



Tanga
Ouest



Chimie
Les mélanges
Ouest



Kinzazi
Ouest



MUTSHI



M...
M...
Oue...



DAKAR



BONGO
OUEST

Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique

GUIDE PEDAGOGIQUE

Des applications éducatives du bouquet **AFRICATIK**

Ecoles Numériques Janvier 2023

Sommaire

- Cas d'usages par niveaux et disciplines (8 pages)
- Présentation détaillée de chaque application (84 pages)



CAS D'USAGES

Africatik, quels enjeux pédagogiques ?

NOS ENJEUX

Ludification

- Adaptation à tous les publics
- Scores, niveaux, progression
- Rouages des jeux video: défis, "feedback"

Motivation

Simplicité

- Pour les élèves : autonomie
- Pour les enseignants : prêt à l'emploi
- Pour les parents : contenus fiables

Interactivité

Personnalisation

- Langues
- Adaptations culturelles
- Proximité du quotidien

Mémorisation

Digital

- Littératie numérique
- Plaisir & apprentissage
- Stratégies et méthodes

Attention

LISTE DES CONTENUS MIS A DISPOSITION

Lecture – Vocabulaire – Français – Langues

KALUUN
VOAMBOLANA
Jeu de Lettres
Bongo
Alphabetique L'ALPHABET
Alphonbétou LES SONS
Tanga
Tanga 2
Tanga3
Tanga Animé

Mathématiques

MUTSHI numerale
KALUUN
Bongo
Alphonbétou LES NOMBRES
MUTSHI primaires
MAKUPA
MAKUPA EURO

Eveil – Sciences – Thèmes citoyens

AFRI-COLORIAGE
kinzazi
CHENZA
LEKKI
Géographie
CHIMIE Les mélanges
ANATOMIE
MUTUKA
ECOLOGIE
RAQMI

Logique

Bongo
AFRI-COLORIAGE
KALUUN
Bimama
KIM PIZZA

Dès la maternelle

Dès le primaire

CAS D'USAGES



Apprendre à lire

Support de découverte en groupe classe

- Leçon pour la découverte des lettres et des sons.
 - Alpha APP -L'alphabet (leçon),
 - Alpha APP- Les sons (leçon).
- Tanga, Le voyage. Voir la méthode dans le *DETAIL FICHE TANGA*.
- Tanga Livre 2, Les préparatifs de Malick et Aïda
- Tanga Livre 3, La récolte des olives
- Alpha APP et Alpha APP vidéo– les 5 modules thématiques (Les salutations, Le marché, L'hygiène, Le quotidien dans la famille, La météo)

Support pour les rituels en groupe classe ou exercices en individuel

- Jeux et exercices sur l'apprentissage des lettres et des sons.
 - Alpha APP - L'alphabet,
 - Alpha APP -Les sons (« J'entends » / « Je vois » « La Maison des sons »),
- Jeu de lettres (Recopier/ Ranger / Ecrire),
- Bongo (Mémoire des lettres),
- Kaluun (Jeu de pêche à la ligne des lettres),
- Tanga Livre 1, Livre 2, Livre 3 – Histoire écrite et lue avec différents niveaux et des quizz.
- Alpha APP et Alpha APP vidéo : textes à trou, quizz.

CAS D'USAGES



VOAMBOLANA



KALUUN



Jeu de Lettres



Bongo



Alphabétisation
LES SONS



Tanga



Tanga 2



Tanga 3

Acquérir du vocabulaire

Support de découverte en groupe classe

- Avec Voambolana, utilisation de 16 imagiers interactifs contextualisés à l'Afrique pour apprendre du vocabulaire sur : le corps, les vêtements, les paysages et la météo.
- Tanga, Le voyage d'Ita. Voir la méthode dans le *DETAIL FICHE TANGA*
- Tanga Livre 2, Les préparatifs de Malick et Aïda
- Tanga Livre 3, La récolte des olives
- Alpha APP et Alpha APP vidéo – les 5 modules thématiques (Les salutations, Le marché, L'hygiène, Le quotidien dans la famille, La météo)

Support pour les rituels en groupe classe ou exercices en individuel

- Voambolana (16 imagiers interactifs sur le corps, les vêtements, les paysages et la météo),
- Jeu de lettres (Imagiers d'animaux, fruits),
- Bongo (Mémoire des animaux et des fruits),
- Kaluun (Jeu de pêche à la ligne des couleurs),
- Tanga Livre 1, Livre 2, Livre 3 – Histoire écrite et lue avec différents niveaux et des quizz.
- Alpha APP et Alpha APP vidéo : textes à trou, quizz.

CAS D'USAGES

Apprendre à compter au primaire



Support de découverte en groupe classe

- Alpha APP- Les nombres (leçon) pour apprendre à compter des quantités de 0 à 10 000.
- Makuta, pour manipuler la monnaie, répondre à un problème court, calculer mentalement avec les 4 opérations. (Il existe plusieurs versions : CDF, Euros, CFA, Dinnar, etc.).

Support pour les rituels en groupe classe ou exercices en individuel

- Makuta pour manipuler la monnaie,
- Mutshi Primaire pour compter, compléter ou comparer des quantités de 1 à 1000,
- Alpha APP- Les nombres avec les activités
 - « Lire les nombres »
 - « Téléphoner »,
- ActivExam et de nombreux quizz de la 1^{ère} à la 6^{ème}

CAS D'USAGES

Apprendre à compter en maternelle



Support de découverte en groupe classe

- Les nombres (leçon) pour apprendre à compter des quantités de 0 à 10 000.
- Avec Mutshi Maternelle pour dénombrer des collections de mangues et apprendre à compter, comparer, compléter des quantités de 1 à 20 (Il existe 3 niveaux : jusqu'à 5, jusqu'à 10, jusqu'à 20).

Support pour les rituels en groupe classe ou exercices en individuel

- Mutshi Maternelle pour compter, compléter ou comparer des quantités de 1 à 20.
- Bongo (Mémoire des chiffres).
- Kaluun (Jeu de pêche à la ligne des chiffres).

CAS D'USAGES

Eveil et découverte du monde en maternelle et début de primaire



Support de découverte en groupe classe

- Avec Chenza, pour observer et nommer des fruits, comparer et désigner des intrus. (niveau 1),
- Avec Lekki, pour observer et comparer des arbres d'Afrique. (niveau 1),
- Avec Kinzazi, pour découvrir les premières notions d'électricité et les dangers domestiques. (niveau 1),
- Avec Voambolana, utilisation de 16 imagiers interactifs contextualisés à l'Afrique pour apprendre du vocabulaire sur : le corps, les vêtements, les paysages et la météo.

Support pour les rituels en groupe classe ou exercices en individuel

- Chenza (2 jeux en niveau 1 : Mémo, Intrus).
- Lekki (3 jeux en niveau 1 : Mémo, Duo, Zoom).
- Kinzazi (3 jeux en niveau 1 : Electricité, Danger, Lumière).
- Bongo (Mémoire des animaux et des fruits).
- Kaluun (Jeu de pêche à la ligne des couleurs).
- Africoloriage (Images du quotidien à colorier).



CAS D'USAGES

Eveil – découverte du monde – Thèmes citoyens en primaire et au secondaire



Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique

Support de découverte en groupe classe ou pour les jeux et exercices en individuel

- Chenza, pour observer des fruits, comparer des familles et désigner des intrus. (Niveau 1 à 3).
- Lekki, pour observer et comparer des arbres et plantes d'Afrique. (Niveau 1 à 3),
- Kinzazi, pour découvrir les premières notions d'électricité et les dangers domestiques. (Niveau 1 à 3),
- Chimie, Les mélanges - pour aborder les mélanges et la démarche scientifique (à partir de la 3^{ème} primaire).
- Anatomie, pour apprendre de façon dynamique les différents systèmes du corps humain (à partir de la 3^{ème})
- Mutuka, pour jouer au mécano et s'initier à la prévention routière (à partir de la 5^{ème}).
- Géographie, pour accéder à des cartes administratives dynamiques du continent, de la RDC, etc.
- Ecologie pour comprendre les enjeux de l'écologie.
- Raqmi pour découvrir la littératie numérique.

Sommaire

1. Africoloriage
2. Alpha APP, les lettres (Nv)
3. Alpha APP, les sons (Nv)
4. Alpha APP, les nombres (Nv)
5. Alpha APP, la météo (Nv)
6. Anatomie
7. Bimuma
12. Bongo (+Bambara pour Ouest)
1. Chimie, les mélanges (+Bambara)
2. Chenza (+Bambara en cours)
12. Ecologie (Nv)
12. Géographie
13. Jeu de lettres (NV- nouvelle version)
14. Kaluun (Nouvelles langues en cours)
15. Kinzazi (+Bambara en cours)
16. Lekki (Nouvelles langues)
17. Makuta (5 nouvelles versions pays + 1 version EUR)
18. Mutshi Maternelle (+Bambara pour Ouest)
19. Mutshi Primaire (+Bambara pour Ouest)
24. Mutuka
25. Puzzle (5 nouvelles versions pays)
26. Raqmi (Nv)
24. Tanga (ajout d'un lecteur)
25. Tanga 2 (Nv)
26. Tanga 3 (Nv)
27. Tanga animé (Nv)
28. Voambolana (Nouvelles langues en cours)



AFRIColoriage : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Avec Africoloriage, les enfants peuvent apprendre les couleurs et à respecter les espaces grâce à des images à coloriées : scènes du quotidien, animaux, paysages, moyens de transport ...

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
AFRIColoriage	LOGIQUE EVEIL	MATERNELLE 1 ^{ère} - 2 ^{ème} primaire CP-CE1	* Connaître les couleurs. * Respecter les espaces des images à colorier. * Utiliser des outils numériques.	FRANCAIS	* Jeux et exercices * 30 images à coloriées originales : scènes du quotidien, animaux, paysages, végétaux, moyens de transport.



AFRICOLORIAGE : ACTIVITES

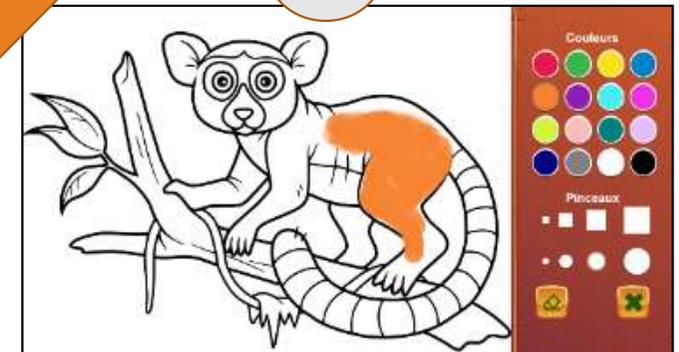
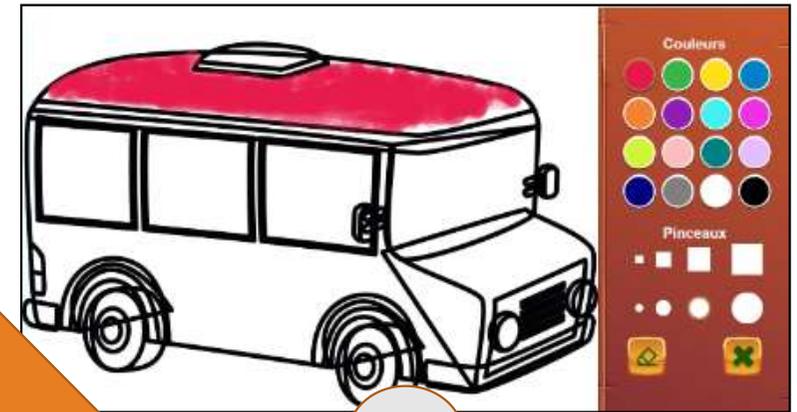


1. Activer ou non le son d'ambiance

2. Choisir un des 2 items : choisir une image ou image proposée aléatoirement

3. Choisir une image

4. Choisir une couleur, un outil et colorier...





ALPHA APP : INTRODUCTION

Alpha APP se présente comme un « cahier d'activités » centralisé dans une application unique facile à utilisée. A ce jour, Alpha APP est proposé dans 5 langues : en français, en kikongo, en lingala, en swahili et en tshiluba. D'autres langues et déclinaisons sont en cours.



