SCHOOL

par LearnEnjoy



Manuel utilisateur



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS

Liberté
Égalité
Fraternité

Manuel utilisateur

SCHOOL

par LearnEnjoy

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

Liberté
Égalité
Fraternité

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 3

RESSOURCES POUR LA CLASSE ET
LA DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE 4

SOLUTIONS POUR L'ÉLÈVE À BESOINS
ÉDUCATIFS PARTICULIERS 14

FRANÇAIS 17

MATHS 59

EPS 157

QUESTIONNER LE MONDE 207

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE 227

CONCLUSION 257

ANNEXES 261

LearnEnjoy — Organisme de formation enregistré sous le n° 11 7882290 78
contact@learnenjoy.com — tél. : 07 82 24 13 29
www.learnenjoy.com



INTRODUCTION

School est une application créée pour accompagner avec rigueur et en douceur tous les élèves de niveau cycle 2 dans les apprentissages fondamentaux.

Le programme de CP est ainsi proposé en Français, Mathématiques, EPS… sous la forme de séries d'exercices au découpage très fin. Parmi plus de 15 000 fiches de travail et de jeu, immédiatement disponibles, en lien direct avec les programmes officiels, l'enseignant choisit la progression la plus adaptée aux spécificités cognitives, aux difficultés ponctuelles ou plus durables, au potentiel de chaque élève. Appui concret à une pédagogie différenciée, School instaure une relation positive au travail et développe les compétences et la motivation.

Cette application est élaborée de façon à favoriser l'apprentissage sans erreur grâce à un accompagnement et une structuration efficaces de l'adulte. Elle permet l'enregistrement des résultats de l'élève, facilitant ainsi une évaluation précise et bienveillante.

Utilisée par une classe, pour un groupe d'élèves en soutien scolaire ou par un enfant en situation de handicap, elle respecte le principe de liberté pédagogique, plaçant l'outil numérique au service des usages choisis par l'enseignant et les co-éducateurs.

Cette application est le résultat d'un projet collaboratif et porte en elle l'expérience et l'engagement d'enseignants, de spécialistes de l'accompagnement des élèves en difficulté (réseaux d'éducation prioritaire, handicap, allophones…), de chercheurs en sciences de l'éducation, en psychologie du développement et en ergonomie. Ce projet est soutenu par le ministère de l'Éducation nationale.

Ce guide utilisateur a pour objectif de présenter l'organisation et les progressions des contenus pédagogiques. Il vous aidera à élaborer les séances d'apprentissage.

Bonne découverte !



RESSOURCES POUR LA CLASSE ET LA DIFFÉRENCIATION PÉDAGOGIQUE

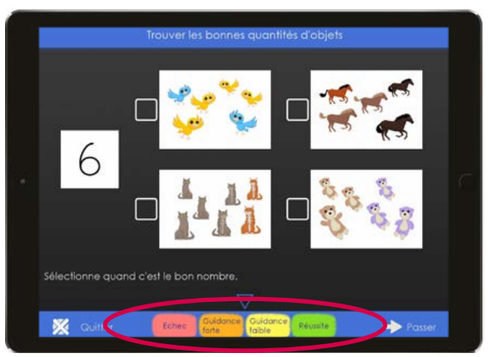
DEUX MODALITÉS D'ACCÈS AU CONTENU PÉDAGOGIQUE



1. Choix par menu : l'adulte sélectionne, en naviguant dans un menu, les activités qui vont être travaillées (classe, matière, domaine de compétences, compétence, puis activité). Si des niveaux sont indiqués, il est conseillé de respecter l'ordre des activités.

Lorsque vous sélectionnez une activité, un pré-écran vous donne des conseils pédagogiques. Au sein d'une fiche d'activité, la consigne est écrite soit en bas à gauche soit au milieu de l'écran, que vous pouvez alors lire à l'élève.

L'adulte évalue manuellement les réalisations de l'élève, fiche d'activité par fiche d'activité, en utilisant la barre de cotation située en bas de l'écran



Il existe quatre niveaux d'évaluation :

Réussite : l'élève donne la bonne réponse dans un délai raisonnable et sans aucune aide de l'adulte.

Guidance faible : l'élève donne la bonne réponse dans un délai raisonnable mais avec une aide partielle de l'adulte (encouragement, geste…).

Guidance forte : l'élève donne la bonne réponse dans un délai raisonnable mais avec une aide totale de l'adulte (indication de la bonne réponse, soutien de la main de l'élève…).

Échec : l'élève donne une autre réponse que la réponse attendue ou ne donne pas de réponse.

Les résultats enregistrés seront visibles dans la barre de progression qui se trouve sous chaque fenêtre d'activité selon le code couleur suivant :

- évaluation non pertinente (moins de 50 % des fiches de l'activité ont été réalisées)
- plus de 90 % de réussite
- entre 75 et 90 % de réussite
- entre 50 et 75 % de réussite
- moins de 50 % de réussite





Avis de l'expert

Après avoir cliqué sur une des cotations, la mascotte Learny apparaît pour féliciter l'élève. Il est important de favoriser les comportements positifs, n'hésitez pas à l'encourager personnellement en fonction de ce qu'il apprécie !



2. Mode aventure ! : l'accès aux activités se fait de façon automatique et l'élève travaille en autonomie. Contrairement au choix par menu, c'est un moteur d'intelligence artificielle qui présente une sélection d'activités pertinentes et ajustées au niveau de l'élève, centrées sur sa zone proximale de développement, en fonction de ses réussites et difficultés.

Le mode Aventure permet à l'enfant de travailler en autonomie sur des exercices qu'il a déjà réussi auparavant en mode accompagné. C'est un module de consolidation des compétences acquises.

Vous arrivez sur un écran représentant Learny dans un hélicoptère, que vous pouvez déplacer. Pour accéder à un ensemble d'activités, cliquez sur les drapeaux numérotés, puis sur le panneau « Jouer » en bas à droite de l'écran qui apparaît.





Avis de l'expert

Pensez à vérifier le volume sonore de la tablette pour entendre la consigne audio qui permet à l'enfant de faire l'exercice même s'il ne sait pas lire.

Les exercices passent automatiquement, sans qu'il y ait besoin de cotation de votre part. À la fin d'une fiche d'activité, après avoir vu la mascotte Learny s'animer, l'élève clique sur la flèche en bas à droite de l'écran pour avancer.

CONNECTÉ / DÉCONNECTÉ : le contenu pédagogique est accessible sans connexion à Internet. Pour cela, il est possible de faire un choix entre le mode connecté et le mode déconnecté. Lors de l'installation de l'application, celle-ci est, par défaut, en mode connecté.





Astuces

ANTICIPEZ ! Il est indispensable d'avoir une connexion à Internet au moment où vous effectuez le changement du mode connecté vers le mode déconnecté.

Pour une utilisation plus fluide de l'application, il est conseillé de réaliser une bascule complète en mode déconnecté avant la première utilisation. Cela permet de télécharger la totalité du contenu sur la tablette. Cette opération peut durer plusieurs minutes lors de la première bascule, mais elle évite ensuite le temps de chargement au lancement de nouvelles activités.

Dans le cas où vous travaillez souvent en mode déconnecté, pensez à vous reconnecter régulièrement afin de pouvoir accéder aux mises à jour du contenu et de centraliser les données de l'élève vers votre espace personnalisé, accessible depuis notre site Internet.

PARCOURS

Cette fonctionnalité vous permet de préparer des séances en sélectionnant à l'avance les activités que travailleront les élèves (classe entière, sous-groupes, ateliers, individuel). Pour y accéder, cliquez sur le bouton « Mes Parcours »



Cliquez sur « Nouveau Parcours » pour créer votre parcours.

Choisissez un nom pour votre parcours, identifiez le(s) élève(s) à qui ce parcours sera destiné et cochez les activités qui formeront le parcours.

En séance avec l'élève, cliquez sur « Démarrer ». Vous avez alors le choix entre 3 modes de progression.

Mode accompagné : vous êtes avec l'enfant et indiquez les réussites des exercices

Autonome : l'enfant réalise le parcours en autonomie, sans votre assistance, la tablette évalue les réponses de l'enfant

Correction différée : l'enfant réalise le parcours en autonomie., les réponses sont enregistrées et vous pourrez corriger seul ou avec l'enfant plus tard, via le bouton « Mes corrections » de l'accueil (voir capture d'écran en bas de page)





Astuces

Si l'élève a réalisé le parcours en mode « Correction différée », vous pourrez revoir et noter ses réalisations via le bouton « Mes corrections » de l'accueil

GESTION DES PROFILS ÉLÈVES

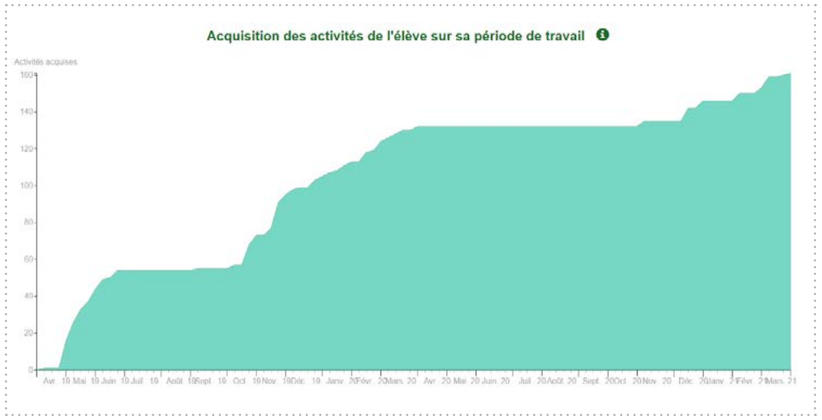
En appuyant sur la flèche en haut à gauche de l'écran d'accueil, vous accédez au(x) profil(s) du (des) élève(s).

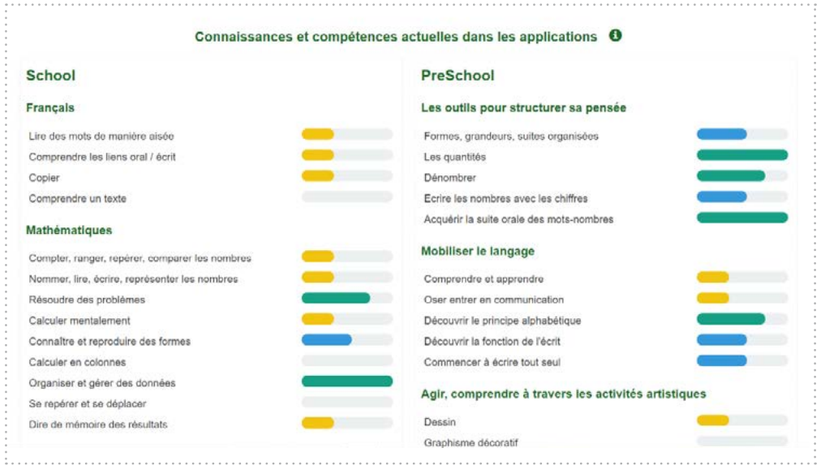


En sélectionnant un élève, en appuyant sur la photo correspondante, vous pouvez éditer les informations de l'élève (nom, prénom, date de naissance, pays et classe), rattacher un nouvel adulte, ayant son propre compte, à l'élève…

SUIVI DES RÉSULTATS

Dans votre espace personnel LearnEnjoy, une fiche progrès vous permet de suivre avec précision les progrès de l'élève que vous accompagnez sur School. Cliquez sur le bouton « Stats » sur la ligne correspondant à l'élève, vous pourrez consulter toutes les informations concernant le travail de l'élève, le nombre d'activités travaillées, le taux d'acquisition associé ainsi que deux graphes.





Avis de l'expert



Le rapport détaillé présente le niveau d'acquisition de l'élève dans chacun des domaines travaillés, par domaine pédagogique et par compétence. Pour chacune des compétences travaillées par l'élève, la jauge renseigne l'avancement de l'acquisition.

Pas encore de compétences acquises
Quelques compétences acquises
> 25% des compétences acquises
> 50% des compétences acquises

DIVERSES OPTIONS

D'autres options sont également proposées pour une utilisation optimale de l'application.

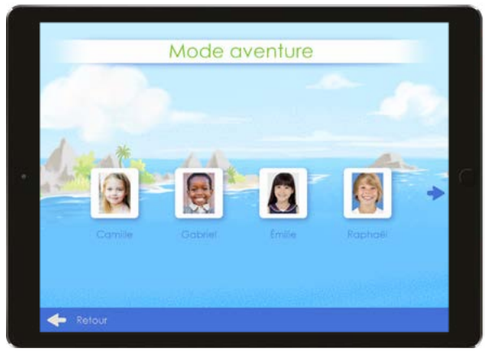


Mémoriser l'e-mail : cette option vous évite de réécrire votre e-mail à chaque nouvelle connexion.

Mémoriser le mot de passe : cette option vous évite de redonner votre mot de passe au moment de la connexion.

Me connecter automatiquement : lorsque vous lancez l'application, cette option vous permet d'arriver directement à l'écran d'accueil, sans passer par l'écran de connexion.

Arriver directement à la sélection de l'élève : cette option est utile si les élèves travaillent souvent en autonomie. Au lancement de l'application, ils arrivent directement dans le mode aventure sur l'écran de sélection de l'élève.



Désactiver les animations de navigation : si vous utilisez un modèle de tablette ancien, cette option vous permet de naviguer avec plus de fluidité dans les différentes interfaces de l'application.

Démarrer les activités avec le menu de cotation caché : cette option vous permet d'accéder aux activités sans que la barre de cotation ne soit visible. L'évaluation reste toutefois possible. En effet, vous pouvez faire apparaître ou réapparaître cette barre à tout moment en appuyant sur la flèche bleue visible en bas de l'écran. Cette option permet d'éviter les erreurs d'évaluation dues à des manipulations maladroites de l'élève ou de l'adulte accompagnant.

Activer la correction différée en mode aventure : cette option concerne uniquement le mode aventure. Si vous la cochez, l'élève ne sera pas évalué automatiquement par l'application. Son travail sera enregistré et l'adulte aura la possibilité de le corriger a posteriori via le bouton *Corriger*, à partir de l'écran d'accueil.



L'ESPACE DE JEUX

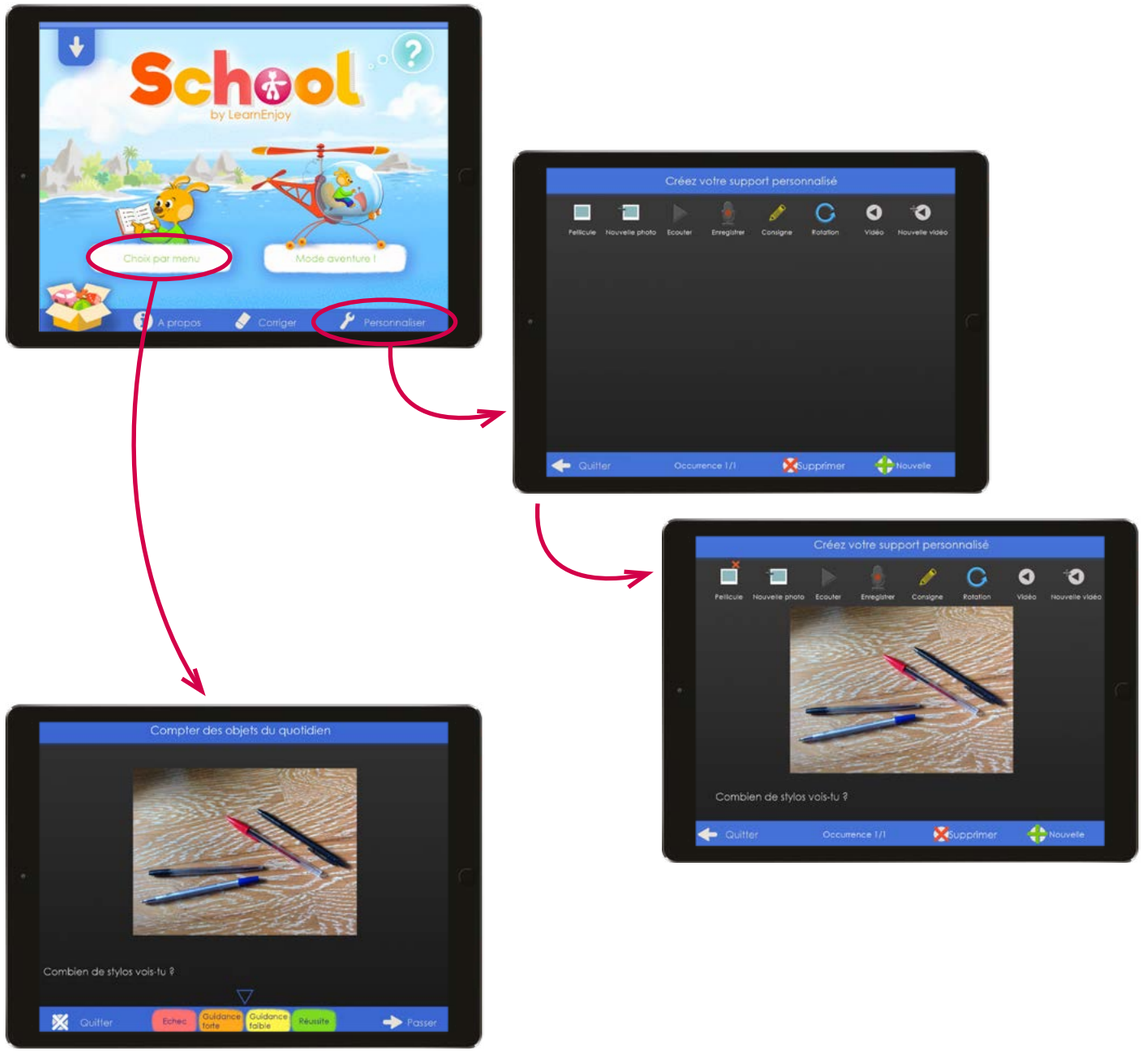


La caisse de jeux en bas à gauche de l'écran d'accueil donne accès à un espace récréatif composé de quatre jeux. Cet espace est aussi accessible à partir du choix par menu.

Ceux-ci permettent de travailler dans le plaisir la coordination oculomotrice, la mémoire, la sélection d'informations pertinentes et l'anticipation. Ils peuvent aussi constituer un temps ludique préalable aux apprentissages, ou servir de renforçateurs lorsque l'élève vient d'effectuer une fiche ou une activité.

LA PERSONNALISATION DES ACTIVITÉS

Le bouton *Personnaliser* permet d'accéder à une sélection par menu ne proposant que les activités personnalisables. Il s'agit donc de l'espace de personnalisation et non de l'espace de travail.



Après avoir sélectionné une activité à personnaliser, différents paramètres peuvent être manipulés. Il est possible d'inclure des photos, des vidéos, de rédiger une consigne écrite, d'enregistrer une consigne audio.

Aussitôt l'activité personnalisée, elle peut être retrouvée dans le choix par menu au départ de l'écran d'accueil, en suivant le même cheminement, cette fois-ci dans la version servant directement à l'apprentissage.

Les activités personnalisables permettent de mettre un visuel sur l'écran. Cela permet de créer une variété d'activités consistant, par exemple, à nommer, lire, compter, décrire ou répondre à une question à partir de l'image ou de la vidéo, montrer sur l'image…

SOLUTIONS POUR L'ÉLÈVE À BESOINS ÉDUCATIFS PARTICULIERS

QUESTIONNAIRE DE POSITIONNEMENT

Dans votre espace personnel LearnEnjoy, cliquez sur le bouton vert « Obtenir » sur la ligne correspondant à l'élève, pour renseigner un court questionnaire de positionnement du niveau développemental de l'élève.

Pour sept domaines pédagogiques, vous pourrez positionner le niveau d'acquisition des compétences par votre élève dans les catégories « Acquises », « En cours d'acquisition », ou « Non-acquises ». Vous aurez alors accès à une estimation du niveau développemental de l'élève sur 7 domaines pédagogiques reconnus par la recherche en psychologie du développement de l'enfant.





Extrait de questionnaire

LISTE D'ACTIVITÉS RECOMMANDÉE ET PARCOURS RECOMMANDÉ

En répondant au questionnaire de positionnement, vous bénéficiez également d'une liste d'activités recommandée, que le collectif LearnEnjoy vous propose de travailler en priorité avec votre élève.

Vous pouvez :

- consulter et télécharger cette liste sur votre espace personnel LearnEnjoy
- la retrouver directement dans l'application, dans la liste de « Vos parcours ».



L'élève va grandir et apprendre. Lorsque l'élève acquiert de nouvelles compétences, la liste d'activités recommandées est automatiquement mise à jour pour s'adapter à ses progrès.



Astuces

Pensez à vous déconnecter et à vous reconnecter régulièrement pour vous assurer que la liste se mette bien à jour dans l'application.

FRANCAIS

Descriptif de la matière 19

Lire des mots de manière aisée 20

Connaître le nom des lettres 22

Connaître le son des voyelles/consonnes..... 24

Entendre des syllabes dans un mot 26

Lire des syllabes 28

Déchiffrer des mots simples..... 30

Lire des mots fréquents..... 32

Comprendre un texte 34

Lire et comprendre des phrases 36

Copier 38

Copier des lettres sur la tablette..... 40

Lire les différentes écritures..... 42

Copier des syllabes sur la tablette..... 44

Copier des mots sur la tablette 46

Comprendre les liens oral/écrit 48

Écrire des lettres dictées..... 50

Écrire des syllabes dictées..... 52

Écrire des mots dictés..... 54

Écrire des phrases dictées 56

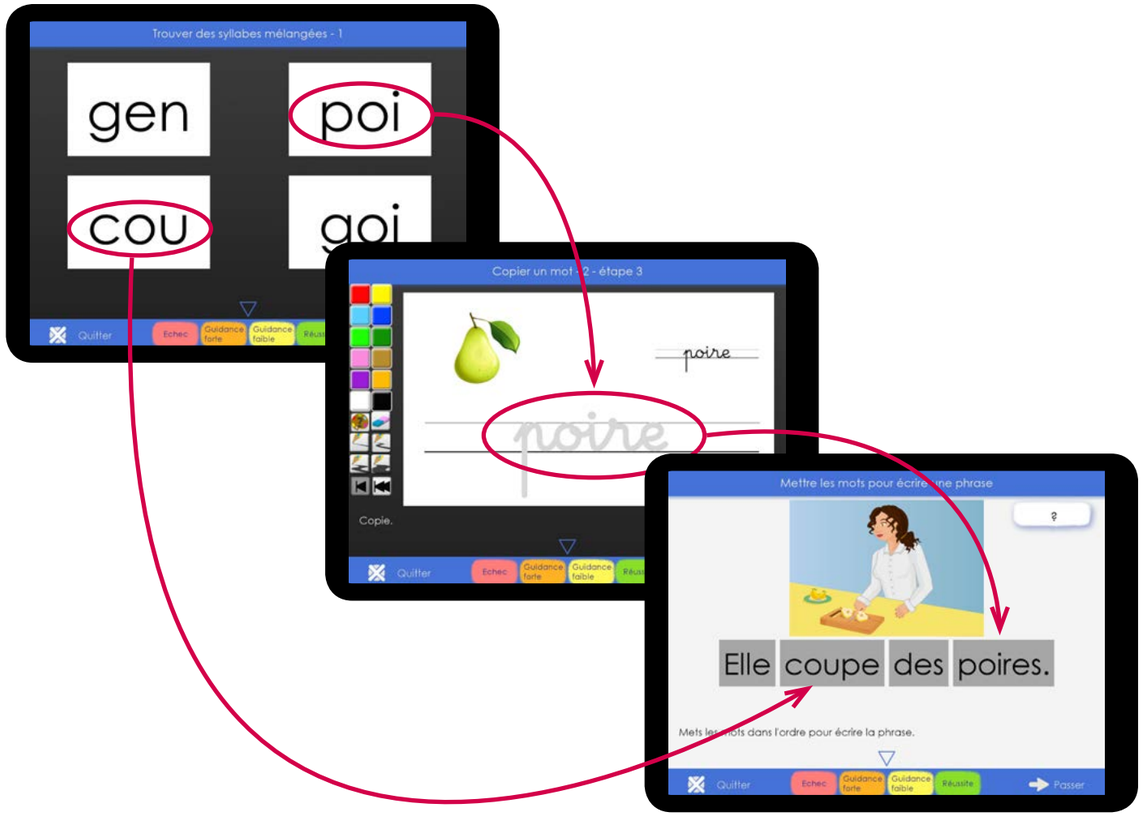
FRANÇAIS

Descriptif de la matière

Les domaines de compétences développés en Français ciblent en particulier la lecture, l'écriture ainsi que la compréhension du lien entre l'oral et l'écrit.

Il est possible de débuter les apprentissages en travaillant, au choix, les lettres, les syllabes, les mots et/ou les phrases.

La matière est décomposée en cinq niveaux de difficulté croissante, associés chacun à l'apprentissage de sons de plus en plus complexes. Il est recommandé de suivre ces niveaux dans l'ordre indiqué. Ces niveaux se correspondent à travers l'ensemble des domaines de compétences. En effet, pour chaque niveau, les phrases étudiées sont composées des mots enseignés, qui sont eux-mêmes élaborés à partir du groupe de syllabes spécifiques à ce niveau. Pour plus de précisions sur ces niveaux, consultez les annexes, page 261.





Avis de l'expert

Les domaines de compétences étant complémentaires, il est vivement recommandé de les explorer de manière parallèle. En effet, les apprentissages de la lecture et de l'écriture sont étroitement liés.

Progression

NOM ET SON DES LETTRES/ SON DES LETTRES DANS UN MOT

- Connaître le nom des lettres
- Connaître le son des voyelles
- Connaître le son des consonnes

SON DES SYLLABES DANS UN MOT

- Entendre des syllabes dans un mot

LECTURE DES SYLLABES ET DES MOTS

- Lire des syllabes
- Déchiffrer des mots simples
- Lire des mots fréquents



LIRE DES MOTS DE MANIÈRE AISÉE

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à identifier les lettres, lire des syllabes puis des mots en script. Il est aussi possible d'apprendre à l'élève, lorsque ceci est pertinent, à reconnaître le son d'une lettre ou le son d'une syllabe, notamment dans le contexte d'un mot.

Pour l'enseignement de l'identification des sons des lettres ou des syllabes dans les mots, un dictionnaire mots/images est proposé en annexe, page 261.

Avis de l'expert



Si l'entraînement et la maîtrise de la conscience phonologique sont nécessaires à l'apprentissage de la lecture pour la plupart des enfants, il peut-être préférable pour certains élèves, notamment à besoins éducatifs particuliers d'aborder la lecture à la fois par des mots ou des phrases en global (travail sur le sens), et par l'automatisation de la lecture de syllabes.

