



TABLETTES NUMÉRIQUES IPAD ET APPLICATIONS ÉDUCATIVES

Activités à réaliser avec les élèves
de la maternelle au secondaire



Je Passe Partout (Programme APO) Les technologies au service des apprentissages

Document réalisé grâce à l'appui financier du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport
(Programme d'action communautaire sur le terrain de l'éducation OPÉRATION PROJETS)

Mai 2015



TABLE DES MATIÈRES

○ Concours Mon livre préféré – tout le primaire	1
○ Créer une devinette – tout le primaire	2
○ Création d'une bande dessinée numérique – tout le primaire	3
○ Lecture interactive animée – maternelle, 1 ^{re} , 2 ^e et 3 ^e années	4
○ Réviser les leçons : français : les syllabes – 1 ^{re} année et classe de langage.....	5
○ Réviser les leçons : français : mots de vocabulaire – 1 ^{re} , 2 ^e et 3 ^e années	6
○ Réviser les leçons : maths : tables d'additions et de soustractions – 1 ^{er} cycle.....	7
○ Réviser les leçons : maths : numération, géométrie, lire l'heure, résolution de problèmes – 1 ^{er} cycle	8
○ Projet sur le recyclage – 2 ^e et 3 ^e cycles	9
○ Jeu-questionnaire pour réviser les compléments de phrases – 2 ^e et 3 ^e cycles.....	10
○ Ma dictée ou mes anagrammes de mots nouveaux – 2 ^e et 3 ^e cycles	11
○ Réviser les leçons : maths: tables de multiplications et de divisions – 2 ^e et 3 ^e cycles	12
○ Réviser les leçons : maths : fractions et pourcentages – 3 ^e cycle	13
○ Fausses nouvelles du 1 ^{er} avril – secondaire.....	14
○ Passage du primaire au secondaire – 6 ^e année et secondaire.....	15
○ Chasse au code QR pour la Saint-Valentin – secondaire.....	16
○ Description des applications suggérées.....	17



CONCOURS *MON LIVRE PRÉFÉRÉ* – TOUT LE PRIMAIRE

Description de l'activité

L'élève présente son livre préféré (papier ou numérique) à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *Adobe Voice*, *Book Creator*, *ChatterPix* (pour les plus petits) ou *iMovie* (pour les plus grands).

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 4 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Nous suggérons d'organiser un concours afin de motiver les élèves à participer à cette activité.

Principaux objectifs

Amener les élèves à développer le plaisir de lire, à travailler la compréhension de texte et la communication orale.

Trucs pour réussir l'activité

Dans la semaine précédant l'activité, demander à l'élève de : 1- choisir le livre qu'il veut présenter ; 2- lui suggérer de le lire à nouveau (pendant la semaine ou lors de votre soutien) ; et 3- lui présenter les questions, idées.

Suggestions de questions, d'idées pour le contenu

- Pourquoi j'aime ce livre ? / Pourquoi j'ai choisi ce livre ?
- Faire un résumé du livre
- Pourquoi les autres enfants devraient-ils le lire ?

Durée de l'activité

Idéalement, 30 à 60 minutes pouvant être réparties sur un maximum de 4 semaines.

Applications suggérées



Adobe Voice



Book Creator



ChatterPix



iMovie

CRÉER UNE DEVINETTE - TOUT LE PRIMAIRE

Description de l'activité

L'élève invente une devinette à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *Adobe Voice*, *Book Creator*.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 4 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Amener les élèves à composer des phrases et à apprendre ou réviser l'orthographe des mots.

Trucs pour réussir l'activité

- L'élève peut illustrer sa devinette.
- Un thème peut être proposé (animaux, moyens de transport, personnages célèbres).
- En soutien scolaire, chaque équipe peut présenter sa devinette aux autres élèves afin qu'ils trouvent la réponse.

Variation possible

Pour les élèves allophones ou ayant des troubles de langage, on peut proposer cette activité en ayant comme objectif de pratiquer l'expression orale. Applications suggérées : *ChatterPix* ou *Tellagami*.

Durée de l'activité

10 à 20 minutes.