1. Connaître l'alphabet
2. Connaître les sons
3. Lire les nombres et compter
4. Lire et comprendre des mots et phrases pour la météo/le calendrier



Activité	Objectifs de la leçon	Objectifs des exercices
1. Connaître l'alphabet	Connaître le nom et l'écriture majuscule et minuscule des lettres	1. Entendre le nom d'une lettre et retrouver son écriture majuscule ou minuscule
2. Connaître les sons	Connaître le son et l'écriture des lettres (sons simples et complexes)	1. « J'entends » - Entendre un son et retrouver l'écriture correspondante 2. « Je vois » - Voir l'écrit et retrouver le son correspondant 3. « La Maison des sons » - Voir l'image d'un mot et l'associer à un son ⇒ Utilisation d'environ 140 mots et photos illustratives correspondant aux sons étudiés. ⇒ Voir la liste des mots en annexe à présenter aux apprenants.
3. Lire les nombres et compter	Savoir lire les nombres et compter	1. Lire les nombres de 0 à 10 000 et compter 2. « Le jeu du téléphone » - savoir enregistrer un nom et numéro 3. « Makuta » - savoir manipuler des billets, rendre la monnaie
4. ...pour la météo/ le calendrier	Être capable de comprendre des mots et un court texte lu Être capable de lire des mots et un court texte écrit	1. Compléter un texte à trou 2. Associer une image à un texte 3. Associer un texte à une image ⇒ On a 10 dialogues par thème) et 80 photos contextualisées pour faciliter la compréhension.



Alpha APP

ALPHA APP : NAVIGATION



Paramètres : choix des langues
Activation ou non du son (son d'ambiance sur les boutons, ou en cas de bonne ou de mauvaise réponse).



Retour à la page d'accueil



Accès à la leçon
NB. Il faut d'abord apprendre la leçon puis on accède aux exercices.



Accès aux exercices



Bouton audio pour entendre les : consignes, leçon, exercices ...



Recommencer le même exercice



Avance



Retour



Fermer la fenêtre (paramètres ou exercices)



Fermer l'activité pour revenir au menu principal des 8 activités

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

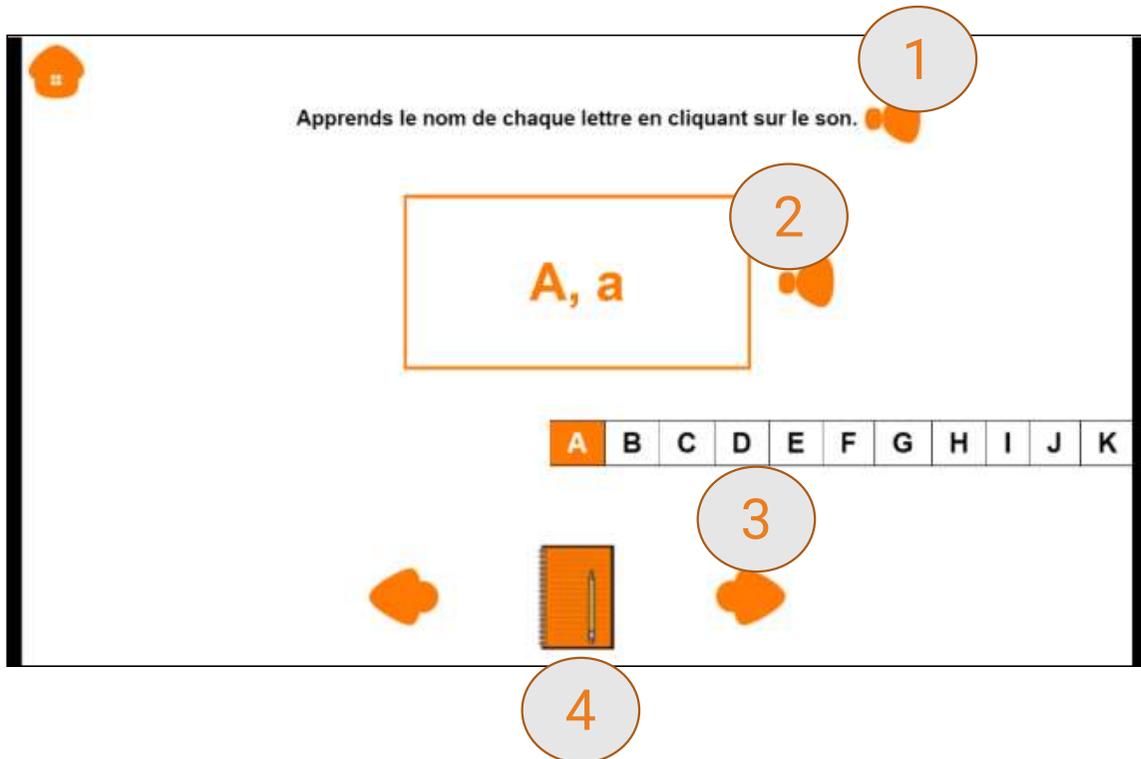
ALPHA APP : ACTIVITES , L'ALPHABET



ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , L'ALPHABET

Leçon



1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter et lire les lettres de l'alphabet dans la langue sélectionnée.
3. Avancer ou reculer pour apprendre les lettres non connues.
4. Accéder à l'exercice pour s'entraîner ou s'évaluer.

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , L'ALPHABET EXERCICES

The screenshot shows the Alpha App interface for a letter selection exercise. At the top left, there are two orange icons: a house with a '#' and a circular arrow. Below them are two orange circles containing the numbers 7 and 6. The main area contains a row of ten empty boxes, followed by the text "Ecoute la question et choisis la lettre correspondante." and a speaker icon with a circled 1. Below this is a 2x2 grid of letter boxes: H, G, B, and Q. A circled 2 is next to the speaker icon, and a circled 3 is next to the H box. Below the grid are two boxes labeled AB and ab, with a circled 4 next to them. At the bottom right, a box displays "Fin de l'exercice 7 / 10" with a circled 5. Below this box is a progress bar with ten slots: the first, third, fourth, fifth, sixth, and eighth slots contain a green checkmark, while the second, seventh, and ninth slots contain a red X. At the bottom of this box are two orange icons: a house with a '#' and a circular arrow.

1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecoute la question (lettre demandée).
3. Choisir la réponse (si la réponse est fausse une croix rouge s'affiche mais il faut encore chercher la bonne réponse).
4. On peut choisir de s'exercer avec les majuscules ou minuscules.
5. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice
6. Si on ne termine pas, Retour à la leçon
7. Retour à l'accueil

ABCDE
 FGHIJK
 LMNOP
 QRSTUV
 WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS



	Français
1	o i a u e y
2	p l t r s é è-ê v
3	n et f m b j d z
4	k c=k c=s ph ch g g=j
5	ou oi on an en in ain ein g=gu
6	au eau ai ei x eu eur
7	ien ail eil euil oin ier ill gn
8	(crè) pri bre dra grai tron
9	cl-clé gl-gli bl-bleau __l-sel __c-sac
10	er ez ed s=z w=v oeu ti=ci



	Kikongo
1	o i a u e
2	p l t s v
3	n f m b d z
4	k ng nd nt mb mw mp nk ns nz mf

	Lingala
1	o i a u e y
2	p l t r s v g
3	n f m k d z b
4	ng nt nz nd ns nk ny
5	mp mv mw mb mf bw kw



	Swahili
1	o i a u e y aa uu w
2	p l t r s v g
3	n f m b d z k
4	nd m mw mb j sh ch h ng

	Tshiluba
1	o i a u e y
2	p l t s v
3	n m b j d k
4	ng nt nd mp mw mb
5	bw sh kw tsh w

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS DEMARRAGE

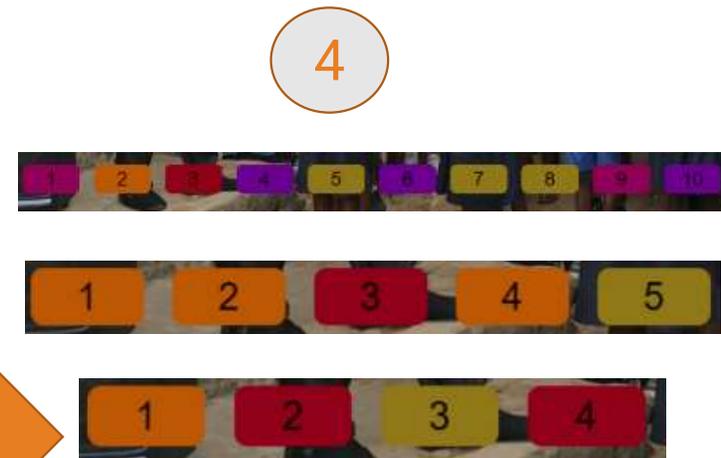
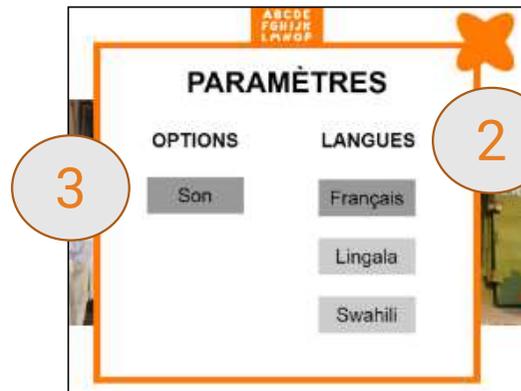


1. Cliquer sur le bouton paramètres sur l'accueil

2. Sélectionner la langue

3. Activer ou non le son (sons d'ambiance des boutons, échec, réussite...)

4. Sélectionner le chapitre étudié



NB. Avant de commencer, fournir l'annexe avec la liste des mots utilisés.

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

Leçon

The screenshot shows the Alpha App interface with five numbered callouts:

- 1:** A home icon and a speaker icon with the text "Yekola eleli nionso na koyokaka yango mpe na kotangaka yango." and a speaker icon.
- 2:** A large empty box containing the letter 'o' and a speaker icon.
- 3:** A row of buttons containing the letters 'o', 'i', 'a', 'u', 'e', 'y' and a speaker icon.
- 4:** A speaker icon and a notebook icon.
- 5:** A box titled "Bo mekano" containing three icons: an ear (labeled "Na zali koyoka"), an eye (labeled "Na moni"), and a house (labeled "Ndako ya bileli").

1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Ecouter et lire les sons dans la langue sélectionnée.

3. Avancer ou reculer pour apprendre les sons non connus.

4. Accéder aux exercices pour s'entraîner ou s'évaluer.

5. Choisir l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE J'ENTENDS

Yoka motuna mpe pona nkoma ezali kobembanisa. 1

Na zali koyoka 3

ng_ba 2

o u
e y

Fin de l'exercice 7 / 10 4

✓ ✗ ✓ ✓ ✓ ✓ ✗ ✗ ✓ ✓

1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Ecoute la question (son demandé).

3. Choisir la réponse (si la réponse est fausse une croix rouge s'affiche mais il faut encore chercher la bonne réponse).