CONNAÎTRE LE NOM DES LETTRES

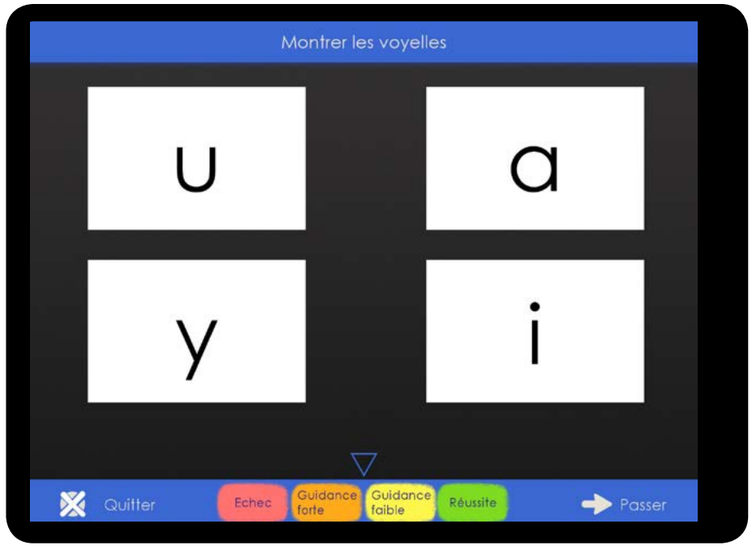


Objectif :

Reconnaître les voyelles et les consonnes en fonction de leur nom.

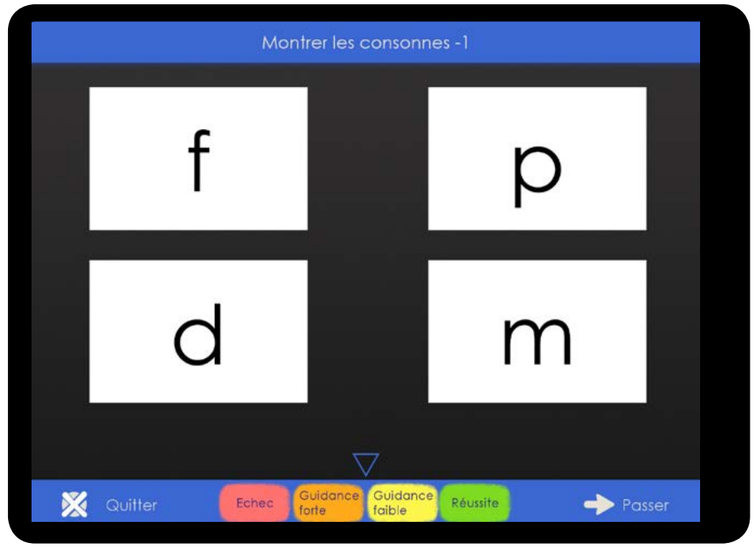
Éléments de progression

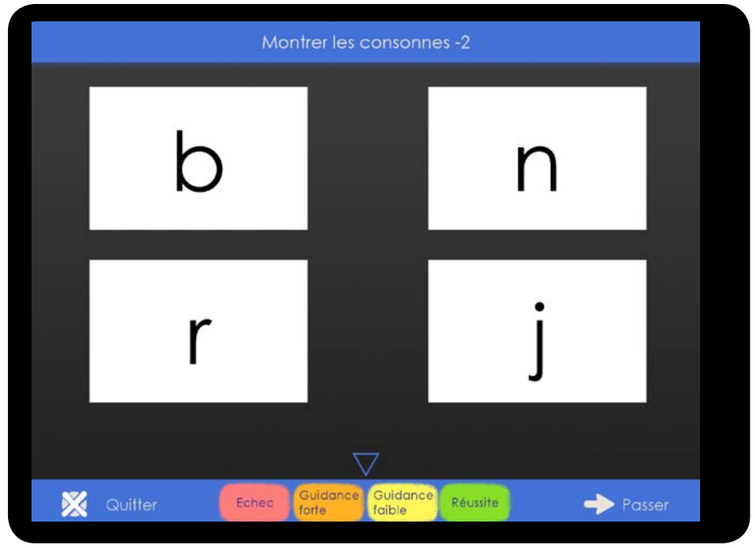
- Une première activité permet d'apprendre à reconnaître les voyelles.
- Deux activités permettent ensuite d'apprendre à reconnaître les consonnes.



Montrer les voyelles : dans cette activité, l'élève doit montrer la lettre nommée dans un ensemble de quatre lettres. Seules les voyelles sont ciblées dans cette première activité.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.





Montrer les consonnes : l'élève doit montrer la consonne nommée dans un ensemble de quatre lettres.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.

CONNAÎTRE LE SON DES VOYELLES/CONSONNES

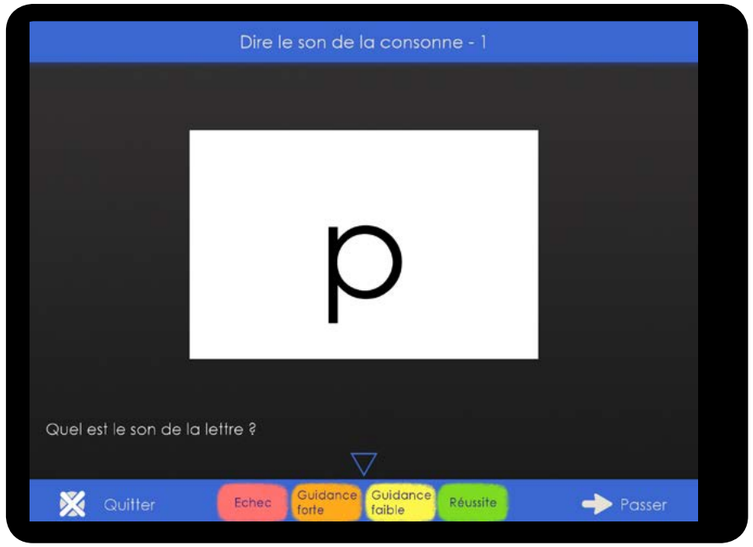


Objectif :

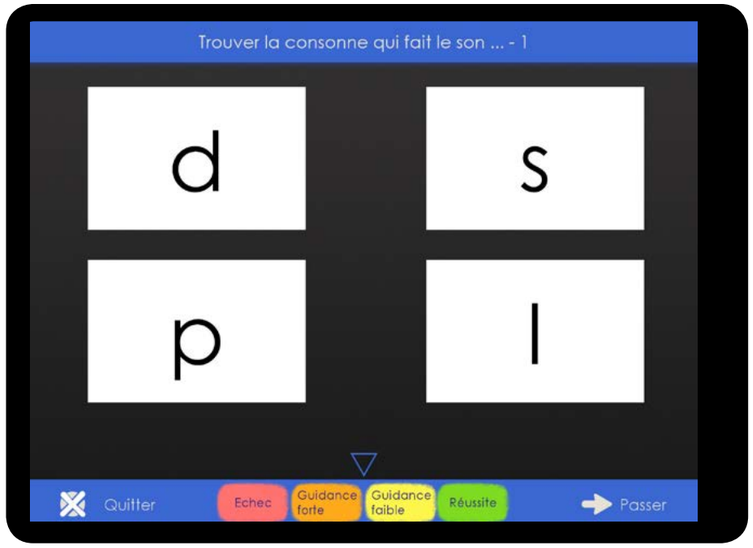
Reconnaître et prononcer le son des voyelles et des consonnes.

Éléments de progression :

- L'élève doit apprendre à reconnaître et prononcer le son des voyelles et des consonnes lorsque les lettres seules sont présentées sur l'écran.
- Il doit ensuite reconnaître le son d'une voyelle ou d'une consonne lorsque celui-ci est présent dans un mot, en désignant la bonne image qui illustre ce mot.

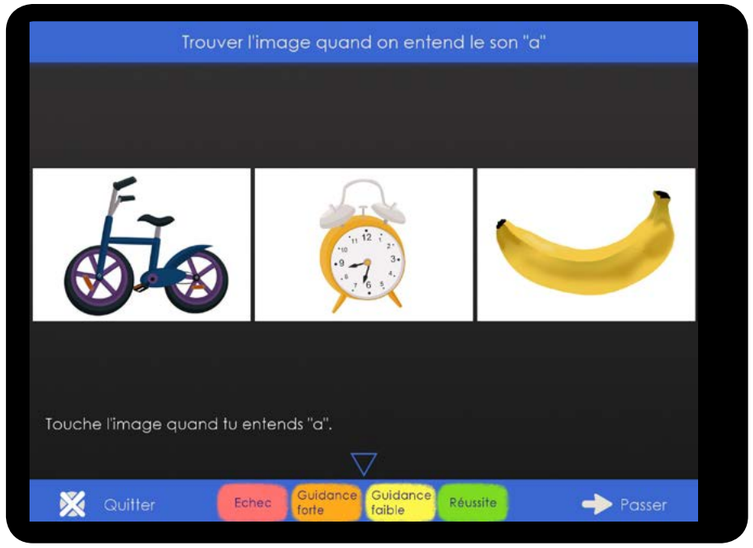


Dire le son de la voyelle/consonne : une seule lettre est présentée sur l'écran. On attend de l'élève qu'il produise lui-même le son qui correspond à la lettre proposée. Il ne doit pas nommer la lettre.



Trouver la voyelle/consonne qui fait le son … : dans cette activité, l'élève doit montrer la lettre qui correspond au son demandé dans un ensemble de quatre lettres.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.



Trouver l'image quand on entend le son … : trois illustrations de mots sont présentées sur l'écran. Pour chaque fiche d'activité, le mot associé à l'une de ces images contient le son ciblé. L'élève doit alors désigner l'image qui correspond au son travaillé. Un son unique est travaillé dans chaque activité.

À l'apparition de chaque nouvelle fiche, vous pouvez aider l'élève en prononçant un à un les mots associés aux images proposées.

ENTENDRE DES SYLLABES DANS UN MOT

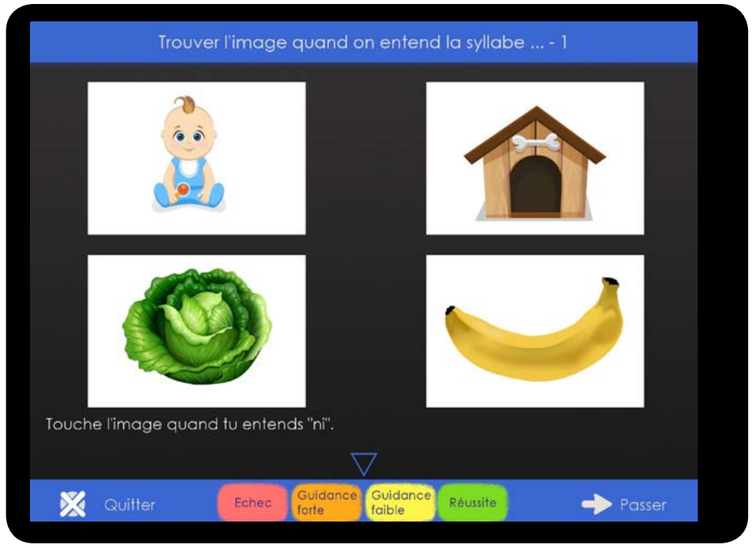


Objectif :

Associer une syllabe à un mot qui la contient.

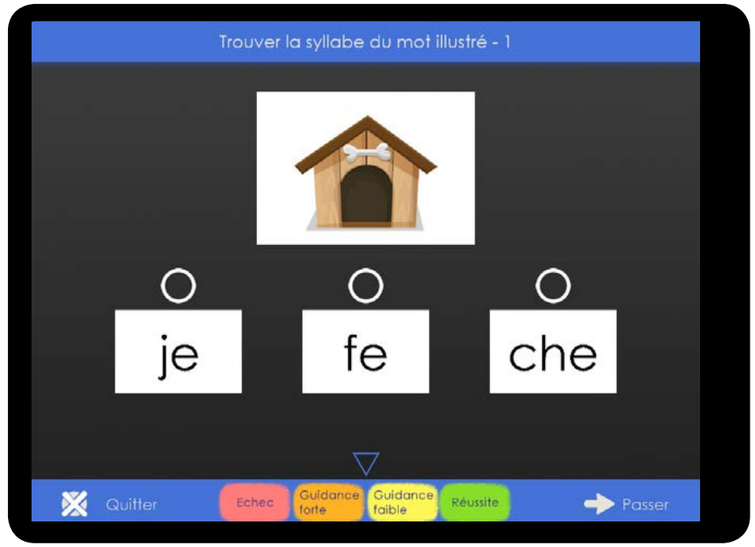
Éléments de progression :

- Les activités développées ici sont complémentaires et peuvent être explorées en parallèle au sein d'un même niveau.
- Pour certaines, lorsqu'une syllabe est prononcée, il s'agit de désigner l'image qui illustre le mot dans lequel on entend cette syllabe.
- Pour d'autres, lorsqu'une image est présentée, il s'agit de sélectionner la syllabe que l'on entend dans le mot illustré par cette image.



Trouver l'image quand on entend la syllabe … : dans cette activité, la syllabe proposée diffère à chaque fiche. Quatre images sont présentées sur l'écran. L'élève doit montrer l'image qui illustre le mot dans lequel on entend cette syllabe.

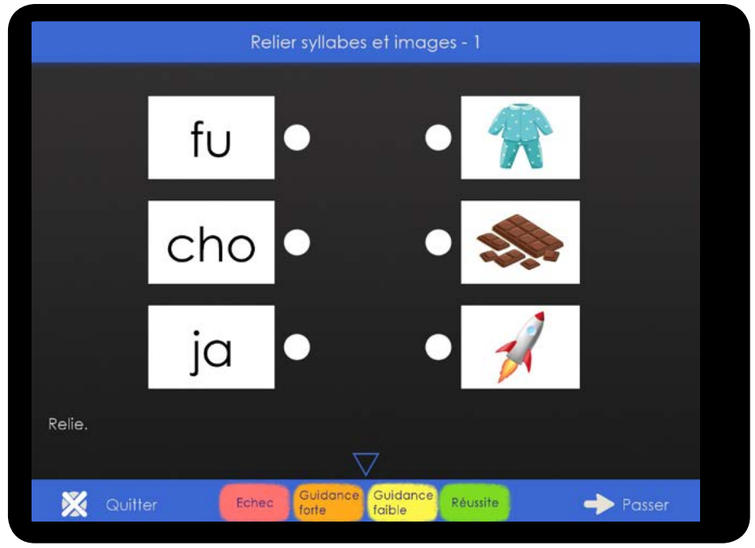
À l'apparition de chaque nouvelle fiche, vous pouvez aider l'élève en prononçant un à un les mots associés aux images proposées.



Trouver la syllabe du mot illustré : une image est présentée sur l'écran, ainsi que trois syllabes écrites. L'élève doit cocher la syllabe qui est entendue dans le mot illustré par cette image.

N'hésitez pas à faire lire les syllabes présentées à l'élève.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.



Relier syllabes et images : trois vignettes sur lesquelles des syllabes sont écrites et trois illustrations sont présentées sur l'écran. L'élève doit relier chaque syllabe proposée à l'illustration du mot dans lequel on entend cette syllabe.

N'hésitez pas à faire lire les syllabes présentées à l'élève.

LIRE DES SYLLABES



Objectif :

Reconnaître et lire des syllabes.

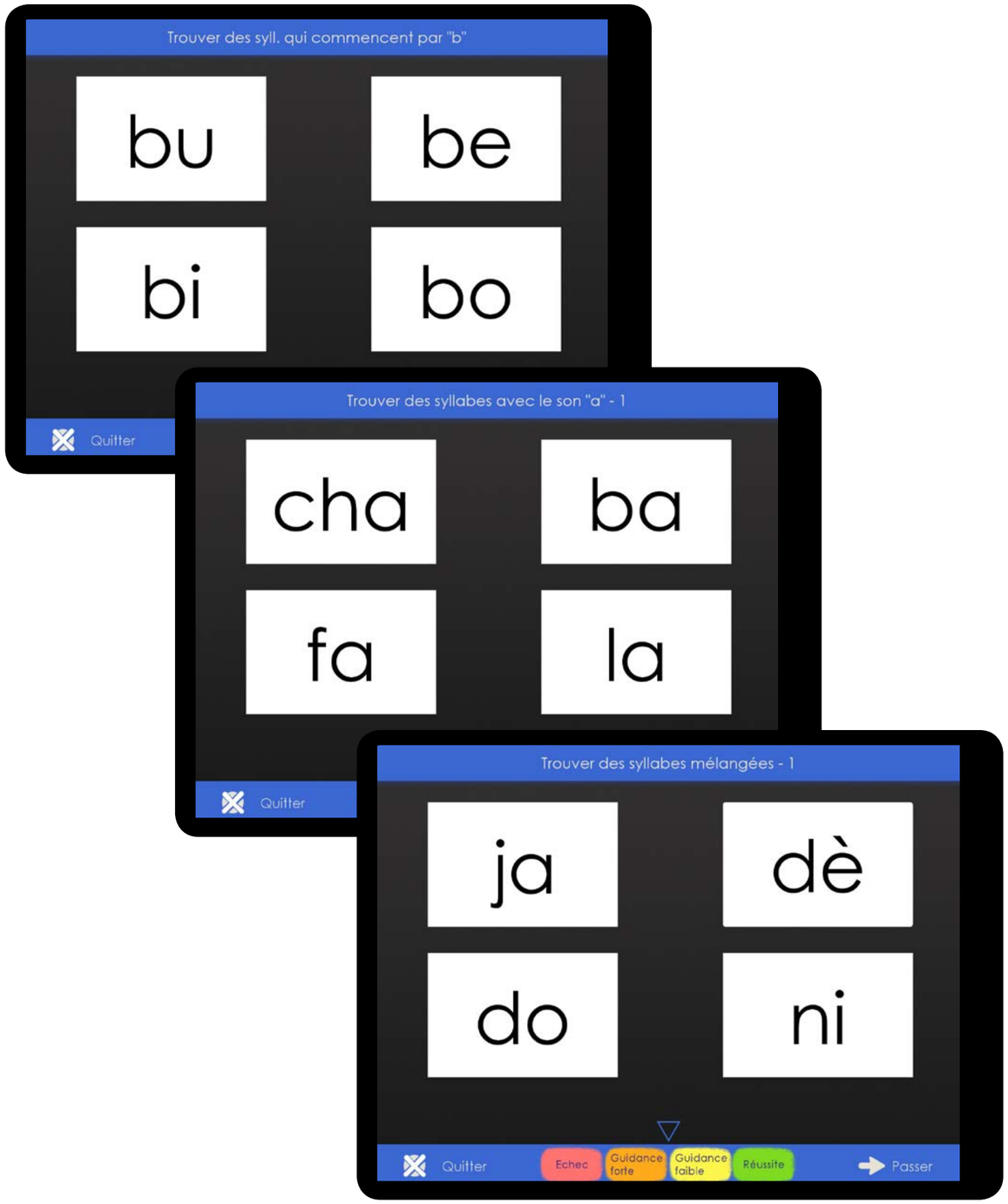
Ces activités visent à apprendre à reconnaître et lire les syllabes en privilégiant une lecture directe de la syllabe comme un ensemble et non comme le déchiffrage lettre par lettre.

Éléments de progression :

- Une première série d'activités permet d'apprendre à reconnaître ou lire des syllabes qui commencent par une même amorce mais dont le son final peut varier (exemple : ba, be, bi, bo…).
- L'élève doit ensuite reconnaître ou lire des syllabes avec un même son final mais dont l'amorce peut varier (exemple : mou, pou, rou…).
- Cette compétence se termine systématiquement, à chaque niveau, par des activités proposant des syllabes mélangées ; les amorces et les sons finaux utilisés sont simultanément variables (exemple : man, rou, seau, fai…).



Lire des syllabes qui commencent par …/avec le son …/mélangées :
dans cette activité, une syllabe est présentée sur l'écran. L'élève doit lire la syllabe présentée.



Trouver des syllabes qui commencent par …/avec le son …/mélangées :
l'élève doit montrer la syllabe prononcée dans un ensemble de quatre syllabes.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.

DÉCHIFFRER DES MOTS SIMPLES



Objectif :

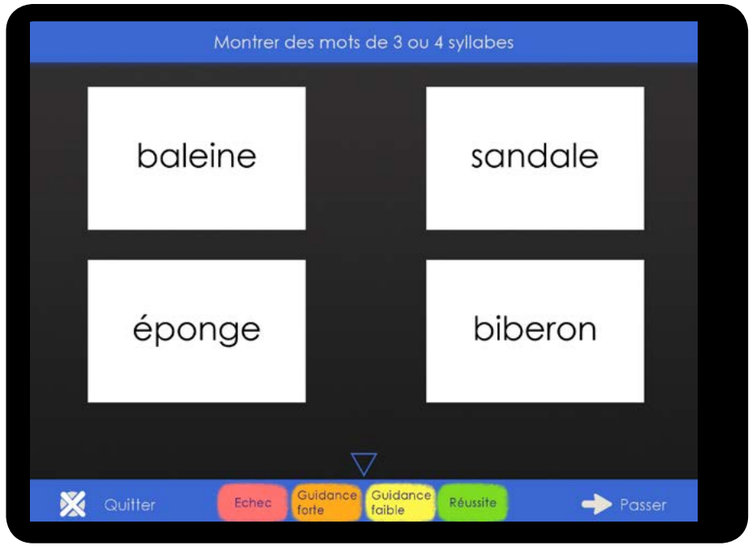
Reconnaître et lire des mots et les associer aux illustrations correspondantes.

Éléments de progression :

- Les mots ciblés pour cette compétence sont des mots constitués d'une succession de syllabes travaillées en amont.
- L'élève apprendra à reconnaître et lire des mots constitués d'un nombre croissant de syllabes qu'il est déjà en mesure de lire individuellement.
- Dans ces mots pourront progressivement apparaître des lettres muettes situées en fin de mot. Celles-ci sont écrites en gris clair afin de permettre à l'élève de les identifier dans le mot sans les prononcer.

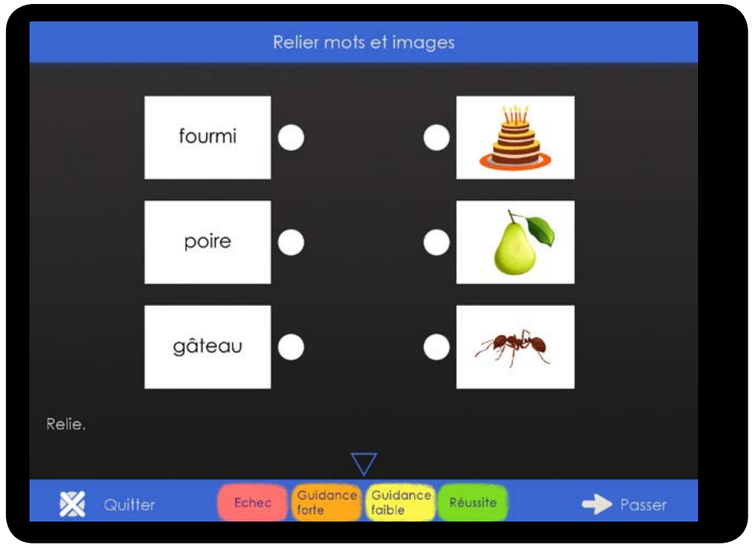


Lire des mots de deux, trois ou quatre syllabes : un mot est présenté sur l'écran. L'élève doit lire le mot présenté.



Montrer des mots de 2, 3 ou 4 syllabes : l'élève doit montrer le mot donné à l'oral dans un ensemble de quatre mots.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.



Relier mots et images : dans cette activité, trois illustrations et trois vignettes sur lesquelles sont écrits des mots sont présentés à l'écran. L'élève doit relier chaque mot proposé à l'illustration correspondante.

LIRE DES MOTS FRÉQUENTS

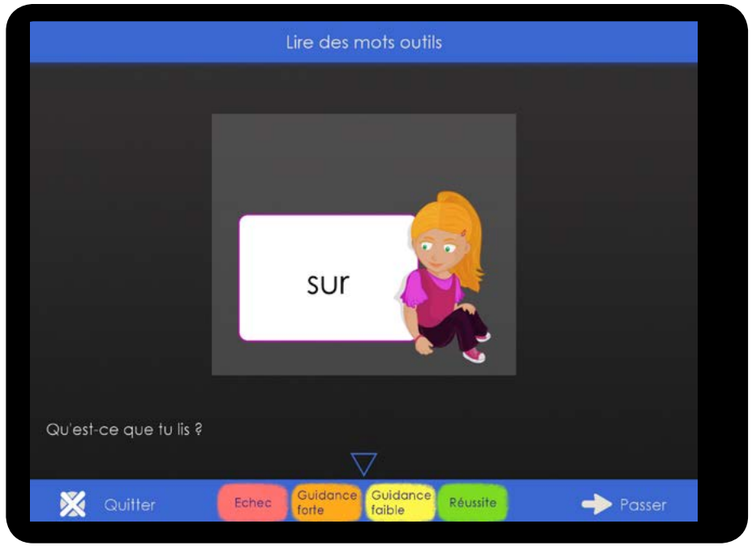


Objectif :

Reconnaître et lire des mots.

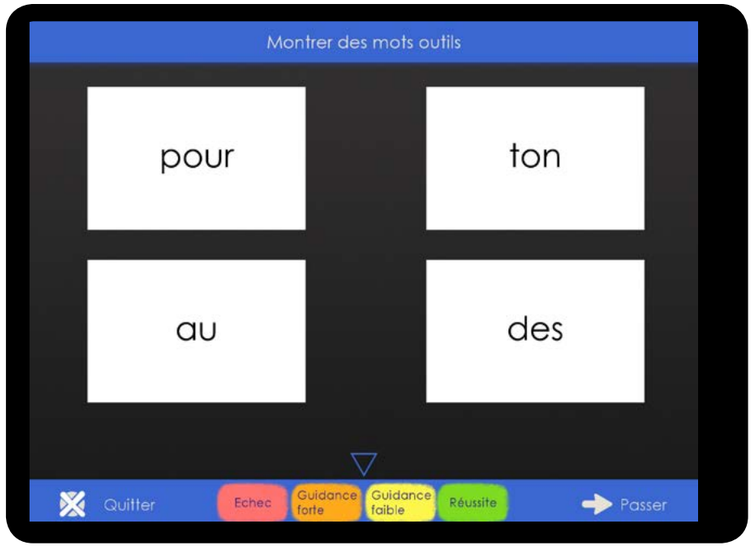
Éléments de progression :

- Les mots ciblés pour cette compétence sont les mots usuels de la langue française, que l'on peut aussi appeler « mots outils ». Ce sont essentiellement des mots que l'élève ne peut pas lire en associant des syllabes travaillées en amont. Pour ces mots, il s'agit donc plutôt d'encourager une lecture globale.



Lire des mots outils : dans cette activité, un mot est présenté sur l'écran. L'élève doit lire le mot présenté.





Montrer les jours de la semaine/des mots outils : l'élève doit montrer le mot donné à l'oral dans un ensemble de quatre mots.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.

Progression

LECTURE DE PHRASES

Lire et comprendre des phrases



COMPRENDRE UN TEXTE

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à lire et comprendre des phrases de plus en plus longues et complexes. Les phrases présentées sont en script.

