ce fait, la première séance que j'ai pu mener avec mes élèves de grande section, a servi de découverte de cet outil numérique. L'enjeu était d'avoir une première approche et prise en main de cet outil par le bais notamment de quelques explications de ma part et ensuite avec une pratique avec des petits jeux sur l'alphabet. Les élèves ont donc tous pu utiliser la tablette tactile sur ce temps. Le lendemain, un second temps de découverte a été mené. C'est donc à partir de la deuxième semaine de possession des tablettes que j'ai commencé les expérimentations. Les élèves étant en maternelle, il est très recommandé de fonctionner de manière répétitive pour ancrer les connaissances et les savoirs faire. Une limite notable est donc celle du manque de pratique des élèves avec cet outil numérique. En effet, les élèves qui sont passés sur l'élaboration du livre numérique avec Boucles d'or et les trois ours ont eu plus de mal à utiliser la tablette tactile car il leur manquait ce savoir-faire que l'on peut uniquement acquérir avec la pratique de l'objet. Afin d'obtenir des résultats plus pertinents il aurait donc été plus judicieux de prévoir un ensemble conséquent de séances de prise en main de la tablette et des applications spécifiques comme « Book Creator » ou « Animaux de compagnie » par exemple.

6.2 Discussion :

L'utilisation de la tablette tactile au-delà de la socialisation permet aux élèves d'interagir pleinement avec leur support d'apprentissage ce que ne permet pas la plupart des supports traditionnels. En effet si l'on prend l'exemple du livre numérique avec « Book Creator », l'élève va pouvoir du début à la fin de l'activité agir directement sur le support d'apprentissage qu'est le livre numérique. Il aura en amont fabriqué et peint les productions plastiques représentant les personnages ainsi que les éléments clés de l'histoire de Boucles d'or et les trois ours. Et il pourra les réutiliser en les intégrant dans ce livre grâce à la prise et l'insertion d'une photo. De plus, son intervention ne s'arrête pas là, il peut aussi enregistrer sa propre voix avec l'outil dictaphone présent sur la tablette. Il aura donc la possibilité de s'entrainer et de valider ou refaire l'enregistrement pour obtenir celui qui sera approprié. L'élève aura aussi la possibilité de travailler la disposition des éléments du livre que ce soit le positionnement de la photo, sa taille ou encore l'ajout d'éléments de décors pour donner une vraie valeur créative au support d'apprentissage. C'est donc par ses multiples actions et interactions tout au long de l'activité que l'élève va progresser et s'investir dans l'activité. A la différence de la forme traditionnelle avec l'enseignant qui rédige sur une feuille ce que les élèves lui dictent, la tablette implique plus l'élève et réduit le degré d'intervention de l'enseignant. L'élève gagne donc en autonomie et s'approprie l'outil numérique pour ainsi en connaître les utilisations.

Avec l'expérimentation du jeu du memory en lien avec la langue anglaise, la tablette possède un avantage indéniable, celui d'apporter de la sonorité aux éléments sélectionnés. En maternelle la première approche d'une langue étrangère se fait à l'oral. Avoir le bon accent est donc important pour permettre aux élèves de se faire une première image de la sonorité cette langue étrangère. Ainsi avec l'application « Animaux de compagnie » pour le jeu du memory, les élèves entendent une personnes anglaises leur dire le nom de l'animal à chaque fois qu'ils appuient dessus. Il n'est en effet pas possible de retrouver ce système sonore avec un jeu du memory en papier. De plus, les élèves peuvent avec l'application sur tablette s'enregistrer pour que ce soit leur voix qui dise le nom de l'animal en anglais. Cela permet aux élèves d'être de véritables acteurs de leurs apprentissages comme on a pu le voir avec la création du livre numérique. Le fait d'impliqué encore plus les élèves agit directement sur leur motivation dans l'activité.

Ce qu'on remarque au niveau de l'attention de l'élève c'est que la tablette peut à la fois permettre à l'élève d'être concentré sur l'activité ou au contraire le conduire à être dispersé et donc transgresser les règles de l'activité.

En effet on remarque qu'avec une activité de co-création réalisée avec une tablette, les élèves ont plus de mal à garder leur attention étant donné que l'objet qui est commun au groupe, se voit être conservé à tour de rôle par un seul élève qui va interagir avec pendant un certaine durée (en moyenne des interventions de 30 secondes). Par exemple, pendant que Louise prenait en photo papa ours avec la tablette et plaçait ensuite la photo dans la page de notre livre numérique, John s'était mis à faire des bruits avec sa bouche de manière volontaire car il regardait en même temps Louise. Ce comportement semble être à la fois provocateur dans le sens où l'élève marque son mécontentement et aussi sa présence par ce bruit perturbateur. Ces perturbations pourraient aussi se comprendre comme une volonté de s'approprier la tablette en refusant l'intervention de ses camarades. Il ne faut pas oublier que les élèves sont en grande section maternelle ce qui explique de manière générale les difficultés que rencontrent encore un certain nombre d'élèves à partager le matériel de classe et à attendre son tour.