4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE JE VOIS

Tanga motuna, mpe pona eleli ezali kobembanisa.

Na moni

Fin de l'exercice
7 / 10

1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Voir la question (son écrit et mot associé).

3. Choisir la réponse (écouter les 4 audios et cliquer sur OK quand le son correspond).

4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE LA MAISON DES SONS

The screenshot shows the interface of the 'LA MAISON DES SONS' exercise. At the top left, there are two house icons and a home button. The instruction reads: "Longola na ndaku, bakombo oyo kati na yango ozali koyoka eleli emonisami." Below this is a row of ten empty boxes for writing. A large house outline is on the left with the phonetic symbol [u] inside. To its right are three images: a house, fried bread, and oranges. At the bottom right, a small box shows the progress: "Fin de l'exercice 7 / 10" and a row of ten boxes with checkmarks and crosses. A large orange arrow points from the screenshot to the right.

1

2

3

4

Fin de l'exercice
7 / 10

✓ × ✓ ✓ ✓ ✓ × × ✓ ✓

1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter la question (son demandé).
3. Choisir l'image du mot qui comprend ce son.
6. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES

DEMARRAGE

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ



1

1. Cliquer sur le bouton paramètres sur l'accueil

2. Sélectionner la langue

3. Activer ou non le son (*sons d'ambiance des boutons, échec, réussite...*)

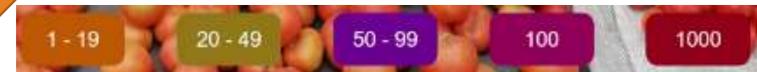
4. Sélectionner le chapitre étudié



3

2

4



ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES

Leçon

Jifunza mahesabu kwa kusikiliza, kwa kusoma na kuhesabu.

67

59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75

Mazoezi

Kusoma hesabu Kupeleka sauti kuza - kusanua

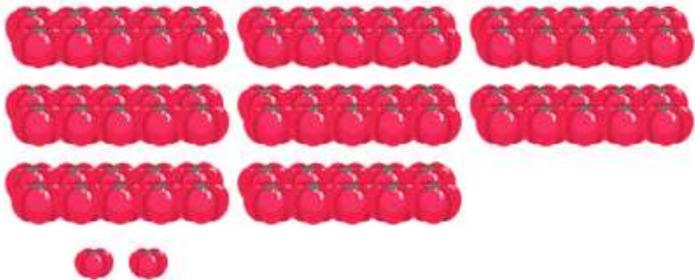
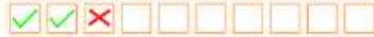
1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter le nombre dans la langue sélectionnée et visualiser la quantité correspondante.
3. Avancer ou reculer pour apprendre les nombres non connus.
4. Accéder aux exercices pour s'entraîner ou s'évaluer.
5. Choisir l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES

EXERCICE 1

Sikiliza ulizo kisha changua andiko yenye ina stahili.



82

80

69

81

Fin de l'exercice

7 / 10



1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecoute la question (nombre demandé) / On peut aussi commencer par compter, puis écouter le nombre.
3. Choisir la réponse (le nombre écrit).
4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES 4 à 8 : Thèmes du quotidien

DEMARRAGE



1

1. Cliquer sur le bouton paramètres sur l'accueil

2. Sélectionner la langue

3. Activer ou non le son (*sons d'ambiance des boutons, échec, réussite...*)

4. Cliquer sur leçon

4



3

2



ALPHA APP : Thèmes du quotidien - La Météo et le calendrier

Leçon

The screenshot shows the ALPHA APP interface for a lesson. At the top left, there is a home button icon. The main screen features a photo of a woman and children in front of a school building. To the right of the photo is a text box containing the following text:

Ecoute et lis le texte proposé.

1

2

- Maman, nous sommes rentrés de l'école!

- Allez vous changer et déposez les uniformes dans la bassine.

3

3

4

5

Exercices

TEXTE A TROUS Exercice 1

TEXTE Exercice 2

TEXTE Exercice 3

1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Ecouter et lire le texte du dialogue illustré par une photo.

3. Avancer pour découvrir l'ensemble des 10 dialogues. Reculer pour réécouter.

4. Accéder aux exercices pour s'entraîner ou s'évaluer.

5. Choisir l'exercice

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

ALPHA APP : La Météo et le calendrier

EXERCICE 1 texte à trou

The screenshot shows the app's interface for a text completion exercise. At the top left, there are two orange icons: a house and a cloud. Below them is a progress bar with 10 boxes, the first of which contains a green checkmark. The instruction reads: "Complète le texte avec les mots correspondants." To the right of this instruction is a circular icon with the number 1. On the left side, there is a photograph of a hand reaching into a refrigerator's water dispenser. The text to be completed is: "- Les enfants, pour ne pas être avoir _____, buvez l'eau bouillie qui est dans la cuisine." To the right of this text is a circular icon with the number 2. Below the text, there are three orange buttons: "plein d'exercices", "suis fatigué", and "mal au ventre". To the left of these buttons is a circular icon with the number 3. At the bottom right, there is a summary box with the text "Fin de l'exercice" and "7 / 10". Below this text is a progress bar with 10 boxes, each containing either a green checkmark or a red 'X'. To the right of this progress bar is a circular icon with the number 4. At the bottom of the app interface, there are two orange icons: a house and a circular arrow.

1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter et lire le texte pour retrouver les mots manquants.
3. Choisir la réponse.
4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice.



ALPHA APP : La Météo et le calendrier

EXERCICE 2 : associer une image à un texte

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTU
VWXYZ

Lis le texte et choisis l'image correspondante.

1

2

- Tantine, tu peux finir la vaisselle s'il te plaît. Il reste les casseroles et les boîtes.

- Oui, maman, mais je crois qu'il y a aussi la poêle et les cuillères.

3

4

Fin de l'exercice
7 / 10

1. Ecouter et/ou lire la consigne.
2. Ecouter et lire le texte pour comprendre.
3. Choisir l'image illustrant le texte.
4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice.

ALPHA APP : La Météo et le calendrier

EXERCICE 2 : associer un texte à une image

Choisis le texte qui correspond à l'image.

1

2

3

4

Fin de l'exercice
7 / 10

1. Ecouter et/ou lire la consigne.

2. Lire les textes.

3. Choisir le texte qui correspond à la photo.

4. Fin de la partie : reprendre ou non l'exercice.



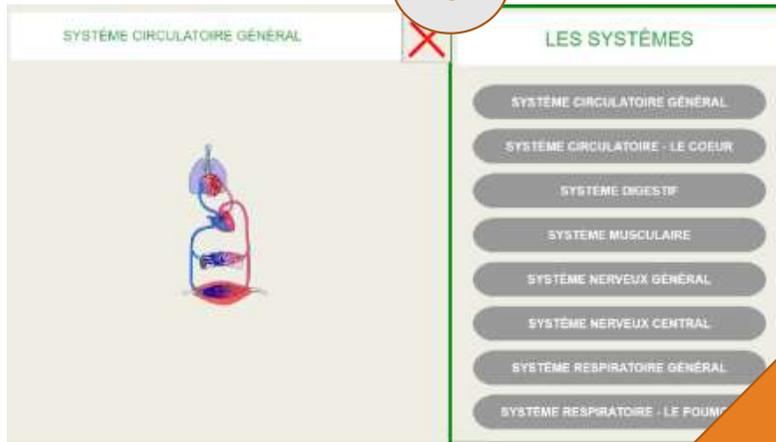
ANATOMIE : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

ANATOMIE permet aux enfants de comprendre et de mémoriser des différents systèmes du corps humain.

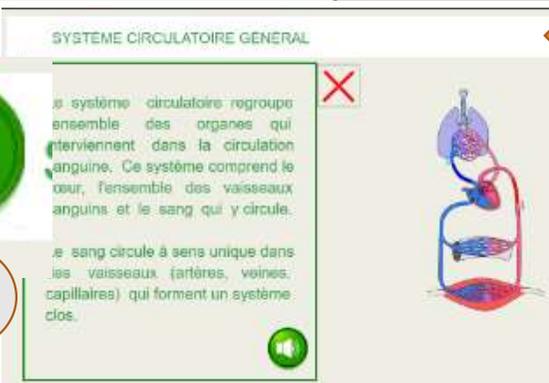
APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
ANATOMIE	SCIENCES ET TECHNO	1 niveau 4 à 6 ^{ème} Primaire CM1-CM2-6 ^{ème}	<ul style="list-style-type: none">* Observer et mémoriser les schémas du corps humain : le système circulatoire général, le système circulatoire du cœur, le système digestif, le système musculaire, le système nerveux général, le système nerveux central, le système respiratoire général, le système respiratoire-les poumons.* Utiliser des outils numériques.	FRANCAIS	<ul style="list-style-type: none">* DECOUVERTES (leçons)* Visualisation de 8 vues des systèmes du corps humain.* Possibilité de cacher ou nom la légende pour s'entraîner.

ANATOMIE : ACTIVITES

1



2

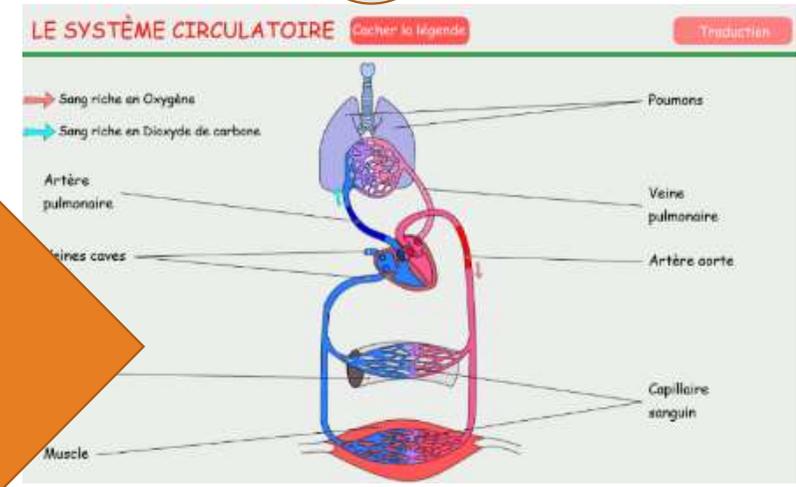


1. On arrive le schéma non renseigné.

2. Ecouter la présentation générale

3. Cliquer sur voir ou cacher la légende

3





BIMUMA : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

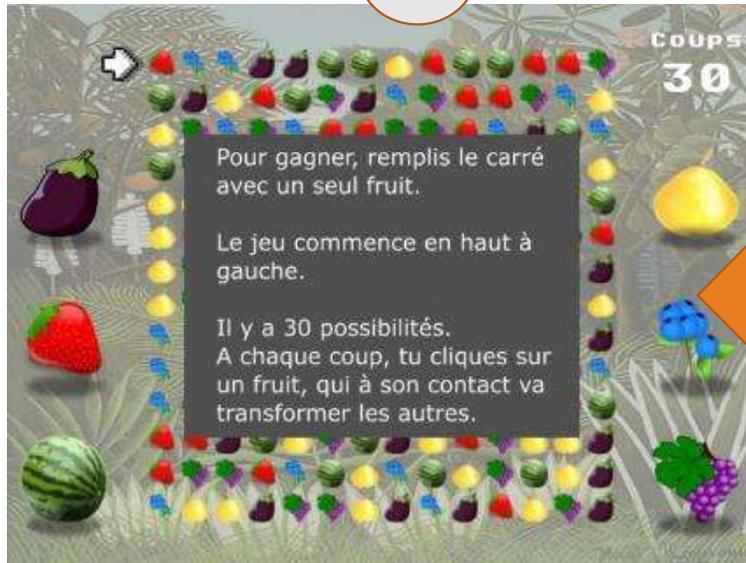
BIMUMA est un jeu d'observation et de logique où les enfants doivent recouvrir un plateau avec un fruit unique.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
BIMUMA	LOGIQUE	TOUT PUBLIC (à partir du primaire)	<ul style="list-style-type: none">* Observer et mettre en place une stratégie.* Développer sa logique et son goût du raisonnement.* Développer l'observation et la concentration.* Utiliser des outils numériques.	FRANCAIS	<ul style="list-style-type: none">* JEU* Peut être utilisé en autonomie.* Peut être utilisé à des âges très variés.