LIRE ET COMPRENDRE DES PHRASES



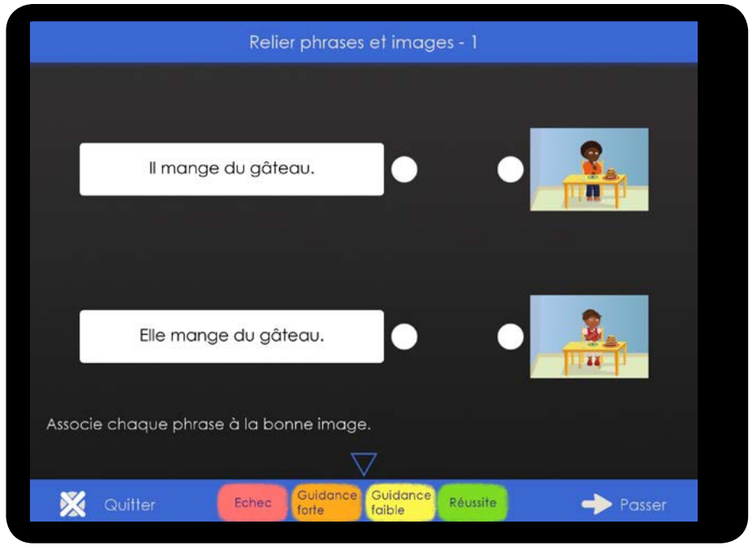
Objectif :

Lire des phrases et les associer aux illustrations correspondantes.

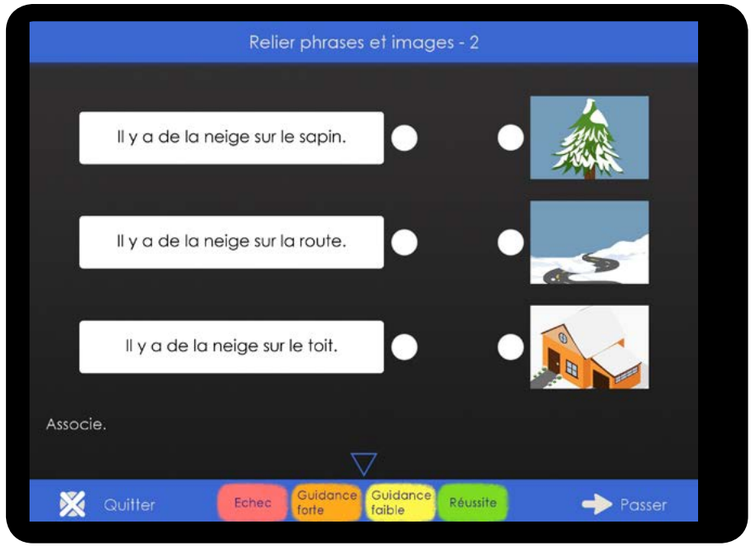
Éléments de progression :

- Dans ces activités, il s'agit de relier des phrases à des illustrations. Dans un premier temps, il y a deux phrases à relier à deux illustrations, puis trois phrases à relier à trois illustrations.

- En parallèle, l'élève doit lire des phrases qui sont de plus en plus longues et complexes. Les phrases cumulent progressivement les éléments (syllabes, mots et mots outils) enseignés depuis les niveaux précédents jusqu'au niveau actuel.







Relier phrases et images : dans ces activités, l'élève doit relier chaque phrase proposée à l'illustration correspondante.

Chaque fiche a été élaborée de sorte qu'un seul élément varie d'une phrase à l'autre, incitant l'élève à lire la phrase dans sa totalité.

COPIER

Progression

ÉCRITURE DE LETTRES

Copier des lettres sur la tablette

CORRESPONDANCE ENTRE LES DIFFÉRENTES ÉCRITURES

Lire les différentes écritures

ÉCRITURE DE SYLLABES

Copier des syllabes sur la tablette

ÉCRITURE DE MOTS

Copier des mots sur la tablette



COPIER

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à tracer des lettres, puis à écrire des syllabes ainsi que des mots, en copiant des modèles. L'élève apprend à tracer des lettres minuscules en cursif ou en script. L'écriture des syllabes et des mots est abordée, quant à elle, en cursif. En complément, certaines activités ont été élaborées de façon à permettre à l'élève d'apprendre à établir des correspondances entre les différentes écritures : capitales d'imprimerie, minuscules en script et minuscules en cursif.



Astuces

Vous pouvez aussi envisager l'utilisation d'un stylet.

En complément, grâce à une capture d'écran, vous pouvez faire une impression de chaque fiche afin de réaliser le même exercice sur un support papier traditionnel.

Une capture d'écran régulière du travail de votre élève permet de visualiser ses progrès.

COPIER DES LETTRES SUR LA TABLETTE



Objectif :

Tracer les lettres.

Éléments de progression :

- L'élève apprend à tracer les 26 lettres de l'alphabet en minuscule cursif ou en minuscule script. Le choix de l'écriture se fait en équipe en fonction des besoins de l'élève.
- Pour chacune des deux écritures, chaque lettre travaillée est présentée à travers quatre activités consécutives. Chaque activité est associée à une aide visuelle favorisant un tracé correct de la part de l'élève. Cette aide visuelle est graduellement estompée à travers ces quatre activités.

Progression des activités *Écrire les lettres en minuscule cursif*

1. Dans un premier temps, des pointillés apparaissent sur la lettre noire afin d'indiquer le sens du tracé. Ceux-ci sont immédiatement suivis du déplacement d'une petite main reproduisant le tracé une seconde fois. L'élève reprend le tracé là où il s'est arrêté quand il s'en écarte.

2. La main indique le sens du tracé sur une lettre grise. L'élève reprend le tracé là où il s'est arrêté quand il s'en écarte.

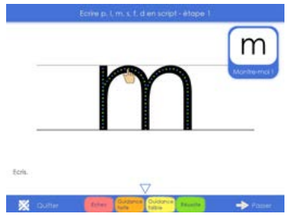
3. La main indique le sens du tracé sur une lettre d'un gris plus clair. L'élève doit reprendre le tracé depuis le début quand il s'en écarte.

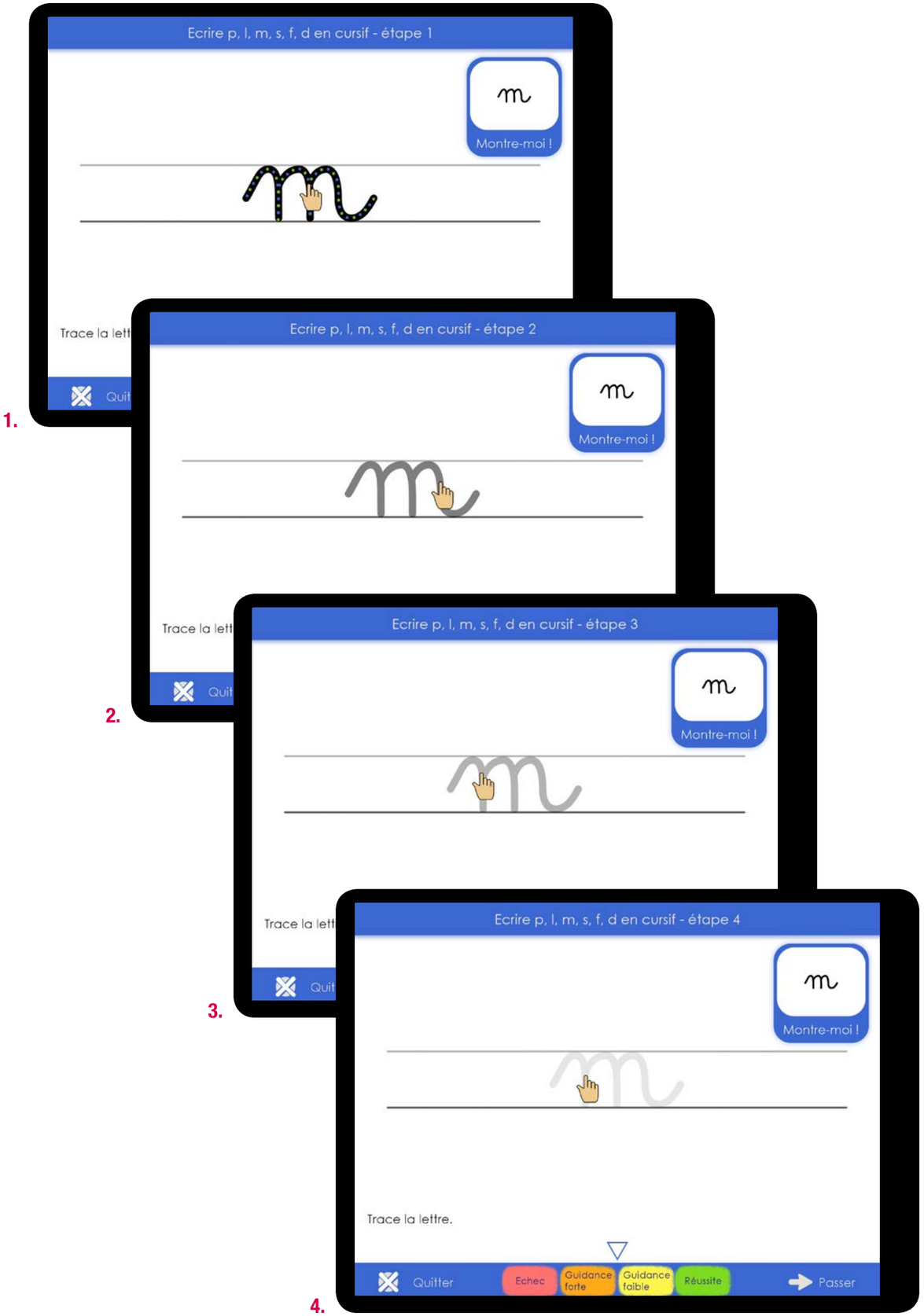
4. La main reste présente pour indiquer le sens du tracé ; la lettre est tout juste visible. L'élève doit reprendre le tracé depuis le début quand il s'en écarte.

Avis de l'expert



La même progression est proposée pour les lettres en script, majuscules et minuscules. Vous pouvez faire le choix de travailler avec l'une ou l'autre de ces écritures dans le cas notamment où l'élève présente des difficultés importantes ne permettant pas d'envisager le travail avec les lettres cursives.





LIRE LES DIFFÉRENTES ÉCRITURES

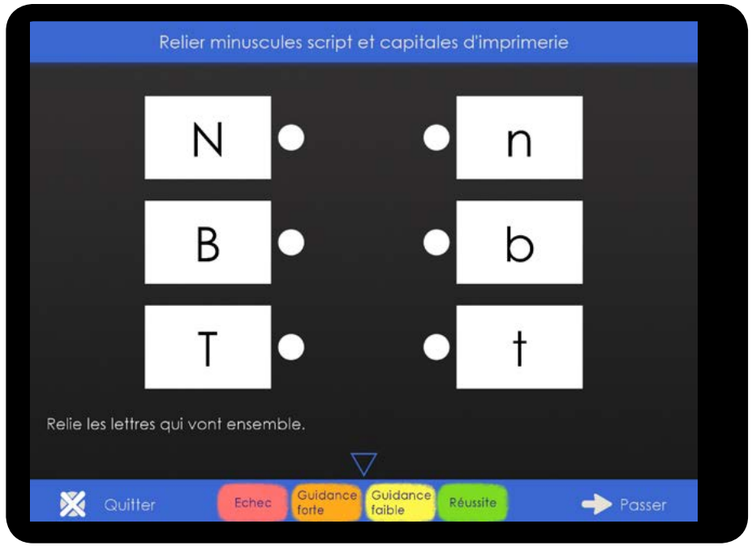


Objectif :

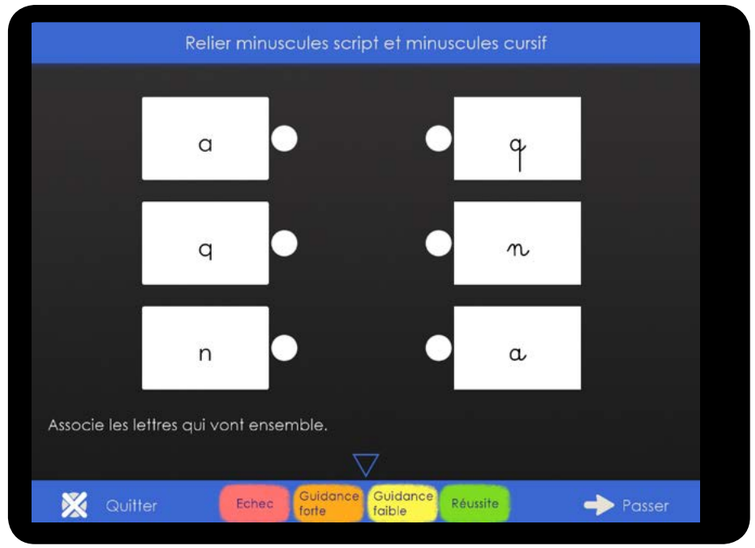
Associer deux mêmes lettres ou mots d'écritures différentes.

Éléments de progression :

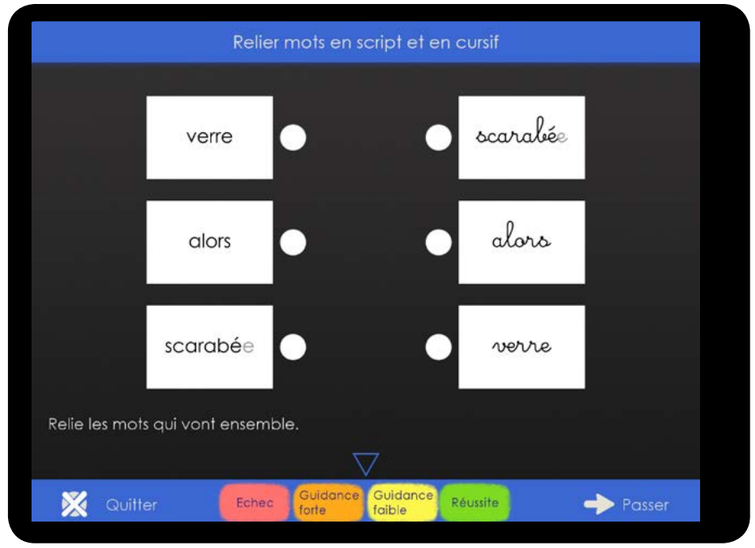
- Dans un premier temps, l'élève apprend à associer des lettres. Le même apprentissage est ensuite proposé en ciblant des mots. On retrouve les mots travaillés en lecture.



Relier minuscules script et capitales d'imprimerie : dans cette activité, trois lettres en capitales d'imprimerie et trois lettres en minuscule script sont présentées à l'écran. L'élève doit relier chaque lettre proposée dans une écriture à la même lettre dans l'autre écriture.



Relier minuscules script et minuscules cursif : cette fois-ci, trois lettres en minuscule cursif et trois lettres en minuscule script sont présentées. L'élève doit à nouveau relier les mêmes lettres dans les deux écritures.



Relier mots en script et en cursif : trois mots en minuscule cursif et trois mots en minuscule script sont présentés à l'écran. L'élève doit relier chaque mot proposé dans une écriture au même mot dans l'autre écriture.

COPIER DES SYLLABES SUR LA TABLETTE

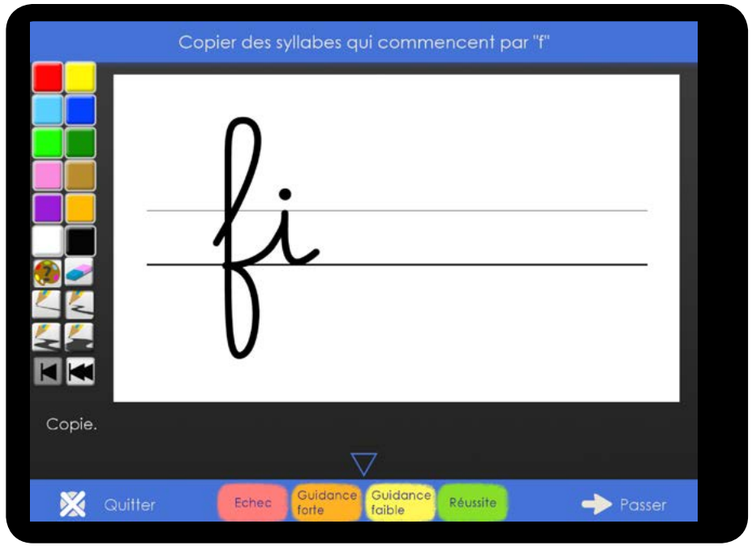


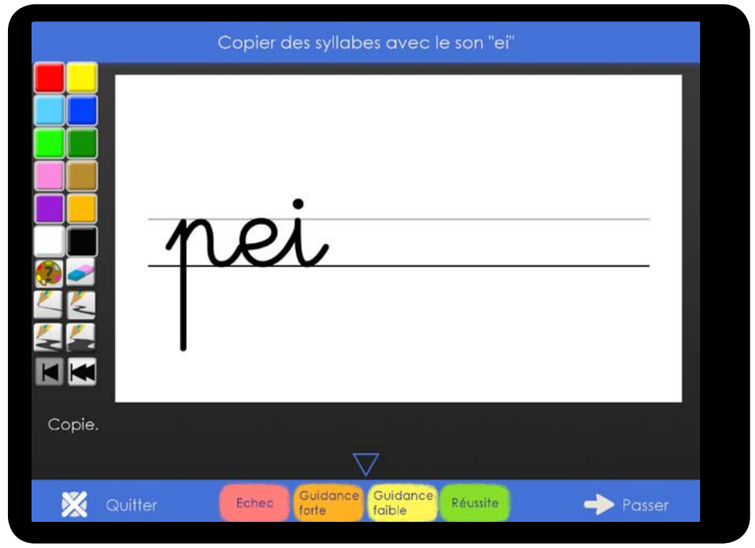
Objectif :

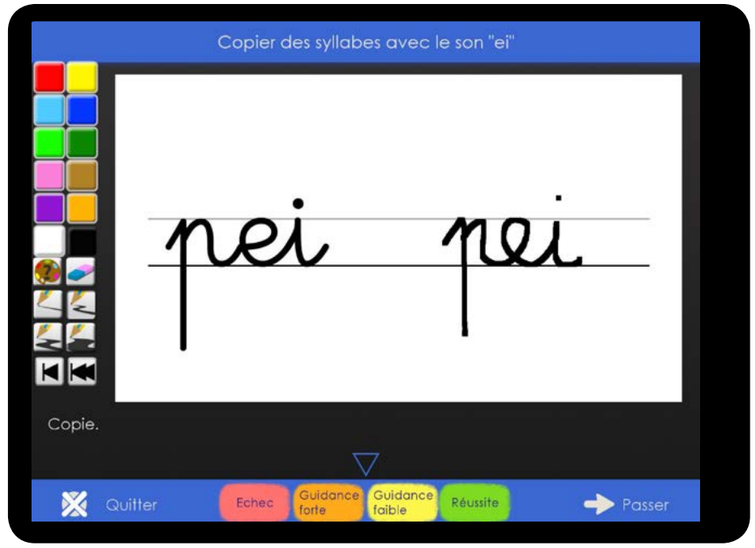
Écrire des syllabes avec modèle.

Éléments de progression :

- La progression a été envisagée afin de permettre un parallèle avec les activités de lecture de syllabes, évoquées dans le domaine de compétences *Lire des mots de manière aisée* (voir page 20).
- Une première série d'activités permet d'apprendre à copier des syllabes qui commencent par une même amorce mais dont le son final varie (exemple : ba, be, bi, bo…).
- L'élève doit ensuite copier des syllabes avec un même son final mais dont l'amorce varie (exemple : mou, pou, rou…).
- Cette compétence se termine systématiquement, à chaque niveau, par des activités proposant des syllabes mélangées ; les amorces et les sons finaux utilisés sont simultanément variables (exemple : man, rou, seau, fai…).







Copier des syllabes qui commencent par …/avec le son …/mélangées :
dans ces activités, l'élève doit recopier sur l'écran la syllabe qui est présentée. Le tracé de l'élève doit respecter l'interligne proposé.

COPIER DES MOTS SUR LA TABLETTE



Objectif :

Écrire des mots avec modèle.

Éléments de progression :

- Les activités contiennent chacune un nombre limité de fiches (entre cinq et sept). L'intérêt est de permettre à l'élève de valider rapidement l'acquisition de chaque activité en sachant que les réponses ici attendues sont complexes sur le plan moteur.
- Les mots à écrire sont répartis en groupes de mots. D'un groupe à l'autre, les mots sont de plus en plus longs et incluent progressivement des lettres muettes.
- Pour chaque groupe de mots, il y a cinq activités consécutives de difficulté croissante. Chaque activité est associée à une aide visuelle favorisant un tracé correct de la part de l'élève. Cette aide visuelle est graduellement estompée à travers ces cinq activités.

Progression des activités *Copier un mot*

Le modèle du mot à recopier est toujours présent en haut à droite de l'écran.

1. Dans la première étape, l'élève doit repasser sur l'aide visuelle qui est gris foncé avec un trait épais. Des points noirs peuvent l'aider à savoir où commencer et reprendre le tracé lorsqu'il faut lever le doigt à la fin d'une lettre.

2. L'aide visuelle est gris clair, le trait est toujours épais. Les points sont gris foncé.

3. L'aide visuelle est gris clair, le trait est toujours épais. Il n'y a plus de points.

4. L'aide visuelle est gris clair, le trait est plus fin.

5. Il n'y a plus d'aide visuelle.



COMPRENDRE LES LIENS ORAL/ÉCRIT

Progression

ÉCRITURE DE LETTRES

Écrire des lettres dictées

ÉCRITURE DE SYLLABES

Écrire des syllabes dictées

ÉCRITURE DE MOTS

Écrire des mots dictés

ÉCRITURE DE PHRASES

Écrire des phrases dictées



COMPRENDRE LES LIENS ORAL/ÉCRIT

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à écrire des lettres, syllabes, mots ou phrases dictés. Un premier type d'activités privilégie la manipulation d'éléments mobiles à associer, de gauche à droite, dans le sens de la lecture, pour construire les syllabes, mots ou phrases dictés. Lorsque l'élève est déjà très à l'aise avec l'écriture manuscrite, il peut passer directement aux activités qui consistent à écrire sur l'écran les éléments dictés. Dans les activités de manipulation, un bouton ? permet de faire apparaître la réponse attendue.

ÉCRIRE DES LETTRES DICTÉES



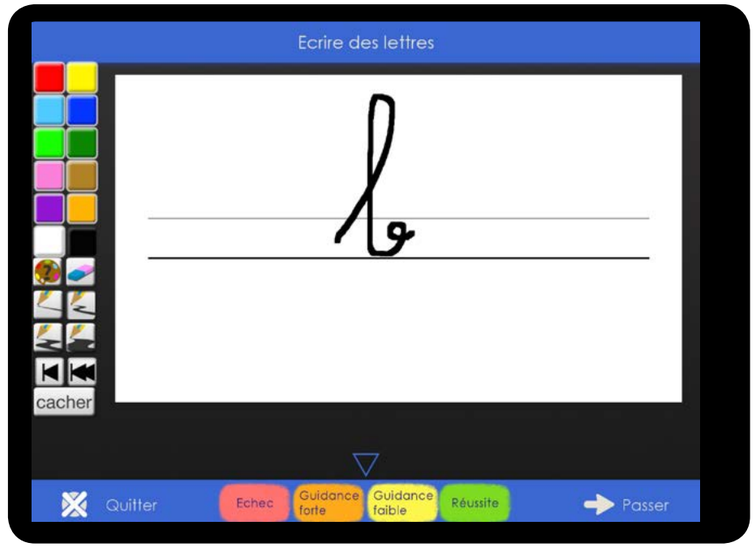
Objectif :

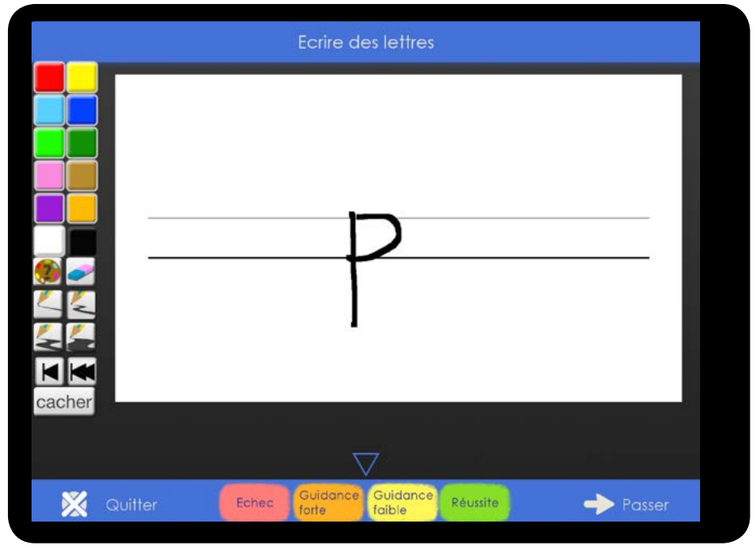
Écrire des lettres dictées.

Éléments de progression :

- L'élève apprend à écrire sous la dictée les 26 lettres de l'alphabet.
- L'adulte peut ajuster son exigence concernant le choix du type d'écriture selon les capacités motrices de l'élève. L'écriture cursive n'est donc pas obligatoire dans cette compétence.







Écrire des lettres : dans ces activités, l'élève doit tracer la lettre dictée dans la consigne.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.

ÉCRIRE DES SYLLABES DICTÉES

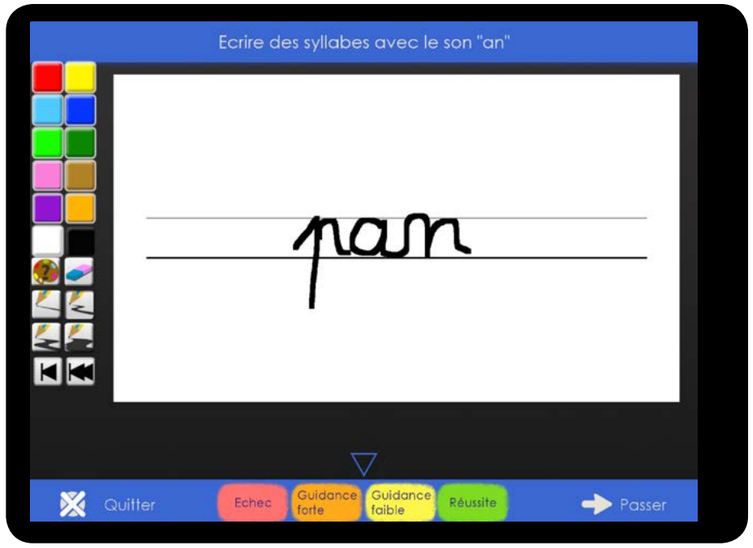


Objectif :

Écrire des syllabes dictées.

