



Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique

GUIDE PEDAGOGIQUE

Des applications éducatives du bouquet **AFRICATIK**

Ecole 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"

Interactivité

Personnalisation

- Langues
- Adaptations culturelles
- Proximité du quotidien

Motivation

Simplicité

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

Attention

Digital

- Littératie numérique
- Plaisir & apprentissage
- Stratégies et méthodes

LISTE DES CONTENUS MIS A DISPOSITION

Lecture - Vocabulaire- Français – Langues



Mathématiques



Eveil–Sciences -Thèmes citoyens



Dès la maternelle

Dès le primaire

Logique



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 (Mémory 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



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 (Mémory 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



MUTSHI
maternelle



KALUUN



Bongo



Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique

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 (Mémory 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 (Mémory des animaux et des fruits).
- Kaluun (Jeu de pêche à la ligne des couleurs).
- Africoloriage (Images du quotidien à colorier).

CAS D'USAGES



Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique

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

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.



Application par application

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 colorier : 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 colorier originales : scènes du quotidien, animaux, paysages, végétaux, moyens de transport.



AFRICOLORIAGE : ACTIVITES

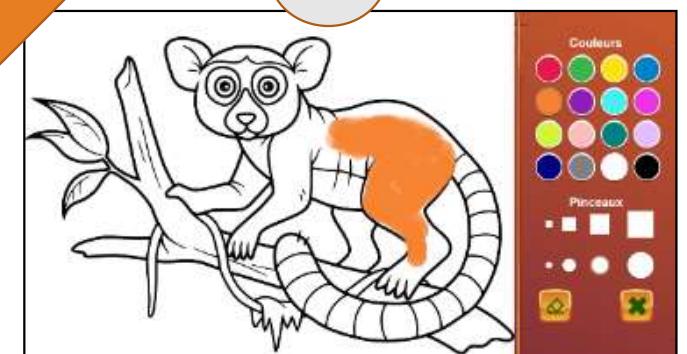
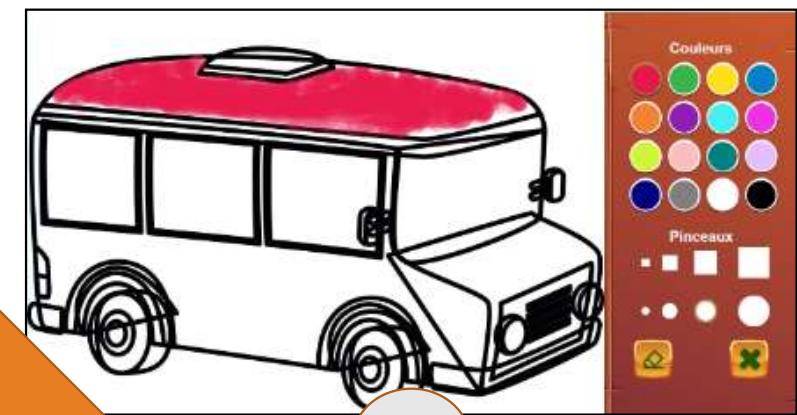


1. Activer ou non le son d'ambiance

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



ALPHA APP : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

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)	<ol style="list-style-type: none"> 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 <p>⇒ Utilisation d'environ 140 mots et photos illustratives correspondant aux sons étudiés.</p> <p>⇒ Voir la liste des mots en annexe à présenter aux apprenants.</p>
3. Lire les nombres et compter	Savoir lire les nombres et compter	<ol style="list-style-type: none"> 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compléter un texte à trou 2. Associer une image à un texte 3. Associer un texte à une image <p>⇒ On a 10 dialogues par thème) et 80 photos contextualisées pour faciliter la compréhension.</p>



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).		Recommencer le même exercice
	Retour à la page d'accueil		Avance
	Accès à la leçon Leçon NB. Il faut d'abord apprendre la leçon puis on accède aux exercices.		Retour
	Accès aux exercices		Fermer la fenêtre (paramètres ou exercices)
	Bouton audio pour entendre les : consignes, leçon, exercices ...		Fermer l'activité pour revenir au menu principal des 8 activités

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , L'ALPHABET

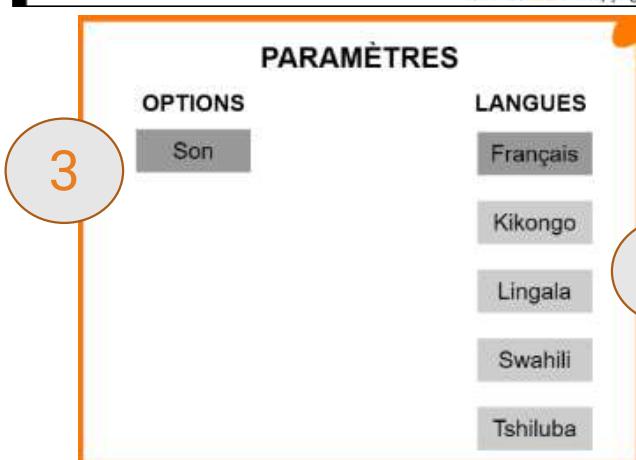


1. Cliquer sur le bouton paramètres sur l'accueil

2. Sélectionner la langue

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

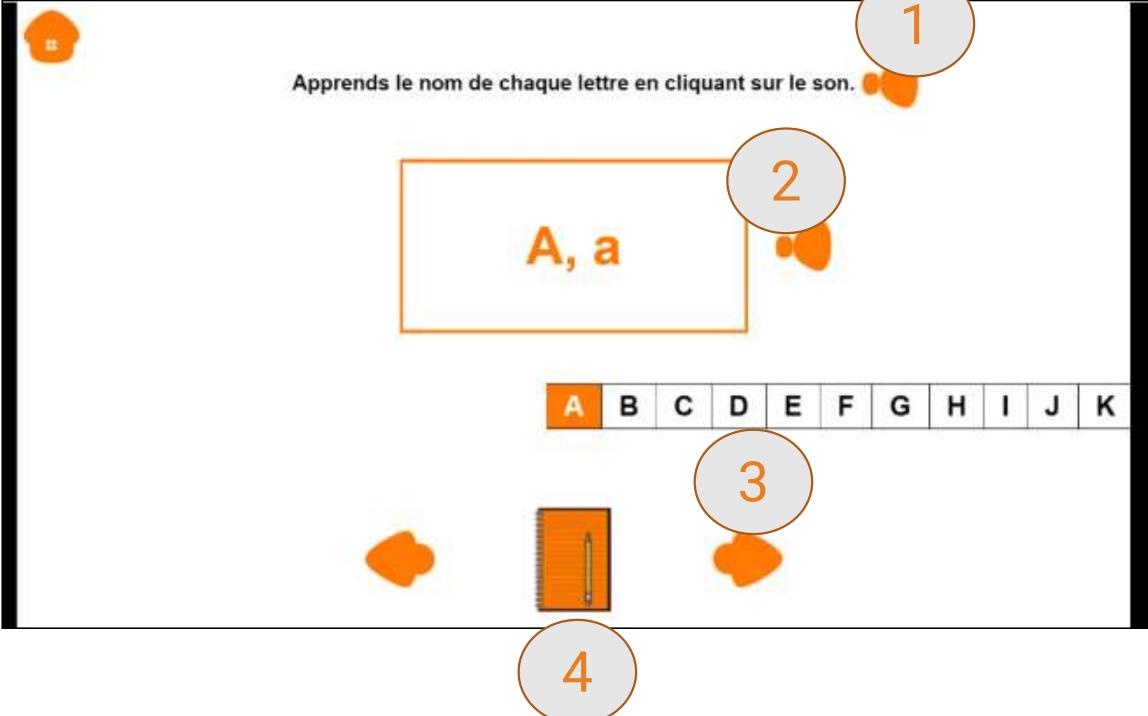
4. Cliquer sur le cahier pour débuter la leçon



A B C D E
F G H I J K
L M N O P
Q R S T U V
W X Y Z

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
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , L'ALPHABET EXERCICES

The screenshot shows a user interface for a listening exercise. At the top, there are two orange speech bubbles with numbers 7 and 6. Below them is a row of ten small orange squares. A text instruction reads: "Ecoute la question et choisis la lettre correspondante." (Listen to the question and choose the corresponding letter). To the right is a large orange number 1. In the center, there are four boxes containing letters: H, G, B, and Q. Each letter has a corresponding orange circle with a number: 2 for H, 3 for G, 4 for B, and 5 for Q. At the bottom left, there are two boxes: one with "AB" and one with "ab". A large orange number 4 is positioned between them. At the bottom right is a box titled "Fin de l'exercice" (End of exercise) with the text "7 / 10" and a row of ten green checkmarks. Two orange speech bubbles are at the bottom.