BIMUMA : ACTIVITES

1



1. Démarrer en suivant les instructions

2. Jouer pour remplir le plateau d'un seul fruit

2





BONGO : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

BONGO propose 4 jeux de memory pour manipuler et mémoriser : les chiffres, les lettres, des mots avec des noms d'animaux et des mots avec des noms de fruits.

3 activités sont proposées : associer 2 images, associer un texte à une image, associer 2 textes.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
BONGO	LOGIQUE MATHS LETTRES SCIENCES	<p>MATERNELLE (utiliser les options 8 cartes et images)</p> <p>1^{ère} -2^{ème} PRIMAIRE</p> <p>CP-CE1 (utiliser les options 12 cartes et textes)</p>	<p>* Connaître les alphabets en majuscules et minuscules.</p> <p>* Lire les nombres de 1 à 10 et les associer à une quantité (représentations des doigts de la main).</p> <p>* Lire et/ou nommer quelques mots (noms d'animaux, noms de fruits).</p> <p>* Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues.</p> <p>* Utiliser des outils numériques.</p>	<p>RDC (6 langues)</p> <p>NORD (3 langues)</p> <p>OUEST (7 langues) + bambara</p> <p>SUD (4 langues)</p>	<p>*ACTIVITES : JEUX</p> <p>* 4 jeux de memory pour manipuler : chiffres, lettres, animaux, fruits.</p> <p>* 3 options :</p> <ul style="list-style-type: none"> - aide (visualiser les cartes) - niveaux (nombres de cartes 8 ou 12) - images seules / images et textes / textes seuls.



BONGO : DEMARRAGE



1. Choisir la langue
2. Choisir un des 4 memorys
3. Choisir les niveaux, options.
4. Démarrer.





BONGO : ACTIVITES



Il s'agit d'associer
les cartes 2 à 2.

1. Memory avec les
images seules

2. Memory avec textes
et images

3. Memory avec des
textes seuls



CHIMIE, les mélanges : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

CHIMIE permet de reproduire les différentes étapes d'une démarche scientifique : émettre des hypothèses, visualiser des expériences, analyser les résultats.

3 activités sont proposées : mélanger des liquides, mélanger des solides avec de l'eau, et séparer des mélanges.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
CHIMIE, Les mélanges	SCIENCES ET TECHNO	NIVEAU: 3-6 ^{ème} primaire CE2 à 6 ^{ème}	<ul style="list-style-type: none"> * Reproduire les différentes étapes d'une démarche scientifique : émettre des hypothèses, visualiser des expériences, et analyser des résultats. * Identifier si un mélange est miscible ou non. * Définir si un mélange est homogène ou hétérogène. * Connaître quelques techniques pour séparer des mélanges : évaporation, décantation, filtration. * Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues. * Utiliser des outils numériques. 	RDC (6 langues) NORD (3 langues) OUEST (6 langues) <i>Bamabara en cours</i> SUD (4 langues)	* JEUX ET EXERCICES * 3 activités : Mélanger des liquides, Mélanger des solides et de l'eau, Séparer un mélange. * Chaque question est accompagnée d'une expérience visualisable dans un diaporama. * options : aide, son et voix, chronomètre.



CHIMIE, les mélanges : DEMARRAGE



1. Cliquer sur paramètres



2. Choisir la langue
3. Activer ou non le son
4. Activer ou non le timer (chronomètre)

5. Cliquer sur la rubrique choisie.
Et c'est lancé!





CHIMIE, les mélanges : ACTIVITES



1. Mélanger des liquides
 2. Mélanger des solides avec de l'eau
 3. Emettre des hypothèses
2. Visualiser les expériences
 3. Analyser les résultats





CHENZA : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

CHENZA permet de découvrir la botanique : observer, classer, trier et mémoriser des fruits du monde entier.

3 activités sont proposées : observer et de nommer des fruits, comparer et désigner un intrus, classer les fruits par famille.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
CHENZA	SCIENCES ET TECHNO	<p>NIVEAU 1: 3^{ème} maternelle 1^{ère} primaire GS-CP</p> <p>NIVEAU 2: 2-3^{ème} primaire CE1-CE2</p> <p>NIVEAU 3: 4-6^{ème} primaire CM1-CM2-6^{ème}</p>	<p>* Observer et identifier quelques fruits de son milieu (et d'autres milieux)</p> <p>* Comparer des fruits pour identifier les intrus.</p> <p>* Trier ou classer les fruits par familles.</p> <p>* Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues.</p> <p>* Utiliser des outils numériques.</p>	<p>RDC (6 langues)</p> <p>NORD (3 langues)</p> <p>OUEST (6 langues) <i>Bambara en cours</i></p> <p>SUD (4 langues)</p>	<p>* JEUX ET EXERCICES</p> <p>* 3 activités : Memo, Intrus, Familles.</p> <p>* 3 niveaux (le niveau 1 est adapté à un public de non lecteurs).</p> <p>* options : aide, son et voix, chronomètre.</p>



CHENZA : DEMARRAGE



1. Cliquer sur paramètres



2. Choisir la langue

3. Activer ou non le son

4. Activer ou non le timer (chronomètre)

5. Choisir le niveau

6. Cliquer sur la rubrique choisie.

Et c'est lancé!



CHENZA : ACTIVITES

1



2



1. MEMO : connaître le nom des fruits

2. INTRUS : Observer les fruits et indiquer l'intrus

3. FAMILLES
(niveaux 2 et 3)
Classer les fruits par familles

3





ÉCOLOGIE : OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

ÉCOLOGIE permet de découvrir les premières notions de l'écologie dans des situations adaptées au contexte culturel africain.

4 activités sont proposées : L'écologie, c'est quoi ?, La planète en danger ?, Que faire des déchets ? Suis-je un éco-citoyen?

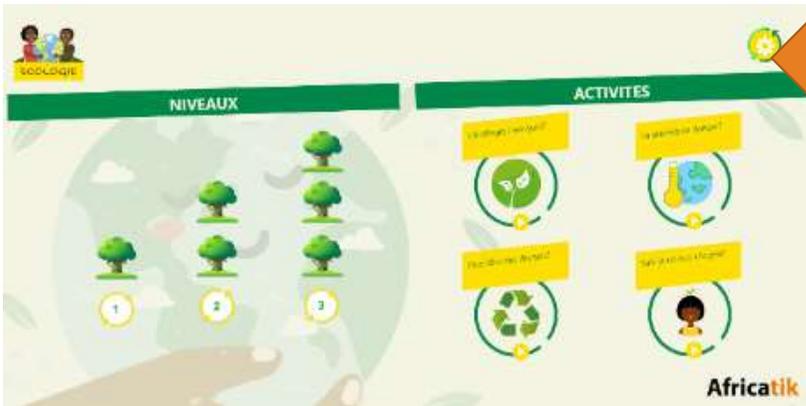
APPLICATIONS	MATIÈRES	NIVEAUX	OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITÉS ATOUTS
ÉCOLOGIE	EVEIL THEMES CITOYENS	<p>NIVEAU 1: 1-2^{ème} primaire CP-CE1</p> <p>NIVEAU 2: 3-4^{ème} primaire CE2-CM1</p> <p>NIVEAU 3: 5-6^{ème} primaire CM2-6^{ème}</p>	<p>* Être sensibilisé aux enjeux de l'écologie.</p> <p>* Observer, comprendre et nommer les premières notions de l'écologie.</p> <p>* Connaître les comportements du quotidien qui sont éco-citoyens.</p> <p>* Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues.</p> <p>* Utiliser des outils numériques.</p>	<p>Français Anglais Kikongo Lingala Swahili Tshiluba (6 langues)</p> <p>Autres langues à venir</p>	<p>* JEUX ET EXERCICES</p> <p>* 4 activités : L'écologie, c'est quoi ?, La planète en danger ?, Que faire des déchets ? Suis-je un éco-citoyen?</p> <p>* 3 niveaux</p> <p>Comprendre les thèmes citoyens actuels</p>



ÉCOLOGIE : DEMARRAGE

1

1. Cliquer sur paramètres



3

3. Choisir le niveau



4

4. Cliquer sur la rubrique choisie.
Et c'est lancé!



2

2. Choisir la langue





ÉCOLOGIE : ACTIVITES

1

L'ÉCOLOGIE C'EST QUOI?

Choisis la bonne réponse.

... c'est une personne (ou un comportement) dont les gestes permettent au quotidien de diminuer la pollution et d'améliorer l'environnement.

La biodiversité

La surconsommation

Un éco-citoyen

2

LA PLANÈTE EN DANGER?

Comment s'appelle ce phénomène ?



les incendies

la hausse du niveau de la mer

la désertification

1. L'écologie, c'est quoi?:
connaître les 1ères notions de l'écologie

2. La planète en danger?:
connaître les principaux phénomènes climatiques.

3. Que faire des déchets?:
jeu de tri des déchets avec des critères spécifiques pour chaque niveau

4. Suis-je un éco-citoyen?:
2 scènes du quotidien interactives (à la maison et dans la rue) à observer pour identifier les bons gestes

3

QUE FAIRE DES DÉCHETS?

Observe le déchet et choisis le tri qui correspond.



non recyclable

déchet organique

emballage

4

SUIS-JE UN ÉCO-CITOYEN?

Observe cette image et indique les gestes qui sont éco-citoyens.



Ne gaspille pas les déchets dans la rue ou le sol.
Prends le bon tri chaque fois que tu es dehors.



GEOGRAPHIE : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

GEOGRAPHIE présente de façon dynamique des cartes administratives du continent africain et de différents pays.

Les enfants peuvent apprendre les cartes puis s'entraîner avec des quizz.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES PAYS	TYPES D'ACTIVITES ATOUPS
Géographie	GEOGRAPHIE	1 niveau 3-6 ^{ème} primaire CE2 à 6 ^{ème}	* Lire une carte et utiliser la légende. * Connaître et localiser les provinces (ou régions, ...) et chefs-lieux selon le découpage administratif de chaque pays * Utiliser des outils numériques.	Français CONTINENT AFRIQUE BURKINA FASO CAMEROUN DJIBOUTI GUINEE HAITI MADAGASCAR MAURITANIE RD CONGO SENEGAL TUNISIE	* DECOUVERTES (leçons) EXERCICES * Des cartes administratives sont disponibles avec ou sans légende pour apprendre puis dans des quizz. * Cet outil permet de découvrir la leçon de façon ludique et de s'entraîner.



GEOGRAPHIE : DEMARRAGE



1. Aller dans le menu
2. Sélectionner Afrique ou un pays
3. Choisir apprendre ou s'exercer
4. Valider pour démarrer.





GEOGRAPHIE : ACTIVITES

1

STRUCTURE ADMINISTRATIVE ACTUELLE

TSHOPO

- Chef lieu : Kisangani
- Superficie : 199 567 Km² (première par sa superficie)
- Population : 2 352 000 h (2015)

Cacher les noms

1. Découvrir les cartes renseignées (leçons)

2. S'entraîner avec les quizz

2

Quelle province a comme chef lieu Goma ?

