



Cycles : 1&2

Titre : « Je suis un fruit, écris mon nom ! » ; atelier d'écriture de noms de fruits et légumes en MS/GS

Présentation :

Travail de recherche sur le code favorisant les interactions et le recours à un écrit de référence. Cette séance s'inscrit dans un projet de classe dont le thème est "Le jardin".

Domaines d'activités :

- ☒ le langage au coeur des apprentissages (cycle 1)
- ☒ maîtrise du langage et de la langue française (cycle 2)

Compétences visées :

cycle 1 : Perception visuelle

cycle 2 :

Ecrire - écriture

- ☒ écrire les mots réguliers en respectant les caractéristiques phonologiques du codage
- ☒ connaître le nom des lettres de l'alphabet
- ☒ proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés dans la classe

cycle 1 et 2

Dire - communiquer

- ☒ participer à un dialogue dans le cadre d'une activité de classe
-

Domaines du B2i :

- ☒ s'approprier un environnement informatique de travail

Compétences du B2i :

- ☒ E.1.2 : je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel.
 - ☒ E.1.3 : je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.
-

Dispositif pédagogique :

Dans le cadre d'ateliers tournants d'écriture, un groupe d'élèves est en binômes devant les ordinateurs de fond de classe.

Matériel et supports :

- ☒ ordinateurs de fond de classe connectés à internet
 - ☒ site "Les jeux de Lulu le lutin malin" (<http://perso.orange.fr/jeux.lulu/menu.htm>) ; activité "La promenade du prénom"
 - ☒ imagier de la classe fruits et légumes (version papier)
-

Déroulement :

Cette séance s'inscrit dans la continuité d'une séquence de lecture-écriture de noms de fruits et légumes. Les élèves ont déjà pratiqué l'activité proposée sur le site (écrire son prénom). Pour accéder en autonomie au site et à l'activité, les élèves disposent d'un support papier (captures d'écran ; voir le scénario au format pdf). Pour cette séance l'enseignant détourne le jeu en proposant aux élèves de saisir le nom d'un fruit ou d'un légume présent dans l'imagier de la classe.

Le premier élève utilise l'imagier (mots et images associées) pour saisir le nom de fruit ou de légume qu'il a choisi (activité de copie, validation par l'adulte), puis le dicte au second élève.

Ce dernier, pour écrire le nom demandé, clique sur les lettres dans l'ordre (activité de recherche sur le code).

Si la lettre cliquée est fautive, le site affiche le mot saisi par le premier élève. Ce modèle permet à l'élève de poursuivre.

A la fin de l'exercice, les deux élèves vérifient l'orthographe sur l'imagier afin de valider (prise en compte du risque d'erreur de copie du premier élève).

Variante :

Le premier élève utilise seulement les illustrations de l'imagier (sans les noms associés) pour saisir le nom. Il est alors placé en situation de recherche au même titre que son partenaire.

En cas de désaccord, les deux élèves devront dialoguer et argumenter. L'imagier complet (mots et images associées) servira comme outil de vérification et de validation.

Si l'enseignant est présent sur cet atelier, il pourra organiser l'argumentation avant le recours à l'imagier.

Prolongement :

Cette séance peut être reproduite pour les écrire les autres mots réguliers.

Auteur(s) :

Anne Thomas (PE), Bertrand Daniel (CPC), Laurent MARTIN (MATICE)