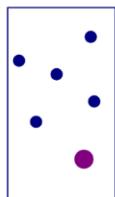
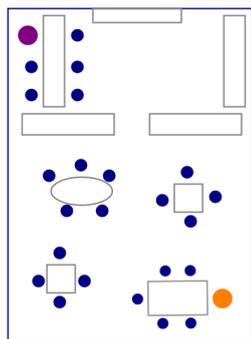


Situations d'apprentissage
construites à partir des réflexions
des enseignants lors de la phase
d'ateliers du 9 juin 2021



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS RACONTER UN EVENEMENT VECU



1 groupe de 4 ou 5 élèves avec un enseignant
1 groupe de 4 ou 5 élèves avec un enseignant
1 groupe de 4 ou 5 élèves avec l'Atsem
Elèves en autonomie



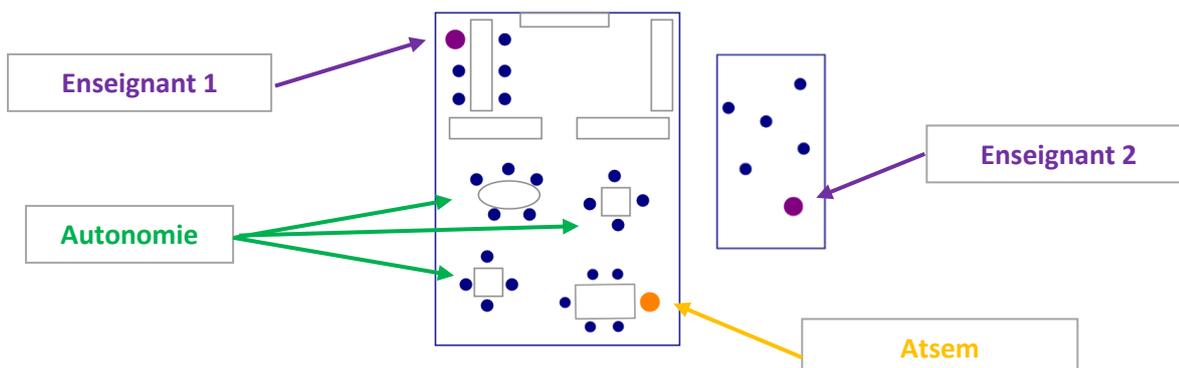
20 minutes



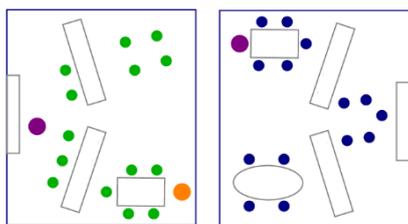
Salle de classe + salle de motricité

Les situations proposées dans les colonnes « ENSEIGNANT », peuvent être réalisées par un seul et même enseignant avec son propre groupe classe, dans l'ordre chronologique de la séquence.

ENSEIGNANT 1	ATSEM	ENSEIGNANT 2	AUTONOMIE
Je me raconte.			
Les élèves élaborent des phrases simples, à partir de leurs photos, prises en salle de motricité et sur lesquelles on les voit évoluer.	En salle de motricité, un élève se déplace sur le parcours proposé. L'élève verbalise les actions au fur et à mesure de son évolution sur le parcours.		Raconter par le dessin. Raconter avec support image (ou matériel) : reproduire le parcours sportif et y faire évoluer un personnage. Ecouter et/ou s'enregistrer en racontant.
<input checked="" type="checkbox"/> Variables didactiques : <ul style="list-style-type: none"> - S'approprier le lexique lié à l'activité physique proposée, à partir d'images représentatives. - Construire un outil de catégorisation du lexique (verbes d'actions, noms, adjectifs...). - Elaborer une phrase à partir des images représentatives du lexique. 	<input checked="" type="checkbox"/> Variables didactiques : <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves observateurs verbalisent les actions de leur camarade qui évolue sur le parcours. - L'élève qui évolue sur le parcours verbalise toutes les actions après avoir terminé son parcours. - Un élève oralise quelques actions qui seront ensuite réalisées par les autres élèves. 		