Question 2 sur 20

Score : 0 / 20



JEU DE LETTRES : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

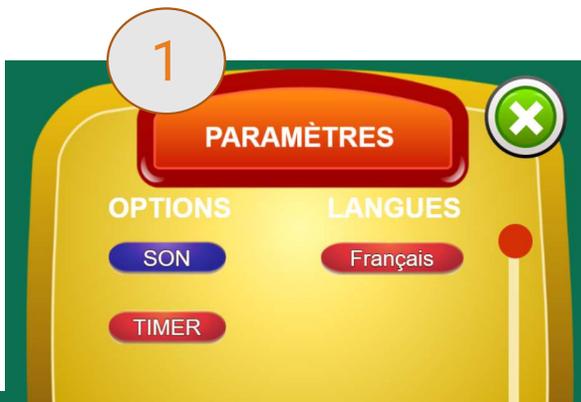
Grâce à JEU DE LETTRES, les enfants apprennent à écrire des mots de façon progressive.

3 activités sont proposées : recopier des mots, ranger ou remettre des lettres dans l'ordre, écrire des mots seuls.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
Jeu de lettres	LETTRES	1 niveau Maternelle (GS) à 2 ^{ème} primaire – CE1	* Nommer les lettres majuscules et minuscule. * Associer une lettre à un son. * Copier ou écrire des mots à partir d'une image. * Utiliser des outils numériques.	Français Autres langues à venir	* JEUX EXERCICES * 3 possibilités pour le nombre de lettres (moins de 7, 7 -8, 9 et plus). * options : lettres majuscules ou minuscules. * 3 activités : - image et mot (recopier) - mot mélangé (remettre les lettres dans l'ordre) - image seule (écrire seul le mot).



JEU DE LETTRES : DEMARRAGE



1. Activer ou non le son et le timer dans les paramètres.
2. Choisir un niveau.
3. Choisir une activité.
4. Démarrer (JOUER)



JEU DE LETTRES : ACTIVITES

1



1. Recopier un mot

2. Ranger-
Remettre les lettres dans l'ordre

3. Ecrire seul un mot

2



3





KALUUN : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Kaluun fait entrer les enfants dans des parties de pêche éducative : ils doivent déplacer une pirogue et manipuler une canne à pêche pour attraper la bonne lettre ou le bon chiffre ou la bonne couleur.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
KALUUN	LOGIQUE MATHS LETTRES	MATERNELLE 1 ^{ère} Primaire CP	* Connaître les couleurs, * Lire les chiffres (de 1 à 9), * Connaître les lettres majuscules. * Utiliser des outils numériques.	Français <i>Autres langues en cours</i>	* Jeux et exercices * 3 activités sont proposées : les couleurs, les chiffres, les lettres * Activité ludique sur le principe de la pêche à la ligne.



KALUUN : ACTIVITES



1. Activer ou non le son d'ambiance
2. Choisir une des 3 activités : les couleurs, les chiffres ou les lettres.

3. Ecouter l'aide si besoin (déplacement de la pirogue et de la cane à pêche)





KINZAZI : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Avec KINZAZI, les enfants observent de situations concrètes pour apprendre les premières notions d'électricité.

4 activités sont proposées : définir un objet électrique (Electricité), utiliser des circuits électriques (Lumière), connaître le vocabulaire (Noms), être sensibilisés aux dangers domestiques (Danger).

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
KINZAZI	SCIENCES ET TECHNO	<p>NIVEAU 1: 3^{ème} maternelle 1^{ère} primaire GS-CP</p> <p>NIVEAU 2: 2-3^{ème} primaire CE1-CE2</p> <p>NIVEAU 3: 4-6^{ème} primaire CM1-CM2-6^{ème}</p>	<p>* Définir si un objet est électrique à secteur, à pile ou non électrique.</p> <p>* Connaître les règles des circuits courts (piles, ampoules, interrupteurs).</p> <p>* Identifier les situations domestiques dangereuses (ou prévenir contre les risques d'accidents domestiques).</p> <p>* Connaître le vocabulaire lié à l'électricité.</p> <p>* Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues.</p> <p>* Utiliser des outils numériques.</p>	<p>RDC (6 langues)</p> <p>NORD (3 langues)</p> <p>OUEST (6 langues) <i>Bambara en cours</i></p> <p>SUD (4 langues)</p>	<p>* JEUX ET EXERCICES</p> <p>* 4 activités : Electricité, Lumière Danger, Noms.</p> <p>* 3 niveaux (le niveau 1 est adapté à un public de non lecteurs).</p> <p>* options : aide, son et voix, chronomètre.</p>



KINZAZI : DEMARRAGE



1. Cliquer sur paramètres



2. Choisir la langue
3. Activer ou non le son
4. Activer ou non le timer (chronomètre)

5. Choisir le niveau

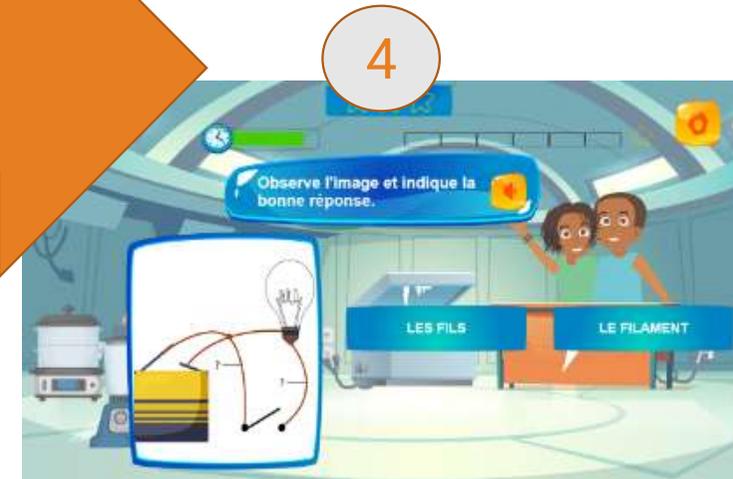


6. Cliquer sur la rubrique choisie.
Et c'est lancé!





KINZAZI : ACTIVITES



1. ELECTRICITE: définir un objet électricité ou non

2. LUMIERE : observer si l'ampoule est allumée ou non

3. DANGER : Observer des situations domestiques et indiquer s'il y a un danger

4. NOMS : connaître le vocabulaire du domaine



LEKKI : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Après Chenza, Lekki est la 2^{ème} app consacrée à la botanique et à la nature. Les enfants peuvent observer les arbres et les plantes d'Afrique.

3 activités progressives sont proposées : Mémo, Duo, Zoom.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
LEKKI	SCIENCES ET TECHNO	<p>NIVEAU 1: 3^{ème} maternelle 1^{ère} primaire GS-CP</p> <p>NIVEAU 2: 2-3^{ème} primaire CE1-CE2</p> <p>NIVEAU 3: 4-6^{ème} primaire CM1-CM2-6^{ème}</p>	<p>* Observer et identifier quelques arbres (ou plantes) de son milieu (ou de l'Afrique en général)</p> <p>* Former des duo par déduction : retrouver le fruit (niveau 1) , retrouver la feuille (niveau 2), retrouver le produit transformé (niveau 3)</p> <p>* Connaître les noms des différentes parties : de l'arbre (niveau 1), de la feuille (niveau 2), de la fleur (niveau 3).</p> <p>* Utiliser des outils numériques.</p>	<p>français diola, Kikongo lingala Tshiluba</p> <p><i>Autres langues en cours</i></p>	<p>* JEUX ET EXERCICES</p> <p>* 3 activités : Memo, Duo, Zoom</p> <p>* l'utilisation des photos permet un travail d'observation.</p> <p>* L'utilisation des audios favorise l'apprentissage de la langue (ou des langues).</p> <p>* 3 niveaux (le niveau 1 est adapté à un public de non lecteurs).</p> <p>* options : aide, son et voix, chronomètre.</p>



LEKKI : DEMARRAGE



1. Cliquer sur paramètres

2. Activer ou non le son

3. Activer ou non le timer (chronomètre)

4. Choisir le niveau

5. Cliquer sur la rubrique choisie.

Et c'est lancé!





LEKKI : ACTIVITES

1



2



3



1. MEMO : connaître le nom des arbres (ou plantes)

2. DUO : associer un arbre à un fruit (niv 1), à une feuille (niv 2), à un produit transformé (niv3)

3. ZOOM : connaître les parties de l'arbre (niv 1), de la feuille (niv 2), de la fleur (niv 3)



MAKUTA et ses déclinaisons pays : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

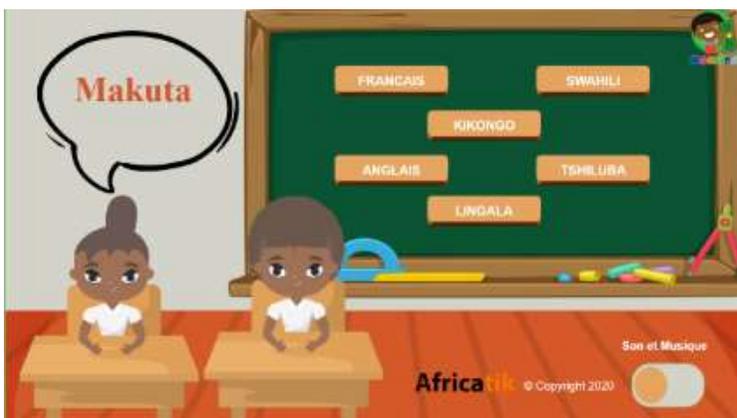
MAKUTA est un exerciceur de mathématiques pour manipuler la monnaie, répondre à un problème court, calculer mentalement avec les 4 opérations.

4 activités sont proposées : addition, soustraction, multiplication, division.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES PAYS	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
MAKUTA Versions par monnaie Koopar Vola Lagacta Mauritanie Tunisie Maroc Egypte Bostwana Libéria Sierra Leone EURO	MATHS	NIVEAU 1 : 1 ^{ère} et 2 ^{ème} CP-CE1 (jusqu'à 1000) NIVEAU 2 : CE2 - 3 ^{ème} (jusqu'à 10 000) NIVEAU 3 : 4 ^{ème} à 6 ^{ème} CM1-6 ^{ème} (jusqu'à 100 000)	* Calculer mentalement en utilisant les 4 opérations (addition, soustraction, multiplication, addition). * Utiliser les unités monétaires . * Résoudre des problèmes de la vie courante. * Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues. * Utiliser des outils numériques.	RDC -FC (6 langues) Tunisie/Maroc/ Egypte (3 langues) FCFA (7 langues) + <i>bambara</i> Ariary Malg. (4 langues) Bostwana/ Liberia / Siera Leone (2 langues) Version EURO	*ACTIVITES : EXERCICES JEUX *Cette application ludique permet de manipuler des billets et de compter dans des situations de la vie courante. * options : - 4 opérations de base - 3 niveaux



MAKUTA, KOOPAR, VOLA : DEMARRAGE



1

1. Choisir la langue selon la version

3

2. Activer ou non le son

3. Choisir le niveau et l'opération

4. Démarrer



4

Son et Musique

2





MAKUTA, KOOPAR, VOLA : ACTIVITES

KIUVU : Tula 8600Fc na dibaya.

1

2

3

4

5

Kitesu : 2

Score : 0

1. Lire la question.
(addition ou soustraction ou
multiplication ou division)

2. Choisir les billets et les
poser en glisser-déplacer.

3. Déposer les billets
sur le tableau.

4. Utiliser l'aide si besoin.

5. Valider la réponse.



MUTSHI MATERNELLE : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

MUTSHI proposent des problèmes amusants de mathématiques.