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



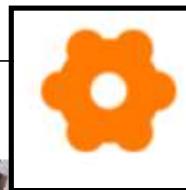
	Swahili									
1	o	i	a	u	e	y	aa	uu	w	
2	p	l	t	r	s	v	g			
3	n	f	m	b	d	z	k			
4	nd	m	mw	mb	j	sh	ch	h	ng	

	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			

	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
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS 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...*)

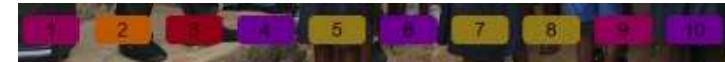
4. Sélectionner le chapitre étudié



3

2

4

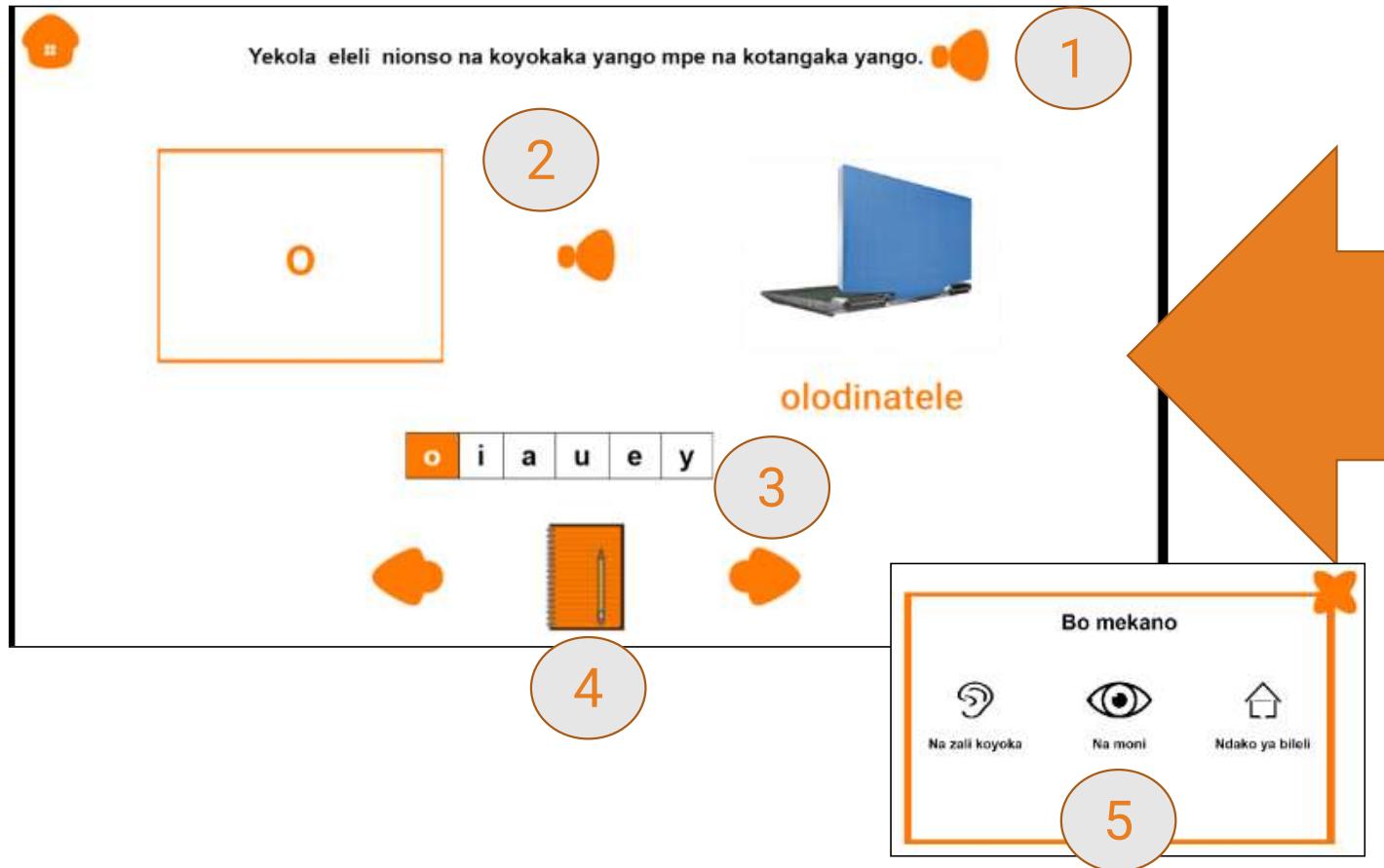


NB. Avant de commencer, fournir l'annexe avec la liste des mots utilisés.

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

Leçon



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
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE J'ENTENDS

Yoka motuna mpe pona nkoma ezali kobembanisa.

Na zali koyoka

ng_ba

Fin de l'exercice
7 / 10

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

A B C D E
F G H I J K
L M N O P
Q R S T U V
W X Y Z

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE JE VOIS

Tanga motuna, mpe pona eleli ezali kobembanisa.

1

2

Na moni

3

4

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

A B C D E
F G H I J K
L M N O P
Q R S T U V
W X Y Z

ALPHA APP : ACTIVITES , LES SONS

EXERCICE LA MAISON DES SONS

The screenshot shows a user interface for a phonics exercise. At the top left, there are two orange icons: a house and a speech bubble. Below them is the text: "Longola na ndaku, bakombo oyo kati na yangozali koyoka eleli emonisami." To the right of the text is a row of ten small orange squares. On the left side of the screen is a large black outline of a house. Inside the house, the vowel sound "[u]" is written. A large orange circle containing the number "1" is positioned above the house. To the right of the house are three images: a modern house, three potatoes, and two oranges. A large orange circle containing the number "2" is to the left of the house outline. A large orange circle containing the number "3" is next to the potatoes. A large orange circle containing the number "4" is next to the oranges. At the bottom center is a box labeled "Fin de l'exercice" with the score "7 / 10". The box contains a grid of 10 squares, some with checkmarks and some with crosses. Below the box are the same two orange icons seen at the top.

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

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES DEMARRAGE

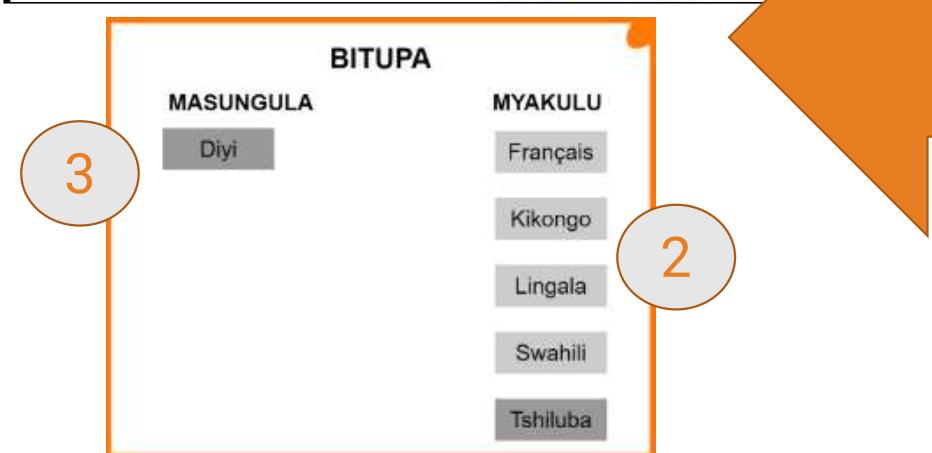


1. Cliquer sur le bouton paramètres sur l'accueil

2. Sélectionner la langue

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

4. Sélectionner le chapitre étudié



ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES

Leçon

The screenshot shows a mobile application interface for learning numbers. At the top left is a vertical orange bar with the letters ABCDE, FGHIJK, LMNOP, QRSTUV, and WXYZ. The main area displays the number 67 in a large orange box with a speaker icon. To the right is a grid of red tomatoes arranged in two rows of 10. Below the grid is a row of 7 red dots. A large orange arrow points from the number 67 towards a bottom section. This section includes a horizontal number line with tick marks for 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67 (highlighted in orange), 68, 69, 71, 72, 73, 74, and 75. Below the number line are three orange cloud-like icons. A small orange spiral notebook icon is positioned between the first and second clouds. To the right of the clouds is a box labeled 'Mazoezi' containing three items: a stack of money, a smartphone, and a stack of coins. A large orange circle with the number 1 is at the top right of the tomato grid. A smaller orange circle with the number 2 is next to the speaker icon. A medium orange circle with the number 3 is next to the number line. A small orange circle with the number 4 is below the clouds. A large orange circle with the number 5 is at the bottom right of the 'Mazoezi' box.

