

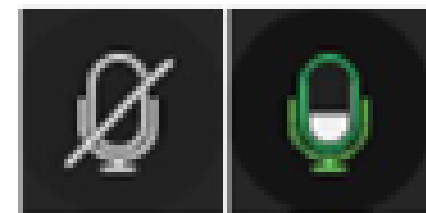
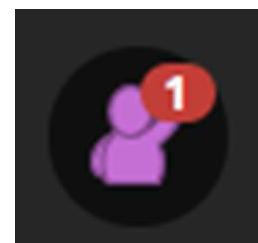
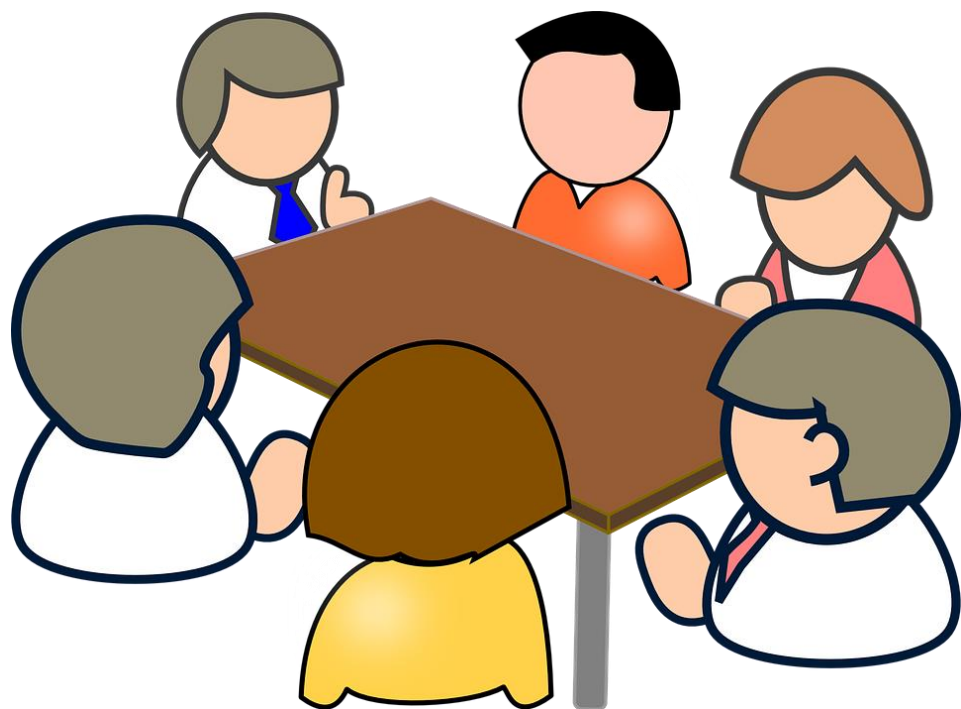
Classe virtuelle GS

Circonscription Lille 1/Lambersart



Continuité pédagogique, où en êtes -vous?

Avantages et inconvénients de chaque dispositif?



Lançons des défis...

A partir d'une compétence ciblée et en prenant en compte les éléments de progressivité, élaborer et mettre en œuvre un scénario pédagogique à distance.

PRINCIPE ALPHABETIQUE

MATHEMATIQUES

LANGAGE

MATHEMATIQUES à partir d'une ressource!

La notion d'algorithme est importante, puisqu'elle touche à de nombreux champs de compétences et notamment à la numération.



- poser un problème plutôt que de faire appliquer une règle : en faisant trouver un algorithme ou en proposant de trouver des erreurs dans son application

- proposer des algorithmes dans le temps (suites de sons, répétitions de gestes)

<https://safeyoutube.net/w/VNy2>



DE QUELLE COULEUR DOIT ÊTRE LA CHAUSSETTE MANQUANTE ?



Observe bien la 1^{re} image. Quel objet est-ce que je dois mettre à la place du ?



Autres propositions à partir
d'objets du quotidien!



Quel objet est-ce que je dois mettre à la place du ? et ensuite ?