Applications suggérées



Adobe Voice



Book Creator



ChatterPix



Tellagami

CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE – TOUT LE PRIMAIRE

Description de l'activité

L'élève crée une bande dessinée à l'aide des applications suivantes : *Comic Life* ou *Comic Maker*.

Cette activité peut se faire avec une personne ressource à l'école ou avec un membre de la famille à la maison.

On peut préparer l'activité avec des figurines ou des objets appréciés et choisis par l'enfant afin de l'impliquer le plus possible dans la préparation.

Principaux objectifs

Développer la planification d'une courte histoire dans le temps, manipuler les objets pour en faire une mise en scène, développer le langage, travailler la motricité fine et l'écriture des phrases avec intonation et changement de rôles.

Trucs pour réussir l'activité

- Préparer l'élève au projet en lui montrant un exemple de bande dessinée.
- Planifier et raconter l'histoire de la bande dessinée avant de la commencer.
- Étaler le projet sur plus d'une séance afin de créer la motivation et conserver l'intérêt de l'enfant.

Variation possible

- Créer un décor pour l'histoire avant de prendre les photos.
- Photographier des personnes au lieu des figurines.

Durée de l'activité

Entre 30 et 45 minutes pouvant être réparties sur quelques semaines.

Applications suggérées



Comic Life



Comic Maker

LECTURE INTERACTIVE ANIMÉE – MATERNELLE, 1^{re}, 2^e, 3^e ANNÉES

Description de l'activité

Un adulte fait une lecture interactive, avec projection sur grand écran, à l'aide de l'une ou l'autre des applis-livres suivantes : *Que la vie est belle !*, *J'adore le jus de rat*, *Victor a froid*, *L'aventure polaire de Scott*, *Pango*, etc.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (4 à 10 élèves). En plus de la tablette, on utilise le projecteur et l'écran.

Principaux objectifs

Encourager l'élève à lire et à comprendre une histoire. Susciter l'intérêt des élèves pour la lecture, pratiquer l'expression orale.

Trucs pour réussir l'activité

- On fait participer activement les élèves en leur demandant de lire une partie du texte, en leur posant des questions sur l'histoire, en leur demandant de trouver des éléments dans l'image, etc.

Variation possible

- Le parent peut faire l'activité à la maison en utilisant seulement la tablette.
- On favorisera le plaisir de la lecture chez les garçons en invitant un lecteur masculin à lire et animer l'histoire en classe.

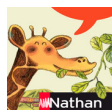
Durée de l'activité

30 à 40 minutes.

Applications suggérées



**J'adore le jus
de rat**



**Que la vie
est belle !**



Victor a froid



**L'aventure
polaire de Scott**



Pango

RÉVISER LES LEÇONS : FRANÇAIS : LES SYLLABES – 1^{re} ANNÉE ET CLASSE DE LANGAGE

Description de l'activité

L'élève l'écriture et la lecture des syllabes et des sons (oi, ou, on, in, ch, etc.) à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *Magie des mots*, *Bloups*, *Jeux pour lire avec Sami et Julie*, *Apprends avec Boing : Lettres*, *J'écris en script*.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 4 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Permettre aux élèves de consolider leur apprentissage des syllabes et des sons.

Trucs pour réussir l'activité

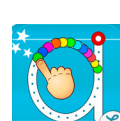
- L'élève pourra pratiquer : 1- l'écriture des syllabes et des sons (*Magie des mots*) ; la calligraphie (*J'écris en script*) ; la lecture (*Bloups!*, *Jeux pour lire*, *Apprends avec Boing*).
- Varier l'activité en utilisant différentes applications.
- Faire de courtes périodes.
- Augmenter progressivement le nombre de syllabes et la difficulté.

Remarque : L'application *Magie des mots* permet d'entendre la prononciation des mots et des lettres. Utile pour les élèves allophones ou avec un problème de langage.

Durée de l'activité

10 à 15 minutes, 1 à 4 fois par semaine.

Applications suggérées



Magie des mots

Bloups!

**Jeux pour lire
avec Sami et
Julie**

**Apprends avec
Boing : Lettres**

J'écris en script

RÉVISER LES LEÇONS : FRANÇAIS : MOTS DE VOCABULAIRE – 1^{re}, 2^e, 3^e ANNÉES

Description de l'activité

L'élève révise ses mots de vocabulaire à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *Magie des mots, Anagrammes, J'écris en script, Qui sera pendu ?*

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 4 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Permettre aux élèves de connaître l'orthographe de leurs mots de vocabulaire de la semaine et de réviser ceux des semaines antérieures.

