

DEVELOPPER LE LANGAGE A LA MATERNELLE LES CONTES VOYAGEURS AVEC DES OUTILS NUMERIQUES

Objectifs pédagogiques du projet



- Découvrir, expérimenter, utiliser des outils numériques pour enrichir les compétences langagières orales.
- S'approprier de nouveaux outils numériques et développer les usages
- Utiliser des outils numériques à destination des élèves à besoins éducatifs particuliers.




Objectifs langagiers

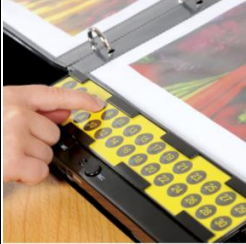
- Commencer à travailler l'écoute
- Comprendre le langage oral en réception : « Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager, parce qu'elles permettent de construire des outils cognitifs ».
- Mémorisation du vocabulaire
- Réinvestissement du lexique
- Enrichir le langage en réception et production
- Discriminer des sons
- Éveiller à la diversité linguistique
- Commencer à produire des écrits et à en découvrir le fonctionnement
- Prendre conscience que le langage oral peut s'écrire et que l'écrit peut se lire, mais que certaines formulations orales ne conviennent pas à l'écrit, lexicalement et syntaxiquement
- Comprendre le langage oral en réception : "Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager, parce qu'elles permettent de construire des outils cognitifs"

Effets observés sur les apprentissages des élèves

- Meilleure entrée en communication des élèves.
- Acquisition de nouvelles compétences langagières.
- Pratiquer divers usages du langage : expliquer, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Enrichissement du vocabulaire en réception et en mobilisation.
- Développement de l'autonomie et de la confiance en soi.
- Intérêt pour les activités proposées.

MATERIEL	PHOTO	Exemples d'ACTIVITES	Mode d'emploi
<p>LE MUR SONORE (Easytis)</p>		<p>En production</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève répète et mémorise un mot travaillé préalablement en classe. Cela permet de réactiver le vocabulaire. - Écoute le prénom : pour rapidement reconnaître les prénoms des élèves de la classe grâce à leur photo - Écoute le mot : cartes Apprentilangues, mot écrit - Écoute la comptine. - Écoute le mot, la suite numérique... en anglais - Écoute le prénom de X, écoute les lettres du prénom de Y qui sont épelées, écoute les sons du prénom de Z... - Écoute les lettres de l'alphabet : le nom, le son est enregistré/les 3 graphies peuvent être présentes sur l'image - Écoute la musique de chaque instrument : photo de l'instrument - Écoute la suite numérique, les doubles... <p>En réception</p> <ul style="list-style-type: none"> - Écoute et valide la réponse en plaçant la bonne vignette au-dessus de la touche verte (calcul d'une somme, réponse à une devinette, associer un mot à une image, un prénom à une photo en faisant évoluer le jeu avec différentes écritures au fur et à mesure de l'année...). 	<p>Ce panneau interactif comporte 30 pochettes dans lesquelles on peut glisser une photo, une image... (dim : 7,5X7,5cm). Chacune possède un bouton qui permet d'enregistrer un message oral de 30 secondes en appuyant sur le bouton vert sous la pochette et en enregistrant dans la boîte noire en haut. Il est possible d'enregistrer un court message, par exemple pour répondre à une question sur l'image, ou encore une description...</p>
<p>LES PINCES ENREGISTREUSES (Easytis)</p>		<p>En réception</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève écoute et comprend un court message oral - Exemple d'une consigne un peu compliquée : « utilise un feutre velleda pour écrire les voyelles sur l'ardoise » et répond par une action liée au message laissé. Utile pour que l'élève réécoute la consigne en autonomie. - Permet de différencier les consignes tout en conservant un support de travail identique, par exemple dans un cours multiple. - Enregistrer des consignes relatives à l'utilisation des bacs autonomes - Un élève donne un titre à son dessin et s'enregistre => Les élèves associent la pince enregistreuse au dessin en justifiant leur choix - Permet à l'enseignant d'enregistrer en amont un message pour un atelier donné : par exemple : Une pince est placée dans l'espace mathématiques avec un message enregistré pour l'énigme de la semaine ou bien une dictée de syllabes 	<p>Il suffit de mettre l'interrupteur sur "enregistrer", d'appuyer sur le bouton et d'enregistrer un message de 10 secondes maximum. Puis, pour écouter le message enregistré, il suffit de déplacer l'interrupteur sur "PLAY" et d'appuyer sur le bouton. Les enfants peuvent enregistrer leur propre message puis les clipser dans la classe.</p> <p>Un aimant sur le dos de la pince permet de les fixer sur différentes surfaces pendant que des dessins, images... seront clipsés dans la</p>