7. Projection dans le métier en lien avec les résultats de ma recherche.

C'est donc avec un sentiment d'avoir approfondi mes connaissances sur la mise en place d'un outil numérique telle que la tablette tactile que je vais me lancer à plein temps dans le métier d'enseignant. Mes recherches théoriques m'ont permis de mieux appréhender les enjeux liés à l'utilisation de tablettes tactiles en classe. Je reste donc vigilante quant au besoin de proposer une utilisation encadrée et brève de cet outil de travail qui peut être néfaste pour des élèves de bas âge. Grâce à la pratique en classe et donc à la préparation d'activités sur tablette tactile que j'ai pu aussi analyser avec la vidéo, je sors de cette phase d'expérimentation avec des idées et des lignes directrices quant aux possibilités qu'offre cet outil numérique. Je pense donc si je dispose en effet de tablettes tactiles, que je proposerais pour des élèves de maternelle des activités sous forme de jeux collaboratifs afin de créer une dynamique de groupe et d'inciter les élèves à agir ensemble pour atteindre un même but. Je suis en effet consciente que selon la réceptivité des élèves par rapport à cet outil et selon leur personnalité, les élèves peuvent faire évoluer positivement leur comportement et ainsi progresser dans leurs étapes de socialisation.

De plus, les nombreuses fonctionnalités de cette tablette sont des ressources précieuses pour permettre aux élèves d'être pleinement acteur de leurs apprentissages en créant, photographiant, filmant divers éléments pour construire leur propre support.

CONCLUSION

Dans son développement social, l'élève de cycle 1 apprend notamment à communiquer ses émotions, à construire des relations avec ses camarades, à résoudre des conflits, à coopérer et participer dans un groupe ainsi qu'à se familiariser avec les règles de vie. Peut-on dire que l'utilisation de jeux éducatifs sur tablette tactile aide l'enfant à progresser plus vite socialement ?

Selon l'expérimentation avec Boucles d'or et les trois ours, 6 des 8 élèves ont eu des comportements plutôt similaires vis à vis des règles. Ces six élèves ont su respecter la règle du chacun son tour. Cependant avec l'activité sans tablette, les élèves ont été plus concentrés et ont plus rappelé les règles à leurs camarades favorisant ainsi la communication et permettant de reprendre l'activité dans de bonnes conditions. Pour les deux élèves restants, ce que j'ai pu observer c'est qu'un élève qui a une tendance à être meneur de jeu dans la classe en général, a plus de facilité à suivre ce comportement avec l'outil numérique comme le montre le cas de John. Lors de l'activité sur feuille A1, Mattieu a quant à lui totalement changé de comportement et a très bien réagit face aux règles et au groupe ce qui est en opposition totale avec son statut de meneur de jeu.

De plus, selon l'expérimentation deux, la tablette tactile peut tout aussi bien aider un élève qui est réceptif à ce type de support à évoluer positivement dans le jeu mais elle peut aussi engendrer un comportement individualiste. C'est le cas avec Manoé qui est attiré par les supports numériques mais qui de ce fait a du mal à considérer que d'autres joueurs peuvent eux aussi intervenir avant lui. Son impatience lui fait donc passer outre les règles de l'activité et modifie son comportement. Un même élève peut donc réagir très différemment à une activité selon le support d'apprentissage choisi. Les élèves ne sont pas réceptifs aux mêmes stimulations. Si l'on prend le cas d'Iris, on constate bien que la tablette est un moyen parmi d'autre de canaliser son attention. Elle devient ainsi plus impliquée et elle prend conscience des règles du jeu et les respecte.

A travers cette phase d'expérimentations, mon hypothèse de départ ne se confirme que pour un seul élève : Iris. De ce fait je ne peux pas répondre positivement à ma problématique et mon hypothèse de départ est invalidée.

BIBLIOGRAPHIE

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Deldime, R. and Vermeulen, S. (2004). *Le développement psychologique de l'enfant*. 7e éd. Paris : De Boeck Supérieur.

Doise, W. & Mugny, G. (1981). *Le développement social de l'intelligence*. Paris : Inter-éditions. pp. 127-129.

Fabre, M. (1999). *Situations-problèmes et savoir scolaire*. p.102.

Ferland, F (2003). *Le modèle ludique : le jeu, l'enfant ayant une déficience physique et l'ergothérapie*, p. 33.

Guidetti, M. (2002). *Les étapes du développement psychologique* (Armand Colin). pp. 55-59.

Rocher.G (1970). *Introduction à la Sociologie générale*, p.33.

Lehalle, H. & Mellier, D. (2005). *Psychologie du développement*. Paris : Dunod. pp. 210-213.

Mareau, C. & Vanek Dreyfus, A. (2004). *L'indispensable de la psychologie*. Levallois-Perret : Studyrama. pp.47-75.

Paes. F (2009). *J'entre en Maternelle...trucs et astuces à l'usage des parents*. Paris : Société des Ecrivains. pp.27-30.

Qribi, A. (2005). Socialisation et identité. *Revue Empan*, 58(2), p.129.

Vinot-Coubetergues, M., & Marc, E. (2014). *Les fondements des psychothérapies: Des origines aux neurosciences*. Paris: Dunod (p. 317).

REFERENCES WEBOGRAPHIQUES

Education.gouv (2015). *Plan numérique pour l'éducation : le déploiement pour 2016 se poursuit avec un nouvel appel à projets destiné aux collèges*. Disponible sur : http://www.education.gouv.fr/cid95809/plan-numerique-pour-l-education-le-deploiement-pour-2016-se-poursuit-avec-un-nouvel-appel-a-projets-destine-aux-colleges.html.

Eduscol.education.fr. (2016). *Apprendre avec des tablettes tactiles, des TNI - Tablettes tactiles : retours d'expérimentations et potentialités pédagogiques*. Disponible sur : http://eduscol.education.fr/cid71927/retour-des-experimentations-tablettes-tactiles.html.