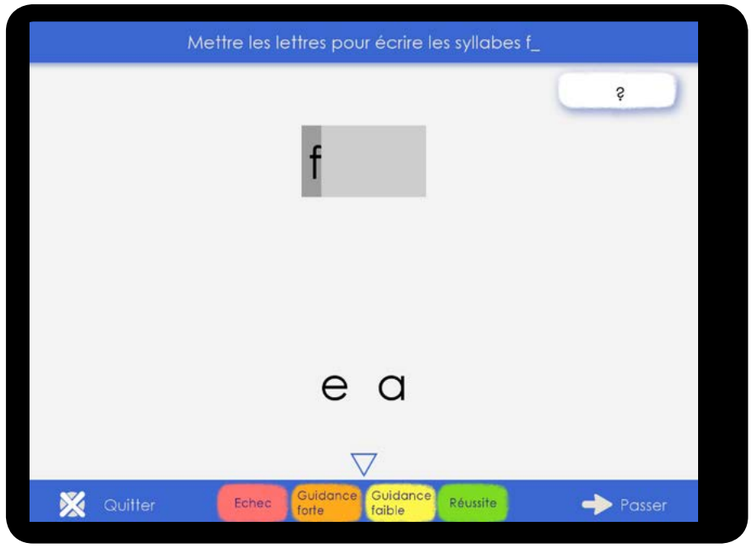
Éléments de progression :

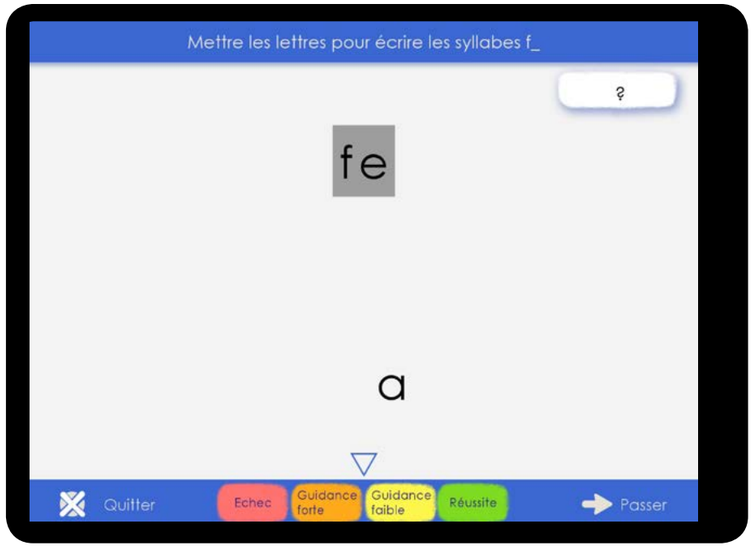
- Une première série d'activités cible des syllabes qui commencent par une même amorce mais dont le son final varie (exemple : ba, be, bi, bo…).
- L'élève doit ensuite écrire des syllabes avec un même son final mais dont l'amorce varie (exemple : mou, pou, rou…).
- Cette compétence se termine systématiquement, à chaque niveau, par des activités proposant des syllabes mélangées ; les amorces et les sons finaux utilisés sont simultanément variables (exemple : man, rou, seau, fai…).
- Cette progression est proposée à la fois pour les activités consistant à déplacer des lettres mobiles et pour celles incitant à écrire sur l'écran de la tablette.



Écrire des syllabes qui commencent par …/avec le son …/mélangées : dans cette activité, l'élève doit tracer la syllabe dictée dans la consigne.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.





Mettre les lettres pour écrire les syllabes X_/_X/mélangées : l'élève doit placer l'(les) élément(s) correct(s) pour construire la syllabe dictée dans la consigne. Dans cet exemple, la syllabe correcte est *fe*. L'élève doit placer le *e* parmi deux sons proposés pour compléter la syllabe. Seules les activités proposant des syllabes mélangées exigent de l'élève qu'il place à la fois l'amorce et le son final parmi quatre éléments proposés.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.

ÉCRIRE DES MOTS DICTÉS



Objectif :

Écrire des mots dictés.

Éléments de progression :

- Différents types d'activités sont proposés. Certaines activités permettent de manipuler des syllabes ou des lettres pour construire le mot. D'autres demandent à l'élève d'écrire le mot dicté sur l'écran de la tablette.

- Pour les activités consistant à manipuler des syllabes ou des lettres, une aide visuelle guide l'élève pour qu'il place les éléments dans le sens d'écriture conventionnel.



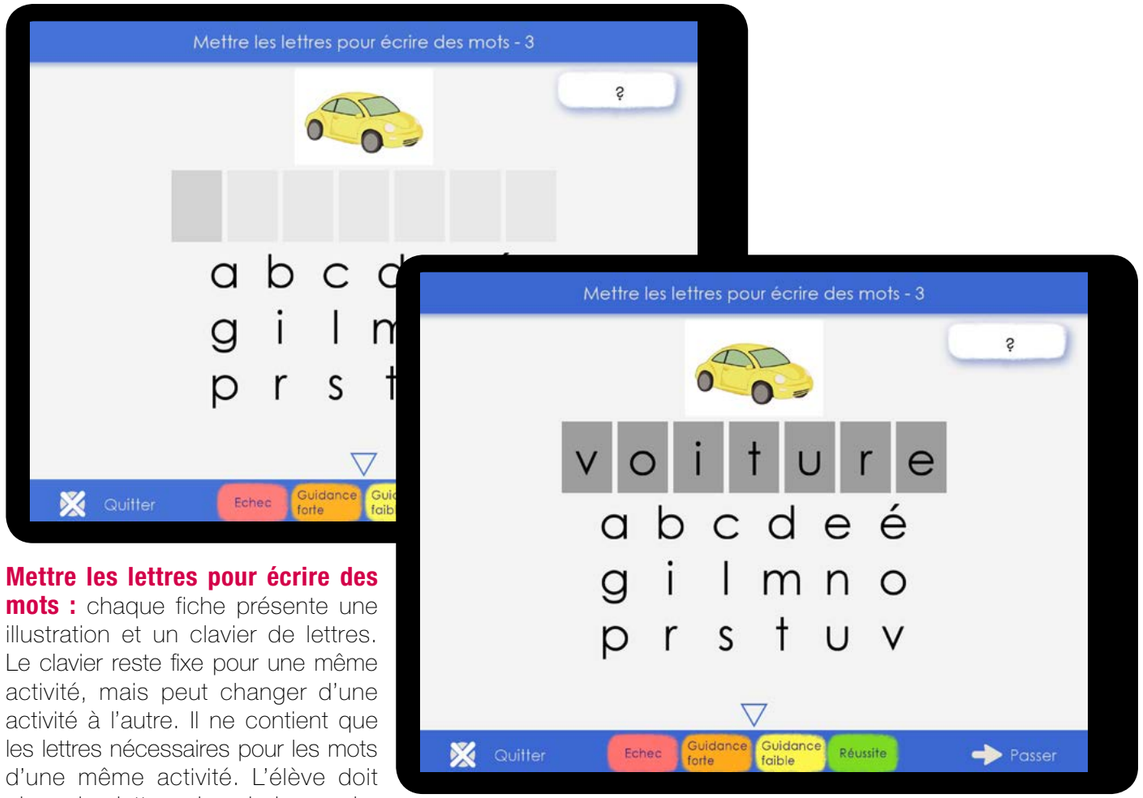
Avis de l'expert

Vous pouvez choisir de débuter par les activités privilégiant la manipulation de syllabes, puis la manipulation de lettres avant de terminer par les activités dans lesquelles il faut écrire le mot dicté. Il est aussi possible de cibler directement le type d'activités correspondant aux besoins et spécificités de l'élève.



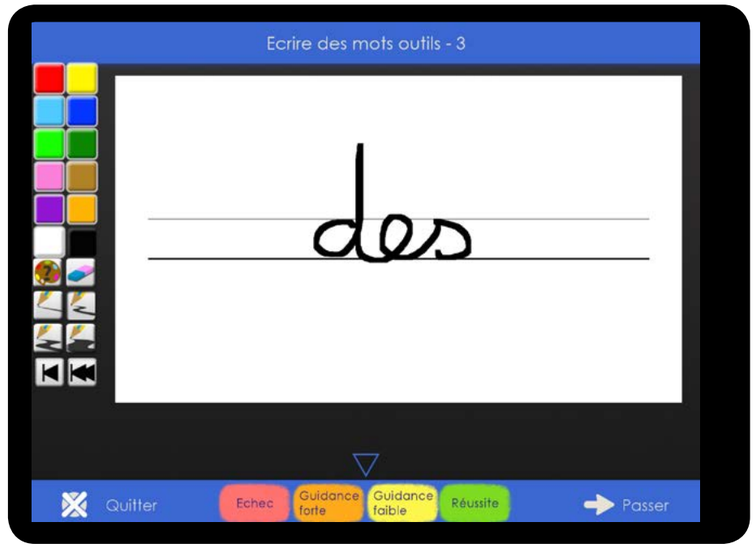
Mettre les syllabes pour écrire des mots : dans cette activité, chaque fiche présente une illustration et les syllabes nécessaires à la constitution du mot correspondant, dans un ordre de présentation aléatoire. L'élève doit placer les syllabes dans le bon ordre, sous l'illustration, pour construire le mot dicté dans la consigne.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.



Mettre les lettres pour écrire des mots : chaque fiche présente une illustration et un clavier de lettres. Le clavier reste fixe pour une même activité, mais peut changer d'une activité à l'autre. Il ne contient que les lettres nécessaires pour les mots d'une même activité. L'élève doit placer les lettres dans le bon ordre pour construire le mot dicté dans la consigne.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.



Écrire des mots : l'élève doit tracer le mot dicté dans la consigne.

La consigne est uniquement orale afin d'éviter que les réponses soient basées sur une association visuelle.

ÉCRIRE DES PHRASES DICTÉES



Objectif :

Construire des phrases en fonction des illustrations correspondantes.

Éléments de progression :

- Les activités proposées ici privilégient la manipulation de mots. Deux types d'activités sont proposés. L'élève doit soit compléter une phrase avec le mot manquant, soit réaliser la phrase entière en plaçant tous les mots.

- Pour les activités consistant à construire la phrase entière, une aide visuelle guide l'élève pour qu'il place les éléments dans le sens d'écriture conventionnel.



Mettre le bon mot pour compléter la phrase : dans cette activité, chaque fiche présente une illustration et une phrase dont un mot est manquant. Deux mots sont proposés. L'élève doit déplacer le bon mot pour compléter la phrase correspondant à l'illustration.





Mettre les mots pour écrire une phrase : chaque fiche présente une illustration et les mots nécessaires à la constitution de la phrase correspondante dans un ordre de présentation aléatoire. L'élève doit placer les mots dans le bon ordre, sous l'illustration, pour construire la phrase.

MATHS

Descriptif de la matière 63

Compter, ranger, repérer, comparer les nombres 64

Compter des objets ... 66

Construire des quantités ... 68

Comparer des quantités ... 70

Repérer ou modifier la position d'un objet ... 72

Comparer des nombres ... 74

Ranger des nombres ... 76

Nommer, lire, écrire, représenter les nombres 78

Représenter les nombres avec les doigts/points ... 80

Représenter les nombres avec les cubes ... 82

Connaître la suite des nombres à l'oral ... 84

Connaître la suite des nombres à l'écrit ... 86

Écrire les nombres ... 88

Associer nom et écritures des nombres ... 90

Résoudre des problèmes 92

Résoudre des problèmes avec l'addition (image) ... 94

Résoudre des problèmes avec la soustraction images) ... 96

Résoudre des problèmes avec la soustraction (objets cachés) ... 98

Résoudre des problèmes avec la soustraction (différence) ... 100

Organiser et gérer des données 102

Utiliser un tableau à double entrée ... 104

Dire de mémoire des résultats 106

Décomposer les nombres ... 108

Connaître les compléments à 10 ... 110

Connaître les doubles ... 112

Connaître les moitiés ... 114

Calculer mentalement 116

Additionner avec aide visuelle ... 118

Soustraire avec aide visuelle ... 120

Additionner/soustraire/calculer mentalement ... 122

Calculer en colonnes 124

Additionner avec aide visuelle ... 126

Additionner en colonnes ... 128

Résoudre des problèmes avec la monnaie 130

Connaître l'euro : pièces et billets ... 132

Utiliser l'euro ... 134

Connaître la valeur d'une somme d'argent ... 136

Comparer des sommes d'argent ... 138

Se repérer et se déplacer 140

Se repérer dans l'espace de la feuille ... 142

Reproduire dans l'espace de la feuille ... 144

Se repérer dans un quadrillage ... 146

Connaître et reproduire des formes 148

Reconnaître des formes ... 150

Nommer les formes ... 152

Trier les formes ... 154

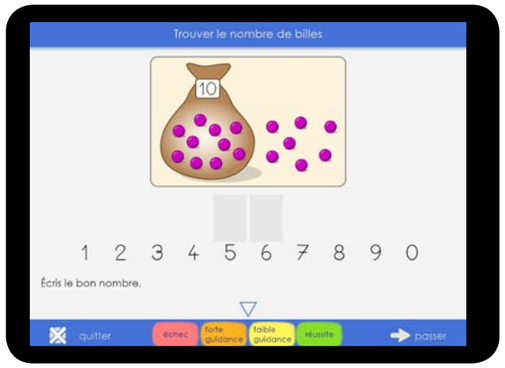
MATHÉMATIQUES

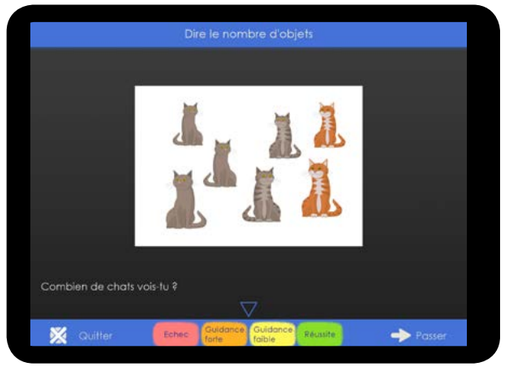
Descriptif de la matière

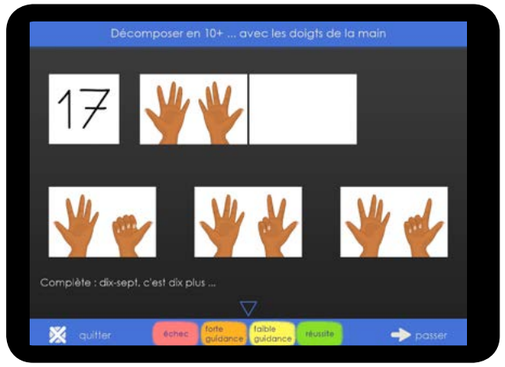
En Mathématiques, les axes développés à travers les différents domaines de compétences sont :

- Les nombres et le calcul comprenant la résolution de problèmes concrets,
- Les grandeurs et les mesures par le travail sur la manipulation de la monnaie,
- L'espace et la géométrie avec des activités de reconnaissance des formes et de repérage dans l'espace.

Différentes représentations du nombre sont proposées à travers l'ensemble des domaines de compétences (exemple : billes, objets variables, points organisés, doigts de la main…). L'intérêt de varier les représentations du nombre est d'aider à la généralisation de la compréhension de la quantité. L'utilisateur est libre d'introduire les apprentissages avec une ou plusieurs de ces représentations, selon les besoins et les habitudes de l'élève en classe.









Avis de l'expert

Les activités ont été élaborées de façon à privilégier la visualisation et la manipulation par le biais de la tablette. Il est toutefois conseillé de compléter le travail sur tablette par du travail dans l'environnement naturel de l'élève, avec du matériel concret.

COMPTER, RANGER, REPÉRER, COMPARER LES NOMBRES

Progression

QUANTITÉS

- Compter des objets
- Construire des quantités
- Comparer des quantités

POSITION

- Repérer ou modifier la position d'un objet

ORDRE DES NOMBRES

- Comparer des nombres
- Ranger des nombres (ordre croissant)
- Ranger des nombres (ordre décroissant)



COMPTER, RANGER, REPÉRER, COMPARER LES NOMBRES

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à comprendre et utiliser les nombres jusqu'à 100. Il va développer des repères concernant la correspondance entre nombres et quantités ainsi que l'ordre des nombres. Avec les nombres, on exprime, on reconnaît ou on construit une quantité (exemple : 13 billes) ou une position (exemple : le 13e enfant). La comparaison de quantités ainsi que la comparaison et le rangement de nombres sont également abordés.

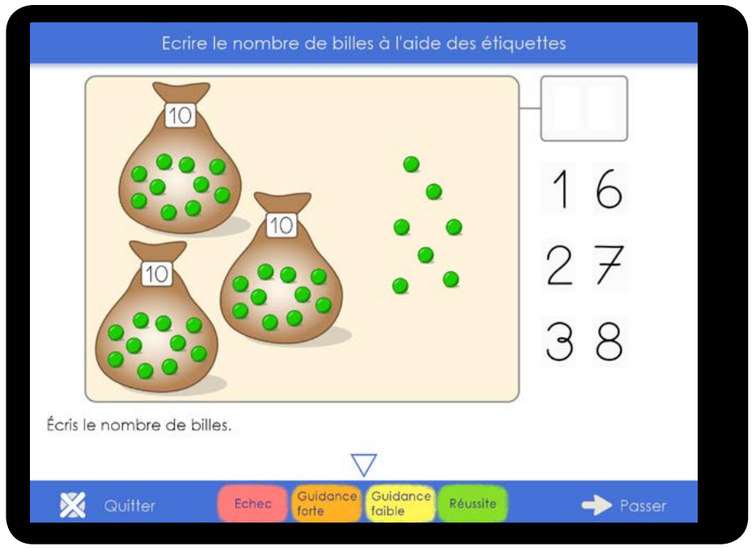


Objectif :

Dire, reconnaître ou écrire le nombre d'éléments (jusqu'à 39).

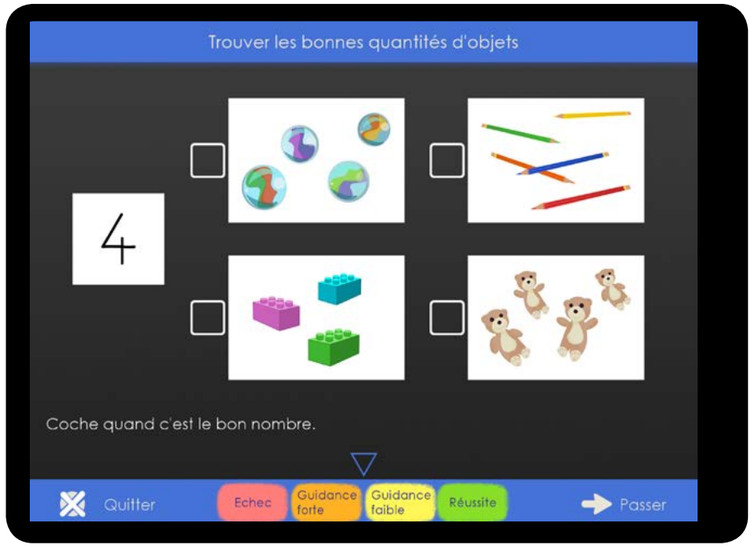
Éléments de progression :

- Le nombre maximal d'éléments à compter augmente progressivement.
- Les éléments sont tout d'abord strictement identiques (exemple : billes de même couleur). Des variations sont ensuite introduites dans la nature des éléments, leur couleur et/ou leur positionnement. Enfin, les éléments à compter sont présentés en contexte.
- Les objets sont d'abord disposés aléatoirement, puis organisés ou à organiser par l'élève.



Écrire le nombre de billes à l'aide des étiquettes : dans cette activité, l'élève doit trouver le nombre de billes et placer les chiffres pour écrire ce nombre.

Si l'élève compte toutes les billes une à une, il faut l'amener progressivement à compter de 10 en 10, tout en s'assurant qu'il a compris que chaque sac contenait 10 billes.



Trouver les bonnes quantités d'objets : l'élève doit cocher les images qui contiennent le nombre indiqué sur la gauche de l'écran.

Il peut y avoir une ou plusieurs bonnes réponses. La fiche est considérée comme réussie si l'élève a coché toutes les réponses exactes.



Compter des objets sur une image complexe : l'élève doit compter l'élément demandé (grenouille, canard, fleur…), puis entourer le nombre correspondant.

Pour aider l'élève, on peut, dans un premier temps, l'inviter à observer l'image, lui demander de nommer ce qu'il voit. Ensuite, on lui demande de compter l'élément demandé en s'assurant qu'il l'identifie bien sur l'image.

Avis de l'expert :



N'exigez pas systématiquement de l'élève qu'il compte en pointant les éléments un à un. Pour trouver le nombre d'objets, il existe d'autres stratégies qui ont pour certaines l'avantage de préparer au calcul.

Exemple : « Quand je vois trois et trois, ça fait six. »



CONSTRUIRE DES QUANTITÉS

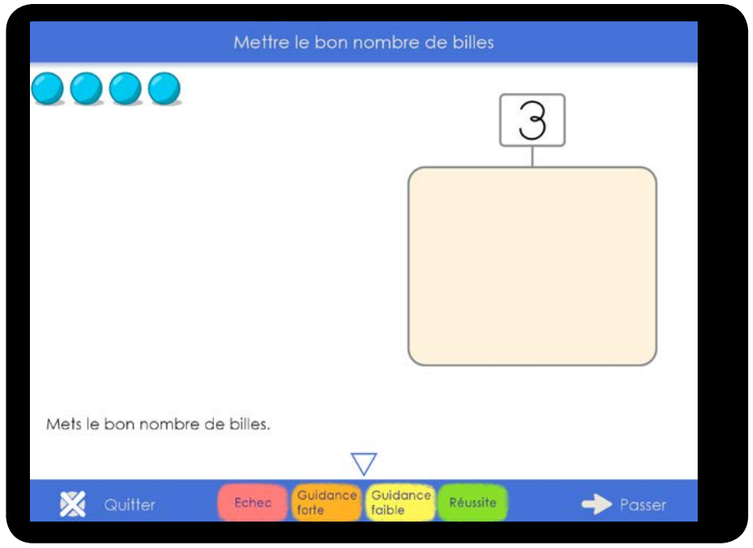


Objectif :

Construire, compléter ou ajuster une quantité selon un nombre donné (jusqu'à 39).

Éléments de progression :

- Le nombre maximal d'objets à regrouper augmente progressivement.
- Les tâches demandées à l'élève peuvent être les suivantes (selon l'activité) : mettre la quantité demandée, ajouter ou enlever pour atteindre la quantité donnée, entourer la quantité donnée.

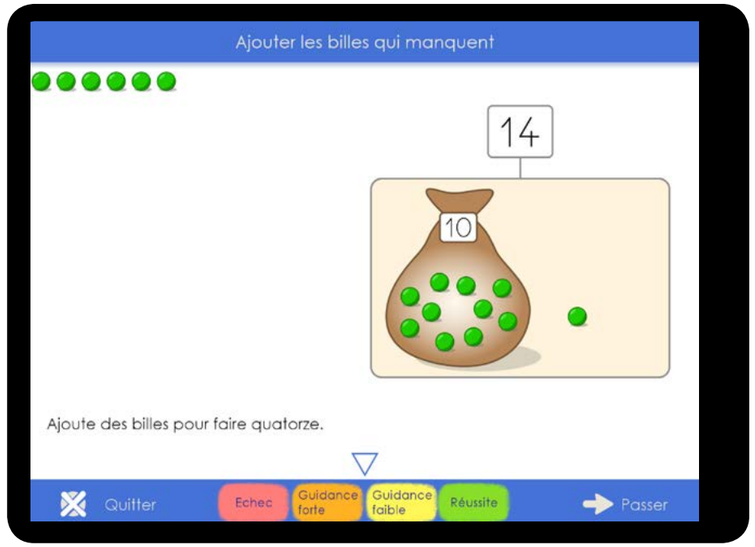


Mettre le bon nombre de billes : dans cette activité, l'élève doit déplacer dans l'encadré le nombre de billes indiqué.



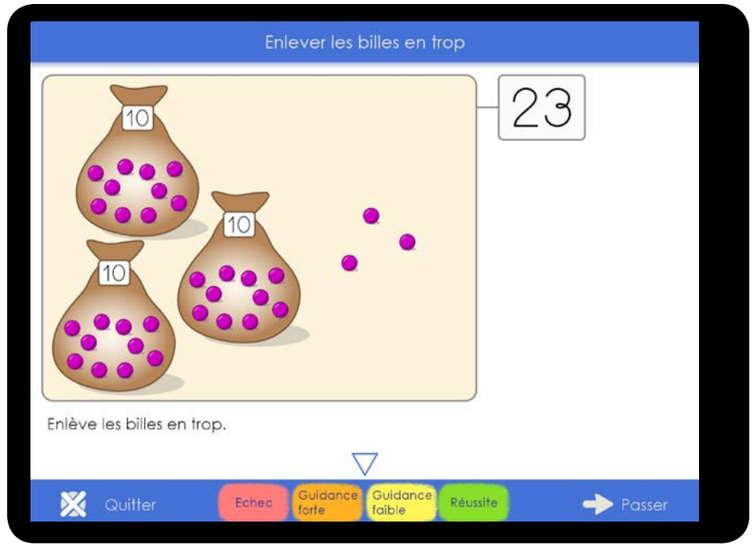
Avis de l'expert

Pensez à transposer ces apprentissages avec du matériel concret. Vous pouvez par exemple mettre une boîte de jetons à disposition de l'élève et lui demander de vous donner sept jetons.



Ajouter les billes qui manquent : l'élève doit compléter la quantité pour atteindre le nombre indiqué.

Cela peut être l'occasion d'introduire le surcomptage. Au lieu de recompter toutes les billes, il constate qu'il y en a déjà onze, et compte à partir du premier élément à ajouter tout en déplaçant les billes : « 12, 13, 14 ».



Enlever les billes en trop : l'élève doit retirer un ou des éléments pour atteindre le nombre indiqué. Parfois, il faut enlever des billes, parfois des dizaines de billes.

COMPARER DES QUANTITÉS



Objectif :

Trouver la quantité la plus grande ou la plus petite parmi deux (jusqu'à 20).

Éléments de progression :

- Dans cet ensemble d'activités, les quantités contiennent d'abord jusqu'à 10 éléments, puis 20. Pour les quantités jusqu'à 10, la difficulté augmente progressivement par la comparaison de quantités de plus en plus proches.

- On aborde d'abord séparément les notions de « plus » et de « moins », puis elles sont mélangées.