Situations d'apprentissage construites à partir des réflexions des enseignants lors de la phase d'ateliers du 9 juin 2021



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS ENRICHIR ET MOBILISER LE LEXIQUE DU COIN CUISINE DE LA CLASSE



- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec un enseignant
- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec un enseignant
- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec l'Atsem
- Elèves en autonomie



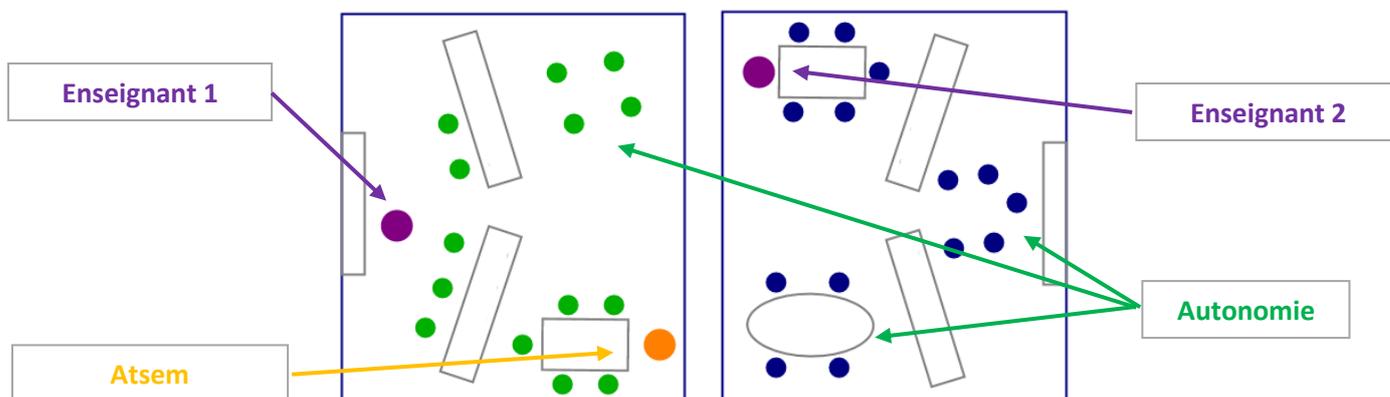
20 minutes



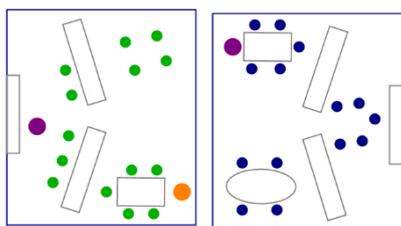
Salle de classe

Les situations proposées dans les colonnes « ENSEIGNANT », peuvent être réalisées par un seul et même enseignant avec son propre groupe classe, dans l'ordre chronologique de la séquence.

ENSEIGNANT 1	ATSEM	ENSEIGNANT 2	AUTONOMIE
Je parle « cuisine ».			
<p>Jouer au coin cuisine à partir de scènes élaborées par l'enseignant et ainsi recourir au lexique du coin cuisine dans des phrases simples.</p> <p><i>Exemples : réaliser et verbaliser la préparation d'une soupe de légumes, mettre la table pour 4 personnes et oraliser les actions...</i></p>	<p>Mémoriser le lexique de la cuisine à partir d'images de références (photos).</p>	<p>Catégoriser les éléments constitutifs du coin cuisine (aliments, ustensiles, électroménager...).</p> <p>Produire une trace de cette catégorisation sous la forme d'affiches.</p>	<p>Tri d'images : objets de la cuisine ou non, sur affiche collective (support de validation à postériori).</p> <p>Jouer au coin cuisine</p> <p>Loto du lexique de la cuisine</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Limiter le nombre d'éléments constitutifs du coin cuisine ou au contraire l'augmenter en fonction du niveau des élèves. 	<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminuer et / ou augmenter le nombre de mots à mémoriser. - Elaborer une phrase à partir des images représentatives du lexique. 	<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposer de trier les éléments qui relèvent des ustensiles. - Diminuer et/ou augmenter le nombre de mots à catégoriser. 	



Situations d'apprentissage construites à partir des réflexions des enseignants lors de la phase d'ateliers du 9 juin 2021



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS ENRICHIR ET MOBILISER LE LEXIQUE DES VÊTEMENTS



- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec un enseignant
- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec un enseignant
- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec l'Atsem
- Elèves en autonomie



20 minutes

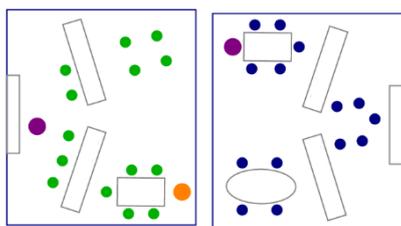


Salle de classe

Les situations proposées dans les colonnes « ENSEIGNANT », peuvent être réalisées par un seul et même enseignant avec son propre groupe classe, dans l'ordre chronologique de la séquence.