Résolution de problèmes
arithmétiques

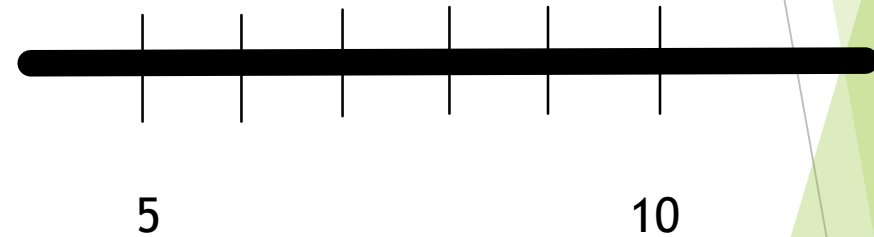
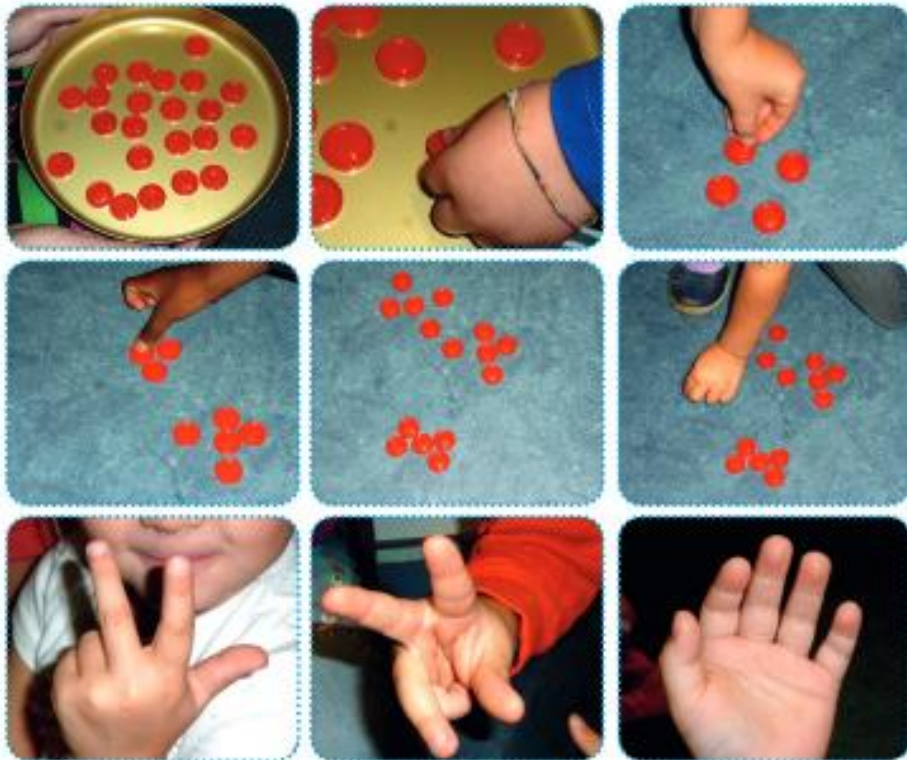
Aujourd'hui je mange avec 3 autres personnes. Ai-je sorti la bonne quantité de verres, assiettes, couteaux et fourchettes ? Dois-je ajouter ou enlever certaines choses ?

Combien y a-t-il de yaourts en tout ?
Si j'en mange 4, combien en restera-t-il ?



Sans oublier l'estimation

Rôle déterminant de l'estimation dans la construction du nombre et la résolution de problème (contrôle pragmatique...)





Et les représentations des nombres?

Quelques variantes en appui de variables didactiques :

- Remplacer les chiffres par les constellations (doigts, dé...)
- Demander d'emprunter d'autres chemins (du plus grand nombre au plus petit...)

Avec des billes et des rouleaux en carton

Dans ce circuit, les rouleaux sont découpés et collés dans le couvercle d'une boîte en carton.

En inclinant le couvercle votre enfant devra faire rouler une petite balle pour qu'elle emprunte un chemin précis ...



Langage

**Développer le langage de
communication**

Décrire, expliquer (fonction de l'objet par exemple)
Du réel à la représentation (photo, image....)



Parcourir les yeux bandés, décrire et verbalisés les différentes matières touchées.

Langage et motricité
Le parcours sensoriel

DÉFI SCIENTIFIQUE LE TOUCHER : reconnaitre des objets et des matières

MISSION A LIRE A VOTRE ENFANT

« Aujourd'hui, je touche et je devine !,
Je « vois » avec mes doigts »

Et si on essayait de reconnaître les objets juste en les touchant ?

*Voici
une activité
à réaliser
de la PS à la GS
Dans cette
activité les
enfants vont
toucher les
objets de la
maison sans
regarder et ils vont
deviner, faire des
paires, décrire...*