Trucs pour réussir l'activité

- L'élève peut créer une liste de son choix à partir de tous les mots appris (*Magie des mots, Anagrammes*).
- Il pourra pratiquer la calligraphie (*J'écris en script* ou *J'écris*).
- Il pourra les apprendre sous forme de jeu avec le parent ou un autre élève (*Anagrammes, Qui sera pendu ?*).
- En classe, on peut faire cette activité sous forme de tournoi entre les élèves.

Variation possible

On peut créer une liste de mots selon un thème : saisons, animaux, couleurs, nombres, corps humain, nourriture, vêtements, mots féminins ou masculins, pluriel des mots, etc.

Remarque : L'application *Magie des mots* permet d'entendre la prononciation des mots et des lettres. Utile pour les élèves allophones ou avec un problème de langage.

Durée de l'activité

10 à 15 minutes, 1 à 4 fois par semaine.

Applications suggérées



Magie des mots

Anagramme

J'écris en script

Qui sera
pendu ?

RÉVISER LES LEÇONS : MATHS : TABLES D'ADDITIONS ET DE SOUSTRATIONS – 1^{er} CYCLE

Description de l'activité

L'élève révise ses tables d'additions et de soustractions de 0 à 10 à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *Fin lapin*, *Roi des maths junior*, *Quick Maths*, *Montessori maths*, *Je calcule*.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 2 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Amener les élèves à maîtriser leurs tables d'additions et de soustractions.

Trucs pour réussir l'activité

- Créer un tournoi de révision entre les élèves ou entre l'élève et le parent avec de courtes parties (*Fin lapin*, *Roi des maths junior*, *Quick Maths*, *Je calcule*).
- Amener l'élève à comprendre et visualiser la notion d'ajout ou de retrait à l'aide du boulier, des timbres ou de l'ardoise (*Montessori maths*).
- Ajouter graduellement les tables au fil des semaines.

Durée de l'activité

15 à 20 minutes, 1 à 4 fois par semaine.

Applications suggérées



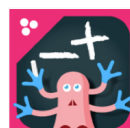
Fin lapin



**Roi des maths
junior**



Quick Maths



**Montessori
maths**



Je calcule

RÉVISER LES LEÇONS : MATHS : NUMÉRATION, GÉOMÉTRIE, LIRE L'HEURE, RÉSOLUTION DE PROBLÈMES – 1^{er} CYCLE

Description de l'activité

L'élève révisé différentes notions mathématiques à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *Nombres Montessori*, *Count 1000*, *Apprendre à lire l'heure*, *Problèmes de maths en français : additions et soustractions*, *Slide 100*.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 2 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Amener les élèves à consolider les notions mathématiques apprises : les nombres de 0 à 100, représenter les nombres, nombre avant ou après, suite de nombres et régularité, ordre croissant et décroissant, dizaines et unités, figures géométriques, lire l'heure, résolution de problèmes, suite logique, compter par bonds de 2, 5 ou 10, etc.

Trucs pour réussir l'activité

- Faire une révision par thème : numération (nombres 0 à 100, dizaines et unités, nombre avant et après), géométrie (figures planes, solides, lignes droites et lignes courbes), résolution de problèmes mathématiques, etc.
- Faire un sprint de révision avec le ou les élèves en incluant toutes les notions apprises.

Durée de l'activité

15 à 20 minutes, 1 à 4 fois par semaine.

Applications suggérées



**Nombres
Montessori**



Count 1000



**Apprendre à
lire l'heure**



**Problèmes de
maths en
français**



Slide 100

PROJET SUR LE RECYCLAGE – 2^e ET 3^e CYCLES

Description de l'activité

Les élèves sont amenés à reconnaître les différentes matières du bac à recyclage, à les trier et à les disposer dans le bac à recyclage ou la poubelle. Ensuite, ils sont invités à créer un livre sur le sujet en utilisant des photos et du texte.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 4 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Amener les élèves à développer le plaisir d'écrire et à travailler la structure de texte informatif et argumentatif.