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
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : ACTIVITES , LES NOMBRES

EXERCICE 1

The screenshot shows a user interface for an exercise. At the top left are two orange icons: a house with a '#' symbol and a speech bubble. Below them is a text box containing the instruction: "Sikiliza ulizo kisha changua andiko yenze ina stahili." To the right of the text is a speaker icon. A large orange arrow points from the right side of the screen towards the bottom right corner. The main area contains four numbered circles (1, 2, 3, 4) corresponding to steps in the exercise. Step 1 shows a row of ten squares with the first two checked (green) and the third crossed out (red). Step 2 shows a grid of red apples arranged in 3 rows of 6. Step 3 shows a 2x2 grid of numbers: 82, 80, 69, 81. Step 4 shows a summary box with the text "Fin de l'exercice" and "7 / 10", followed by a row of ten squares with the first seven checked (green) and the last three crossed out (red). At the bottom are the same two orange icons as at the top.

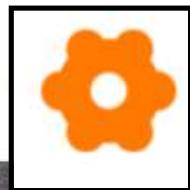
- 1
- 2
- 3
- 4

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
QRSTUV
WXYZ

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



2

3

4



ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

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

Leçon

The screenshot shows a mobile application interface for a lesson titled "Thèmes du quotidien – La Météo et le calendrier".

Top Left: A vertical orange sidebar with the letters ABCDE, FGHIJK, LMNOP, QRSTUV, and WXYZ.

Top Center: Text "Ecoute et lis le texte proposé." with a speaker icon.

Top Right: Number 1 in a circle.

Middle Left: A photograph of a woman in a red patterned dress standing with children outside a building. Below it is a color calibration bar.

Middle Center: Number 2 in a circle, a speaker icon, and a box containing two dialogues:

- Maman, nous sommes rentrés de l'école!
- Allez vous changer et déposez les uniformes dans la bassine.

Middle Right: Number 3 in a circle, a spiral notebook icon, and another number 3 in a circle.

Bottom Center: Number 4 in a circle, a notepad icon, and a large orange arrow pointing right towards the exercise section.

Bottom Right: Number 5 in a circle, a box labeled "Exercices" with three options: "TEXTE À TROUSS" (Exercice 1), "TEXTE" (Exercice 2), and "TEXTE + IMAGE" (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
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : La Météo et le calendrier

EXERCICE 1 texte à trou

The screenshot shows a mobile application interface for a language learning exercise. The top right corner features a small orange navigation menu with icons for back, forward, and search. The main content area has a white background with orange accents.

Step 1: A large orange arrow points from the right towards the top left. At the tip of the arrow is a large orange circle containing the number "1". Above the arrow, the text "Complète le texte avec les mots correspondants." is displayed, followed by a row of ten empty squares for input. To the left of the text is a small image of a hand holding a glass of water.

Step 2: Below the input field, there are two text boxes containing French dialogue:

- Les enfants, pour ne pas être avoir _____, buvez l'eau bouillie qui est dans la cuisine.
- Oui papa, celle-ci est trop froide, le bidon sort juste du congélateur.

Step 3: Below the dialogue, three orange buttons list possible answers:

- plein d'exercices
- suis fatigué
- mal au ventre

Step 4: At the bottom right, a box displays the end of the exercise: "Fin de l'exercice" and "7 / 10". Below this are ten small squares, each containing either a green checkmark or a red X, representing the correctness of the chosen answers. The large orange arrow from Step 1 points towards this box.

Right side (orange background):

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.

ABCDE
FGHIJK
LMNOP
QRSTUV
WXYZ

ALPHA APP : La Météo et le calendrier

EXERCICE 2 : associer une image à un texte

Lis le texte et choisis l'image correspondante.

1

2

3

4

- 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.






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.

A B C D E
F G H I J K
L M N O P
Q R S T U V
W X Y Z

ALPHA APP : La Météo et le calendrier

EXERCICE 2 : associer un texte à une image

The screenshot shows a mobile application interface for a language learning exercise. At the top, there is a toolbar with icons for text input and selection. Below it, the text "Choisis le texte qui correspond à l'image." is displayed, followed by a speaker icon.

The main area contains a photograph of a young child sitting at a table, looking down. To the right of the photo are two text boxes:

- Text 1:** - Les enfants, pour ne pas être avoir mal au ventre, buvez l'eau bouillie qui est dans la cuisine.
- Text 2:** - Réveillez-vous les enfants, c'est l'heure!
- Oui maman, mais je suis fatigué. Je ne veux pas aller à l'école.

Below these text boxes is a summary screen titled "Fin de l'exercice" showing a score of "7 / 10". A row of colored checkmarks and crosses is displayed below the score. The entire interface is framed by a thick black border.

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}	* 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	* DECOUVERTES (leçons) * Visualisation de 8 vues des systèmes du corps humain. * Possibilité de cacher ou nom la légende pour s'entraîner.



ANATOMIE : ACTIVITES

1

SYSTÈME CIRCULATOIRE GÉNÉRAL.

LES SYSTÈMES

- SYSTÈME CIRCULATOIRE GÉNÉRAL
- SYSTÈME CIRCULATOIRE - LE COEUR
- SYSTÈME DIGESTIF
- SYSTÈME MUSCULAIRE
- SYSTÈME NERVEUX GÉNÉRAL
- SYSTÈME NERVEUX CENTRAL
- SYSTÈME RESPIRATOIRE GÉNÉRAL
- SYSTÈME RESPIRATOIRE - LE FOUM

X

SYSTÈME CIRCULATOIRE GÉNÉRAL

Le système circulatoire regroupe ensemble des organes qui interviennent dans la circulation sanguine. Ce système comprend le cœur, l'ensemble des vaisseaux sanguins et le sang qui y circule.

Le sang circule à sens unique dans les vaisseaux (artères, veines, capillaires) qui forment un système clos.

?