Legifrance.gouv.fr. (2011). *Vocabulaire de l'audiovisuel et de l'informatique*. Disponible sur : https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000023603664.

Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche. (2015). *Programme d'enseignement de l'école maternelle*. Récupéré le 24 octobre 2016 sur le site du gouvernement : http://www.education.gouv.fr/cid87300/rentree-2015-le-nouveau-programme-de-l-ecole-maternelle.html

Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche. (2015). *Socle commun de connaissances, de compétences et de culture*. Récupéré le 24 octobre 2016 sur le site du gouvernement : http://www.education.gouv.fr/cid2770/le-socle-commun-de-connaissances-et-de-competences.html

Dany Hamon et François Villemonteix, (2015) « *Le rapport des élèves et des enseignants aux tablettes numériques à l'école primaire : vers une évolution de la forme scolaire ?* », Distances et médiations des savoirs. http://dms.revues.org/1143 ; DOI : 10.4000/dms.1143

GLOSSAIRE

Termes	Définitions
TICE	Les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) recouvrent les outils et produits numériques pouvant être utilisés dans le cadre de l'éducation et de l'enseignement (TICE = TIC + Enseignement).

ANNEXES

SOMMAIRE

Annexe 1 : Demande d'autorisation d'enregistrements vidéo dans la classe

Annexe 2 : Boucles d'or et les trois ours avec l'application « Book Creator »

Annexe 3 : Boucles d'or et les trois ours sur une affiche en format A1

Annexe 4 : Groupe test - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de John

Annexe 5 : Groupe test - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Louise

Annexe 6 : Groupe test - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Clara

Annexe 7 : Groupe test - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Noémie

Annexe 8 : Groupe témoin - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Mattéo

Annexe 9 : Groupe témoin - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Mattieu

Annexe 10 : Groupe témoin - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Eva

Annexe 11 : Groupe témoin - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Nela

Annexe 12 : Boucles d'or et les trois ours - Statistiques temporelles entre les deux groupes

Annexe 13 : Jeu du memory avec l'application « Animaux de compagnie »

Annexe 14 » : Jeu du memory avec les feuilles de papiers découpées en 24 pièces

Annexe 15 : Groupe test - Jeu du memory - Grille d'observation de Iris

Annexe 16 : Groupe test - Jeu du memory - Grille d'observation de Armand

Annexe 17 : Groupe test - Jeu du memory - Grille d'observation de Lisa

Annexe 18 : Groupe test - Jeu du memory - Grille d'observation de Manoé

Annexe 19 : Groupe témoin - Jeu du memory - Grille d'observation de Iris

Annexe 20 : Groupe témoin - Jeu du memory - Grille d'observation de Armand

Annexe 21 : Groupe témoin - Jeu du memory - Grille d'observation de Lisa

Annexe 22 : Groupe témoin - Jeu du memory - Grille d'observation de Manoé

Annexe 23 : Jeu du memory - Statistiques temporelles entre les deux groupes

Annexe 1 : Demande d'autorisation d'enregistrements vidéo dans la classe

Demande d'autorisation d'enregistrements vidéo dans la classe

Madame, Monsieur, dans le cadre d'un projet pédagogique d'expérimentation des tablettes numériques en classe, je suis amenée à filmer les séances que je vais conduire avec ces tablettes.
Ce projet se déroulera les lundis et mardis du 9 au 24 janvier 2017.
Les enregistrements vidéo ne seront pas diffusés et ils seront **uniquement visionnés par moi-même** dans le cadre de la réalisation de ce projet pédagogique.
Je m'engage à l'issue de ce projet, le 1 juillet 2017, à supprimer la totalité des vidéos qui seront enregistrées.
Cordialement,
Madame GAILLETON.

Autorisation des parents/responsables légaux :

Prénom et nom de l'élève :

.....

Prénom et nom du responsable légal 1:	**Prénom et nom du responsable légal 2 :**
.....	.....
Veuillez cocher : ☐ Je donne mon accord à Madame Mélanie GAILLETON pour filmer mon enfant dans le cadre de ce projet réalisé en classe avec les tablettes numériques. ☐ Je ne veux pas que mon enfant soit filmé.	Veuillez cocher : ☐ Je donne mon accord à Madame Mélanie GAILLETON pour filmer mon enfant dans le cadre de ce projet réalisé en classe avec les tablettes numériques. ☐ Je ne veux pas que mon enfant soit filmé.
Lieu, date et signature :	Lieu, date et signature :

Annexe 2 : Boucles d'or et les trois ours avec l'application « Book Creator »

Elèves en début de séance avec les productions plastiques sur la table ainsi que la tablette.

Elève qui prend une des productions plastiques en photo ici le bol de bébé ours.

Elève qui s'enregistre avec le dictaphone.