Trucs pour réussir l'activité

- Avant l'activité, préparer un sac contenant une variété des déchets présents dans le bac à recyclage (carton/papier, métal, verre et plastique) et ceux allant à l'écocentre. Préparer une banque d'images de déchets pour la poubelle, pour le recyclage, pour l'écocentre ou le compost. Mettre ces images sur la tablette.
- Le jour de l'activité, disposer tous les déchets sur la table, donner aux élèves quelques explications concernant le recyclage et leur demander de les trier en fonction des explications données. Corriger les élèves si nécessaire, surtout pour le plastique.
- Une fois les concepts acquis, inviter les élèves à utiliser la tablette pour écrire leur petite nouvelle sur le recyclage.
- Ne pas hésiter à inviter les élèves à prendre des photos, à choisir des photos dans la banque d'images et à faire la mise en page afin de rendre l'activité plus ludique.

Durée de l'activité

30 à 60 minutes pouvant être réparties sur un maximum de 4 semaines.

Applications suggérées



Adobe Voice



Book Creator



ChatterPix



iMovie

JEU-QUESTIONNAIRE POUR RÉVISER LES COMPLÉMENTS DE PHRASES – 2^e ET 3^e CYCLES

Description de l'activité

Après une courte lecture (par exemple l'application *Fable : Le corbeau et le renard*), l'élève de 2^e ou 3^e cycle doit créer les questions qui formeront un jeu-questionnaire à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *Adobe Voice* ou *Book Creator*.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 4 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Permettre à l'élève d'identifier les compléments de phrases dans un texte. Développer le plaisir de lire, pratiquer la lecture et l'expression orale.

Trucs pour réussir l'activité

- Proposer aux élèves de trouver leurs questions en trouvant dans le récit les éléments suivants : où, quand, comment, pourquoi.
- En classe, on crée des équipes de 3 à 4 élèves et chaque équipe propose son jeu-questionnaire aux autres élèves.

Variation possible

Faire l'exercice à partir de textes de chansons.

Durée de l'activité

15 à 30 minutes, selon le nombre de questions.

Applications suggérées



Adobe Voice



Book Creator



Fable : Le
renard et le
corbeau

MA DICTÉE OU MES ANAGRAMMES DE MOTS NOUVEAUX – 2^e ET 3^e CYCLES

Description de l'activité

L'élève de 2^e ou 3^e cycle invente une dictée ou des anagrammes avec des mots dont il vient d'apprendre le sens. Il cherchera le sens des mots avec l'application *Larousse* ou *Larousse Junior* puis il composera une dictée avec l'application *Magie des mots* ou des anagrammes avec l'application *Trouvez l'anagramme*.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 4 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Encourager les élèves à utiliser le dictionnaire, leur permettre de développer leur vocabulaire et de réviser l'orthographe des mots.

Trucs pour réussir l'activité

- Le choix des mots peut se faire à partir des applications lectures de la tablette.
- L'élève choisira les mots dont il ne connaît pas le sens ou ceux dont l'orthographe est difficile à retenir.
- En soutien scolaire, chaque équipe présente son activité aux autres élèves du groupe. En soutien familial, l'élève propose la dictée ou les anagrammes à ses parents ou à l'intervenant(e).

Remarque : L'application *Magie des mots* permettra également d'entendre la prononciation des mots et des lettres.

Durée de l'activité

15 à 30 minutes

Applications suggérées



Magie des mots

**Trouvez
l'anagramme**

**Dictionnaire
Larousse**

**Dictionnaire
Larousse Junior**

RÉVISER LES LEÇONS : MATHS : TABLES DE MULTIPLICATIONS ET DE DIVISIONS – 2^e ET 3^e CYCLES

Description de l'activité

L'élève révise ses tables de multiplications et de divisions à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *iTooch-bases de maths* (calcul), *Roi des maths*, *Quick Maths*, *Math Mathews*, *Je calcule*.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 4 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Amener les élèves à maîtriser leurs tables de multiplications et de divisions.