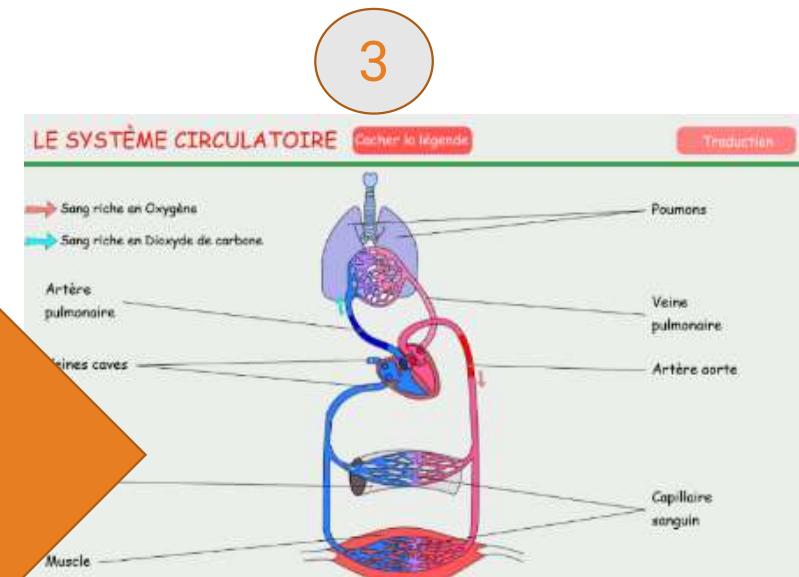
2

1. On arrive le schéma non renseigné.

2. Ecouter la présentation générale

3. Cliquer sur voir ou cacher la légende

3





BIMUMA : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

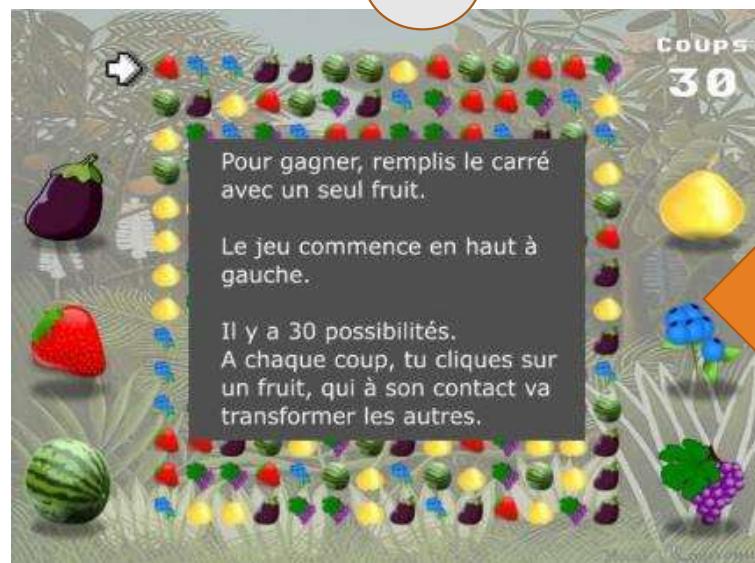
BIMUMA est un jeu d'observation et de logique où les enfants doivent recouvrir un plateau avec un fruit unique.

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



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



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	MATERNELLE (utiliser les options 8 cartes et images) 1^{ère} -2^{ème} PRIMAIRE CP-CE1 (utiliser les options 12 cartes et textes)	* Connaître les alphabets en majuscules et minuscules. * Lire les nombres de 1 à 10 et les associer à une quantité (représentations des doigts de la main). * Lire et/ou nommer quelques mots (noms d'animaux, noms de fruits). * 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 (7 langues) + bambara SUD (4 langues)	*ACTIVITES : JEUX * 4 jeux de memory pour manipuler : chiffres, lettres, animaux, fruits. * 3 options : - aide (visualiser les cartes) - niveaux (nombres de cartes 8 ou 12) - images seules / images et textes / textes seuls.



BOONGO : DEMARRAGE

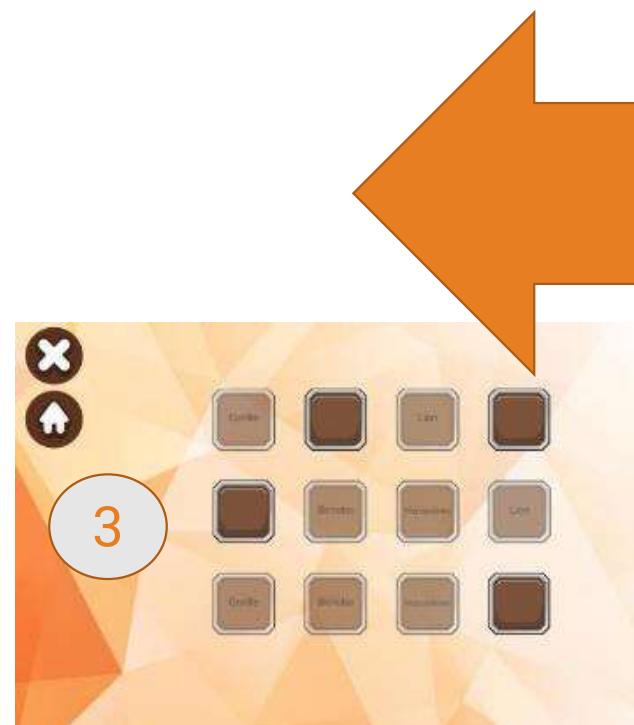


1. Choisir la langue
2. Choisir un des 4 memorys
3. Choisir les niveaux, options.
4. Démarrer.





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

Les mélanges

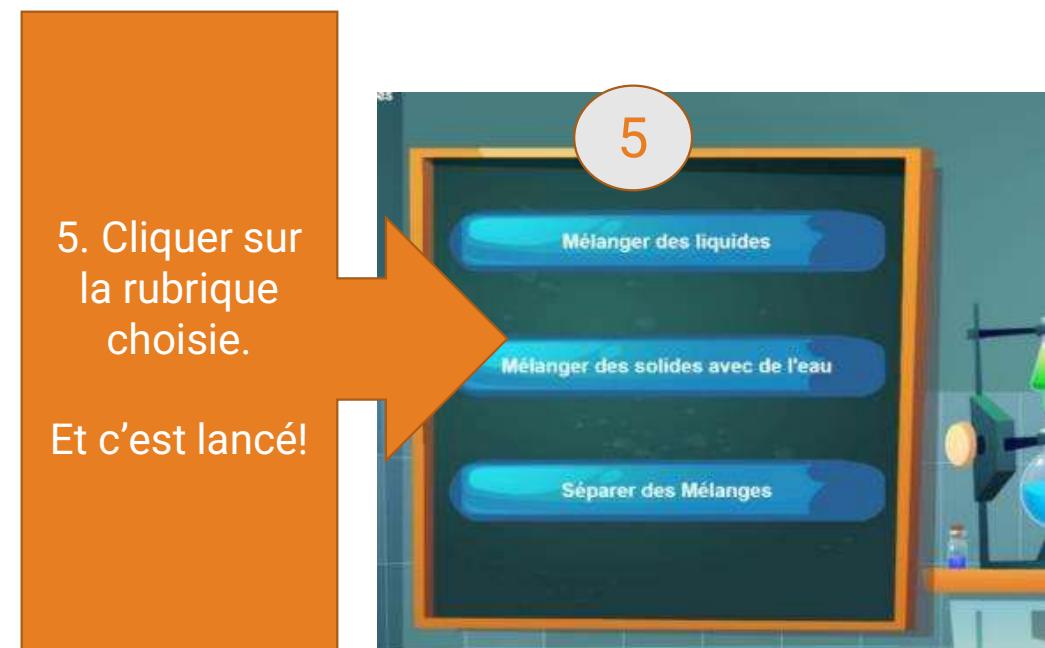
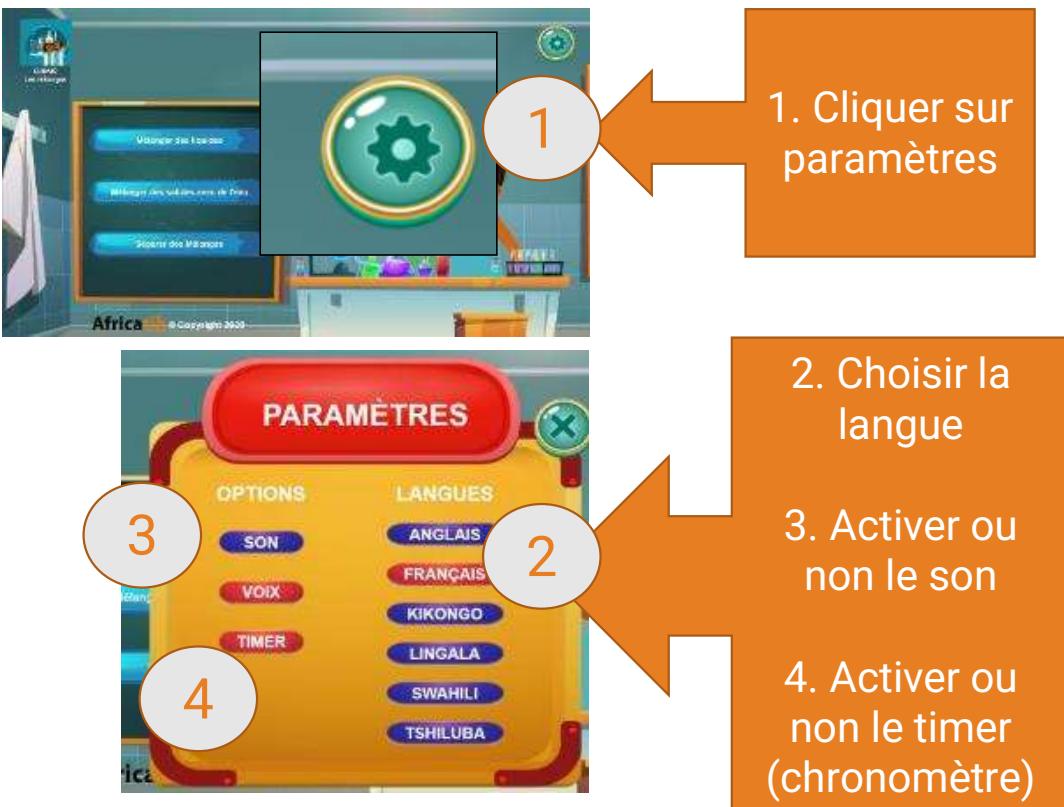
CHIMIE permet de reproduire les différentes étapes d'une démarche scientifique : émettre des hypothèses, visualiser des expériences, analyser les résultats.