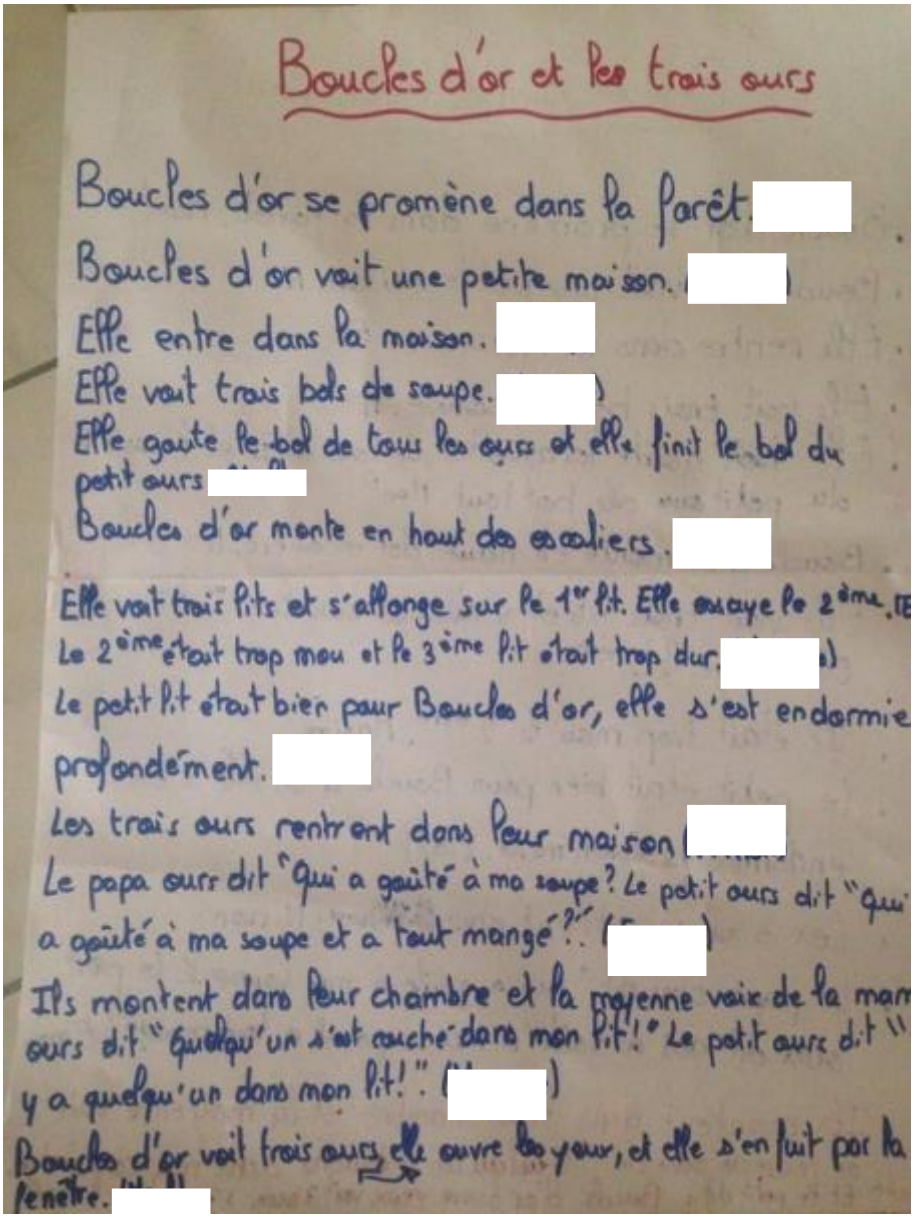
Première page du livre numérique.

Exemple de page du livre numérique.

Exemple de page du livre numérique.

Annexe 3 : Boucles d'or et les trois ours sur une affiche en format A1

Les carrés blancs ont été disposés pour cacher le prénom des élèves.



Boucles d'or et les trois ours

Boucles d'or se promène dans la forêt.

Boucles d'or voit une petite maison.

Elle entre dans la maison.

Elle voit trois bols de soupe.

Elle goute le bol de tous les ours et elle finit le bol du petit ours

Boucles d'or monte en haut des escaliers.

Elle voit trois lits et s'allonge sur le 1er lit. Elle essaye le 2ème. Le 2ème était trop mou et le 3ème lit était trop dur.

Le petit lit était bien pour Boucles d'or, elle s'est endormie profondément.

Les trois ours rentrent dans leur maison

Le papa ours dit "qui a goûté à ma soupe? Le petit ours dit "qui a goûté à ma soupe et a tout mangé?"

Ils montent dans leur chambre et la moyenne voix de la maman ours dit "Quelqu'un s'est couché dans mon lit!" Le petit ours dit "y a quelqu'un dans mon lit!".

Boucles d'or voit trois ours elle ouvre les yeux, et elle s'en fuit par la fenêtre.

Annexe 4 : Groupe test sur Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de John

Nature des interventions :	**Verbales**	**Non verbales**
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Occasionnellement. L'élève cherche constamment à avoir la parole et à être au centre des interventions.	Il lève la main souvent pour avoir la parole quand ce n'est pas à lui.
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Oui, il s'écrie souvent : « Et moi ? » quand ce n'est pas son tour.	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?	Non	Non, il fait des bruits quand c'est au tour de ses camarades pour attirer l'attention sur lui.
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Non, il veut garder l'ensemble des personnages avec lui.
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	Non	
Utilise-t-il les termes de politesse (s'il te plait, merci, etc) ?	Non	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le meneur	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non, il fait tout pour être au centre de l'activité et se comporte comme s'il était le « petit chef » du groupe.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui. John : « Oh non je ne veux pas prendre en photo maman ours	John prend des mains de Noémie la chaise en carton

	je veux le papa ! » « Et moi ? Et nous ? » « Oh non » Enseignant : « Noémie tu vas prendre en photo la chaise de papa ours. » John : « Et moi ?! » (en levant le doigt).	qu'elle vient de prendre en photo pour les avoir toutes vers lui. Il fait de même avec Clara et lui prend le bol de maman ours qu'elle vient de photographier. Il me demande ensuite de regarder ce qu'il a rassembler.
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	**Enregistrements audio :** - n°2, 7, 8	**Manipulation avec la tablette :** <u>Prise de photos :</u> - Boucles d'or, maman ours, la chaise de bébé ours
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui mais avec difficulté.