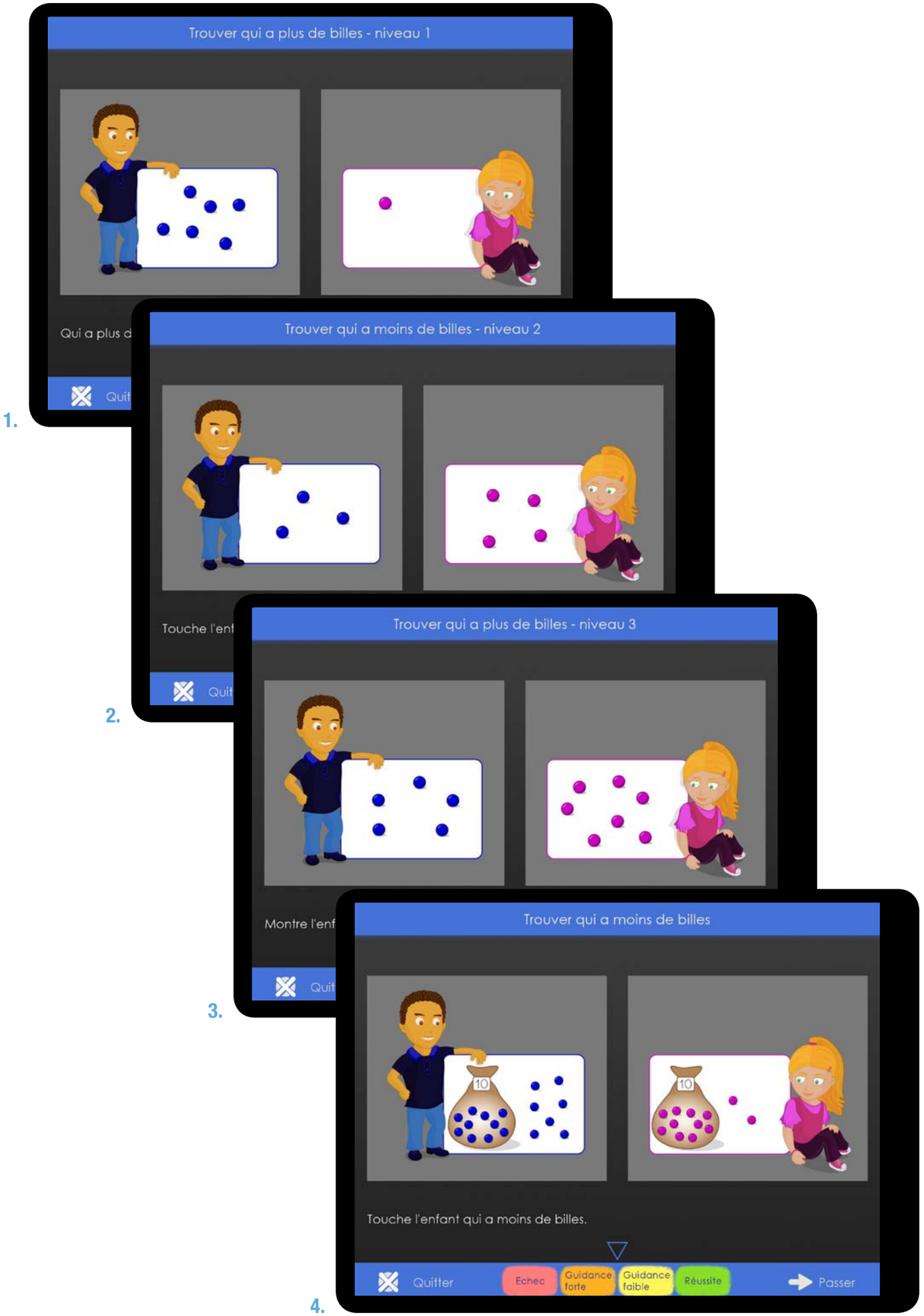
Progression des activités *Trouver qui a le plus/moins de billes*

1. Les premières quantités sont relativement éloignées pour faciliter l'assimilation de la notion plus/moins.

2. Les quantités sont plus rapprochées, mais restent petites.

3. Les quantités deviennent plus grandes.

4. Les quantités dépassent 10.



REPÉRER OU MODIFIER LA POSITION D'UN OBJET

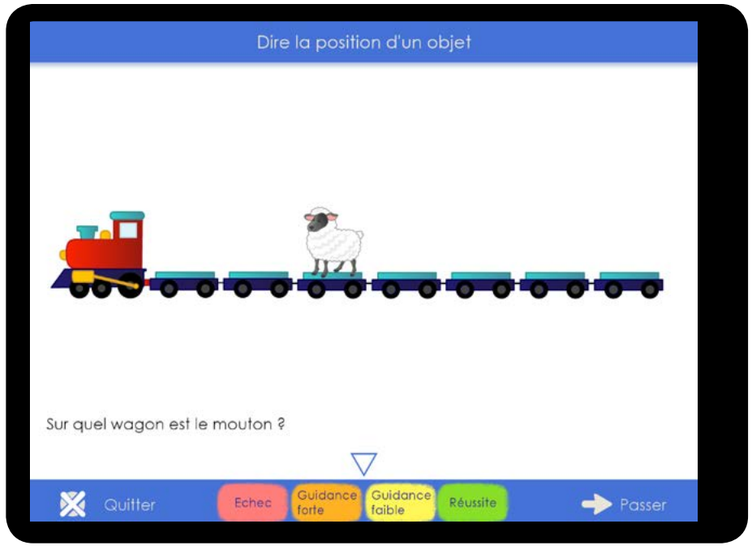


Objectif :

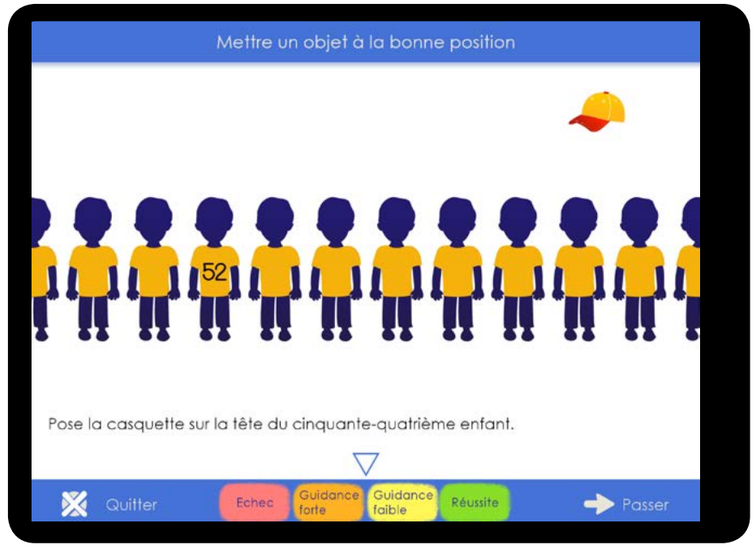
Dans une file ou sur une piste, dire à quelle position se situe un élément ou placer un élément selon une position donnée (jusqu'à 100).

Éléments de progression :

- La position maximale augmente progressivement.
- Jusqu'à 20, on peut voir tous les éléments depuis la position 1. Au-delà, on trouve un repère sur l'un des éléments.
- Deux visuels différents sont utilisés pour aider à la généralisation de la compétence.
- Une activité de déplacement sur une piste est également proposée.

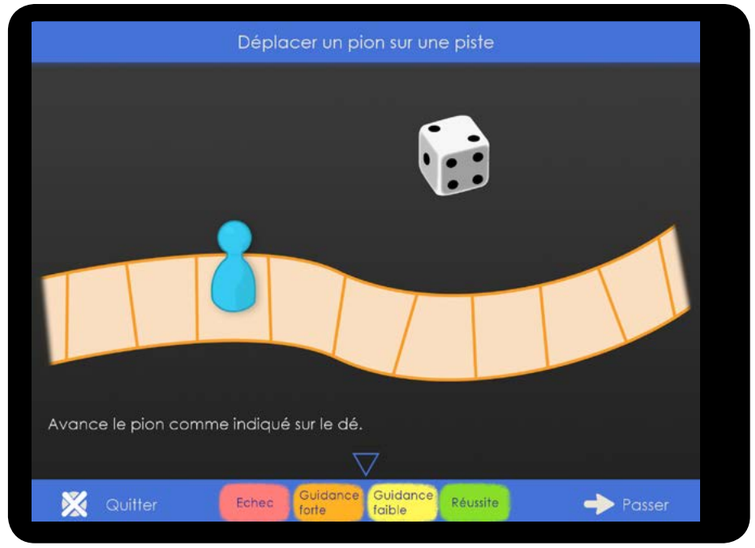


Dire la position d'un objet : dans cette activité, l'élève doit dire à quelle position se trouve le mouton (ici, le 3e wagon).



Mettre un objet à la bonne position : l'élève doit placer la casquette à la position indiquée (ici, sur la tête du 54e enfant).

Pour cela, il compte à partir du repère (ici 52).



Déplacer un pion sur une piste : l'élève doit avancer le pion selon l'indication du dé.

Pensez bien à transposer cet apprentissage dans le contexte d'un jeu de société.

COMPARER DES NOMBRES



Objectif :

Comparer deux nombres (jusqu'à 100) et utiliser les signes <, > et =.

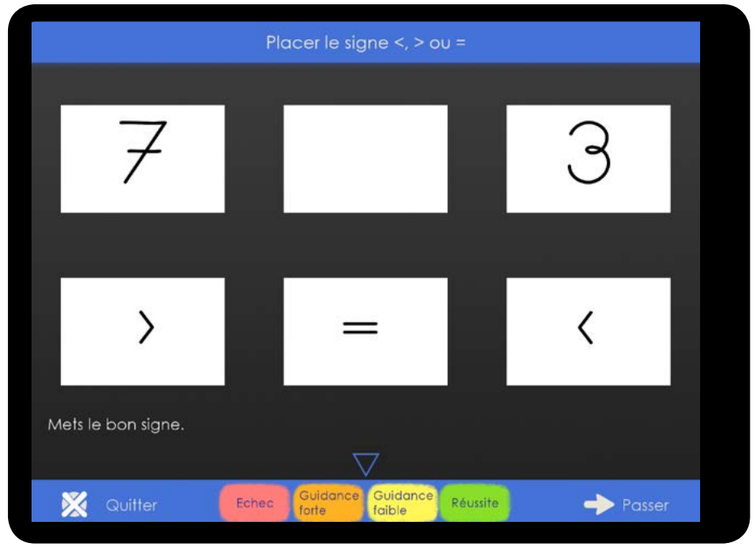
Éléments de progression :

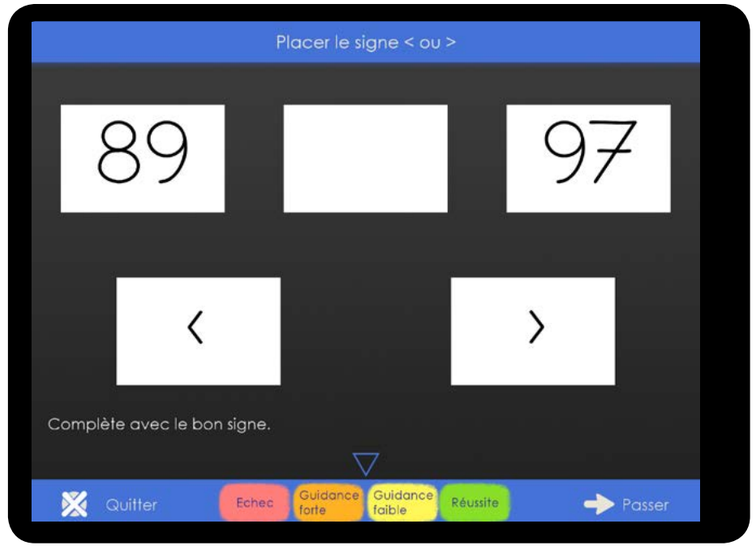
- Les nombres à comparer augmentent progressivement.
- Dans un premier temps, l'élève apprend à identifier le plus grand ou le plus petit nombre parmi deux.
- Ensuite, il apprend le sens des signes <, > et =.



Trouver le plus grand de deux nombres : dans cette activité, l'élève doit montrer le nombre le plus grand parmi deux.

Il existe aussi une activité pour le nombre le plus petit.





Placer le signe <, > ou =/ < ou > : l'élève doit choisir le signe qui convient et le placer entre les nombres.

RANGER DES NOMBRES



Objectif :

Ranger des nombres (jusqu'à 100) dans l'ordre croissant ou décroissant.

Éléments de progression :

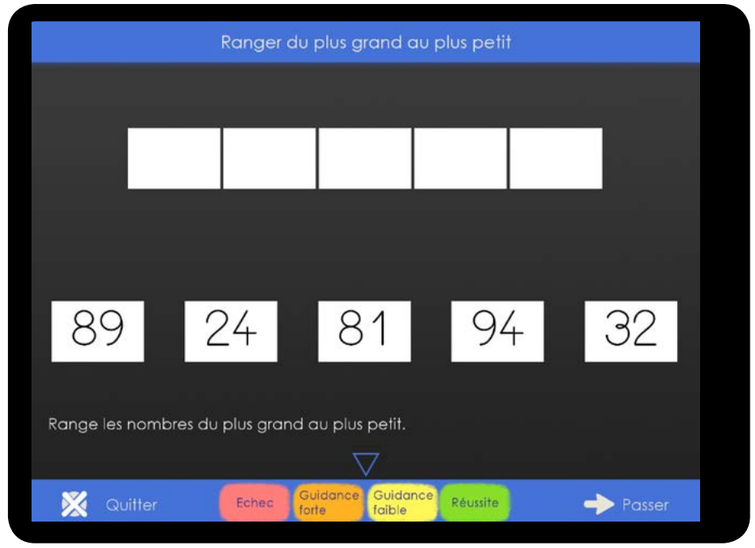
- Au fil des activités, les nombres à ranger sont de plus en plus grands.
- L'élève apprend d'abord à ranger les nombres dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand), puis dans l'ordre décroissant (du plus grand au plus petit).
- Les activités de rangement étant assez complexes, il est possible de commencer l'apprentissage par les activités dans lesquelles il faut trouver le plus petit ou le plus grand nombre parmi trois.



Trouver le plus petit de trois nombres : dans cette activité, l'élève doit montrer le nombre le plus petit parmi trois.

C'est une activité préparatoire au rangement de nombres. En effet, lorsqu'on range trois nombres dans l'ordre croissant, on peut commencer à identifier le nombre le plus petit pour le placer au début.





Ranger du plus petit au plus grand/du plus grand au plus petit : l'élève doit ranger les cinq nombres dans l'ordre croissant ou décroissant selon l'activité.

Avant d'évaluer le travail de l'élève, assurez-vous qu'il estime avoir fini. En effet, dans ce type d'activités, il est important de laisser à l'élève la possibilité de se corriger en replaçant les éléments.

NOMMER, LIRE, ÉCRIRE, REPRÉSENTER LES NOMBRES

Progression

REPRÉSENTATIONS CONCRÈTES DES NOMBRES

- Représenter les nombres avec les doigts
- Représenter les nombres avec les points
- Représenter les nombres avec les cubes

SUITE DES NOMBRES

- Connaître la suite des nombres à l'oral
- Connaître la suite des nombres à l'écrit

ÉCRITURE DES CHIFFRES

- Écrire les nombres

NOM ET ÉCRITURES DES NOMBRES

- Associer nom et écritures des nombres



NOMMER, LIRE, ÉCRIRE, REPRÉSENTER LES NOMBRES

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à connaître différentes représentations du nombre. Il va apprendre à nommer les nombres, à les écrire en chiffres et en lettres, à les représenter avec les doigts de la main, des points organisées comme sur un dé ou des cubes organisés en dizaines. Il apprendra notamment à passer d'une représentation à une autre et à se repérer dans la suite des nombres à l'oral et à l'écrit.

REPRÉSENTER LES NOMBRES AVEC LES DOIGTS/POINTS



Objectif :

Associer nombres et quantités représentées par les doigts de la main (jusqu'à 10) ou des points organisés (jusqu'à 20).

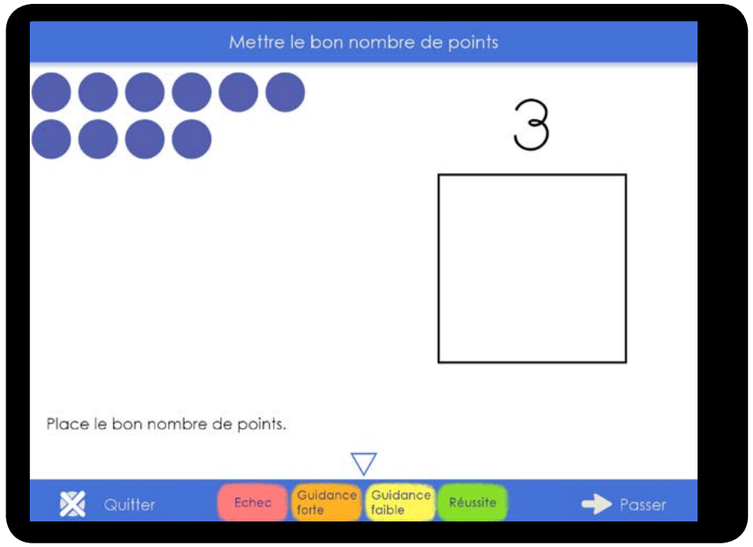
Une reconnaissance globale de ces représentations est privilégiée.

Éléments de progression :

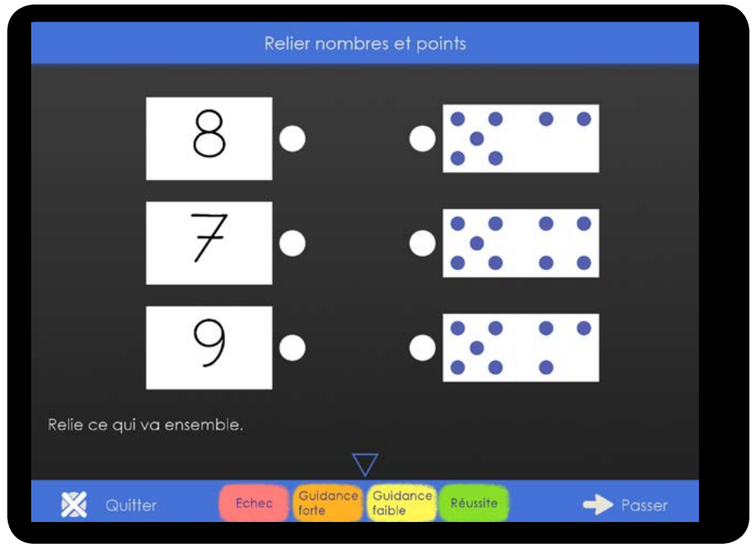
- On travaille d'abord sur les quantités jusqu'à 5, puis jusqu'à 10 (et jusqu'à 20 pour les points).
- L'association des nombres à leur représentation se fait aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.
- La quasi-totalité des activités est déclinée avec les deux types de représentations (doigts et points). Vous pouvez au choix travailler avec l'une ou l'autre représentation, ou les deux, selon les besoins et habitudes de l'élève.



Montrer la bonne quantité de doigts : dans cette activité, l'élève doit trouver la main qui montre le nombre donné à l'oral.



Mettre le bon nombre de points : l'élève doit mettre le nombre de points indiqués.

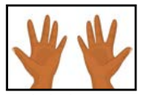


Relier nombres et points : l'élève doit relier chaque nombre à la représentation correspondante.



Avis de l'expert :

Ces représentations mettent en avant les propriétés suivantes des nombres :

- 10, c'est 5 et 5. 
- Le nombre suivant s'obtient en ajoutant 1 au précédent. 

Ces décompositions sont travaillées plus précisément dans la compétence *Décomposer les nombres* (voir page 108).

REPRÉSENTER LES NOMBRES AVEC LES CUBES

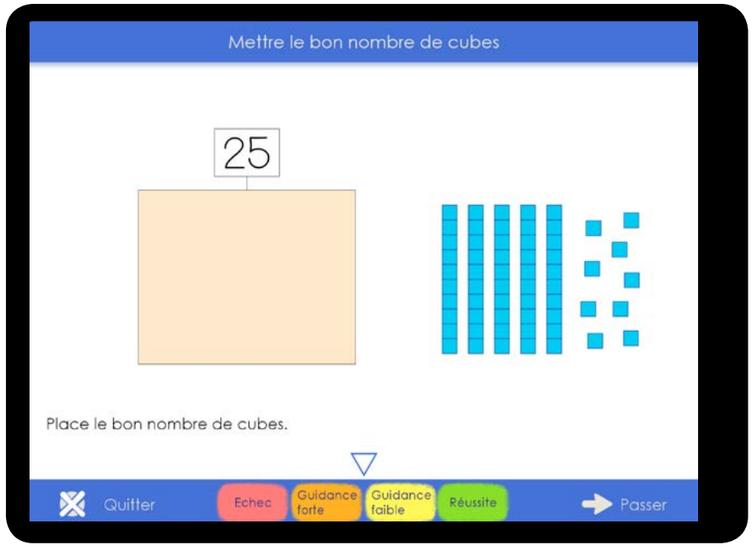


Objectif :

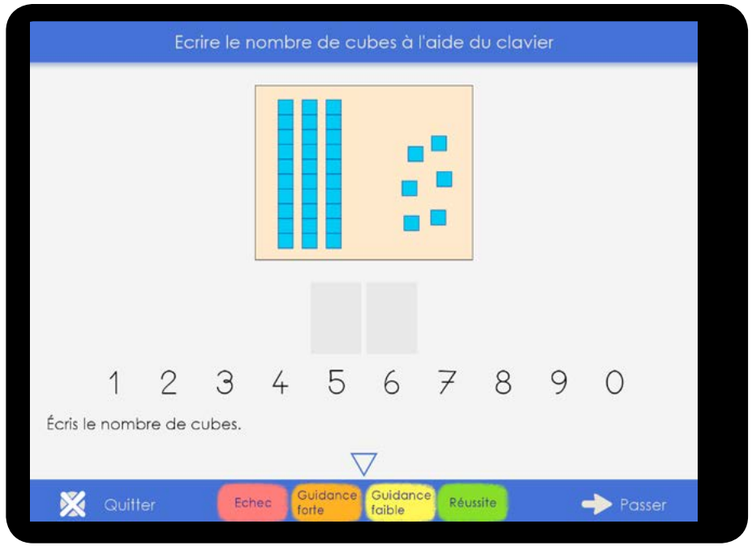
Associer nombres et quantités représentées par des cubes organisés en dizaines (jusqu'à 59).

Éléments de progression :

- La représentation du nombre par dizaines et unités aide l'élève à s'approprier notre système de numération.
- Cette représentation est également utilisée dans les activités de calcul en colonnes (voir page 124).

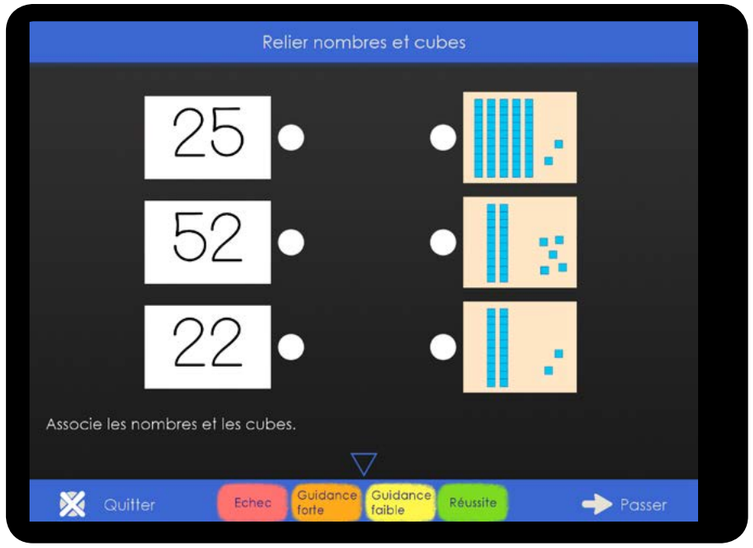


Mettre le bon nombre de cubes : l'élève doit placer le bon nombre de dizaines et d'unités pour former le nombre indiqué.



Écrire le nombre de cubes à l'aide du clavier : dans cette activité, l'élève doit trouver le nombre de cubes et placer les chiffres pour écrire ce nombre.

Différentes procédures sont possibles : compter de 10 en 10 puis les unités (« 10, 20, 30, 31, 32, …, 36 »), reconnaître globalement 30 (ou 3 dizaines) et encore 6…



Relier nombres et cubes : l'élève doit relier chaque nombre à sa représentation avec des cubes.

Son attention doit porter à la fois sur les dizaines et les unités.

CONNAÎTRE LA SUITE DES NOMBRES À L'ORAL



Objectif :

Réciter la suite des nombres (jusqu'à 100) à l'endroit, à l'envers, de 2 en 2, de 10 en 10.

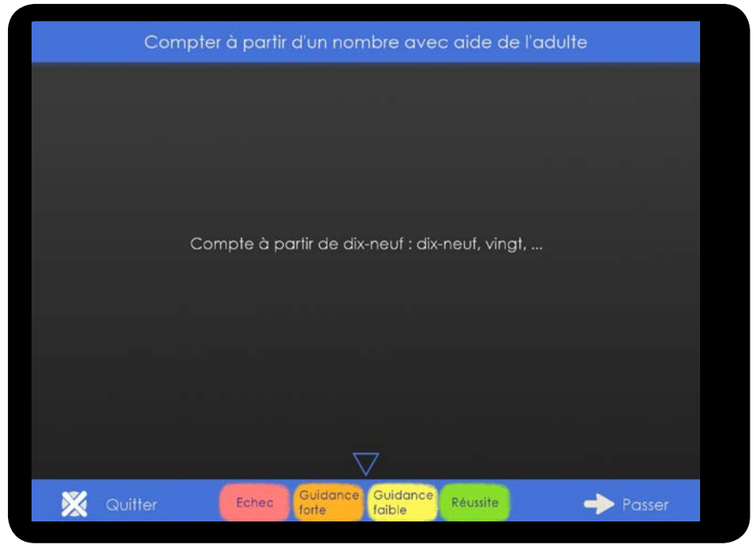
Éléments de progression :

- Les premières activités de récitation des nombres s'étendent jusqu'à 30. La connaissance de la comptine numérique jusqu'à 30 est une compétence attendue en fin de maternelle.
- La deuxième étape est la récitation des nombres jusqu'à 59, ce qui permet de s'approprier la régularité de la suite numérique.
- Les deux derniers paliers (jusqu'à 79 et 100 respectivement) sont les plus difficiles car on y retrouve les particularités de la langue française : soixante-seize, quatre-vingt-dix-huit…
- Dans les premières activités, l'élève est guidé par l'adulte ou une aide visuelle.



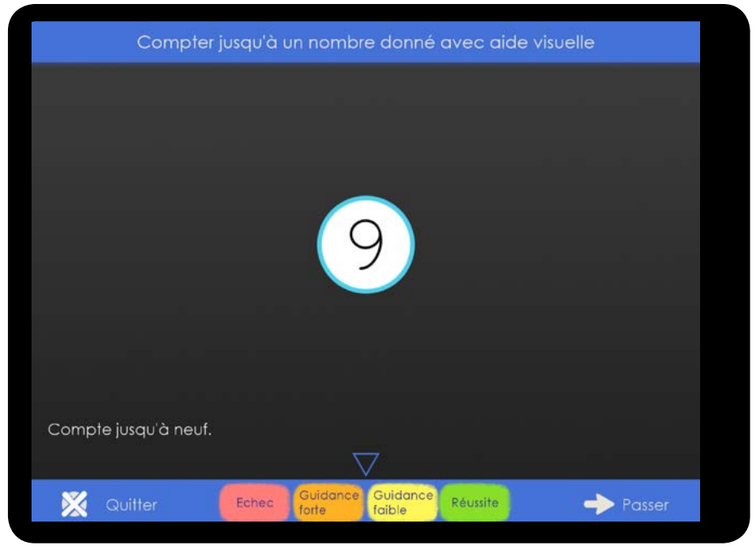
Réciter la suite des nombres jusqu'à 30 : dans cette activité, l'élève doit réciter la suite des nombres jusqu'à trente.