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>Bambara en cours</i> SUD (4 langues)	<ul style="list-style-type: none">*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





CHIMIE
Les mélanges

CHIMIE, les mélanges : ACTIVITES

1



2



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

3





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	NIVEAU 1: 3 ^{ème} maternelle 1 ^{ère} primaire GS-CP	* Observer et identifier quelques fruits de son milieu (et d'autres milieux) * Comparer des fruits pour identifier les intrus. * Trier ou classer les fruits par familles.	RDC (6 langues)	* JEUX ET EXERCICES * 3 activités : Memo, Intrus, Familles.



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

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





ECOLOGIE : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

ECOLOGIE 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?

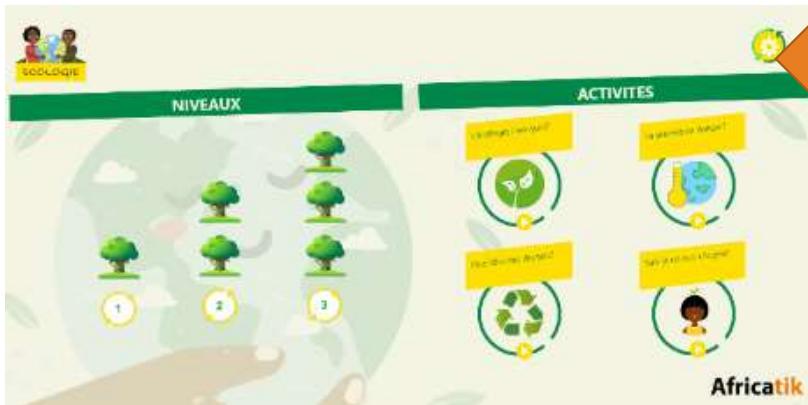
APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
ECOLOGIE	EVEIL THEMES CITOYENS	NIVEAU 1: 1-2 ^{ème} primaire CP-CE1 NIVEAU 2: 3-4 ^{ème} primaire CE2-CM1 NIVEAU 3: 5-6 ^{ème} primaire CM2-6 ^{ème}	* Être sensibilisé aux enjeux de l'écologie. * Observer, comprendre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



ECOLOGIE : DEMARRAGE

1

1. Cliquer sur paramètres



3

3. Choisir le niveau



2

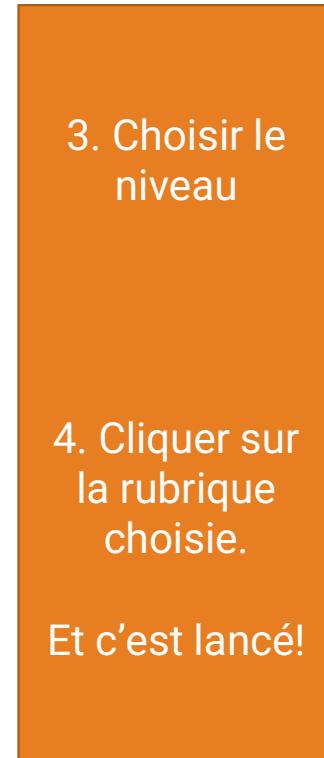
2. Choisir la langue



4

4. Cliquer sur la rubrique choisie.

Et c'est lancé!



ECOLOGIE : 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-chouchous.





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 ATOUTS
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.

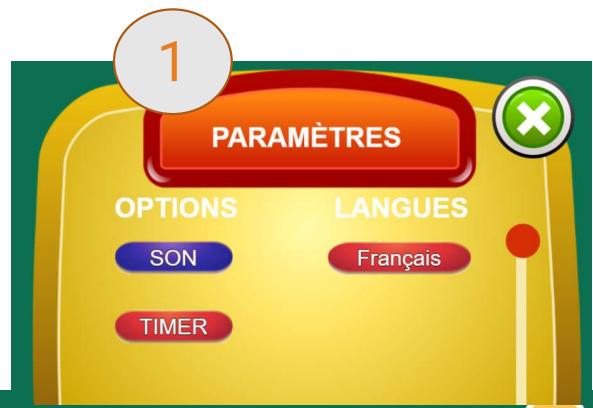
3 activités sont proposées : recopier des mots, ranger ou remettre des lettres dans l'ordre, écrire des mots seuls.

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

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

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), connaitre le vocabulaire (Noms), être sensibilisés aux dangers domestiques (Danger).

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



KINZAZI : DEMARRAGE



1. Cliquer sur paramètres

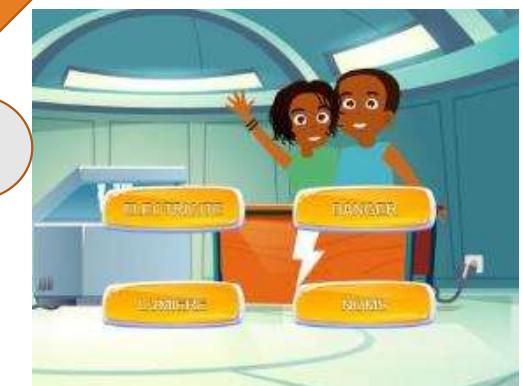


2. Choisir la langue
3. Activer ou non le son
4. Activer ou non le timer (chronomètre)

5. Choisir le niveau



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





KINZAZI : ACTIVITES

1



2

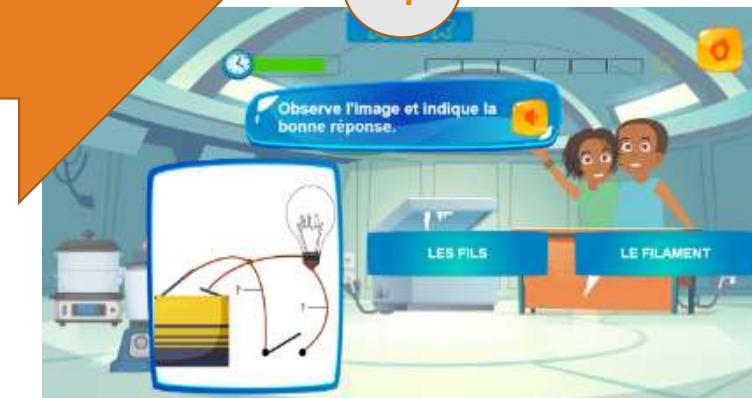


1. ELECTRICITE: définir un objet électricité ou non
2. LUMIERE : observer si l'ampoule est allumée ou non
3. DANGER : Observer des situations domestiques et indiquer s'il y a un danger
4. NOMS : connaître le vocabulaire du domaine

3



4





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 <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. 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

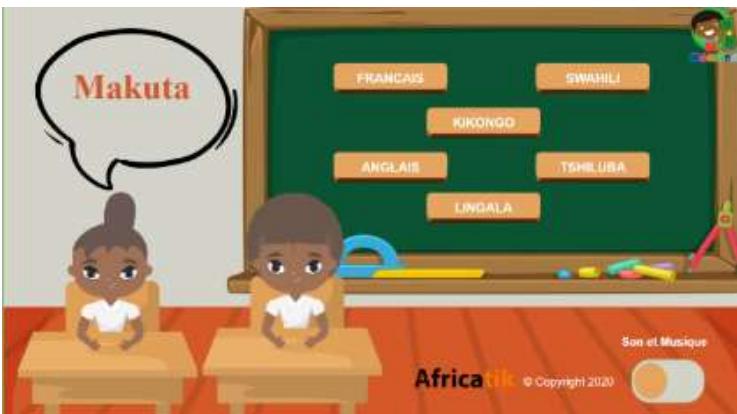
MAKUTA est un exerciceur de mathématiques pour manipuler la monnaie, répondre à un problème court, calculer mentalement avec les 4 opérations.