Trucs pour réussir l'activité

- Créer un tournoi de révision entre les élèves ou entre l'élève et le parent avec de courtes parties (*Roi des maths*, *Quick Maths*, *Je calcule*).
- Ajouter graduellement les tables au fil des semaines.

Durée de l'activité

15 à 20 minutes.

Applications suggérées



iTooch : Les bases des maths (calcul)



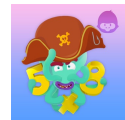
Roi des maths



Quick Maths



Je calcule



Math Mathews

RÉVISER LES LEÇONS : MATHS : FRACTIONS ET POURCENTAGES – 3^e CYCLE

Description de l'activité

L'élève révisé les fractions, les fractions décimales et les pourcentages à l'aide de l'une ou l'autre des applications suivantes : *Roi des maths* (fractions), *iTooch-Bases des maths* (numération), *Oh No Fractions*, *Coop Fractions*.

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école (en équipe de 2 maximum) ou pendant le soutien familial (si possible, faire participer le parent).

Principaux objectifs

Offrir à l'élève la possibilité de réviser et de mieux comprendre les notions relatives aux fractions, aux décimales et aux pourcentages.

Trucs pour réussir l'activité

- Faire des tournois entre les élèves.
- Faire un sprint de révision avec le ou les élèves en incluant toutes les notions apprises.

Durée de l'activité

15 à 30 minutes.

Applications suggérées



Roi des maths



iTooch : Les
bases des
maths
(numération)



Oh No Fractions



Coop Fractions

FAUSSES NOUVELLES DU 1^{er} AVRIL – SECONDAIRE

Description de l'activité

En petits groupes ou individuellement, l'élève invente une « fausse nouvelle », semblable à celles circulant dans les médias le 1^{er} avril. L'élève aura ensuite le choix d'écrire un court article sur sa nouvelle inventée ou de se filmer en train de présenter la nouvelle (comme un journal télévisé ou un téléreportage).

Cette activité peut se faire pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école ou pendant le soutien familial.

Les fausses nouvelles peuvent être présentées au groupe afin d'inciter les élèves à participer à cette activité. On peut aussi faire un montage avec toutes les vidéos pour créer un seul grand « journal télévisé ».

Principaux objectifs

Amener les élèves à analyser et décortiquer le style journalistique (autant écrit qu'oral) afin de produire eux-mêmes une fausse nouvelle d'apparence crédible. Cette activité sollicite aussi l'imagination des élèves et crée un espace intéressant pour discuter de désinformation et de l'attitude critique à adopter face aux médias.

Trucs pour réussir l'activité

- Avant de présenter le projet, donner un exemple de canular médiatique ou demander aux élèves d'en fournir (on peut même parler de certains sites spécialisés en fausses nouvelles, comme le Navet, la Pravda, etc.).
- Amener les élèves à nommer les domaines qui génèrent des nouvelles (politique, santé, sports, nouvelles technologies, arts et spectacles, etc.).
- Pour les élèves qui souhaitent écrire un article, leur fournir un modèle pour qu'ils voient la disposition du titre, du sous-titre, de l'image, du nom du journaliste, etc.
- Si certains élèves manquent d'inspiration, on peut leur donner seulement le titre d'une fausse nouvelle et leur demander d'inventer les détails.

Durée de l'activité

Deux périodes de soutien scolaire seront sans doute nécessaires, surtout pour peaufiner le montage vidéo.

Applications suggérées



iMovie

PASSAGE DU PRIMAIRE AU SECONDAIRE – 6^e ANNÉE ET SECONDAIRE

Description de l'activité

En petits groupes et sous forme de vidéos réalisées avec iMovie, les élèves du primaire envoient des questions sur l'école secondaire. Après visionnement des questions, les élèves du secondaire répondent en créant à leur tour des vidéos qui seront envoyées aux élèves du primaire.

Cette activité se fait pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école.

À la fin de l'activité, on peut visionner les capsules vidéo en classe afin d'inciter les élèves à participer au projet. On peut faire un montage avec toutes les capsules pour créer une seule vidéo.

Principaux objectifs

Amener les élèves à analyser les vidéos afin de trouver des solutions aux problématiques. Cette activité augmente la confiance en soi et l'estime de l'élève, car il est un modèle pour les élèves du primaire. Cette activité développe aussi les habiletés de l'élève à l'oral.