Les enfants sont transportés dans un verger et comptent des mangues pour apprendre à compter, compléter et comparer des quantités.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
MUTSHI Maternelle	SCIENCES ET TECHNO	NIVEAU 1: 1 ^{ère} maternelle PS (de 1 à 5)	* Compter, lire les chiffres, reconnaître les quantités et jusqu'à 5, 10 ou 20. * Effectuer des calculs, connaître les compléments jusqu'à 5, 10, 20.	RDC (6 langues)	* JEUX ET EXERCICES * Activité ludique (inspirée du "jeu de l'arbre"). * 3 activités sont proposées : compter, compléter, comparer. * 3 niveaux : classes de 1 ^{ère} , 2 ^{ème} et 3 ^{ème} Maternelle. * Les consignes sont simples et/ou lues pour les enfants non-lecteurs.
		NIVEAU 2: 2 ^{ème} maternelle MS (de 1 à 10)	* Comparer des quantités (le plus, le moins). * Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues.	NORD (3 langues) OUEST (7 langues) <i>+ bambara</i>	
		NIVEAU 3: 3 ^{ème} maternelle 1 ^{ère} primaire GS-CP (de 1 à 20)	* Utiliser des outils numériques.	SUD (4 langues)	



MUTSHI MATERNELLE : DEMARRAGE



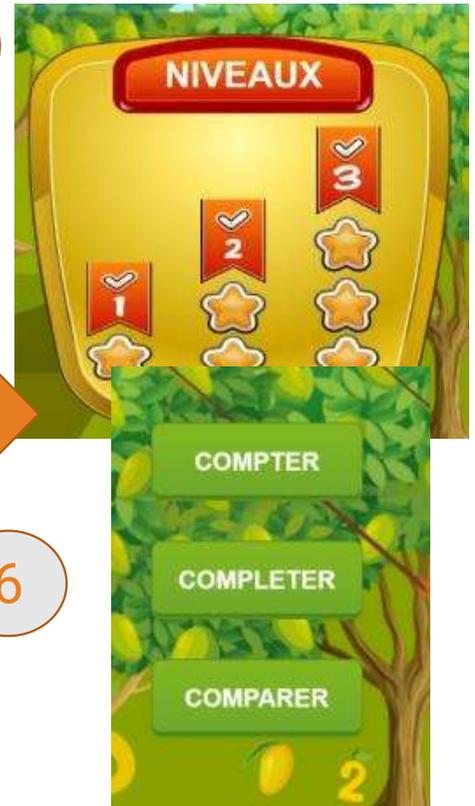
1. Cliquer sur paramètres



2. Choisir la langue
3. Activer ou non le son
4. Activer ou non le timer (chronomètre)

5. Choisir le niveau (il y a 2 applications avec 3 niveaux chacune).
6. Cliquer sur la rubrique choisie.
Et c'est lancé!

5



MUTSHI MATERNELLE : ACTIVITES



1. COMPTER
2. COMPLETER
3. COMPARER





MUTSHI PRIMAIRE : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

MUTSHI proposent des problèmes amusants de mathématiques.

Les enfants sont transportés dans un verger et comptent des mangues pour apprendre à compter, compléter et comparer des quantités.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
MUTSHI Maternelle	SCIENCES ET TECHNO	<p>NIVEAU 1: 1^{ère} primaire CP (de 1 à 50)</p> <p>NIVEAU 2: 2^{ème} primaire CE1-CE2 (de 1 à 100)</p> <p>NIVEAU 3: 3-5^{ème} primaire CE2-CM2 (de 1 à 1000)</p>	<p>* Compter, lire les chiffres, reconnaître les quantités et jusqu'à 50, 100 ou 1000.</p> <p>* Effectuer des calculs, connaître les compléments jusqu'à 50, 100 ou 1000.</p> <p>* Comparer des quantités (<, >, =).</p> <p>* Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues.</p> <p>* Utiliser des outils numériques.</p>	<p>RDC (6 langues)</p> <p>NORD (3 langues)</p> <p>OUEST (7 langues) <i>+ bambara</i></p> <p>SUD (4 langues)</p>	<p>* JEUX ET EXERCICES</p> <p>* Activité ludique (inspirée du "jeu de l'arbre").</p> <p>* 3 activités sont proposées : compter, compléter, comparer.</p> <p>* 3 niveaux : Niveau 1 : de 0 à 50/ Niveau 2 : de 0 à 100/ Niveau 3 : de 0 à 1000.</p>



MUTSHI PRIMAIRE : DEMARRAGE



1. Cliquer sur paramètres



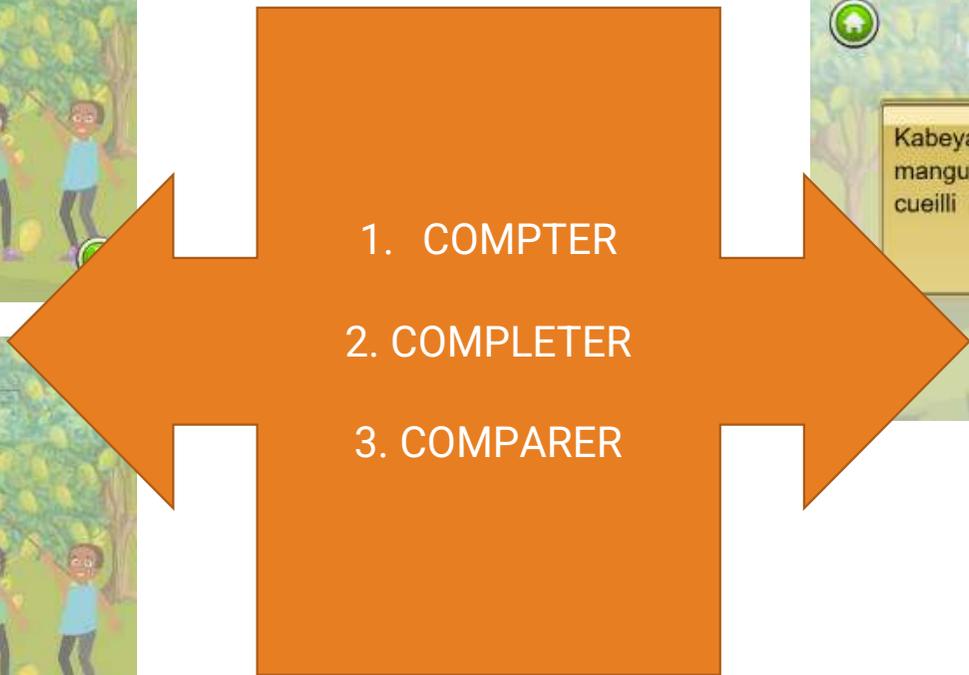
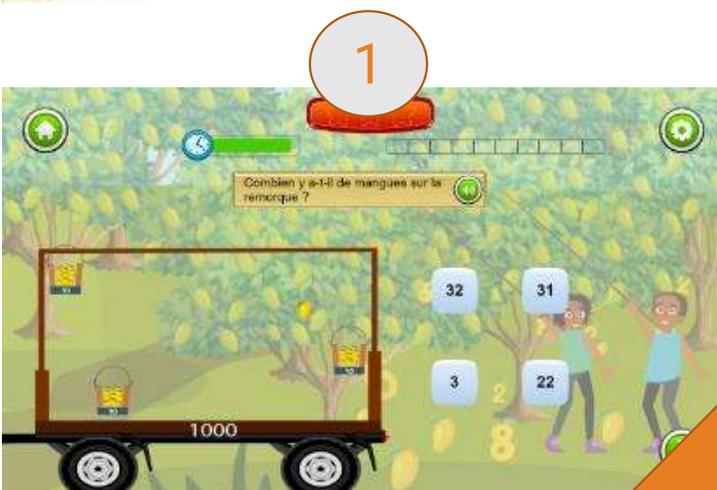
2. Choisir la langue
3. Activer ou non le son
4. Activer ou non le timer (chronomètre)

5. Choisir le niveau (il y a 2 applications avec 3 niveaux chacune).
6. Cliquer sur la rubrique choisie.
Et c'est lancé!





MUTSHI MATERNELLE : ACTIVITES





MUTUKA : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

MUTUKA permet de comprendre comment est construite une voiture. Les enfants peuvent aussi manipuler en jouant au MECANO avec une voiture en 3D ou encore se sensibiliser aux dangers de la route avec une initiation à la prévention routière.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
MUTUKA	SCIENCES ET TECHNO	4-6 ^{ème} primaire et Secondaire CM1-CM2	<p>* Découvrir et nommer les différents composants d'une automobile grâce à des cours visuels et des Quizz : extérieur, vue de dessous, intérieur, tableau de bord, moteur.</p> <p>* Acquérir des notions de mécanique en jouant à déplacer les composants 3D de l'automobile.</p> <p>* Acquérir des notions de préventions routières pour appréhender les dangers de la route : la distance d'arrêt, le temps de réaction du conducteur, le temps de freinage (état de la route, pluie...), le port de la ceinture, la surcharge du véhicule.</p>	Français ANGLAIS KIKONGO LINGALA MALAGASY SEREER SOMALI SWAHILI TSHILUBA	<p>*DECOUVERTES (leçons) JEUX ET EXERCICES</p> <p>* Activité ludique : déplacer les composants en 3D.</p> <p>* 4 activités sont proposées : Extérieur, Intérieur, Mécano (jeu en 3D), Prévention routière.</p>



MUTUKA : DEMARRAGE



1. Choisir la langue
2. Activer ou non le son
3. Cliquer sur la rubrique choisie.

Et c'est lancé!





MUTUKA : ACTIVITES



- 1. EXTERIEUR:
Découvertes (leçons)
Quizz
- 2. INTERIEUR:
Découvertes (leçons)
Quizz
- 3. MECANO
Jeux de manipulation en
3D
- 4. PREVENTION
Découvertes (leçons)
Quizz





PUZZLE : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

PUZZLE est un jeu de puzzle coulissant (sliding-puzzle) avec des visuels du quotidien (drapeaux, monnaies, paysages, scènes du quotidien).

Chaque version pays propose ses visuels, c'est aussi un moyen de découvrir différents pays.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES
KinPuzzle	LOGIQUE	Primaire	* Observer et déplacer des formes pour assembler les pièces d'un puzzle.	FRANCAIS	* JEUX
Gabo'Puzzle				BOSTWANA	* Un type de puzzle moins courant en glisser-déplacer.
Ouaga'Puzzle			* Développer sa logique et son goût du raisonnement.	BURKINA FASO	
Yaoude'Puzzle				CAMEROUN	
Abidjan'Puzzle			* Développer l'observation et la concentration.	COTE D'IVOIRE	* Les puzzles mettent en scène des photos de chaque pays : paysages, drapeau, monnaie, animaux ...
Caire'Puzzle				EGYPTE	
Conakry'Puzzle				GUINEE CONAKRY	
Monro'Puzzle			* Utiliser des outils numériques.	LIBERIA	
Mada'Puzzle				MADAGASCAR	
Bamako'Puzzle				MALI	
Rabbat'Puzzle				MAROC	
Kin'Puzzle				RD CONGO	
Dakar'Puzzle				SENEGAL	
Free'Puzzle				SIERRA LEONE	
Tunis'Puzzle				TUNISIE	



PUZZLE : ACTIVITES



Cliquer sur
démarrer en 1 et
2
(on commence
par le niveau 1)





RAQMI : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Raqmi propose plusieurs modules de littératie numérique pour mieux comprendre et maîtriser son environnement digital. Dans chaque module, l'élève navigue dans 5 chapitres et des exercices de mise en pratique.