N'hésitez pas à lui faire réciter deux ou trois fois de suite (évaluez et passez à la fiche suivante à chaque fois) pour vous assurer que la comptine de l'élève est stable.



Compter à partir d'un nombre : l'élève doit compter à partir d'un nombre donné.

Il est important de savoir démarrer la suite des nombres à partir de n'importe quel nombre. Cette compétence, que l'on appelle « surcompter », est utilisée dans de nombreuses situations de calcul.



Compter jusqu'à un nombre donné : l'élève doit compter jusqu'à un nombre donné.

Cette compétence a des applications très concrètes dans la vie quotidienne. Par exemple, quand on doit prendre neuf fourchettes dans un tiroir, il faut compter les fourchettes en les sortant une à une et bien penser à s'arrêter à neuf.

CONNAÎTRE LA SUITE DES NOMBRES À L'ÉCRIT

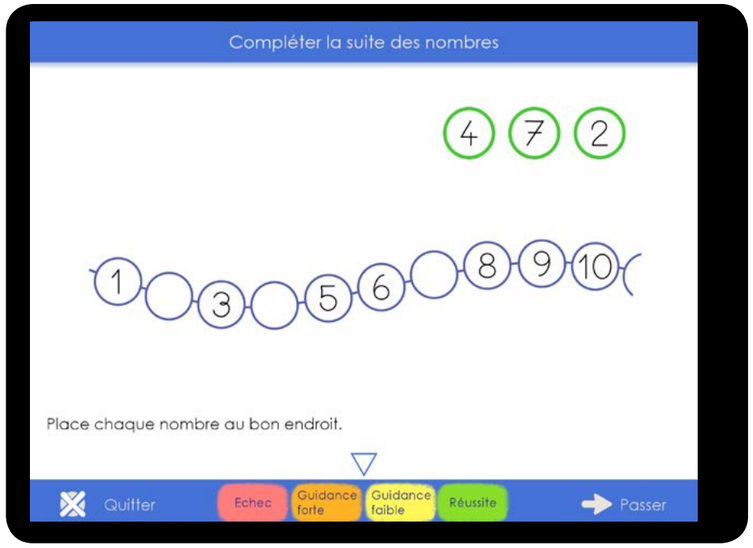


Objectif :

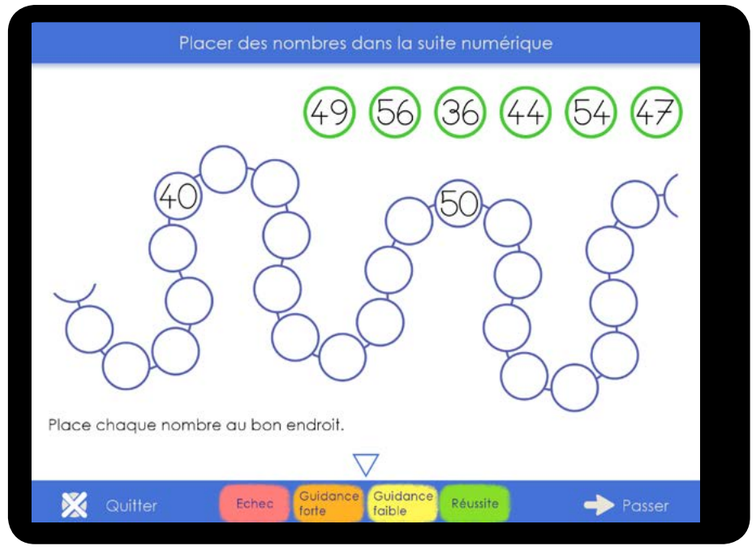
Situer les nombres (jusqu'à 100) sur la file numérique.

Éléments de progression :

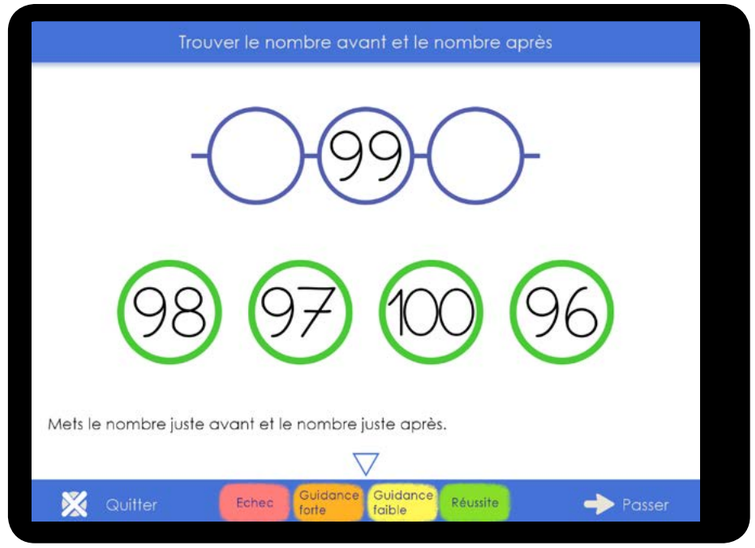
- Les nombres à placer augmentent progressivement.
- Les activités proposées sont de difficulté croissante, les repères devenant moins nombreux.



Compléter la suite des nombres : dans cette activité, l'élève doit placer les nombres pour compléter les trous dans la file numérique.



Placer des nombres dans la suite numérique : l'élève doit toujours placer les nombres, mais il y a seulement quelques repères (les dizaines) sur la file numérique.



Trouver le nombre avant et le nombre après : l'élève doit trouver et placer le nombre qui vient avant et celui qui vient après.

Pour les nombres jusqu'à 10, il y a des activités permettant de travailler d'abord séparément le nombre d'après et le nombre d'avant.

ÉCRIRE LES NOMBRES

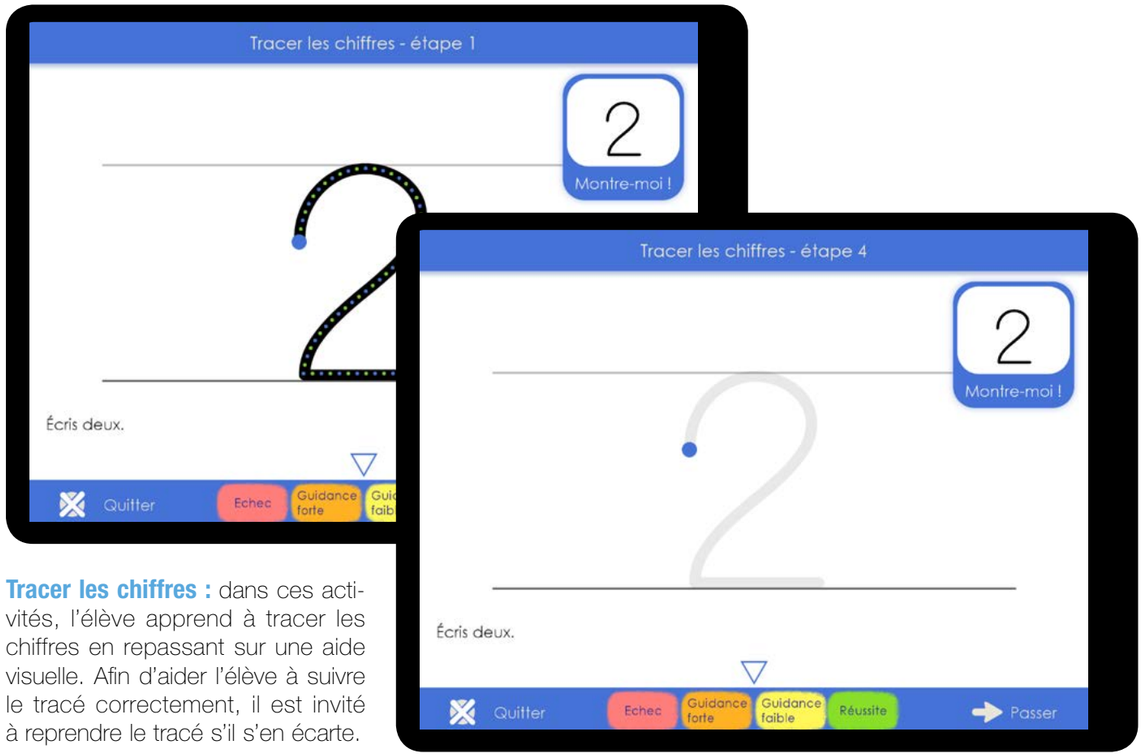


Objectif :

Tracer les chiffres et les nombres avec modèle (jusqu'à 10).

Éléments de progression :

- Une première série d'activités de difficulté croissante permet d'apprendre à tracer les chiffres en repassant sur une aide visuelle de plus en plus estompée.
- Un deuxième ensemble d'activités aborde l'écriture des nombres avec la quantité représentée par les doigts ou les points (choisissez la représentation avec laquelle l'élève travaille habituellement). L'aide visuelle est également estompée graduellement.



Tracer les chiffres : dans ces activités, l'élève apprend à tracer les chiffres en repassant sur une aide visuelle. Afin d'aider l'élève à suivre le tracé correctement, il est invité à reprendre le tracé s'il s'en écarte.

L'aide visuelle s'estompe progressivement en quatre étapes. Dans les deux premières étapes, l'élève reprend le tracé là où il s'est arrêté quand il s'en écarte. Dans les deux dernières, il doit le reprendre depuis le début.



Écrire les nombres : dans cette série d'activités, l'élève doit écrire les nombres.

L'aide visuelle est progressivement estompée en cinq étapes. Dans la dernière étape, il n'y a plus que le modèle en haut à droite.

Ces activités existent aussi avec les points.

ASSOCIER NOM ET ÉCRITURES DES NOMBRES



Objectif :

Associer le nom d'un nombre à son écriture en chiffres (nombres jusqu'à 100).

Éléments de progression :

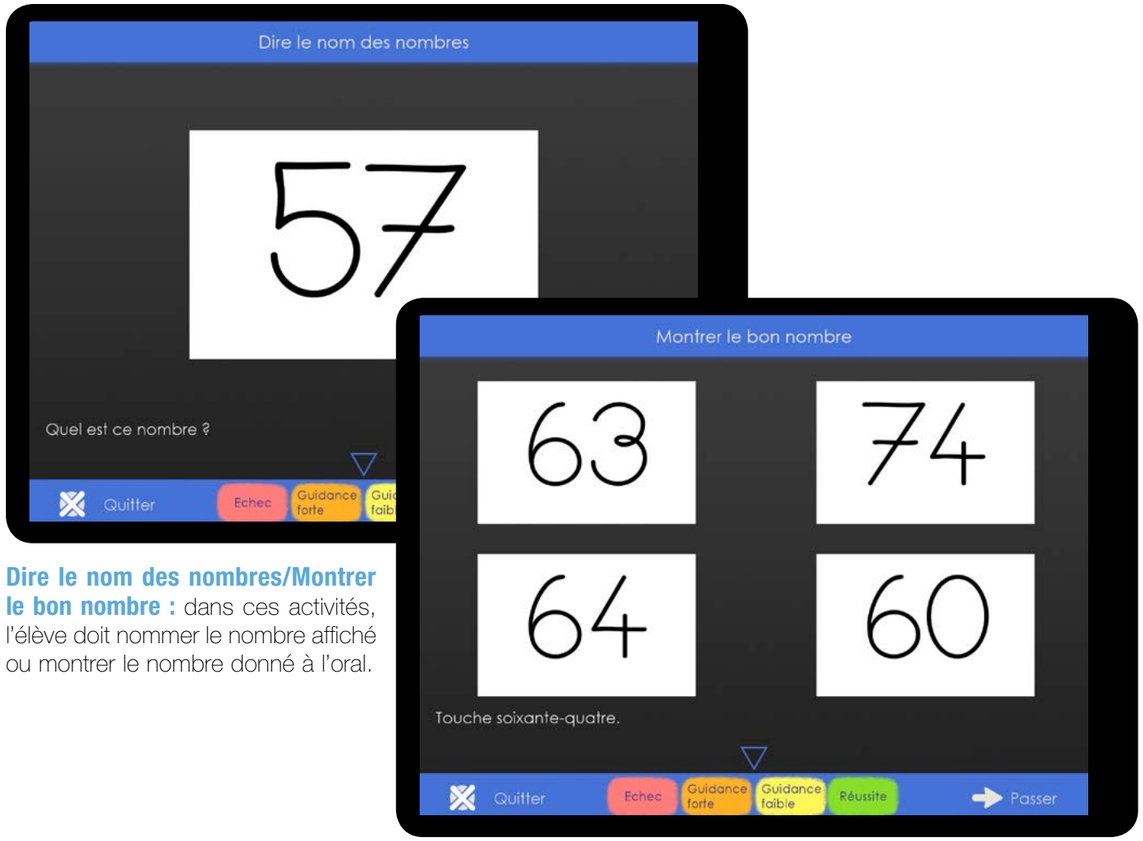
- Les nombres travaillés augmentent progressivement, les deux derniers paliers (60 à 79 et 80 à 100) étant les plus difficiles car on y retrouve les particularités de la langue française (soixante-seize, quatre-vingt-dix-huit…).

- Les activités permettent de travailler en particulier l'association du nom à l'oral à l'écriture en chiffres d'un nombre. L'association entre nom à l'écrit (en toutes lettres) et écriture en chiffres est également travaillée.

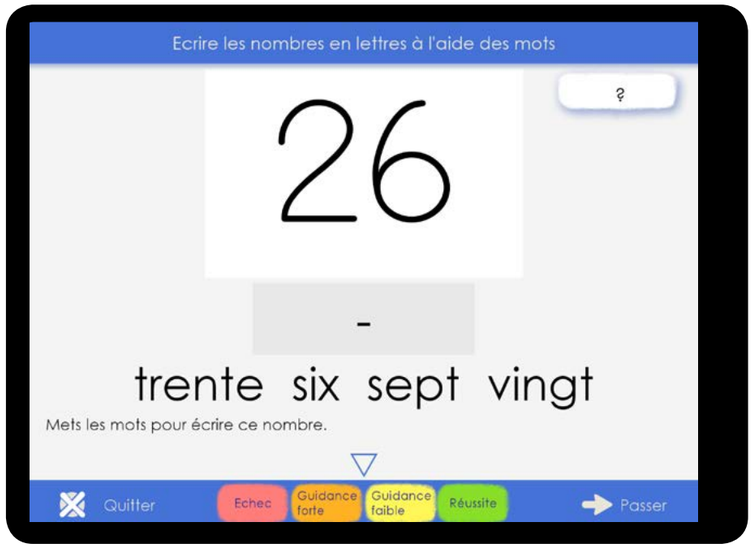


Écrire les nombres dictés : l'élève doit écrire le nombre donné à l'oral.

Si l'élève éprouve des difficultés à tracer les chiffres, la même activité existe avec écriture à l'aide d'un clavier de chiffres.



Dire le nom des nombres/Montrer le bon nombre : dans ces activités, l'élève doit nommer le nombre affiché ou montrer le nombre donné à l'oral.



Écrire les nombres à l'aide des mots : l'élève doit écrire le nombre en lettres à partir des mots proposés.

RÉSOUDRE DES PROBLÈMES

Progression

ADDITION

Résoudre des problèmes avec l'addition (image)

SOUSTRACTION

Résoudre des problèmes avec la soustraction (images)
Résoudre des problèmes avec la soustraction (objets cachés)
Résoudre des problèmes avec la soustraction (différence)



RÉSOUDRE DES PROBLÈMES

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à résoudre des problèmes concrets issus de la vie quotidienne. Ces problèmes permettent d'introduire de nouvelles notions ou de consolider les notions travaillées. Il s'agit de donner du sens aux opérations mathématiques (addition et soustraction).

Ce domaine de compétences nécessite la maîtrise des quantités et des nombres jusqu'à 10 abordée dans les domaines de compétences précédents.

RÉSOUDRE DES PROBLÈMES AVEC L'ADDITION (IMAGE)

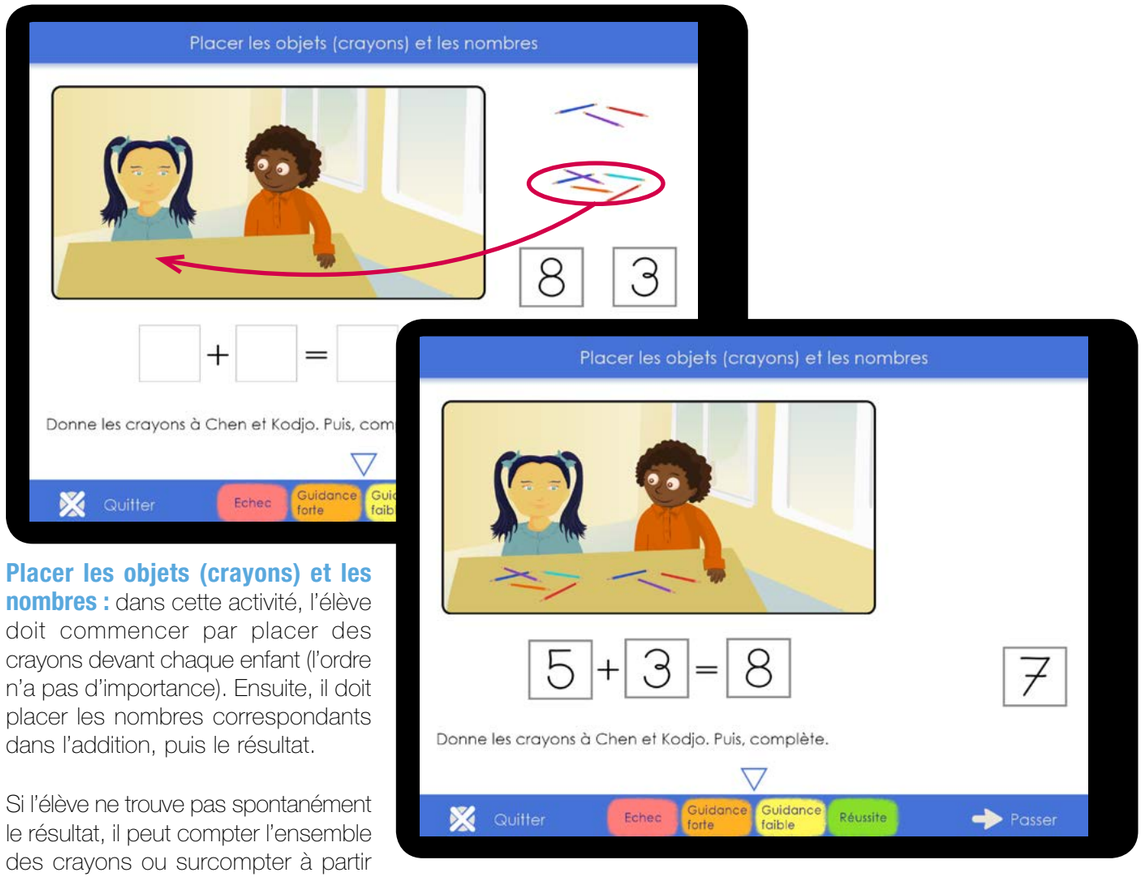


Objectif :

Écrire l'addition qui correspond à la résolution d'un problème simple illustré par une image.

Éléments de progression :

- Les calculs associés aux problèmes vont jusqu'à 10.
- Dans une première activité, l'élève manipule les objets à ajouter et les nombres à placer dans l'addition. Dans la deuxième activité, il doit placer les nombres après observation de l'image tandis que dans la troisième, il doit les écrire.
- Dans chaque activité, un seul type de situation est abordé à la fois pour que l'élève puisse s'approprier la situation à travers la variation des nombres et que son attention se porte sur les quantités et non sur des distracteurs visuels.



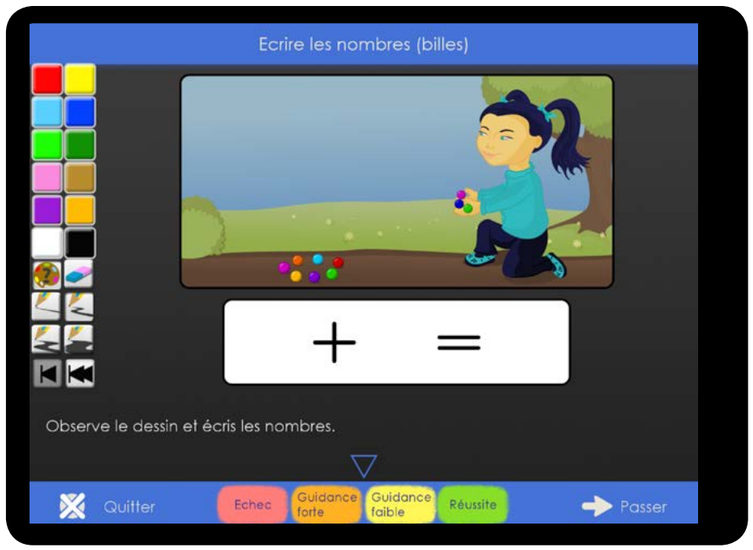
Placer les objets (crayons) et les nombres : dans cette activité, l'élève doit commencer par placer des crayons devant chaque enfant (l'ordre n'a pas d'importance). Ensuite, il doit placer les nombres correspondants dans l'addition, puis le résultat.

Si l'élève ne trouve pas spontanément le résultat, il peut compter l'ensemble des crayons ou surcompter à partir du deuxième tas : « il y a déjà 5 crayons et avec les 3 autres, ça fait 6, 7, 8 ».



Placer les nombres (cadeaux) : l'élève doit compléter l'addition à l'aide du clavier.

Dans cet exemple, il y a 3 cadeaux posés sur la table et on en ajoute 1 ; cela fait 4.



Écrire les nombres (billes) : l'élève doit compléter l'addition en écrivant les nombres.

Dans cet exemple, il y a 7 billes au sol et on en ajoute 3 ; cela fait 10.

RÉSOUDRE DES PROBLÈMES AVEC LA SOUSTRACTION IMAGES)

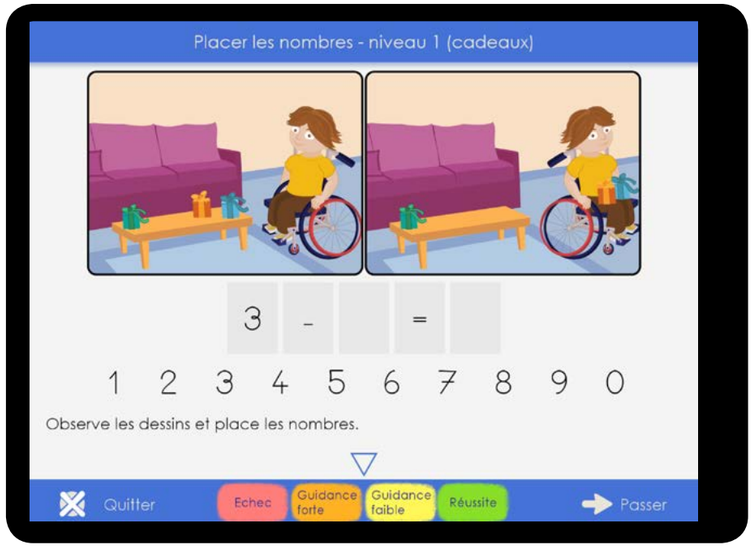


Objectif :

Écrire la soustraction qui correspond à la résolution d'un problème simple de retrait (éléments retirés) illustré par des images.

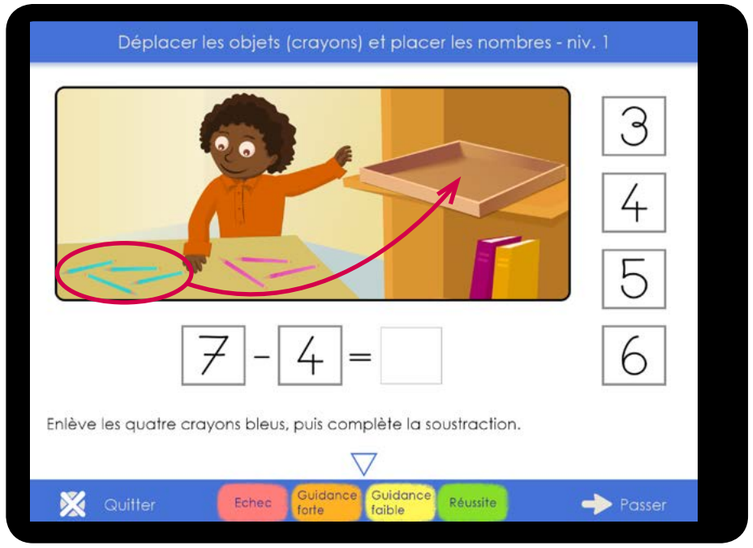
Éléments de progression :

- Les calculs associés aux problèmes vont jusqu'à 10.
- Dans une première série d'activités, l'élève manipule les objets à enlever et les nombres à placer dans la soustraction. Dans la deuxième série activités, il doit placer les nombres après observation de l'image tandis que dans la troisième, il doit les écrire.
- Chaque série d'activités comporte plusieurs niveaux de difficulté. La difficulté porte sur le nombre d'éléments déjà placés (amorce du calcul) et la possibilité de visualiser le résultat sur les images.
- Dans chaque activité, un seul type de situation est abordé à la fois pour que l'élève puisse s'approprier la situation à travers la variation des nombres et que son attention se porte sur les quantités et non sur des distracteurs visuels. On retrouve l'équivalent des situations vues pour l'addition.



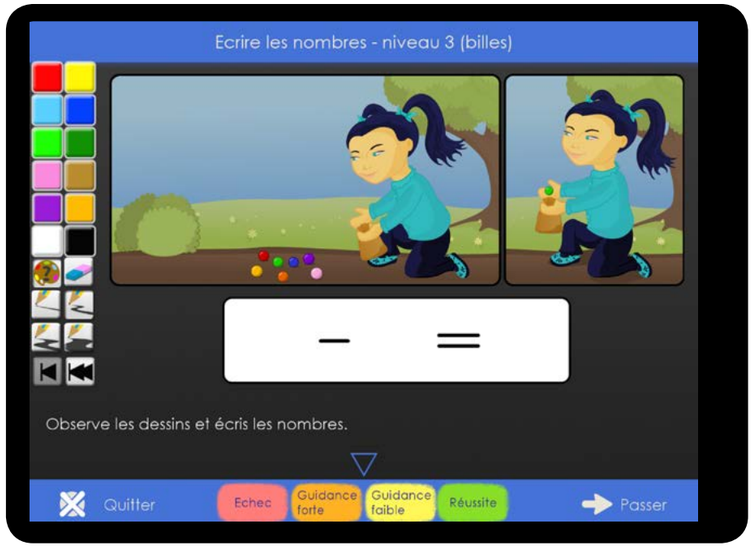
Placer les nombres (cadeaux) : l'élève doit compléter la soustraction après observation des images.