Annexe 5 : Groupe test - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Louise

Nature des interventions :	**Verbales**	**Non verbales**
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Oui
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Oui
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	/	/
Utilise les termes de la politesse (s'il te plait, merci, etc).	Oui (merci)	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le soumis	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non. Elle se laisse guider et est heureuse d'obéir.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	/	/
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	**Enregistrements audio :** - n°4, 9, 11	**Manipulation avec la tablette :** <u>Prise de photos :</u> - papa ours, la chaise de maman ours, le bol de bébé ours
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui, elle est très impliquée.

Annexe 6 : Groupe test - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Clara

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?	Oui	
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Oui
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?	Oui	
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	/	/
Utilise les termes de la politesse (s'il te plait, merci, etc).	Oui (merci)	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le réaliste.	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non, elle allie sérieux et assurance.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	/	/
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	**Enregistrements audio :** - n° 1, 5, 12	**Manipulation avec la tablette :** **Prise de photos :** - Boucles d'or - bol de maman ours - bol de papa ours
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 7 : Groupe test - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Noémie

Nature des interventions : :	**Verbales**	**Non verbales**
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Oui, « Non, il ne faut pas toucher ! ».	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Oui
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Oui
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	Non.	
Utilise les termes de la politesse (s'il te plait, merci, etc).	Oui (merci)	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le soumis	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non. Elle se laisse guider et est heureuse d'obéir.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui	
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	**Enregistrement audio :** - n°3, 6, 10	**Manipulation avec la tablette :** <u>Prise de photos :</u> - bébé ours - chaise de papa ours
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 8 : Groupe témoin - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Mattéo

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
Est capable d'appliquer la règle du « chacun son tour ».	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Il montre à Mattieu que ce n'est pas le moment de jouer avec le matériel en lui indiquant qu'il faut reposer le bol de papa ours.	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?	Oui	
Respect des règles de la classe		
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	Non	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le réaliste	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non, il allie sérieux et assurance.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui. Il dit clairement à Mattieu ce qu'il ne faut pas faire et lui montre qu'il faut poser ce qu'il a dans les mains.	
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?		Il lève le doigt quand je demande à qui est-ce de jouer ?
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	

Participation dans l'activité :	Elle voit trois bols de soupe. Le 2ème était trop mou et le 3ème lit était trop dur. Ils montent dans leur chambre et la moyenne voix de la maman ours dit « Quelqu'un s'est couché dans mon lit ! Le petit ours dit « Il y a quelqu'un dans mon lit ! ».	
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 9 : Groupe témoin - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Mattieu

Nature des interventions :	**Verbales**	**Non verbales**
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?	Oui	
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?	Sur certains points oui, notamment pour participer au rangement de l'activité. Il demande à la fin de l'activité « C'est quand qu'on range ça ? » en parlant de l'affiche en format A1.	Il joue avec le bol de papa ours situé à proximité sur la table au milieu de l'activité. Mattéo intervient pour lui dire d'arrêter.
Respect des règles de la classe		
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	Non	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le meneur	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Oui totalement. Il ne cherche pas à imposer ses idées ni à couper la parole à ses camarades pour que l'attention soit sur lui. Il ne montre en plus aucun signe de violence à l'égard de ses camarades (contrairement à ses agissements lors d'autres activités).	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	/	/
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Boucles d'or et les trois ours se promène dans la forêt. Elle goûte le bol de tous les ours et elle finit le bol du	

	petit ours. Le petit lit était bien pour Boucles d'or, elle s'est endormie profondément. Boucles d'or ouvre les yeux, elle voit trois ours et elle s'enfuit par la fenêtre.	
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 10 : Groupe témoin - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Eva

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Pas à chaque fois. Elle intervient souvent pour raconter une partie de l'histoire quand c'est au tour d'un camarade.	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Rappelle l'ordre de passage : « C'est à Mattéo ! ». Quand Nela et Mattieu touche encore la matériel, Eva leur dit : « Vous ne touchez pas ! » « Mattieu il touche ! ». « Il a fait trois fois Mattieu ! » pour signifier qu'il est trop intervenu. Il avait en fait simplement pris son temps pour constituer une seule phrase c'est pour cela qu'Eva avait cru qu'il avait donné 3 informations différentes.	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?	Oui, la plupart des consignes.	
Respect des règles de la classe		
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	Oui quand Mattieu touche le matériel et que ce n'est pas le moment de le faire après lui avoir signalé et comme Mattieu ne réagit pas, Eva me sollicite pour que j'intervienne.	
Comportement dans le groupe		

Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le verbal	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non, son langage domine en effet dans la plupart des activités qu'elle réalise.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui	
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	En regardant la feuille, elle constate qu'il y a plein de « e ». Il s'agit effectivement de la répétition du pronom « elle » qui apparait en début de phrase. Elle précise aussi qu'il y a 5. Elle constate lorsque c'est au tour de Mattéo que j'ai oublié d'écrire son prénom à la fin de sa phrase. Elle prend différentes intonations pour raconter l'histoire selon que ce soit papa ou maman ours qui parle.	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Elle entre dans la maison. Elle voit trois lits et s'allonge sur le 1er lit. Elle essaye le 2ème. Le papa ours dit « Qui a goûté à ma soupe ? ». Le petit ours dit « Qui a goûté à ma soupe et a tout mangé ? ».	
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 11 : Groupe témoin - Boucles d'or et les trois ours - Grille d'observation de Nela