3 modules sont proposés : Découvrir l'ordinateur, Découvrir le smartphone et la tablette et organiser son bureau

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
RAQMI	EVEIL SCIENCES ET TECHNIQUES THEMES CITOYENS	3 ^{ème} primaire ou CE2 à Adultes	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir l'ordinateur : l'ordinateur fixe, l'ordinateur portable, l'unité centrale, la souris, le clavier. Découvrir l'ordinateur : l'ordinateur fixe, l'ordinateur portable, l'unité centrale, la souris, le clavier Découvrir l'ordinateur : l'ordinateur fixe, l'ordinateur portable, l'unité centrale, la souris, le clavier 	RDC (6 langues) Autres langues à venir	<ul style="list-style-type: none"> Découverte et exercices Activités interactives 3 modules et 15 chapitres Exercices de mise en pratique



TANGA, « Le voyage d'Ita » : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

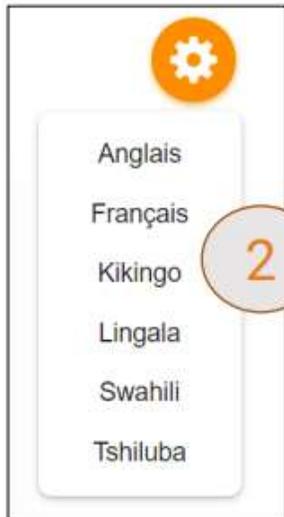
Tanga est un outil d'apprentissage de la lecture en français, en anglais et dans plus de 10 langues africaines.

Le 1^{er} livre est une histoire qui se déroule en RD Congo : « Le voyage d'Ita »

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
TANGA	LETTRES	NIVEAU 1 : Maternelle (4 pages, langage simple) NIVEAU 2 : Maternelle (6 pages, langage simple) NIVEAU 3 : Maternelle (6 pages, langage complexe) NIVEAU 4 : 1 à 3 Primaire CP à CE2 (8 pages, langage complexe) NIVEAU 5 : 1 à 3 Primaire CP à CE2 (10 pages, langage complexe)	* Produire un récit grâce à des illustrations. * Comprendre un récit (lu par un adulte ou par l'enfant selon l'âge). * Répondre à des questions (qui, où, quand, ...). * Repérer des structures de phrases et les répéter. * Apprendre et mémoriser du vocabulaire. * Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues. * Utiliser des outils numériques.	RDC (6 langues) NORD (3 langues) OUEST (6 langues) SUD (4 langues)	*ACTIVITES : EXERCICES DECOUVERTES (leçons) * "Le voyage d'Ita" est une histoire illustrée, écrite et lue. * Chaque récit est suivi de questions sous forme de QCM pour vérifier la compréhension. * Un focus sur le vocabulaire peut être fait à plusieurs niveaux : les animaux, les paysages, les modes de déplacements.

RAQMI : DEMARRAGE

1



2



3

RAQMI : ACTIVITES

1

2

Découvrir l'ordinateur

Zoom sur l'ordinateur fixe | Zoom sur l'ordinateur portable | Zoom sur l'unité centrale | Zoom sur la souris | Zoom sur le clavier | Exercices

Clique sur chaque partie



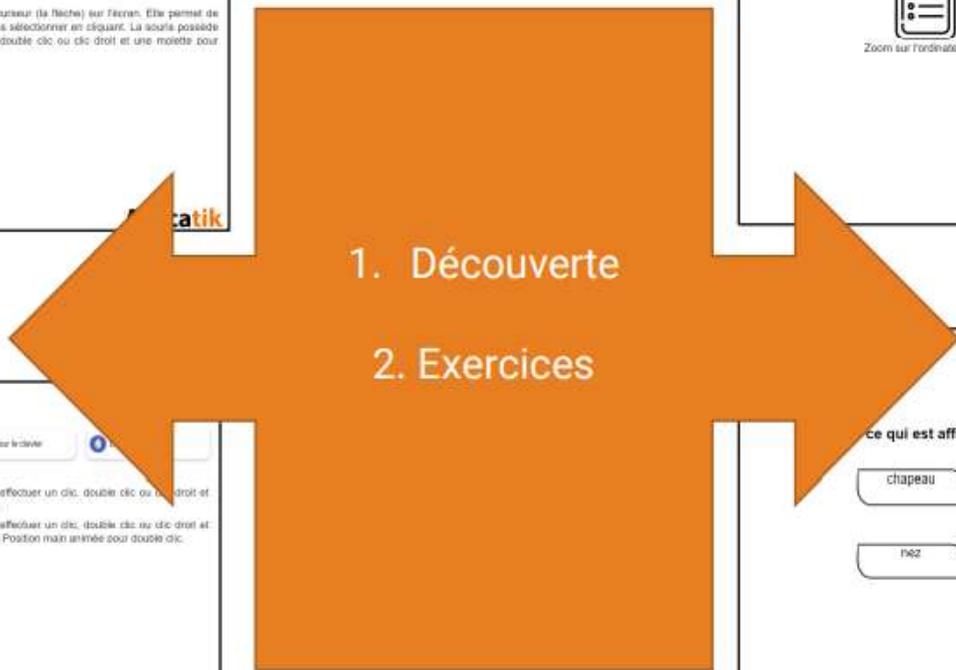
La souris
C'est elle qui permet de déplacer le curseur (la flèche) sur l'écran. Elle permet de pointer des éléments à l'écran et de les sélectionner en cliquant. La souris possède deux boutons pour effectuer un clic, double clic ou clic droit et une molette pour descendre sur la page.

Découvrir l'ordinateur

Zoom sur l'ordinateur fixe | Zoom sur l'ordinateur portable | Zoom sur l'unité centrale | Zoom sur la souris | Zoom sur le clavier | Exercices

Zoom sur l'ordinateur fixe | Zoom sur l'ordinateur portable | Zoom sur l'unité centrale | Zoom sur la souris | Zoom sur le clavier

Africatik



Découvrir l'ordinateur

Zoom sur l'ordinateur fixe | Zoom sur l'ordinateur portable | Zoom sur l'unité centrale | Zoom sur la souris | Zoom sur le clavier | Exercices



La souris possède deux boutons pour effectuer un clic, double clic ou clic droit et une molette pour descendre sur la page.
La souris possède deux boutons pour effectuer un clic, double clic ou clic droit et une molette pour descendre sur la page Position main armée pour double clic.

Zoom sur le clavier

ce qui est affiché

chapeau	pantalon	cheveux	oeil
nez	pluie	soleil	casquette
robe	bonnet		

Ecris ici

valider



TANGA, « Le voyage d'Ita » : DEMARRAGE



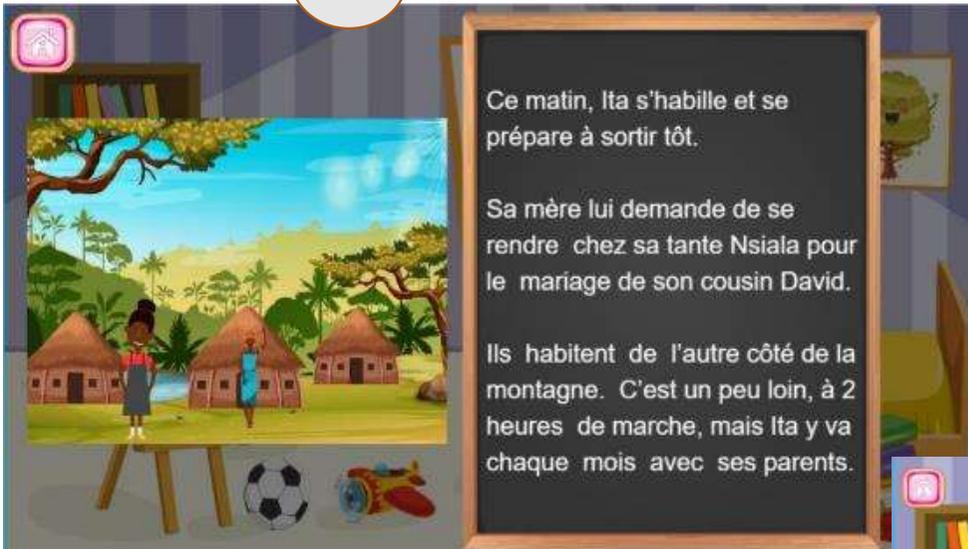
1. Choisir la langue
2. Choisir le niveau
3. Démarrer



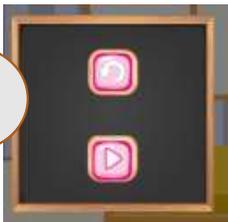


TANGA, « Le voyage d'Ita » : ACTIVITES

1



2



3



1. Choisir la langue.
2. Découvrir l'histoire avec les illustrations, le texte est écrit et lu.
3. A la fin de l'histoire, relire l'histoire ou passer aux questions.
4. Questions (QCM)



TANGA, « Le voyage d'Ita » : ACTIVITES

Guide pour une utilisation en maternelle

Tanga est un outil d'apprentissage de la lecture et de la langue en général. Le 1^{er} livre « Le voyage d'Ita » est une histoire qui se déroule en Rd Congo et permet également de découvrir des animaux et des paysages typiques.

En maternelle, les enfants peuvent écouter l'histoire lue, regarder les illustrations. Ce livre interactif peut être utilisé en support de découverte en groupe-classe ou en autonomie.

Tanga permet d'améliorer la compréhension d'un récit :

- Répondre aux questions du QCM à la fin du récit, soit : qui (quels sont les personnages), où (différents lieux de l'histoire), quand (un matin...), comment (les étapes de l'histoire).
- Pour la maternelle, on peut privilégier les niveaux 1 à 3, mais on peut commencer aussi par le niveau 1, puis complexifier en changeant de niveau (jusqu'au 5) pour avoir plus de personnages et de détails.
- Un focus sur le vocabulaire peut être fait sur: les animaux, les paysages, les modes de déplacements.
- Commenter les illustrations pour reformuler l'histoire, mémoriser les structures des phrases et mémoriser le vocabulaire appris.



TANGA, « Le voyage d'Ita » : ACTIVITES

Guide pour une utilisation en primaire

En primaire, les enfants peuvent lire un texte, écouter l'histoire lue, regarder les illustrations. Ce livre interactif peut être utilisé en support de découverte en groupe-classe ou en autonomie.

Tanga permet d'améliorer la **compréhension** d'un récit :

- Répondre aux questions du QCM à la fin du récit, soit : qui (quels sont les personnages), où (différents lieux de l'histoire), quand (un matin...), comment (les étapes de l'histoire).
- Pour le primaire, on peut privilégier les niveaux 4 et 5, mais on peut commencer aussi par le niveau 1, puis complexifier en changeant de niveau (jusqu'au 5) pour avoir de plus en plus de détails et d'étapes.

Ce récit « Le voyage d'Ita » facilite aussi **l'acquisition de l'étude de la langue** :

- Utiliser du vocabulaire en commentant les illustrations,
- Utiliser du vocabulaire en reformuler le récit,
- Repérer les structures de phrases et les répéter,
- Identifier des champs lexicaux : les animaux, les paysages, les modes de déplacements,
- Identifier et utiliser les verbes d'action : sortir, entrer, avancer, grimper, s'envoler, nager, bondir, etc.



TANGA, livre 2 « Les préparatifs de Malick et Aïda » :

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

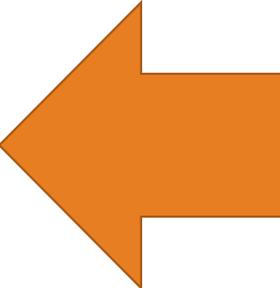
Tanga est un outil d'apprentissage de la lecture.