- Tu as besoin d'un grand sac ou d'une taie d'oreiller et de petits objets de la maison (choisis des objets non tranchants de matières différentes comme des pinces à linge en bois, des petites cuillères en métal, des chaussettes, des bouchons en plastique, en liège, du coton, une brosse, des trombones, des éponges qui grattent, des boutons, une pierre...). Tu peux placer des objets en double.
- Mets ta main dans le sac et nomme chacun des objets que tu touches sans le sortir du sac. Après avoir reconnu l'objet avec tes mains, tu peux le sortir pour vérifier.
- Décris les sensations que tu as en touchant les objets (c'est doux, ça gratte, c'est lisse...) et donne quelques caractéristiques (c'est rond, c'est pointu...).
- Essaie de trouver un objet dans le sac sans regarder.
- Trouve dans le sac sans regarder 2 objets identiques.
- Jeu de Kim : ton compagnon de jeu place quelques objets dans le sac (4 ou 5 objets), prends le temps de bien les découvrir avec tes mains... Tu n'as pas le droit de les regarder, tu peux juste les toucher. Puis ton compagnon de jeu en retire un pendant que tu fermes les yeux... A toi de deviner celui qui manque !
- Ton sac contient plein d'objets différents, avec tes mains, retrouve tous les objets faits de la même matière (en bois, en plastique, en métal...).



ageem

Le coin des parents :

Par l'observation et la verbalisation les enfants prennent des repères sur les objets qui les entourent et identifient des caractéristiques qui leur permettront de choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation.

En fonction de l'âge des enfants :
mettre plus ou moins d'objets dans le sac, des objets bien reconnaissables au toucher pour les petits.

Pour faire chercher un objet dans le sac, montrer un objet identique, le nommer, montrer sa photo puis montrer un dessin de l'objet.

Pour varier les sensations tactiles, proposer un parcours sensoriel où les enfants se déplaceront pieds nus sur un tapis, un coussin, un paillason, une serviette de toilette, un tapis de gymnastique, des éponges légèrement humidifiées, du coton... Réaliser ce parcours avec les yeux ouverts pour les petits et les yeux bandés pour les plus grands et les adultes.

Pensez à faire verbaliser les sensations éprouvées, c'est doux, ça gratte, c'est agréable, ça chatouille....



Idée pour les enseignants qui proposeront ce défi

Si vous avez un réseau de communication installé pour la classe, proposer aux familles d'envoyer une photo de l'enfant en action. Vous pouvez aussi recenser des listes d'objets de la maison dans les différents matériaux : « on fait ensemble la liste des objets en bois », « on fait ensemble la liste des objets en métal » ...



Les défis de l'AGEEM



**Pour progressivement
évoquer et argumenter**

Comment déplacer un objet sans le toucher?

<https://www.fondation-lamap.org/sites/default/files/upload/media/ressources/activites/continue-page-defis.jpg>



Principe alphabétique

Eduscol : L'écrit code en grande partie non pas directement le sens, mais l'oral (la sonorité) de ce qu'on dit. Durant les trois ans de l'école maternelle, les enfants vont découvrir ce principe (c'est-à-dire comprendre la relation entre lettres et sons) et commencer à le mettre en œuvre. Ce qui est visé à l'école maternelle est la découverte de ce principe et non l'apprentissage systématique des relations entre formes orales et écrites.

La progressivité de l'enseignement à l'école maternelle nécessite de commencer par l'écriture... d'où l'importance de la relation qui va de l'oral vers l'écrit (dictée à l'adulte, commande de mots).

Pour reconstituer un mot, je suis capable de :

Principe alphabétique

Les vêtements du loup



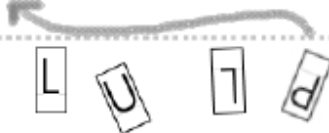
Maternailes.net

○ Placer chaque lettre sur son modèle en les mettant à l'endroit.

PULL



P U L L

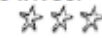


○ Retrouver les bonnes lettres dans le casier alphabétique et les placer à l'endroit, de gauche à droite.

chapeau



○ Rechercher le modèle du mot dans la classe, sur les affichages ou les livres.



Des pratiques courantes

Accorder une place toute particulière aux comptines



https://comptines.tv/am_stram_gram

Prononcer et
articuler

L'araignée
J'avais pensé
Qu'une araignée
Avait tissé
Sa toile serrée
Et j'avais cru
Au soir venu
Turlututu
L'avait vendue
L'a pas vendue
Turlututu
Le vent passa
Tout emporta.

Acquérir une
conscience
phonologique

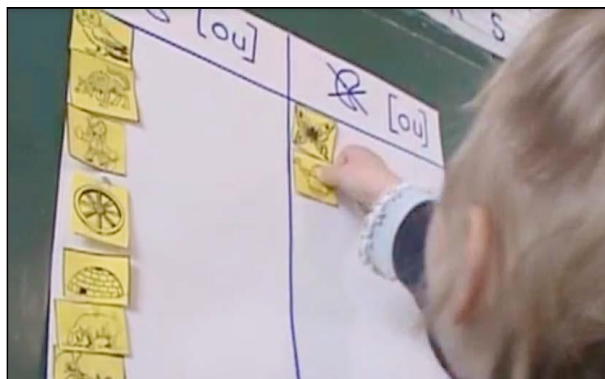
Les comptines

Par ici ou par là
Ce n'est pas par là,
Tu ne trouveras pas...
Ce n'est pas là-haut,
C'est bien trop haut.
Ce n'est pas là-bas,
C'est bien trop bas.
Alors, tu donnes ta langue
au chat,
Voilà !