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?	Oui.	
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?	Globalement oui.	Joue un petit peu avec le matériel en carton à proximité sur la table.
Respect des règles de la classe		
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	/	/
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le persévérant	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non, elle est en effet capable de s'investir longuement avec une même activité.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	/	/
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Boucles d'or voit une petite maison. Boucles d'or monte en haut des escaliers. Les trois ours rentrent dans leur maison.	
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 12 :Boucles d'or : groupe test avec tablette

Caractéristiques :	
Durée en minutes :	20
Durée en secondes :	1200

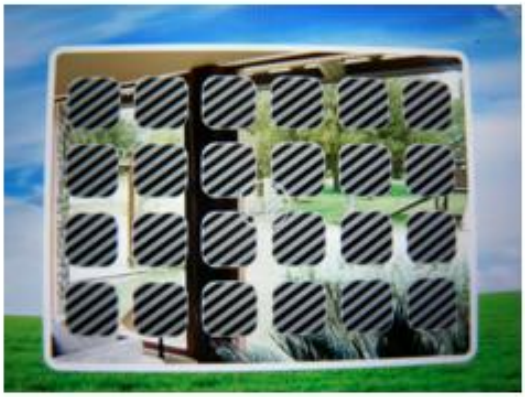
	Durée en secondes des interventions verbales	Pourcentage des interventions verbales sur la durée totale de l'activité	Durée en secondes des interventions non verbales	Pourcentage des interventions non verbales sur la durée totale de l'activité	Total des interventions en secondes	Durée total des interventions en minutes et secondes
John	193	16%	153	13%	346	5 min et 46 s
Louise	100	8%	93	8%	193	3 min et 13 s
Clara	127	11%	147	12%	274	4 min et 34 s
Noémie	80	7%	113	9%	193	3 min et 13 s
Total	500	42%	506	42%	1006	**16 min et 46 s**

Boucles d'or : groupe témoin sans tablette

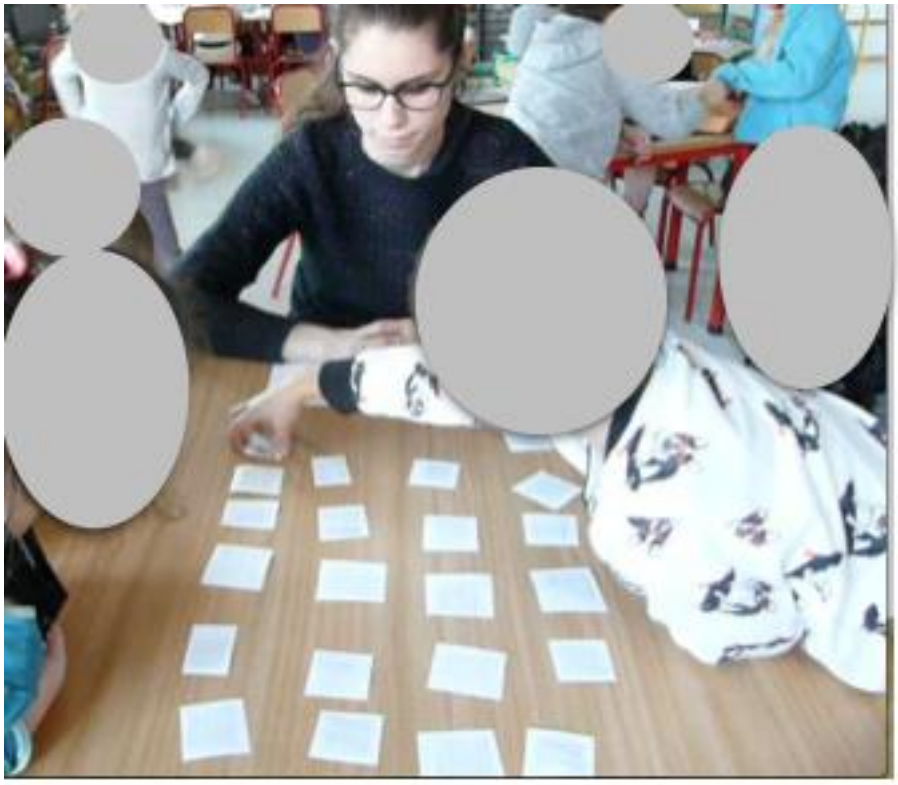
Caractéristiques :	
Durée en minutes :	20
Durée en secondes :	1200

	Durée en secondes des interventions verbales	Pourcentage des interventions verbales sur la durée totale de l'activité	Durée en secondes des interventions non verbales	Pourcentage des interventions non verbales sur la durée totale de l'activité	Total des interventions en secondes	Durée total des interventions en minutes et secondes
Mattéo	150	13%	40	3%	190	3 min et 10 s
Mattieu	90	8%	20	2%	110	1 min et 50 s
Eva	141	12%	30	3%	171	2 min et 51 s
Nela	80	7%	50	4%	130	2 min et 10 s
Total	461	38%	140	12%	601	**10 min et 1 s**

Annexe 13 : Jeu du memory avec l'application « Animaux de compagnie ».