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, division). * 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
2. Activer ou non le son
3. Choisir le niveau et l'opération
4. Démarrer



2



3

4





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

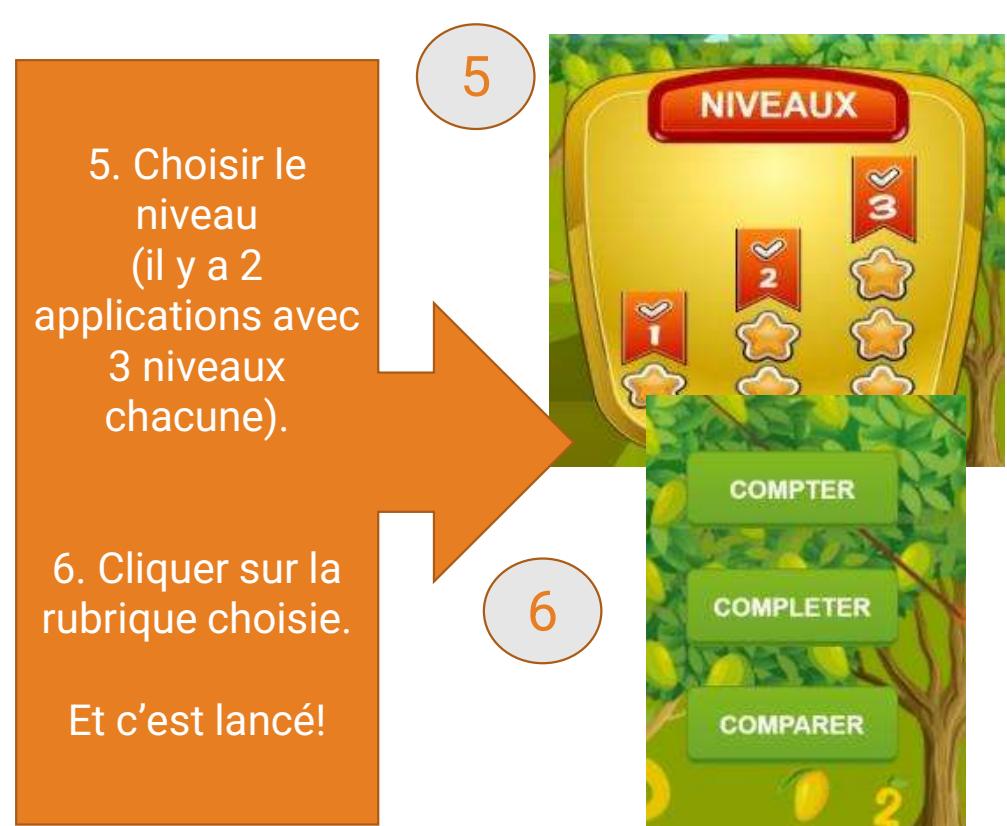
MUTSHI proposent des problèmes amusants de mathématiques.

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) NIVEAU 2: 2 ^{ème} maternelle MS (de 1 à 10) NIVEAU 3: 3 ^{ème} maternelle 1 ^{ère} primaire GS-CP (de 1 à 20)	* 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. * Comparer des quantités (le plus, le moins). * 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 (7 langues) + bambara SUD (4 langues)	* JEUX ET EXERCICES * Activité ludique (inspirée du "jeu de l'arbre"). * 3 activités sont proposées : compter, compléter, comparer. * 3 niveaux : classes de 1ère , 2ème et 3ème Maternelle. * Les consignes sont simples et/ou lues pour les enfants non-lecteurs.



MUTSHI MATERNELLE : DEMARRAGE



MUTSHI MATERNELLE : ACTIVITES



1. COMPTER
2. COMPLETER
3. COMPARER





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



MUTSHI PRIMAIRE : DEMARRAGE



1

1. Cliquer sur paramètres



2

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

3

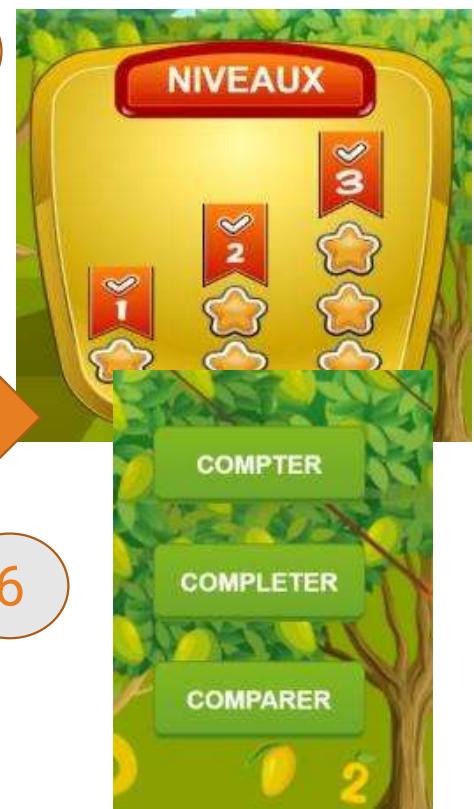
4

5. Choisir le niveau (il y a 2 applications avec 3 niveaux chacune).

6. Cliquer sur la rubrique choisie.

Et c'est lancé!

5



6

MUTSHI MATERNELLE : ACTIVITES



1. COMPTER
2. COMPLETER
3. COMPARER





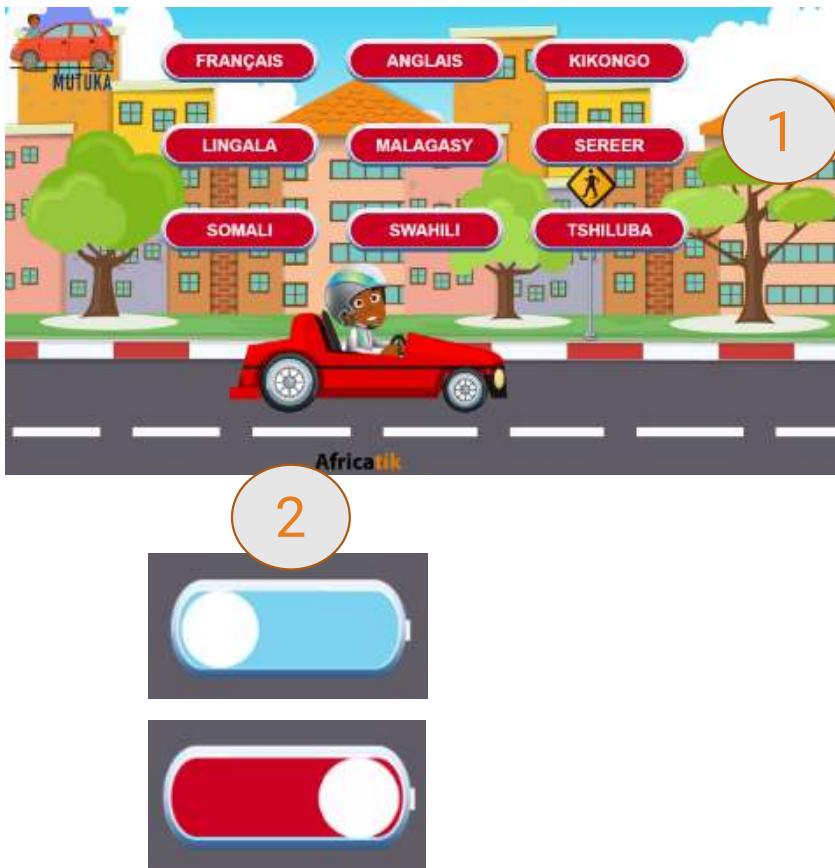
MUTUKA : OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

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	* 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. * Acquérir des notions de mécanique en jouant à déplacer les composants 3D de l'automobile. * 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.	Français ANGLAIS KIKONGO LINGALA MALAGASY SEREER SOMALI SWAHILI TSHILUBA	*DECOUVERTES (leçons) JEUX ET EXERCICES * Activité ludique : déplacer les composants en 3D. * 4 activités sont proposées : Extérieur, Intérieur, Mécano (jeu en 3D), Prévention routière.