Le livre 2 est une histoire qui se déroule au Sénégal au moment des préparatifs de la fête de l'Aïd.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
TANGA	LETTRES	<p>NIVEAU 1 : Maternelle, début de primaire (10 scènes - 1 phrase par image pour l'apprentissage de la lecture)</p> <p>NIVEAU 2 : Maternelle, primaire (10 scènes, langage simple)</p> <p>NIVEAU 3 : Primaire (10 scènes, langage complexe et plus long)</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Produire un récit grâce à des illustrations. * Comprendre un récit (lu par un adulte ou par l'enfant selon l'âge). * Répondre à des questions (qui, où, quand, ...). * Repérer des structures de phrases et les répéter. * Apprendre et mémoriser du vocabulaire. * Etude de la langue : rédiger une liste. * Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues. * Utiliser des outils numériques. 	<p>Français Anglais</p> <p>Autres langues à venir</p>	<ul style="list-style-type: none"> * ACTIVITES : EXERCICES DECOUVERTES (leçons) * « Les préparatifs de Malick et Aïda" est une histoire illustrée, écrite et lue. * Chaque récit est suivi de questions sous forme de QCM pour vérifier la compréhension. * Un focus sur le vocabulaire peut être fait à plusieurs niveaux : les jours de la semaine, les pratiques culturelles liées à l'Aïd, découverte de lieux de Dakar, la notion de liste.

TANGA 2, « Le préparatifs de Malick et Aïda » : ACTIVITES



- 
1. Choisir la langue.
 2. Découvrir l'histoire avec les illustrations, le texte est écrit et lu.
 3. A la fin de l'histoire, relire l'histoire ou passer aux questions.
 4. Questions (QCM)





TANGA, livre 3 « La récolte des olives » :

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

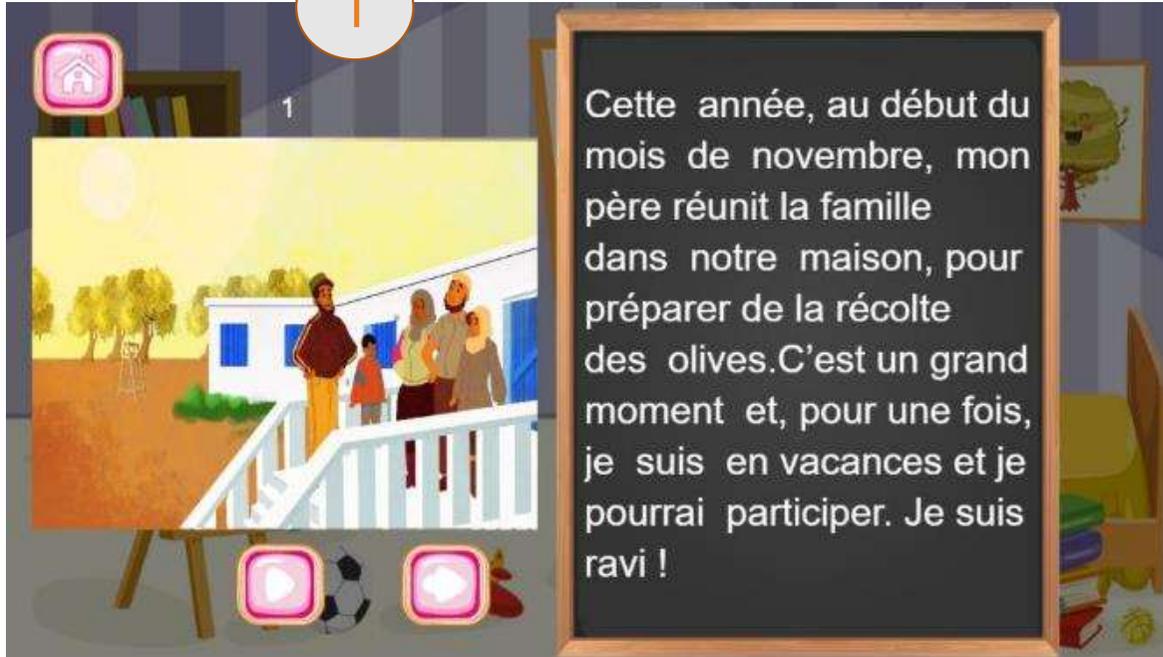
Tanga est un outil d'apprentissage de la lecture.

Le livre 3 est une histoire qui se déroule en Tunisie avec la pratique traditionnelle de la récolte des olives.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
TANGA	LETTRES	<p>NIVEAU 1 : Maternelle, début de primaire (10 scènes - 1 phrase par image pour l'apprentissage de la lecture)</p> <p>NIVEAU 2 : Maternelle, primaire (10 scènes, langage simple)</p> <p>NIVEAU 3 : Primaire (10 scènes, langage complexe et plus long)</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Produire un récit grâce à des illustrations. * Comprendre un récit (lu par un adulte ou par l'enfant selon l'âge). * Répondre à des questions (qui, où, quand, ...). * Repérer des structures de phrases et les répéter. * Apprendre et mémoriser du vocabulaire. * Etude de la langue : mise en avant des adjectifs autour de l'émotion. * Apprendre en français et en langue nationale et comparer des mots dans différentes langues. * Utiliser des outils numériques. 	<p>Français Anglais</p> <p>Autres langues à venir</p>	<ul style="list-style-type: none"> * ACTIVITES : EXERCICES DECOUVERTES (leçons) * « La récolte des olives » est une histoire illustrée, écrite et lue. * Chaque récit est suivi de questions sous forme de QCM pour vérifier la compréhension. * Un focus sur le vocabulaire peut être fait à plusieurs niveaux : les émotions (adjectif), la pratique traditionnelle de la récolte des olives, les liens familiaux.

TANGA 3, « La récolte des olives » : ACTIVITES

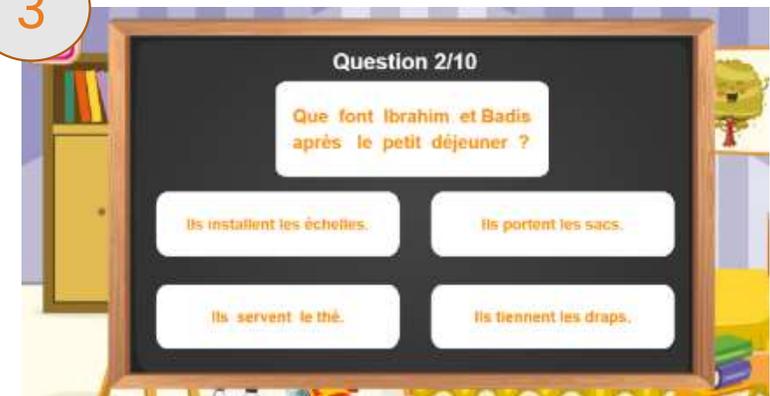
1



2



3



1. Choisir la langue.
2. Découvrir l'histoire avec les illustrations, le texte est écrit et lu.
3. A la fin de l'histoire, relire l'histoire ou passer aux questions.
4. Questions (QCM)

Tanga animé

Version animé du 1^{er} livre « Le voyage d'Ita »



Objectifs pédagogiques

Tanga animé reprend l'histoire du 1^{er} livre « Le voyage d'Ita » avec de magnifiques animations pour attirer encore davantage les enfants et les inciter à :

- la lecture,
- la découverte de vocabulaire : animaux, paysages, verbes de déplacement,
- la découverte de la RD Congo : animaux, paysages.

Langues : français, anglais, kikongo, lingala, swahili, tshiluba





VOAMBOLANA : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Avec Voambolana et ses 16 imagiers interactifs, les enfants jouent pour acquérir du vocabulaire dans 3 thématiques : l'habillement, le corps humain et la météo.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
VOAMBOLANA	EVEIL SCIENCES LETTRES	MATERNELLE 1 ^{ère} -2 ^{ème} primaire CP-CE1 <i>ou tout public pour une langue autre que la langue maternelle</i>	* Acquérir du vocabulaire dans les thématiques de : l'habillement, le corps humain, la météo (et les paysages). * Utiliser des outils numériques.	FRANCAIS <i>(autres langues en cours)</i>	*JEUX ET EXERCICES *3 thèmes : l'habillement, le corps humain, la météo (et les paysages) * La manipulation de 16 imagiers colorés et interactifs rend l'apprentissage ludique. * L'utilisation des audios favorise l'apprentissage de la langue (ou des langues).



VOAMBOLANA

VOAMBOLANA : DEMARRAGE



1



2

1. Cliquer sur paramètres

2. Activer ou non le son

3. Cliquer sur la rubrique choisie.

Et c'est lancé!



3



VOAMBOLANA

VOAMBOLANA : ACTIVITES



2



1. L'HABILLEMENT :
découvrir le
vocabulaire avec 8
situations (cérémonie,
sport, école ou froid
avec garçon ou fille)

2. Choisir un des thèmes

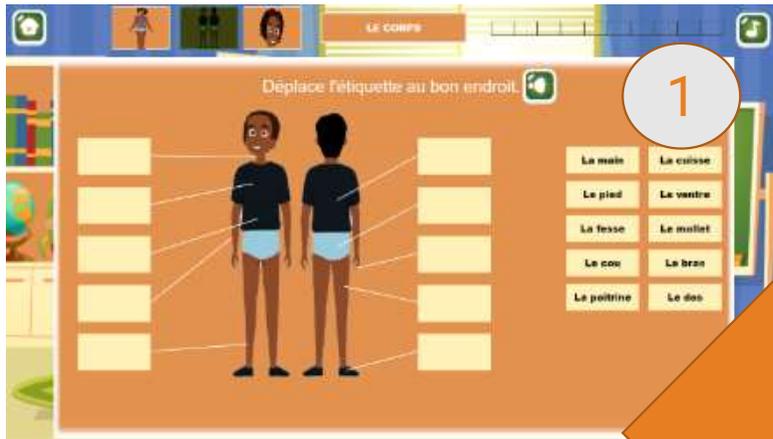
3. Ecouter le mot proposé
et habiller le personnage
en déplaçant la bonne
image





VOAMBOLANA

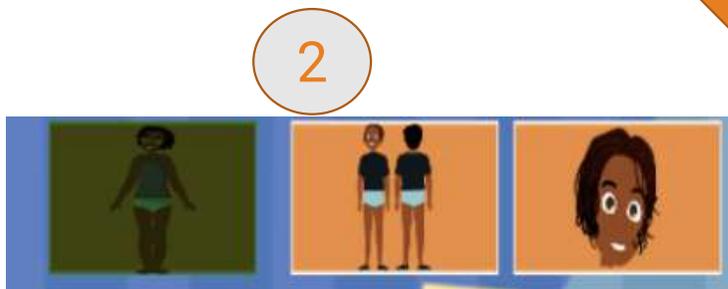
VOAMBOLANA : ACTIVITES



1. Le corps : découvrir le vocabulaire avec 3 situations (le visage, les articulations, le corps)



2. Choisir une des situations



3. Cliquer sur une étiquette pour entendre le mot lu puis déplacer l'étiquette au bon endroit.





VOAMBOLANA

VOAMBOLANA : ACTIVITES



1. La météo et les paysages : découvrir le vocabulaire avec 5 situations (la ville, le village, la montagne, la forêt, la mer)



2. Choisir une des situations

3. Cliquer sur une étiquette pour entendre le mot lu puis déplacer l'étiquette au bon endroit.





Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique



Pour en savoir plus

www.africatik.com

contact@africatik.com

Contact

KANIEBA INTERACTIVE

5 Rue de Turbigo

75001 Paris, France

contact@kanieba.com