Dans cet exemple, il y a 3 cadeaux sur la table. Ensuite on enlève 2 cadeaux ; il en reste 1.



Déplacer les objets (crayons) et placer les nombres : dans cette activité, l'élève doit enlever l'ensemble de crayons demandé dans la consigne en le plaçant dans la boîte sur l'étagère, puis compléter la soustraction.

Il est important que l'élève comprenne que le premier nombre de la soustraction correspond au nombre total de crayons, le deuxième à l'ensemble retiré et le résultat aux crayons restant sur la table.



Écrire les nombres (billes) : l'élève doit compléter la soustraction après observation des images. Contrairement à l'activité précédente, l'élève ne peut pas voir le résultat (billes restantes) sur la deuxième vignette ; il doit l'imaginer.

Si besoin, l'élève peut barrer la ou les billes retirées sur la première vignette.

RÉSOUDRE DES PROBLÈMES AVEC LA SOUSTRACTION (OBJETS CACHÉS)



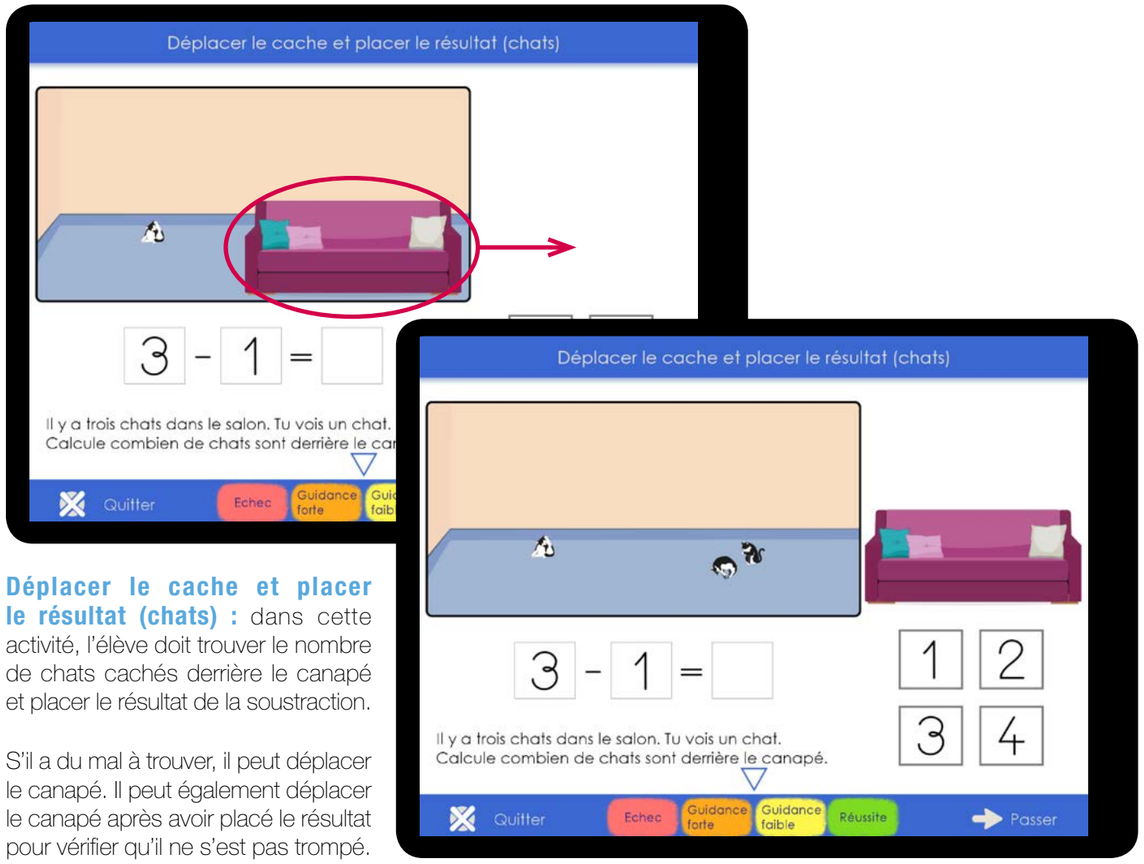
Objectif :

Écrire la soustraction qui correspond à la résolution d'un problème d'objets cachés illustré par une image.

Dans ce type de problèmes, on connaît le nombre total d'éléments (exemple : 3 chats), on en voit une partie seulement (exemple : 1 chat) et il faut trouver combien sont cachés (dans notre exemple : 2 chats).

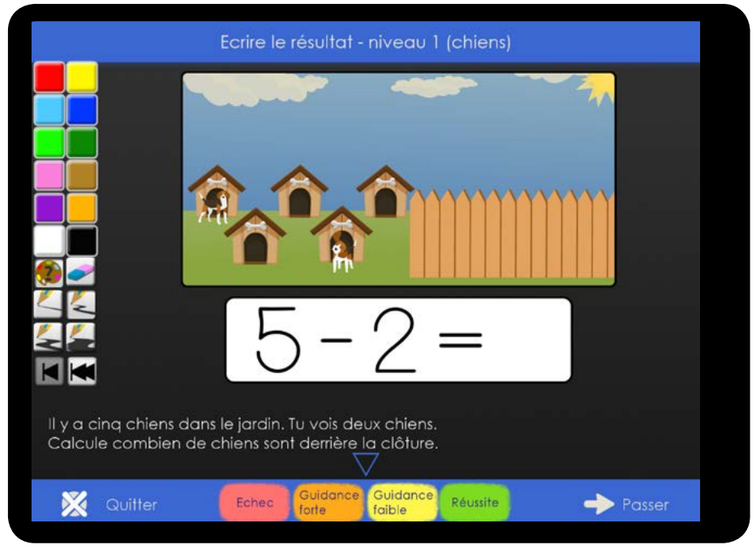
Éléments de progression :

- Les calculs associés aux problèmes vont d'abord jusqu'à 5, puis jusqu'à 10.
- Dans les premières activités, l'élève peut déplacer l'objet (canapé) qui cache une partie des éléments et découvrir leur nombre. Dans les activités suivantes, il doit les imaginer.
- Dans les premières activités, un seul type de situation est abordé à la fois pour que l'élève puisse s'approprier la situation à travers la variation des nombres et que son attention se porte sur les quantités et non sur des distracteurs visuels. Dans les dernières activités, plusieurs visuels sont mélangés.



Déplacer le cache et placer le résultat (chats) : dans cette activité, l'élève doit trouver le nombre de chats cachés derrière le canapé et placer le résultat de la soustraction.

S'il a du mal à trouver, il peut déplacer le canapé. Il peut également déplacer le canapé après avoir placé le résultat pour vérifier qu'il ne s'est pas trompé.



Écrire le résultat (chiens) : l'élève doit trouver le nombre de chiens cachés derrière la clôture et écrire le résultat de la soustraction.

Les niches peuvent aider l'élève à trouver le résultat. En effet, il y a autant de niches que de chiens au total ; l'élève peut donc imaginer les chiens manquants grâce aux niches vides.



Écrire les nombres (crabes, chiens, chats) : l'élève doit trouver le nombre de crabes cachés derrière le rocher et écrire la soustraction.

Pour ce faire, il commence par écrire les nombres connus : nombre total de crabes donné dans la consigne (8) et nombre de crabes visibles (6). L'élève peut tracer des points sur le rocher pour symboliser les crabes cachés, en comptant les crabes visibles et en continuant jusqu'à 8.

RÉSOUDRE DES PROBLÈMES AVEC LA SOUSTRACTION (DIFFÉRENCE)



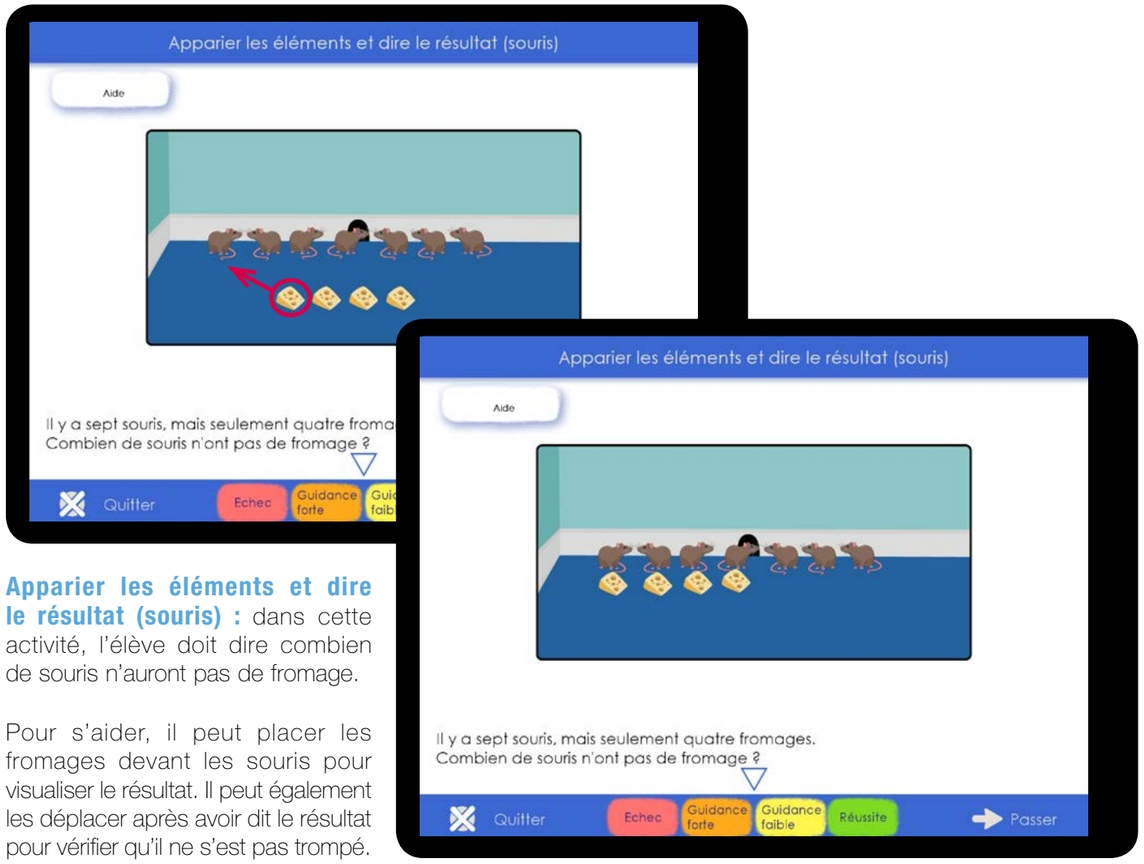
Objectif :

Écrire la soustraction qui correspond à la résolution d'un problème de différence entre deux quantités illustré par une image.

Dans ce type de problèmes, on connaît par exemple le nombre de souris (7) et le nombre de fromages (4) et il faut trouver combien de souris n'auront pas de fromage (3).

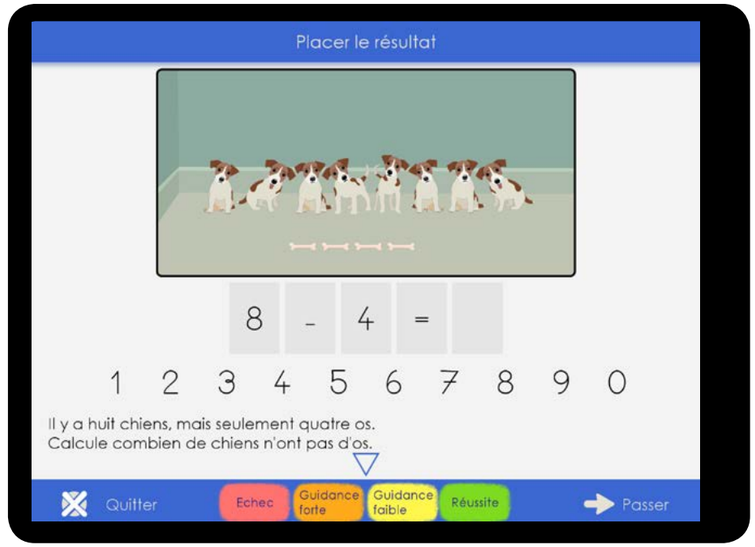
Éléments de progression :

- Les calculs associés aux problèmes vont jusqu'à 10.
- Dans les premières activités, l'élève peut déplacer les éléments (fromages dans l'exemple ci-dessous) pour les apparier avec les autres éléments (souris). Dans les activités suivantes, il doit utiliser d'autres stratégies.
- Dans les premières activités, la réponse attendue est orale. Dans les suivantes, on introduit le calcul : l'élève doit placer le résultat, puis tous les nombres de la soustraction.
- Dans la première activité, un seul type de situation est abordé à la fois (souris et fromages) pour que l'élève puisse s'approprier la situation à travers la variation des nombres et que son attention se porte sur les quantités et non sur des distracteurs visuels. Dans les activités suivantes, plusieurs visuels sont mélangés.

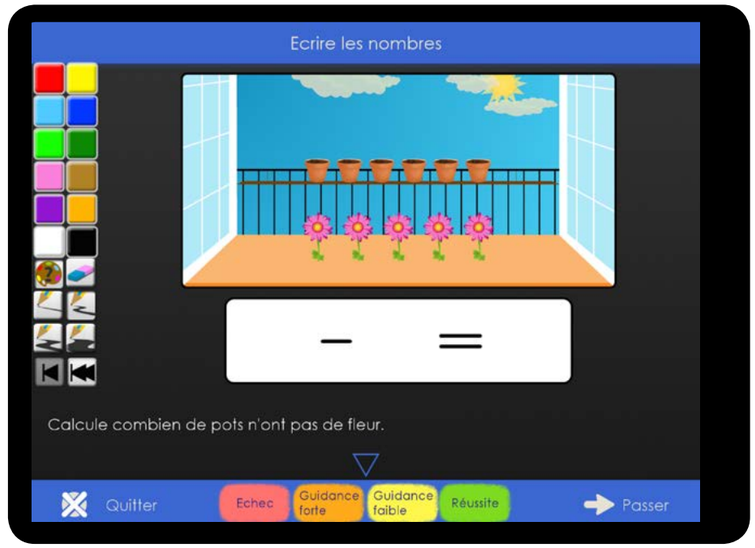


Apparier les éléments et dire le résultat (souris) : dans cette activité, l'élève doit dire combien de souris n'auront pas de fromage.

Pour s'aider, il peut placer les fromages devant les souris pour visualiser le résultat. Il peut également les déplacer après avoir dit le résultat pour vérifier qu'il ne s'est pas trompé.



Placer le résultat : l'élève doit trouver le nombre de chiens qui n'auront pas d'os et placer le résultat de la soustraction. On ne peut pas déplacer les éléments sur l'image.



Écrire les nombres : l'élève doit écrire la soustraction correspondante et son résultat.

Si besoin, il peut tracer un point sur chaque pot qui sera occupé ou relier chaque fleur à un pot.



Avis de l'expert :

Pour tous les types de problèmes, pensez à transposer ces apprentissages avec du matériel concret, dans des situations issues de la vie quotidienne ou de la classe.

ORGANISER ET GÉRER DES DONNÉES

Progression

TABLEAUX À DOUBLE ENTRÉE

Utiliser un tableau à double entrée



ORGANISER ET GÉRER DES DONNÉES

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à comprendre et utiliser un tableau à double entrée.

UTILISER UN TABLEAU À DOUBLE ENTRÉE

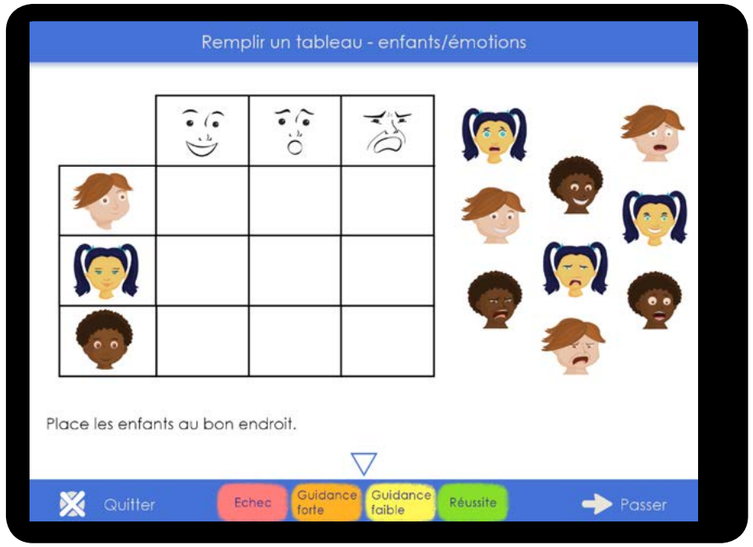


Objectif :

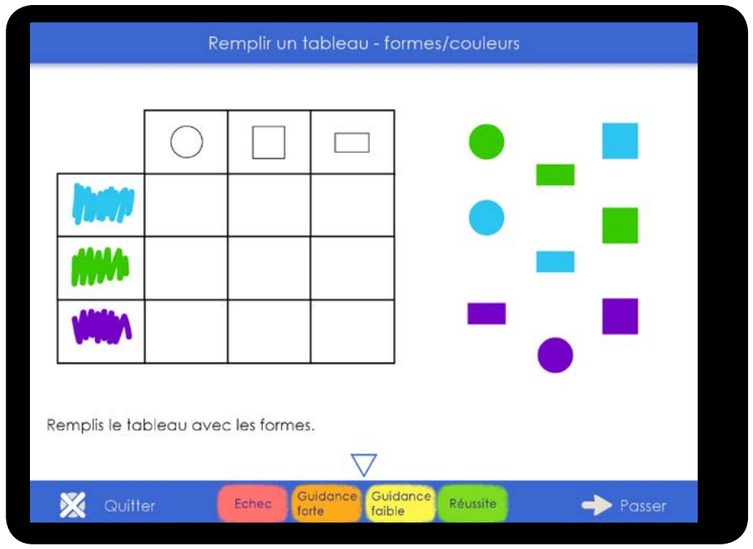
Remplir un tableau à double entrée.

Éléments de progression :

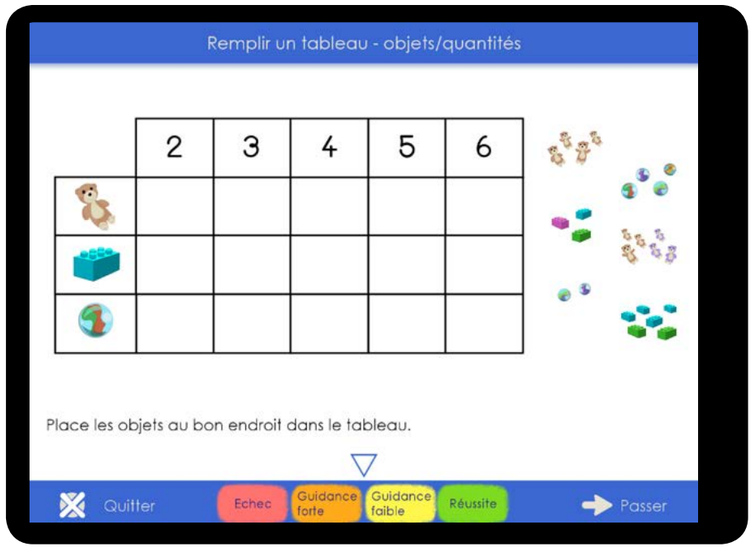
- Les tableaux proposés sont variés pour aider à la généralisation de la compétence.
- La dernière activité permet de réinvestir l'apprentissage sur les quantités abordé au préalable.



Remplir un tableau – enfants/émotions : l'élève doit remplir le tableau avec les visages d'enfants. Il faut être attentif à l'identité de l'enfant et à l'émotion exprimée.



Remplir un tableau – formes/couleurs : dans cette activité, l'élève doit remplir le tableau avec les éléments mobiles. Chaque case croise une information de forme et de couleur.



Remplir un tableau – objets/quantités : l'élève doit placer les éléments dans le tableau selon le type d'objet et la quantité. Toutes les cases ne sont pas à remplir.

DIRE DE MÉMOIRE DES RÉSULTATS

Progression

DÉCOMPOSITION ET COMPLÉMENTS

- **Décomposer les nombres**
- **Connaître les compléments à 10**

DOUBLES ET MOITIÉS

- **Connaître les doubles**
- **Connaître les moitiés**



DIRE DE MÉMOIRE DES RÉSULTATS

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à mémoriser des résultats de calculs remarquables et utiles. Il va apprendre les principales décompositions du nombre, les compléments à 10, les doubles et les moitiés. Cet apprentissage constitue un pilier important pour le calcul mental et posé.

DÉCOMPOSER LES NOMBRES

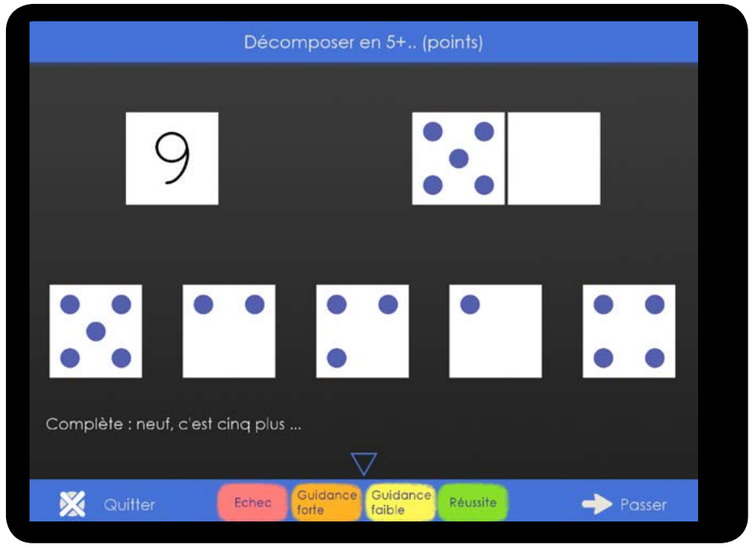


Objectif :

Connaître les décompositions remarquables des nombres.

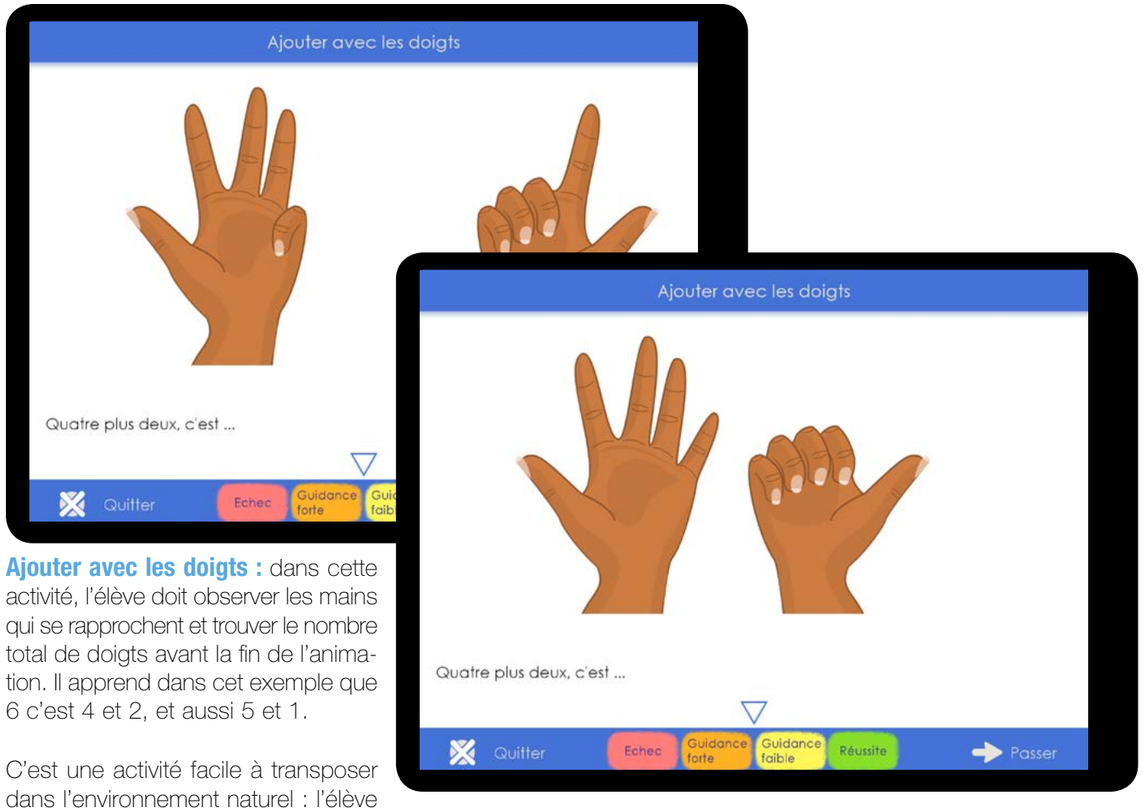
Éléments de progression :

- Les nombres à décomposer augmentent progressivement jusqu'à 59.
- Dans la plupart des activités, il s'agit de compléter la décomposition d'un nombre (exemple : 5, c'est 3 plus…).
- Plusieurs représentations du nombre déjà travaillées dans les autres domaines de compétences sont utilisées : les billes, les doigts de la main, les points organisés, les cubes.