MUTUKA : DEMARRAGE



1. Choisir la langue
 2. Activer ou non le son
 3. Cliquer sur la rubrique choisie.
- Et c'est lancé!



MUTUKA : ACTIVITES



MUTUKA

Africa talk © Copyright 2020

2

roue
roue de secours
batterie
coffre

Comment s'appelle ce qui est en 16?

Africa talk © Copyright 2020

1. EXTERIEUR:
Découvertes (leçons)
Quizz

2. INTERIEUR:
Découvertes (leçons)
Quizz

3. MECANO
Jeux de manipulation en
3D

4. PREVENTION
Découvertes (leçons)
Quizz

3

AIR BAG
COMMUTATEUR DE CLIGNOTANT
VUE INTERIEURE EN 3D
COMMUTATEUR D'ESSUÉ-GLACE
AIR BAG
INDICATEUR DE BORD
PEDALE D'ACCÉLÉRATION
PEDALE DE FREIN

Transforme-toi en mécanicien! Déplace les pièces en les faisant glisser sur le nom qui correspond.

4

ALCOOL : LES DOSES
CANNABIS : LES EFFETS
MÉDICAMENTS
TÉLÉPHONE MOBILE
FATIGUE
INATTENTION

Le temps de réaction:
Certains facteurs provoquent une attention moins poussée et entraînent un ralentissement du temps de réaction : l'alcool, la drogue, la fatigue, certains médicaments, le téléphone mobile, l'inattention.



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. * Développer sa logique et son goût du raisonnement. * Développer l'observation et la concentration. * Utiliser des outils numériques.	FRANCAIS	* JEUX * Un type de puzzle moins courant en glisser-déplacer. * Les puzzles mettent en scène des photos de chaque pays : paysages, drapeau, monnaie, animaux ...
Gabo'Puzzle				BOSTWANA	
Ouaga'Puzzle				BURKINA FASO	
Yaoude'Puzzle				CAMEROUN	
Abidjan'Puzzle				COTE D'IVOIRE	
Caire'Puzzle				EGYPTE	
Conakry'Puzzle				GUINEE CONAKRY	
Monro'Puzzle				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)



2



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 clavierDécouvrir 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 exercicesActivités interactives3 modules et 15 chapitresExercices de mise en pratique



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

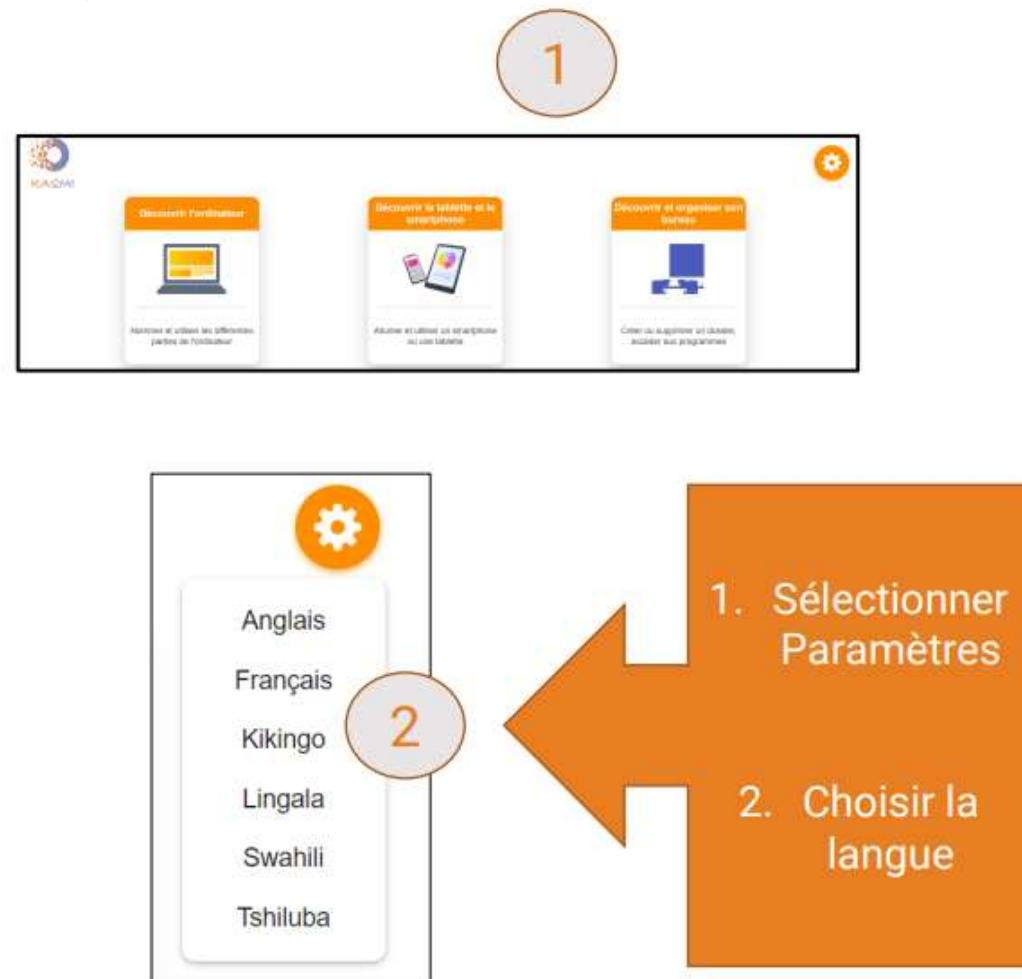
Tanga est un outil d'apprentissage de la lecture en français, en anglais et dans plus de 10 langues africaines.

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





RAQMI : ACTIVITES

1

Découvrir l'ordinateur

Clique sur chaque partie !

La souris
C'est elle qui permet de déplacer le curseur (la flèche) sur l'écran. Elle permet de poser 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

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 animée pour double clic.

2

Découvrir l'ordinateur

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

1. Découverte

2. Exercices

Zoom sur le clavier

Qu'est ce qui est affiché ?

chapeau	pantalon	cheveux	oeil
nez	pluie	soleil	casquette
robe	bonnet		

Éditer Valider



TANGA, « Le voyage d'Ita » : DEMARRAGE



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





TANGA, « Le voyage d'Ita » : ACTIVITES



Ce matin, Ita s'habille et se prépare à sortir tôt.

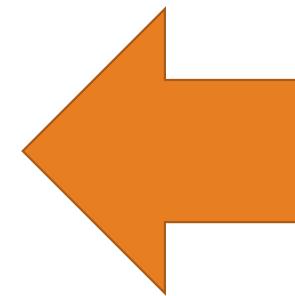
Sa mère lui demande de se rendre chez sa tante Nsiala pour le mariage de son cousin David.

Ils habitent de l'autre côté de la montagne. C'est un peu loin, à 2 heures de marche, mais Ita y va chaque mois avec ses parents.



Qui est Ita ?

- La mariée
- Une fillette
- La maman de Nsiala
- La maman de David



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

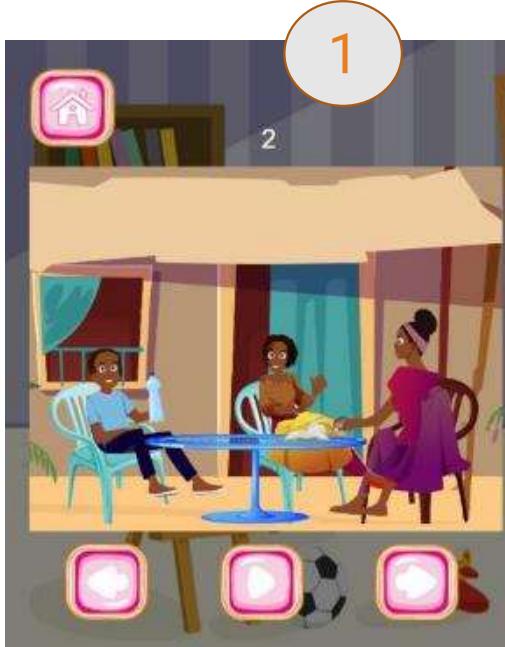
Tanga est un outil d'apprentissage de la lecture.