ENSEIGNANT 1	ATSEM	ENSEIGNANT 2	AUTONOMIE
Champ Lexical des vêtements			
<p>Lire un album sur le thème des vêtements, sans montrer les illustrations et demander aux élèves d'identifier les vêtements présents dans l'histoire, en relisant lentement.</p> <p>Les élèves choisissent l'étiquette image correspondant au vêtement énoncé dans l'histoire.</p> <p>Dévoiler les illustrations au fur et à mesure des propositions des élèves pour valider leurs réponses.</p>	<p>Les élèves habillent les poupées de la classe.</p> <p>L'ATSEM les sollicite pour verbaliser les actions réalisées en utilisant le nom des vêtements et les verbes associés.</p> <p>L'ATSEM reformule les propos ci-besoins et gère les interactions entre élèves.</p>	<p>Catégoriser le champ lexical des vêtements à partir d'un corpus de mots composé de noms, d'adjectifs, de verbes... défini par l'enseignant en appui sur un album par exemple.</p> <p>Produire une trace écrite collective de cette catégorisation.</p>	<p>Rassembler des photos de vêtements correspondant à une même saison</p> <p>Chaque élève habille une silhouette avec des vêtements variés puis décrit la silhouette de son choix, pour la faire deviner aux autres élèves du groupe</p> <p>Jouer au memory ou loto des vêtements</p> <p>Associer un mot entendu à son image ou inversement.</p> <p><i>(Leximage : logiciel et application gratuite)</i></p> 
<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Inviter les élèves à raconter l'histoire puis à la prolonger en inventant une suite, en gardant la structure grammaticale de l'album et en utilisant de nouveaux mots appartenant au champ lexical des vêtements. 	<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminuer et / ou augmenter les vêtements à utiliser. - Utiliser toujours la même structure de phrase ou au contraire enrichir cette structure selon le niveau de langage oral des élèves. 	<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diminuer et/ou augmenter le nombre de mots à catégoriser. - Utiliser les mots dans des phrases en lien avec l'album support étudié. - Énoncer les mots contenus dans une catégorie annoncée par l'enseignant ou inversement, nommer la catégorie en fonction de la liste de mots énoncée par l'enseignant. 	

Situations d'apprentissage
construites à partir des réflexions
des enseignants lors de la phase
d'ateliers du 9 juin 2021



MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

IDENTIFIER UN PHONÈME DANS UN MOT



- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec un enseignant
- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec un enseignant
- 1 groupe de 4 ou 5 élèves avec l'Atsem
- Elèves en autonomie



20 minutes



Salle de classe

Les situations proposées dans les colonnes « ENSEIGNANT », peuvent être réalisées par un seul et même enseignant avec son propre groupe classe, dans l'ordre chronologique de la séquence.

ENSEIGNANT 1	ATSEM	ENSEIGNANT 2	AUTONOMIE
Codage	Loto des sons	Formules magiques	Tri d'images
<p>A partir d'un « son voyelle » identifié par l'enseignant (a, o, i, u, ou, on...), les élèves codent la structure syllabique du mot et identifient la syllabe contenant le phonème étudié.</p>  	<p>Chaque élève se voit attribuer un « son voyelle » spécifique (a, o, i, u, ou, on...).</p> <p>L'ATSEM tire au sort une étiquette avec une illustration et prononce le mot associé.</p> <p>Les élèves gagnent un jeton s'ils identifient que ce mot contient leur son voyelle et un autre jeton s'ils identifient la syllabe contenant le son voyelle.</p>	<p>En fonction d'un « son voyelle » proposé par l'enseignant, les élèves composent des listes de mots contenant ce son et identifient son emplacement.</p>	<p>Les élèves collent des images sur une affiche composée de deux colonnes « J'entends » « Je n'entends pas », en fonction d'un « son voyelle » identifié ou non, dans le mot illustré.</p> 
<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prononcer lentement et distinctement le mot. - Prononcer les mots en intensifiant la durée de la voyelle. - Encoder les syllabes contenant le son étudié. - Si le niveau des élèves le permet, proposer la même tâche avec des « sons consonnes » plus difficiles à entendre. 	<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prononcer lentement et distinctement le mot. - Utiliser des mots dont le son voyelle se situe en fin de mot, en début de mot et/ou en milieu de mot en fonction du niveau des élèves. 	<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simplifier ou complexifier la consignes en demandant aux élèves de proposer des mots qui débutent par ce son voyelle ou qui terminent par celui-ci. - Utiliser des images qui permettront d'outiller les élèves sur les mots à proposer. 	<p><input checked="" type="checkbox"/> <u>Variables didactiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coder la structure syllabique de chaque mot et identifié la syllabe contenant le phonème étudié