Annexe 14 : Jeu du memory avec les feuilles de papiers découpées en 24 pièces



Annexe 15 : Groupe test - Jeu du memory - Grille d'observation de Iris

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui, sauf une fois.	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Une seule fois : « C'est à moi ».	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?	Oui	
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?	Oui	
Encourage ses camarades quand ils réussissent à trouver une paire.	Oui	Elle applaudit.
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	Non	
Utilise-t-il les termes de politesse (s'il te plait, merci, etc) ?	Très peu.	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	L'imaginatif	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Oui, elle se canalise sur cette activité et ne cherche pas à faire autre chose.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui, « C'est à moi ! ».	
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Prononciation des termes : - dog, cat, rabbit	Découverte des paires suivantes : - 3 paires de chiens - 1 paire de lapins
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 16 : Groupe test - Jeu du memory - Grille d'observation de Armand

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Oui
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Oui
L'élève encourage-t-il ses camarades quand ils réussissent ?	Oui, « bravo ».	Il applaudit.
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	Non	
Utilise-t-il les termes de politesse (s'il te plait, merci, etc) ?	Souvent	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le soumis	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non. Il se laisse guider et est heureux d'obéir.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	/	/
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Oui. « Elle a réussi, bravo ! » (en parlant d'Iris qui avait trouvé une paire.).	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Prononciation des termes : - dog, cat, rabbit	Découverte des paires suivantes : - 1 paire de chiens - 1 paire de chats - 1 paire de lapins
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 17 : Groupe test - Jeu du memory - Grille d'observation de Lisa

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Oui
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Oui
L'élève encourage-t-il ses camarades quand ils réussissent ?	Oui.	Elle applaudit.
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	/	/
Utilise-t-il les termes de politesse (s'il te plait, merci, etc) ?	Très souvent	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le réaliste	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non. Elle allie sérieux et assurance.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	/	/
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Oui, elle fait une remarque pertinente : « Ah il y a beaucoup de dog dans ce jeu ! ».	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Prononciation des termes : - dog, cat, rabbit	Découverte des paires suivantes : - 3 paires de chiens
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 18 : Groupe test - Jeu du memory - Grille d'observation de Manoé

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Le plus souvent.	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Oui, deux fois : « A moi ! ».	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Oui, il dit : « C'est à Iris de jouer ».	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Non, il n'attend pas son tour. Il n'est pas patient.
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Pas à chaque fois.
L'élève encourage-t-il ses camarades quand ils réussissent ?	Oui	Il applaudit.
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	Non	
Utilise-t-il les termes de politesse (s'il te plait, merci, etc) ?	Souvent	
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	L'actif	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non. Il souhaite en effet dépenser son énergie en voulant tout le temps agir sur la tablette.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui. « A moi ! » (Deux fois).	
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Prononciation des termes : - dog, cat, rabbit	Découverte des paires suivantes : - 1 paire de lapins - 1 paire de chiens
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 19 : Groupe témoin - Jeu du memory - Grille d'observation de Iris

Nature des interventions :	**Verbales**	**Non verbales**
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Le plus souvent	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Oui, 2 fois : « C'est à moi ! »	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Pas tout le temps, elle cherche à retourner plus que deux cartes quand c'est à son tour. Elle n'attend pas son tour à chaque fois.
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Oui
L'élève encourage-t-il ses camarades quand ils réussissent ?	Non	
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	/	/
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	L'imaginatif	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non. Elle fait jouer son imaginaire en attrapant des choses à proximité d'elle pour jouer avec et est facilement distraite.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui	Oui. En début de séance, se lève pour regarder derrière la caméra plusieurs fois malgré plusieurs rappels. Elle attrape un jeu à proximité de la table et le manipule. Elle touche les cartes

		alors que ce n'est pas son tour. Au milieu de la partie, elle refuse de jouer, croise les bras et met la tête dedans. Après un rappel ferme de ma part elle reprend le jeu.
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Prononciation des termes : - dog, cat, rabbit	Découverte des paires suivantes : - 1 paire de chiens, 1 paire de chats, 1 paire de lapins.
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Difficilement.

Annexe 20 : Groupe témoin - Jeu du memory - Grille d'observation de Armand

Nature des interventions :	**Verbales**	**Non verbales**
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Oui
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Oui
L'élève encourage-t-il ses camarades quand ils réussissent ?	Oui.	Il applaudit.
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	/	/
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le soumis	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non, il se laisse guider et est heureux d'obéir.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui. « Aller, tourne Iris ! ».	Non
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Prononciation des termes : - dog, cat, rabbit	Découverte des paires suivantes : - 2 paires de chiens - 1 paire de chats
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 21 : Groupe témoin - Jeu du memory - Grille d'observation de Lisa

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Non	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Oui
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Oui
L'élève encourage-t-il ses camarades quand ils réussissent ?	Oui.	Elle applaudit.
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	/	/
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	Le réaliste	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Non. Elle allie sérieux et assurance.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	/	/
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Oui, elle dit à ses camarades qui trouve une paire : « Very good ! ».	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Prononciation des termes : - dog, cat, rabbit	Découverte des paires suivantes : - 1 paire de chiens - 2 paires de chats - 1 paire de lapins
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 22 : Groupe témoin - Jeu du memory - Grille d'observation de Manoé