Trucs pour réussir l'activité

- Avant de présenter le projet, on peut discuter avec les élèves des inquiétudes qu'ils avaient lors de leur passage au secondaire.
- Former des équipes en fonction de l'intérêt des élèves pour un sujet.
- Pour les élèves qui ne souhaitent pas se faire filmer, il est possible de répondre par écrit.
- Si certains élèves manquent d'inspiration, on peut les guider dans la recherche de solution.

Durée de l'activité

Deux à trois périodes de soutien scolaire seront sans doute nécessaires, surtout afin de peaufiner le montage vidéo.

Applications suggérées



iMovie

CHASSE AUX CODES QR POUR LA SAINT-VALENTIN – SECONDAIRE

Description de l'activité

Pour cette activité, les élèves doivent s'écrire des « mots doux » en codes QR. Ils doivent écrire le plus de messages possible et ceux-ci sont anonymes. Par la suite, les élèves peuvent décoder les phrases secrètes avec la tablette.

Cette activité se fait pendant l'atelier de soutien scolaire à l'école.

Nous suggérons que les codes soient vérifiés au préalable afin de ne pas créer l'effet contraire et d'y retrouver des insultes.

Principaux objectifs

Amener les élèves à créer des phrases créatives et gentilles. Cette activité permet aussi à l'élève de développer ses capacités de lecture et d'écriture.

Trucs pour réussir l'activité

- Il est très important de montrer un exemple de code QR pour que les élèves puissent se faire une idée du projet.
- En grand groupe, regrouper les élèves et donner des exemples de sujet.
Exemple : *Alexis, je trouve que tu as de beaux yeux.*
- Si certains élèves manquent d'inspiration, on peut les guider dans leur recherche.

Durée de l'activité

Une à deux périodes de soutien scolaire seront sans doute nécessaires afin de créer les codes QR et ensuite faire la chasse aux codes QR.



Applications suggérées



Grafter
Codes QR

Description des applications suggérées		
	Book Creator Développeur : Red Jumper Limited	Pour créer facilement des livres avec images, son et texte.
	ChatterPix Kids Développeur : Duck Duck Moose inc.	Permet d'ajouter une bouche aux dessins, images, photos, et de la faire parler en s'enregistrant.
	Adobe Voice Développeur : Adobe	Permet de faire des présentations sous forme de vidéo avec images, photos, son, musique et texte. Expression orale et écriture.
	iMovie Développeur : Apple	Création de vidéos.
	Tellagami Développeur : Tellagami Labs inc.	Expression orale – Pratiquer un exposé oral et plus. Créer une présentation audiovisuelle avec un avatar. Durée maximum : 30 secondes.
	Comic Life Développeur : plasq LLC	Créer une bande dessinée.
	Comic Maker Développeur : EDSS Global Company Ltd	Créer une bande dessinée.
	– J'adore le jus de rat – Que la vie est belle Développeur : Premières lectures Nathan	Trois options possibles : – J'écoute l'histoire : l'histoire est lue par le narrateur. – Je commence à lire : lire une partie de l'histoire (les bulles). – Je lis tout seul : pour lire presque sans aide. Plusieurs autres titres disponibles.
	– Victor a froid Développeur : Slim Cricket	Livre-application avec animations et jeux à chaque page. Options disponibles : <i>Écouter l'histoire</i> ou <i>Lire moi-même</i> Plusieurs autres titres disponibles.
	L'aventure polaire de Scott Développeur : Square Igloo	Appli-livre interactive sur le cercle arctique, avec jeux.
	– Pango Gratuit Développeur : Studio Pango	Lecture : histoires interactives Plusieurs autres titres disponibles dans la série Pango.
	Magie des mots, Développeur : L'Escapadou	Tableau (TBI) sur lequel il est possible de mettre des lettres (comme sur un tableau magnétique), avec voix de synthèse : orthographe, vocabulaire, sons, syllabes, etc. On peut aussi composer ses propres listes pour la dictée.