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 ATOOTS
TANGA	LETTRES	NIVEAU 1 : Maternelle, début de primaire (10 scènes - 1 phrase par image pour l'apprentissage de adulte ou par l'enfant selon l'âge). NIVEAU 2 : Maternelle, primaire (10 scènes, langage simple) NIVEAU 3 : Primaire (10 scènes, langage complexe et plus long)	<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.	Français Anglais Autres langues à venir	<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.



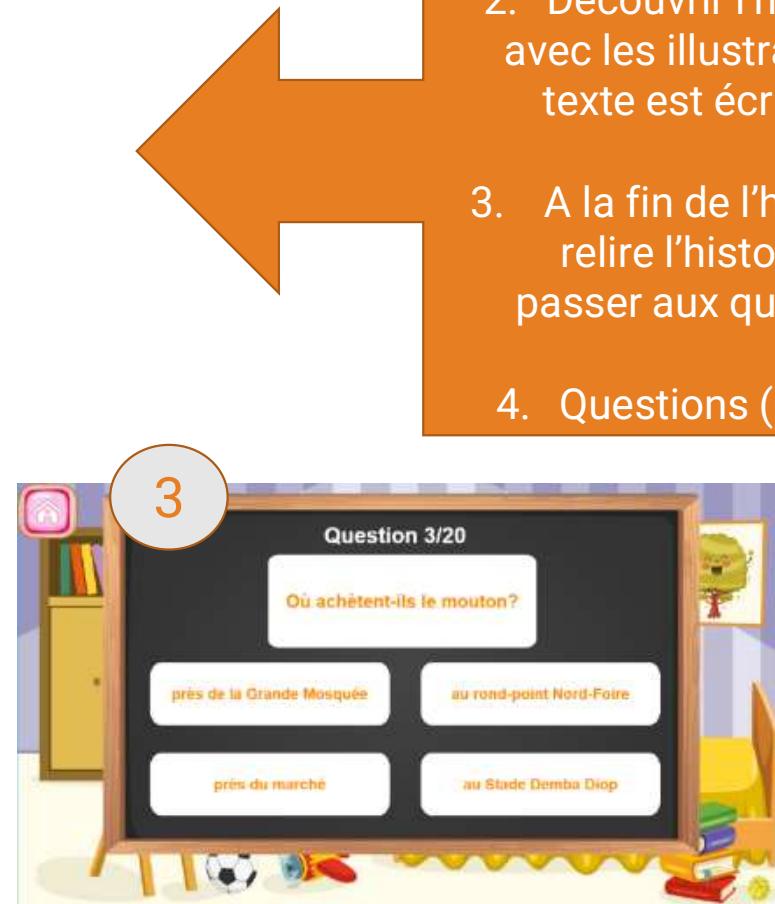
TANGA 2, « Le préparatifs de Malick et Aïda » : ACTIVITES



Maman, Malick et Aïda écrivent une liste pour l'organisation de ces 7 jours.

- Prendre les tissus,
- Choisir les habits,
- Acheter les moutons,
- Se faire coiffer,
- Se rendre au marché,
- Cuisiner.

Ils ont pensé à tout. Mission accomplie!



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.

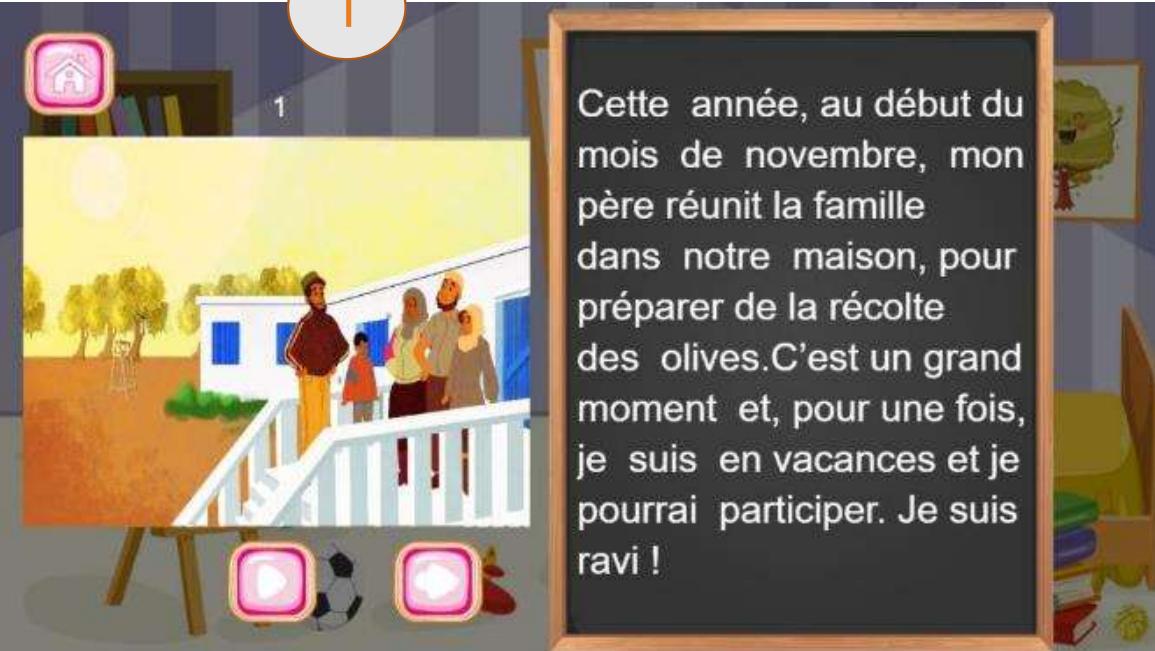
Le livre 3 est une histoire qui se déroule en Tunisie avec la pratique traditionnelle de la récolte des olives.

APPLICATIONS	MATIERES	NIVEAUX	OBJECTIFS PEDAGOGIQUES	LANGUES	TYPES D'ACTIVITES ATOUTS
TANGA	LETTRES	NIVEAU 1 : Maternelle, début de primaire (10 scènes - 1 phrase par image pour l'apprentissage de adulte ou par l'enfant selon l'âge) la lecture) NIVEAU 2 : Maternelle, primaire (10 scènes, langage simple) NIVEAU 3 : Primaire (10 scènes, langage complexe et plus long)	<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.	Français Anglais Autres langues à venir	<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.

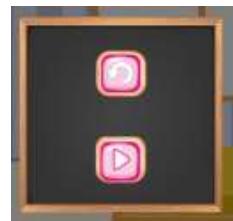


TANGA 3, « La récolte des olives » : ACTIVITES

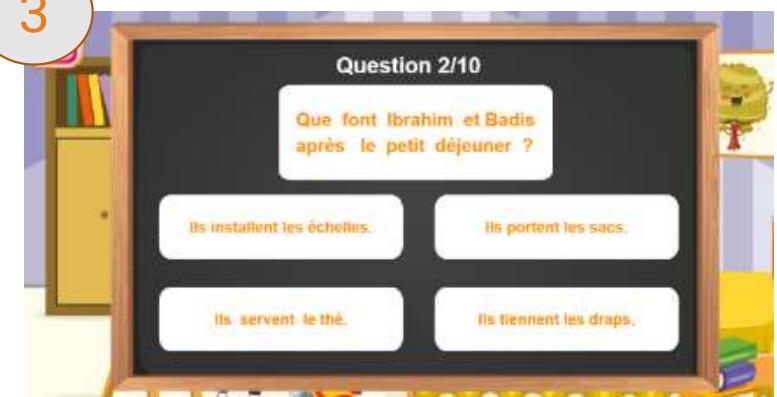
1



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)



Africatik
Applications éducatives pour l'Afrique

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


KANIEBA
INTERACTIVE



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 : DEMARRAGE



1

1. Cliquer sur paramètres
 2. Activer ou non le son
 3. Cliquer sur la rubrique choisie.
- Et c'est lancé!



2



3



VOAMBOLANA : ACTIVITES



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 : 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 : 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.





Pour en savoir plus

www.africatik.com

contact@africatik.com

Contact

KANIEBA INTERACTIVE

5 Rue de Turbigo

75001 Paris, France

contact@kanieba.com