Nature des interventions :	Verbales	Non verbales
Respect des règles de l'activité données par l'enseignant		
L'élève est-t-il capable d'appliquer la règle du « chacun son tour » ?	Oui	
L'élève réclame-t-il son tour quand c'est à un autre camarade de jouer ?	Non	
L'élève prend-t-il soin du matériel à disposition ?		Oui
L'élève rappelle-t-il (si besoin) les règles à ses camarades ?	Oui, « Iris tu retournes que deux cartes ! ».	
L'élève respecte-t-il les consignes propres à l'activité ?		Oui
Respect des règles de la classe		
L'élève partage-t-il le matériel avec les pairs lorsque cela est approprié ?		Oui
L'élève encourage-t-il ses camarades quand ils réussissent ?	Oui	Il applaudit.
L'élève demande-t-il l'aide de l'enseignant pour régler un conflit ?	/	/
Comportement dans le groupe		
Quelle est son attitude dans le groupe en générale ?	L'actif	
L'attitude est-elle différente lors de cette activité ?	Oui, il respecte très bien la règle du chacun son tour et reste patient quand les camarades jouent.	
L'élève exprime-t-il son mécontentement ?	Oui. « Aller tourne Iris, ça va pas durer 10 minutes quand même ! ».	Non
Observations complémentaires		
L'élève prend des initiatives ?	Non	
L'élève a compris l'objectif de l'activité ?	Oui	
Participation dans l'activité :	Prononciation des termes : - dog, cat, rabbit	Découverte des paires suivantes : - 1 paire de chiens - 1 paire de lapins
L'élève va jusqu'au bout de l'activité ?		Oui

Annexe 23 : Memory groupe test avec tablette

Caractéristiques :	
Durée en minutes :	10
Durée en secondes :	600

	Durée en secondes des interventions verbales	Pourcentage des interventions verbales sur la durée totale de l'activité	Durée en secondes des interventions non verbales	Pourcentage des interventions non verbales sur la durée totale de l'activité	Total des interventions en secondes	Durée total des interventions en minutes et secondes
Iris	24	4%	45	8%	69	1 min et 9 s
Armand	20	3%	36	6%	56	56 s
Lisa	23	4%	44	7%	67	1 min et 12 s
Manoé	25	4%	32	5%	57	57 s
Total	92	15%	157	26%	249	**4 min et 14 s**

Memory groupe témoin sans tablette

Caractéristiques :	
Durée en minutes :	10
Durée en secondes :	600

	Durée en secondes des interventions verbales	Pourcentage des interventions verbales sur la durée totale de l'activité	Durée en secondes des interventions non verbales	Pourcentage des interventions non verbales sur la durée totale de l'activité	Total des interventions en secondes	Durée total des interventions en minutes et secondes
Iris'	28	5%	49	8%	77	1 min et 17 s
Armand'	24	4%	57	10%	81	1 min et 21 s
Lisa'	20	3%	45	8%	65	1 min et 5 s
Manoé'	23	4%	43	7%	66	1 min et 6 s
Total	**95**	**16%**	**194**	**32%**	**289**	**4 min et 49 s**

Mélanie GAILLETON

Usage des tablettes en maternelle : l'utilisation en classe d'applications sur tablettes tactiles dans un but éducatif favorise-t-elle la socialisation des élèves de cycle 1 ?

95 Pages

Chapitre 1 : 6 pages - Chapitre 2 : 4 pages - Chapitre 3 : 6 pages - Chapitre 4 : 5 pages - Chapitre 5 : 27 pages - Chapitre 6 : 3 pages - Chapitre 7 : 2 pages

Mémoire de Mélanie GAILLETON - **Université Claude Bernard Lyon1 - ESPE** - Université de Lyon 2016-2017

RESUME

Ma recherche s'intéresse aux usages de la tablette tactile en lien avec la socialisation à l'école maternelle. Mon objectif est de démontrer en quoi elle apporte une réelle plus-value au développement social de l'enfant. Pour ce faire je vais comparer un groupe de 4 enfants qui va jouer à un jeu éducatif sur la tablette à un groupe qui va jouer à ce même jeu mais de manière traditionnelle.

J'ai tout d'abord mené une étude théorique afin de me familiariser avec le terme de socialisation et afin de définir les principes et les liens que l'on peut établir avec des élèves de bas âges. Cette socialisation primaire ne s'effectue donc pas qu'avec la famille mais aussi à l'école. Les programmes de 2015 préconisent un environnement de travail où les enfants apprennent « ensemble à vivre ensemble ». Les outils numériques sont aussi présents dans ces nouveaux programmes et de nombreuses recherches sur les usages des tablettes tactiles ont été réalisées afin de constituer un socle de connaissances pour ces nouvelles pratiques d'apprentissage.

La méthode choisie pour le recueil de données est celle de l'observation d'élèves de grande section. Etant stagiaire à mi-temps j'ai pu observer dans ma classe de moyenne et grande sections chacun des quatre élèves du groupe test et chacun des quatre élèves du groupe témoin pour remplir une grille et ainsi construire mon outil de comparaison. C'est donc deux expérimentations distinctes qui ont été menées. Une en lien avec l'histoire de Boucles d'or et les trois ours où les élèves doivent élaborer un petit résumé de l'histoire. Ce résumé prend donc la forme d'un livre numérique avec la tablette et d'une feuille de présentation en format A1 pour le support traditionnel. La seconde expérimentation est un lien avec l'anglais et c'est à travers un jeu du memory sur les animaux que les élèves ont utilisé une application avec la tablette et de simples papiers d'animaux à retourner pour le support traditionnel.

Les résultats ont révélé que l'utilisation d'applications dans un but éducatif sur la tablette tactile ne permettait pas aux élèves de cycle 1 d'atteindre un stade de socialisation plus avancé que les élèves qui avaient fait cette même activité avec le support traditionnel.

MOTS-CLES

Socialisation, tablettes tactiles, élèves, cycle 1, éducatif, applications

DIRECTEUR-TRICE DE RECHERCHE

François POYET

MEMBRES DU JURY

François POYET

Brigitte NARVOR

DATE DE SOUTENANCE

14 juin 2017