		<p>pour un atelier...</p> <p>En production</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'élève enregistre un court message sur sa production, l'enseignant peut l'écouter en différé (cahier de l'écrivain). - Il est possible de conserver une trace du travail soit en conservant l'enregistrement, en photographiant ou en photocopiant l'ardoise. 	<p>pince. Chaque pince mesure 10 cm de long.</p>
<p>LE TABLEAU BAVARD (Easytis)</p>		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Vocabulaire</i> : réinvestir le vocabulaire travaillé en classe : des mots, des phrases simples S+V+Complément - <i>Jeu de phonologie</i> : énoncer les mots qui ont la même syllabe d'attaque, la même syllabe finale, un son identique : dans un atelier de phonologie d'aide pour entendre le nom de l'objet de l'image, un élève réécoute le mot avant de le poser dans la bonne boîte - <i>Catégorisation</i> : dire l'ensemble des mots qui sont dans une catégorie - <i>Langue vivante</i> : répéter des mots en langue étrangère 	
<p>BOOKINO</p>	 	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves écoutent l'histoire sur les temps de classe communs. Au besoin et en autonomie, on leur donne la possibilité de la réécouter lorsqu'ils le souhaitent et le nombre de fois nécessaire. - Les élèves jouent les scènes en étant accompagnés par la lecture de l'histoire sur Bookinou. - Les élèves écoutent une première fois l'histoire puis une seconde fois si nécessaire et suivant la longueur du texte, sans avoir l'album sous les yeux. Sur la feuille de papier, ils dessinent ce qu'ils ont retenu de l'écoute en ne gardant que les événements principaux du déroulé. - L'enseignant enregistre les histoires, comptines, chansons dans la bibliothèque de la classe. L'histoire (ou comptine, chanson) est ensuite transférée sur le Bookinou par l'enseignant et une gommette est collée sur l'album. Il ne reste plus qu'à écouter les histoires de l'école à la maison lorsque l'enfant emporte la bibliothèque nomade chez lui. 	<p>TEMPS 1 :</p> <p>Prévoir un temps pour enregistrer les histoires de la bibliothèque de la classe sur l'application Bookinou avec son smartphone ou sa tablette. On peut aussi ajouter des effets sonores au cours de la lecture pour signaler le changement de page.</p> <p>Comment enregistrer une histoire :</p> <p>Cliquez ou copiez/collez le lien pour accéder au tutoriel : https://bit.ly/3pScsDO</p> <p>TEMPS 2 :</p> <p>L'histoire est ensuite transférée sur le Bookinou par l'enseignant et une gommette est collée sur l'album. Il ne reste plus qu'à écouter les histoires en classe.</p> <p>LE PLUS :</p> <p>On peut partager les bibliothèques entre les classes de la même école. On peut imaginer un parcours littéraire pour permettre aux enfants de réécouter des histoires vues ailleurs.</p> <p>Découvrez comment organiser le partage de la bibliothèque de la classe : https://bit.ly/3svd19l</p>
<p>ALBUM PHOTO</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Activités de lecture-écriture 	<p>Chaque livre dispose d'un certain nombre de</p>

<p>PARLANT (Easytis)</p>		<ul style="list-style-type: none">- Dictée à l'adulte- Raconter des histoires	<p>pochettes en plastique pour y placer des dessins ou des photos ainsi qu'une barre intégrée enregistrable. Il suffit d'enregistrer un message sur chaque page pour compléter l'image ou le texte.</p> <p>Chaque touche dispose de 10 secondes d'enregistrement et fonctionne avec 2 piles AAA (non incluses). Chaque message vocal peut être reproduit n'importe quand, en appuyant simplement sur un bouton.</p>
------------------------------	---	--	---