Description des applications suggérées		
	Bloups! Développeur : Annie Lussier	Pour apprendre les sons (syllabes). Application conçue par une orthopédaque du Québec. 1 ^{er} cycle du primaire ou pour les élèves en difficulté d'apprentissage (classe de langage, par exemple).
	Jeux pour lire avec Sami et Julie Développeur : Hachette Livre	Apprentissage de la lecture : syllabes. Différents jeux pour s'exercer à la lecture des syllabes.
	Apprends avec Boing : Alphabet et orthographe Développeur : Tribal Nova	Trois activités : les lettres, les syllabes, les mots.
	J'écris en script Développeur : L'escapadou	Apprentissage du tracé des lettres. Il existe aussi une version pour l'écriture cursive.
	Anagrammes Développeur : Emmanuel Crombez	Anagrammes : différents niveaux de difficulté.
	Pendu : Qui sera pendu ? Développeur : Macaque	Possible de jouer à 2 et d'utiliser ses propres mots de vocabulaire : jouer avec les mots, et améliorer son vocabulaire.
	Fin Lapin Développeur : Allô prof	Pour apprendre les tables de multiplication, de division, d'addition et de soustraction de façon amusante. Aussi en ligne sur le site Allô prof.
	Roi des maths junior Développeur : Oddrobo Software AB	L'élève doit répondre à des questions de mathématiques et résoudre des énigmes (monde médiéval). La version gratuite : calcul, additions, mélanges.
	Quick Maths Développeur : Shiny Things	Pour s'exercer au calcul mental, les quatre opérations. On écrit les réponses à la main (comme My Script Calculator)
	Montessori Maths : additions et soustractions de grands nombres Développeur : Les Trois Elles Interactive	Des activités pour apprendre l'addition et la soustraction de 9 à 9 999 : les timbres, le boulier, l'ardoise, quiz, etc. Quatre niveaux de difficulté (réglages) Plusieurs autres applications intéressantes – Edoki / Les trois elles : 1 ^{res} opérations Montessori, Montessori Math, etc.
	Je calcule Développeur : Emmanuel Crombez	Calcul mental (les quatre opérations). Possible de jouer seul ou à deux.
	Nombres Montessori Développeur : L'Escapadou	Les bases de la numération et du dénombrement.

Description des applications suggérées		
	Count 1000 Développeur : LudoSchool	Compter de 1 à 1 000.
	ABC Horloge Développeur : Emmanuel Crombez	Pour apprendre l'heure.
	Problèmes de maths en français Développeur : TapFun Inc.	Travailler la résolution de problèmes (additions et soustractions).
	Math Slide 100 Math Slide 1,000 Développeur : Maths Adventures Ltd	Jeu de numération, 1 à 100 (unité, dizaine, centaine). 1 à 4 joueurs Jeu de numération, 1 à 1 000 , 1 à 4 joueurs
	Fable pour enfants : Le corbeau et le renard de Lafontaine Développeur : Wedoo.app	Lecture et jeux autour de cette fable de Lafontaine.
	Dictionnaire illustré Larousse Développeur : Éditions Larousse	Dictionnaire s'utilisant hors-ligne. Aussi Larousse Junior
	Bases des Maths iTooch Développeur : eduPad inc.	Application de type exerciceur rassemblant 5 000 questions pour tester ses connaissances en mathématiques. CP (1 ^{re} , 2 ^e année), CE1 (2 ^e , 3 ^e année), CE2 (3 ^e , 4 ^e année), CM1 (4 ^e , 5 ^e année) et CM2 (5 ^e , 6 ^e année).
	Roi des maths Développeur : Oddrobo Software AB	La version gratuite comprend : addition, soustraction, mélange 1. La version complète comprend aussi : multiplication, division, arithmétique, géométrie, fractions, etc.
	Math Mathews À la recherche du collier de Sylla Développeur : Kiupe	Jeu ludo-éducatif pour apprendre et réviser ses tables de multiplication.
	Oh No Fractions Développeur : Curious Hat	Pour comprendre la notion de fractions et apprendre à les comparer.
	Chicken Coop Développeur : Lumpty Learning	Différents jeux et exercices pour travailler les fractions.
	Code QR Grafter Développeur : Kerem Erkan	Lecteur de codes Qr Sa fonction principale est de scanner et décoder les contenus des codes QR. Elle peut également générer des codes QR.