S'approprier des
règles
linguistiques et
syntaxiques

Activités en lien avec les syllabes

- Ajouter une syllabe (exemple : moutonton...)
- Inverser les syllabes (exemple : toupie → pitou)
- Éliminer une syllabe - jeu de la syllabe interdite : répéter des mots existants ou inventés donnés par l'enseignant en supprimant une syllabe. Parfois, c'est toujours la même, tantôt au début ou à la fin d'un mot (parexemple, MA dans *maman, marine, pyjama, cinéma...*) ; parfois, la règle ordonne d'enlever systématiquement la première (*bateau/ teau, Fatima/ Tima*), ou la dernière (*bateau/ ba ; éléphant/ léphant*) ou celle du milieu - cette dernière option étant beaucoup plus difficile (*éléphant/ éphant ; pantalon/ panlon*).
- Fusionner deux ou trois syllabes.
- Jeux d'anadiplose : sur le modèle de la chanson Trois petits chats...



Et travailler autour d'unités plus petites en GS : les phonèmes.

Et les lettres ?

Comprendre que les sons de la langue sont codés par des lettres

Comprendre qu'une lettre a trois composantes : son nom, sa valeur sonore de base et son tracé.



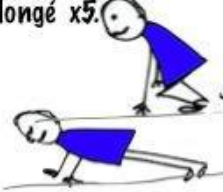









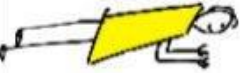
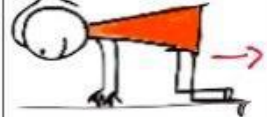









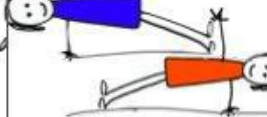
Connaître quelques rapports phonie graphie parmi les plus simples à percevoir : voyelles, fricatives, liquides...

Des jeux de dénomination : loto des lettres, memory des lettres, dominos des lettres, Mistigri, guili-toc des lettres, pendu des prénoms, jeu de l'oie...

Le Guilitoc des lettres

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

Dictée sportive des petits

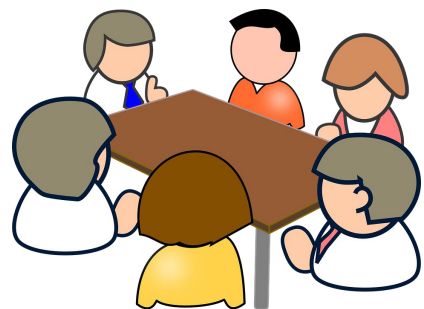
A Faire pied droit-main gauche, main droite-pied gauche x 10 	B Sauter bras tendus, jambes écartées x3. 	C Faire accroupi-allongé x5. 	D Sauter sur le pied droit. 	E Faire le tour de la table à reculons x3. 	F Faire du vélo à l'envers. 
G Rouler x3 	H Faire accroupi-debout x3. 	I Marcher avec un livre sur la tête. 	J Tourner sur ses fesses x3. 	K Faire le tour de la table en faisant le pont. 	L Faire le tour de la table en rampant x3. 
M Tenir la planche 5 secondes. 	N Faire le tour de la table à 4 pattes, en reculant. 	O Faire la bascule. 	P Sauter sur le pied gauche x5. 	Q Faire le tour de la table en faisant le pont, à reculons. 	R Assis, jambes écartées, touche le plus loin possible. 
S Tenir 10 secondes sur le dos, fesses en l'air 	T Faire le tour de la table à 4 pattes x3. 	U Tenir 5s à genoux, mains aux chevilles. 	V Sauter à pieds joints x10. 	W Tenir 10s sur un pied. 	Y Tenir 10s sur une main. 

Stratégies d'enseignement à distance...



Conseils des maîtres

A la demande des enseignants, un conseil de maître peut être mis en place chaque soir pour :



Exemple au sein de la
circonscription...

- échanger sur les classes virtuelles du jour,
- garder le lien entre les enseignants de l'équipe et les AESH qui sont invitées
- échanger sur les découvertes des uns et des autres (nouveaux outils en ligne, nouvelles façons de prendre en charge la classe...),
- faire le point sur les absents, chaque enseignant relance par téléphone ou mail les familles qui ne donnent pas de nouvelles,
- trouver des solutions ensemble aux problèmes posés
- se soutenir en cas de découragement et s'aider !