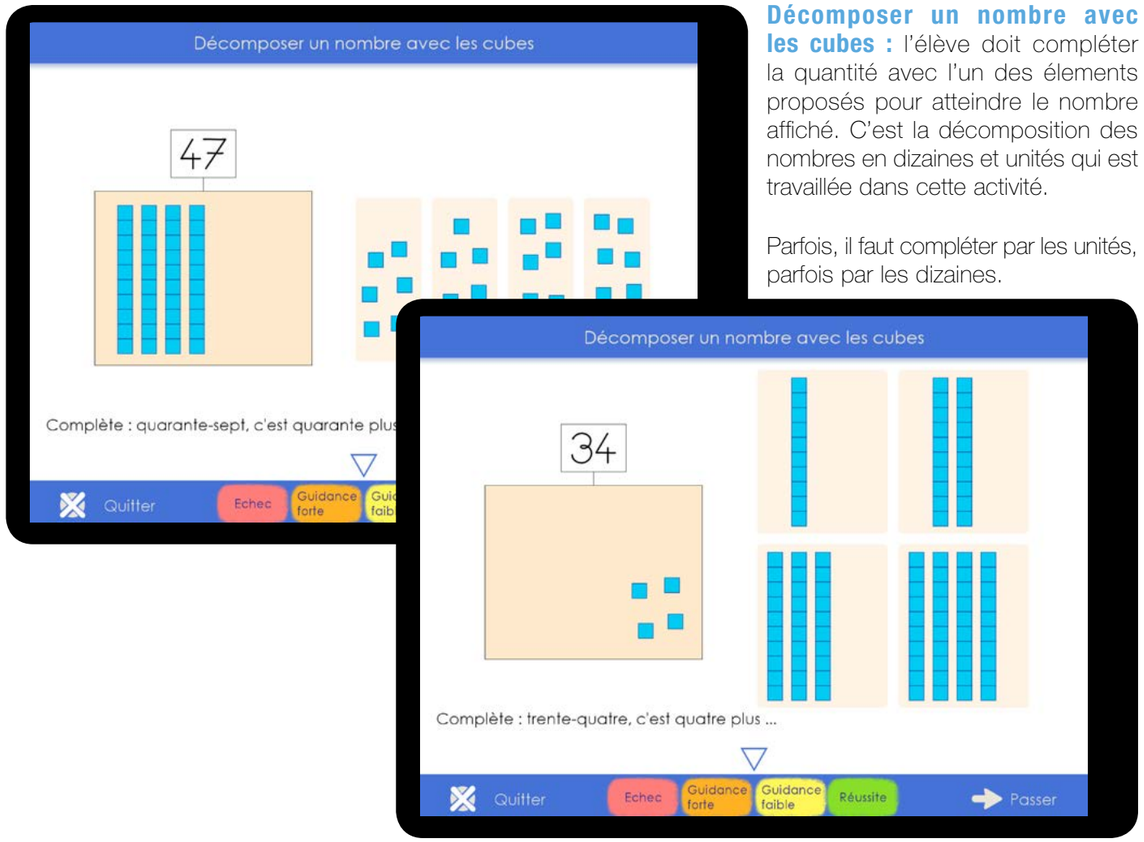
Décomposer en 5+.. (points) : l'élève doit compléter les points pour atteindre le nombre affiché. C'est la décomposition des nombres de 6 à 10 en 5+.. qui est travaillée ici.

Cette activité existe aussi avec les doigts de la main et pour les décompositions des nombres de 11 à 20 en 10+...



Ajouter avec les doigts : dans cette activité, l'élève doit observer les mains qui se rapprochent et trouver le nombre total de doigts avant la fin de l'animation. Il apprend dans cet exemple que 6 c'est 4 et 2, et aussi 5 et 1.

C'est une activité facile à transposer dans l'environnement naturel : l'élève peut reproduire la même chose avec ses propres doigts.



Décomposer un nombre avec les cubes : l'élève doit compléter la quantité avec l'un des élements proposés pour atteindre le nombre affiché. C'est la décomposition des nombres en dizaines et unités qui est travaillée dans cette activité.

Parfois, il faut compléter par les unités, parfois par les dizaines.

CONNAÎTRE LES COMPLÉMENTS À 10



Objectif :

Compléter une addition du type 10=7+…

Éléments de progression :

- Les compléments à 10 peuvent être travaillés avec les doigts ou les points.
- Pour éviter un apprentissage par cœur sans accéder au sens, la notion est abordée par la manipulation, puis par la visualition.

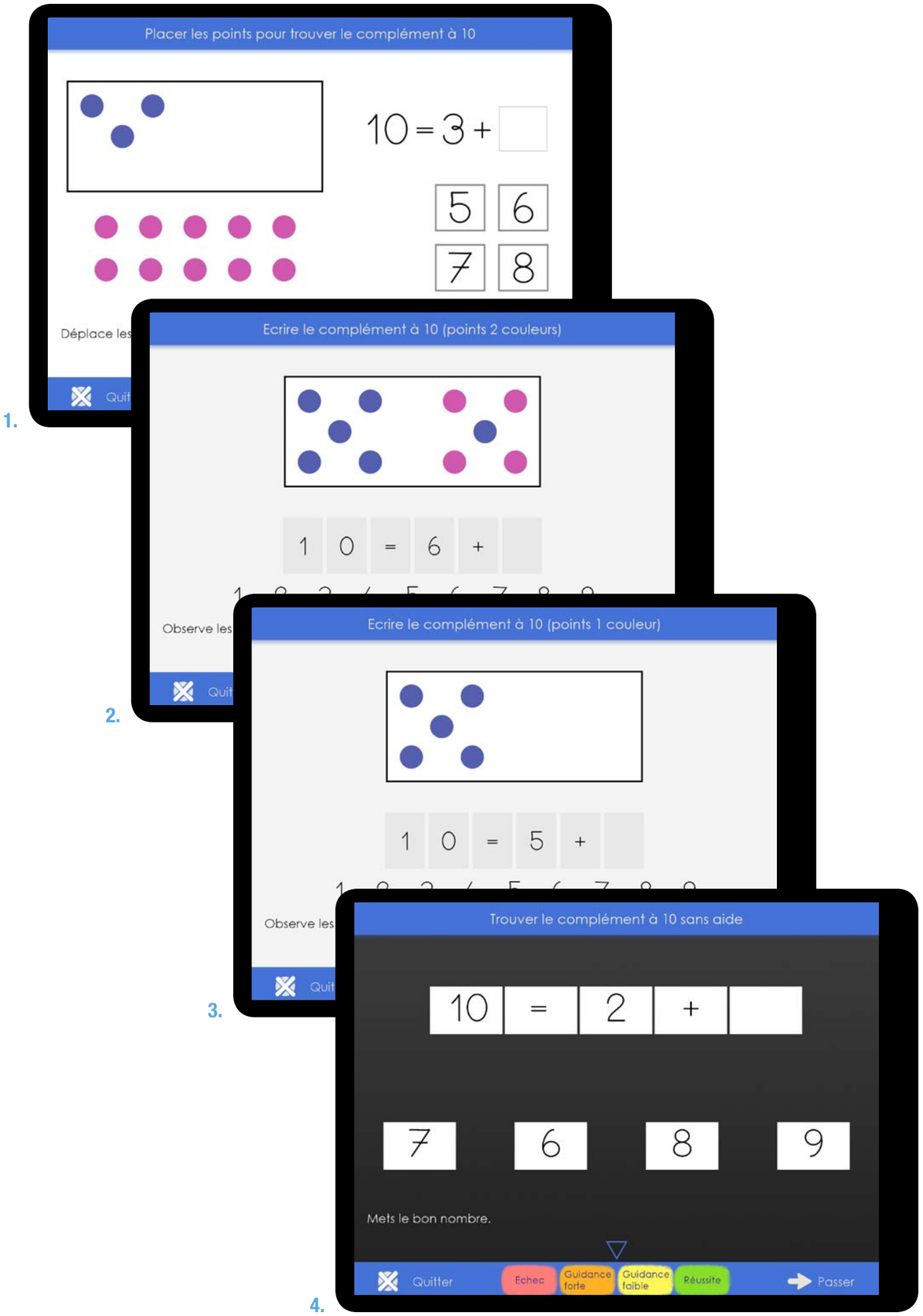
Progression des activités de complément à 10 avec les points

1. Placer les points pour trouver le complément à 10 : dans cette activité, l'élève doit déplacer les points roses pour compléter jusqu'à 10. Ensuite, il doit compléter l'addition. Si le nombre de tâches est trop important pour l'élève, on peut commencer par l'activité, intitulée *Compléter des points jusqu'à 10*, où il doit seulement déplacer les points (pas d'addition à compléter).

2. Écrire le complément à 10 (points 2 couleurs) : il n'y a plus de manipulation. L'élève doit compléter l'addition en observant les points.

3. Écrire le complément à 10 (points 1 couleur) : l'élève doit toujours compléter l'addition, mais il doit imaginer les points manquants.

4. Trouver le complément à 10 sans aide : dans cette dernière étape, il n'y a plus d'aide visuelle.



CONNAÎTRE LES DOUBLES

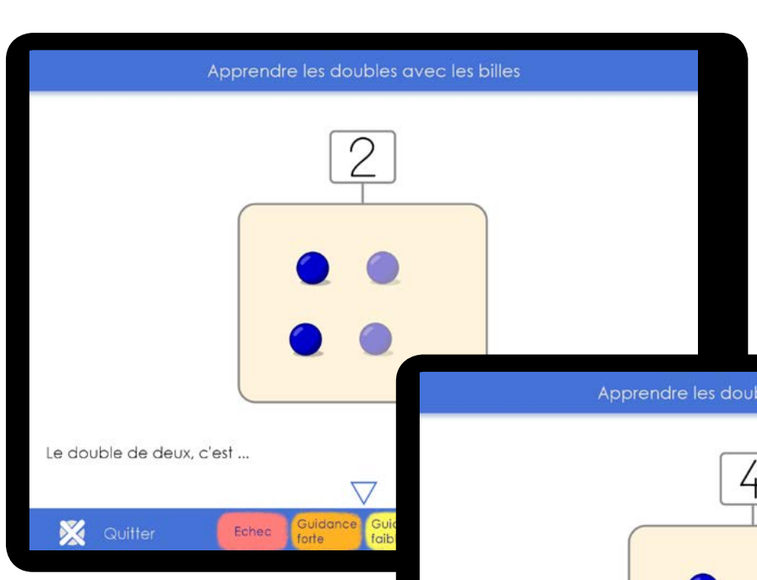


Objectif :

Connaître le double des nombres jusqu'à 10.

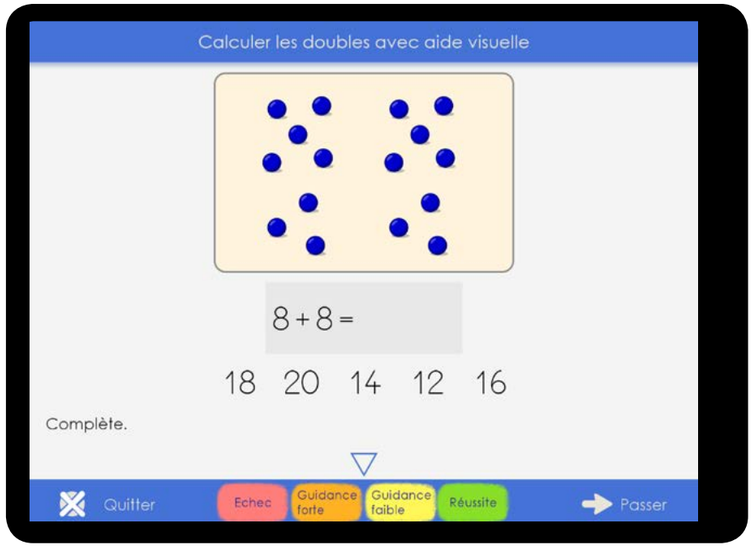
Éléments de progression :

- L'élève apprend d'abord les doubles des nombres jusqu'à 5, puis jusqu'à 10.
- Pour éviter un apprentissage par cœur sans accéder au sens, la notion est abordée par la visualisation dynamique, puis statique.



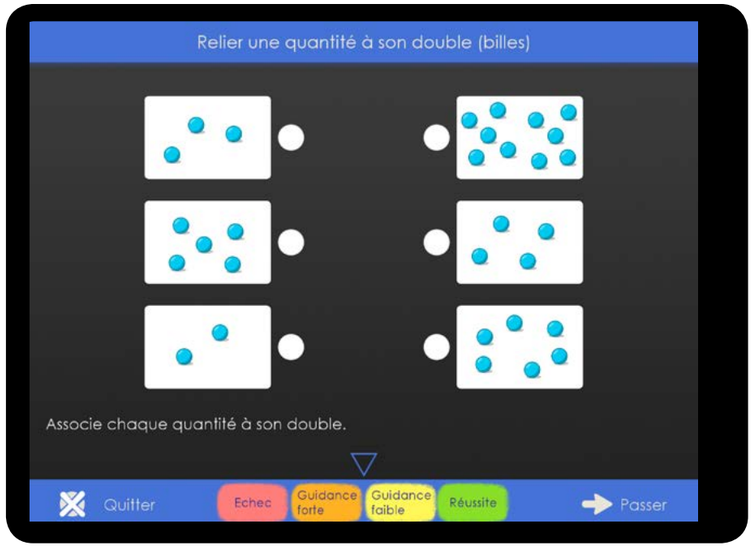
Apprendre les doubles avec les billes : dans cette activité, l'élève doit observer les billes pour trouver le double du nombre indiqué avant la fin de l'animation.

Quand vous lancez cette activité pour les premières fois, laissez l'élève observer dans un premier temps avant d'exiger une réponse de sa part, sans évaluation.



Calculer les doubles avec aide visuelle : l'élève doit trouver le double et compléter l'addition. Pour ce faire, il peut s'aider du visuel.

Dans l'exemple, l'élève peut visualiser un premier ensemble de 10 points (en haut de l'écran) et un ensemble de 6 points.



Relier une quantité à son double (billes) : l'élève doit relier chaque quantité à son double.

CONNAÎTRE LES MOITIÉS

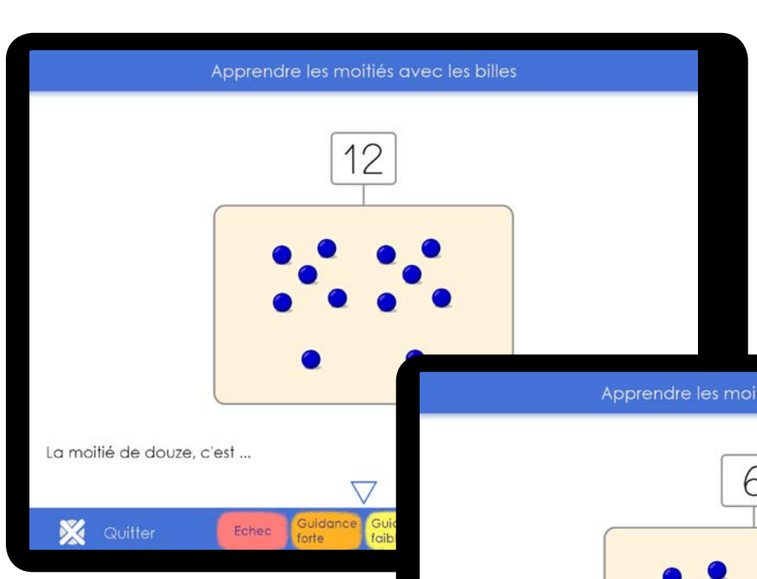


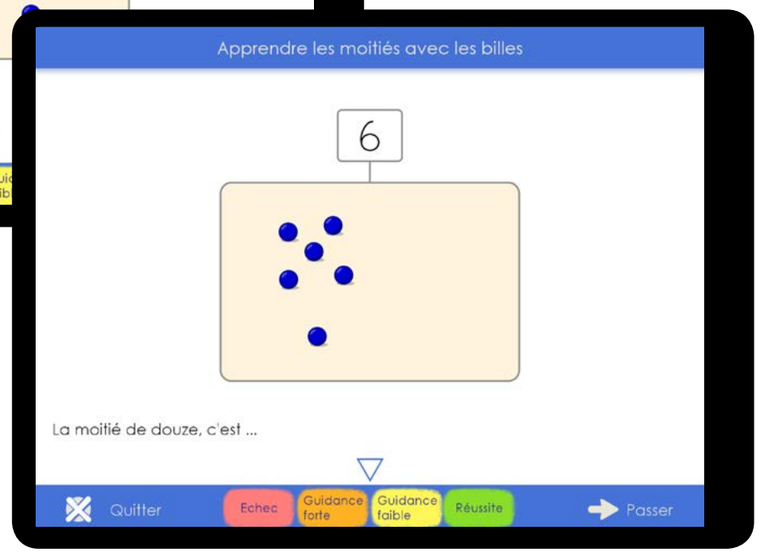
Objectif :

Connaître la moitié des nombres pairs jusqu'à 20.

Éléments de progression :

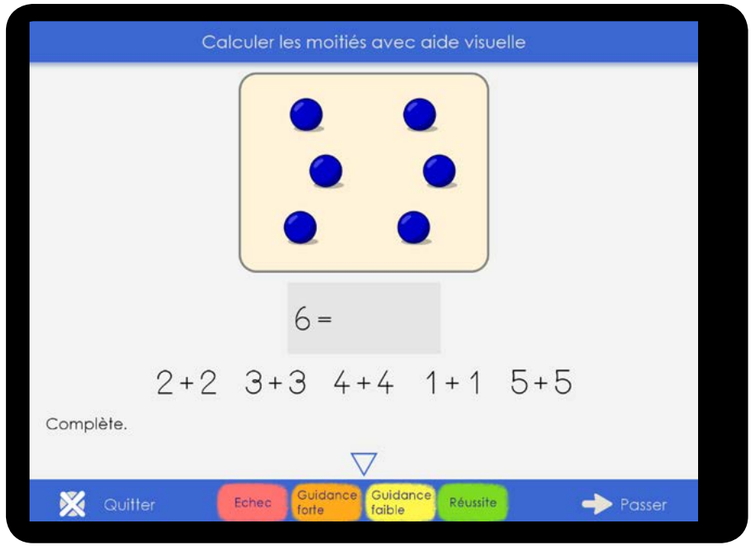
- L'élève apprend d'abord les moitiés des nombres pairs jusqu'à 10, puis jusqu'à 20.
- Pour éviter un apprentissage par cœur sans accéder au sens, la notion est abordée par la visualisation dynamique, puis statique.



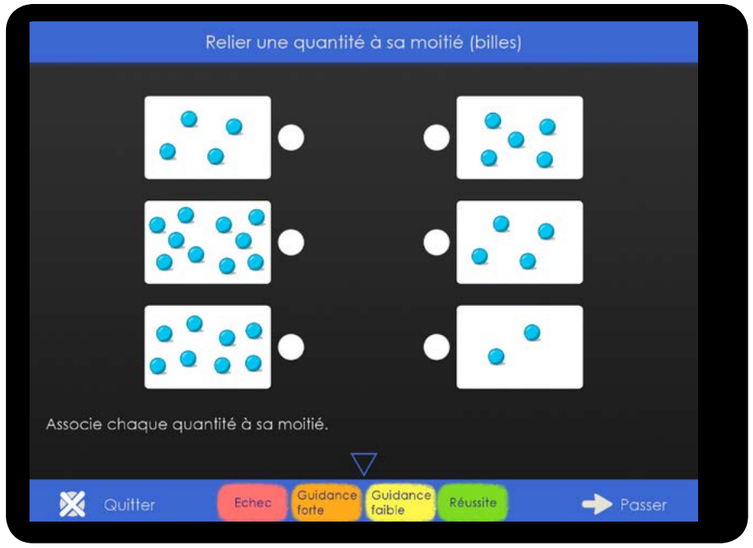


Apprendre les moitiés avec les billes : dans cette activité, l'élève doit observer les billes pour trouver la moitié du nombre indiqué avant la fin de l'animation.

Quand vous lancez cette activité pour les premières fois, laissez l'élève observer dans un premier temps avant d'exiger une réponse de sa part, sans évaluation.



Calculer les moitiés avec aide visuelle : l'élève doit trouver la moitié et compléter l'addition. Pour ce faire, il peut s'aider du visuel.



Relier une quantité à sa moitié (billes) : l'élève doit relier chaque quantité à sa moitié.

CALCULER MENTALEMENT

Progression

CALCUL AVEC AIDE VISUELLE ET MANIPULATION

Additionner avec aide visuelle

Soustraire avec aide visuelle

CALCUL MENTAL

Additionner mentalement

Additionner mentalement

Soustraire mentalement

Calculer mentalement



CALCULER MENTALEMENT

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à additionner et soustraire mentalement jusqu'à 20. Pour aider l'élève à mentaliser les calculs et éviter qu'il apprenne par cœur sans accéder au sens, l'addition et la soustraction sont d'abord travaillées par la visualisation et la manipulation des quantités.

Ce domaine de compétences nécessite la maîtrise des quantités et des nombres abordée dans les deux premiers domaines de compétences.

ADDITIONNER AVEC AIDE VISUELLE

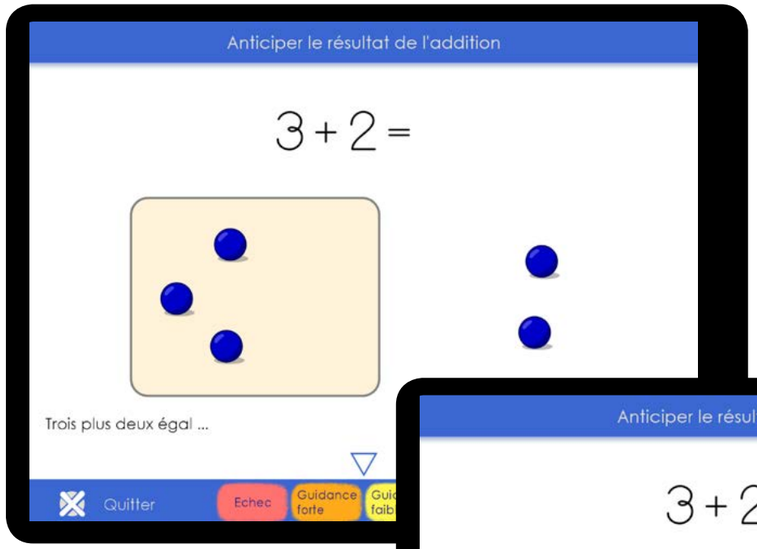


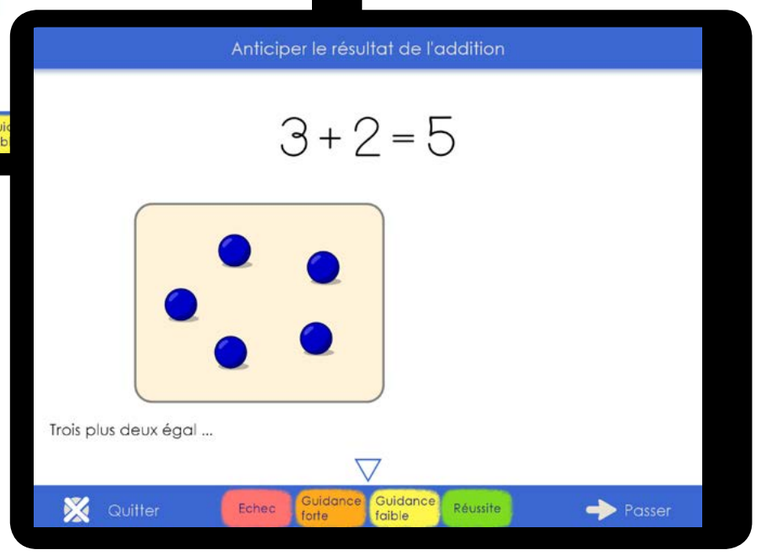
Objectif :

Observer et manipuler les billes pour comprendre le sens de l'addition.

Éléments de progression :

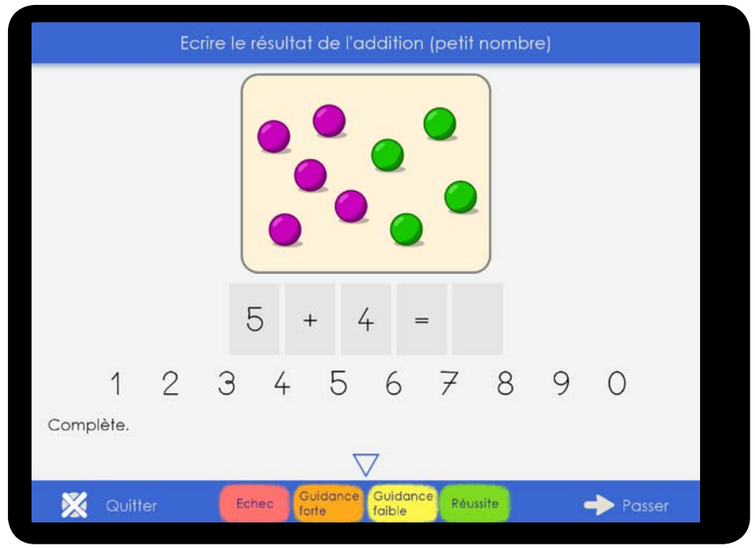
- Les calculs augmentent progressivement jusqu'à 20.
- Certaines activités sont des activités d'observation : les billes se déplacent sur l'écran pour aider l'élève à assimiler le sens de l'addition.
- D'autres activités d'observation exigent de l'élève de compléter ou d'écrire l'addition correspondante.
- Enfin, des activités de manipulation permettent à l'élève de représenter l'addition de façon concrète avec les billes.





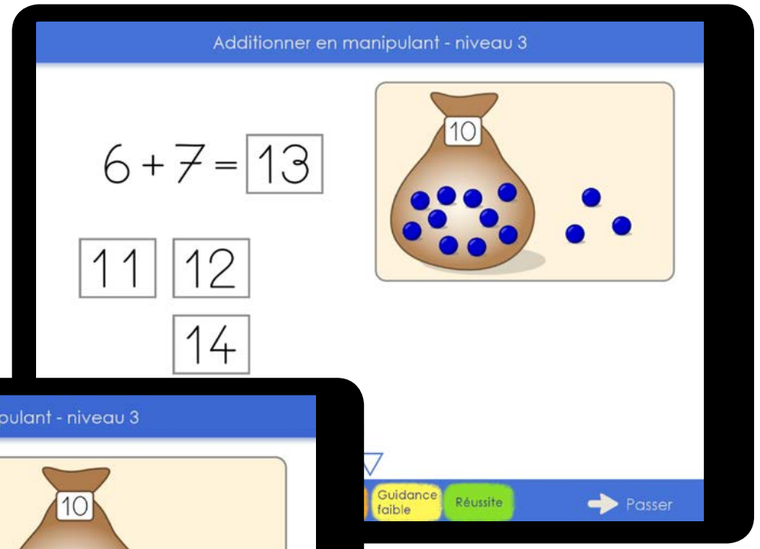
Anticiper le résultat de l'addition : dans cette activité, l'élève doit observer les billes pour trouver le résultat de l'addition avant la fin de l'animation.

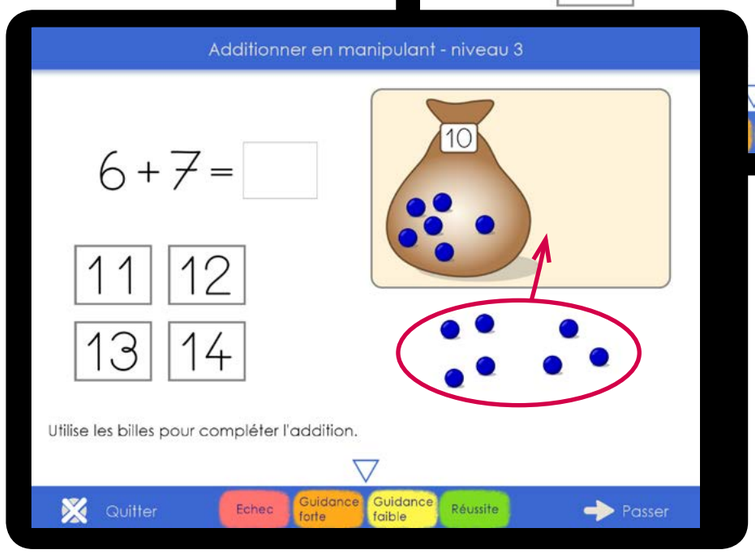
Dans un premier temps, vous pouvez utiliser cette activité pour introduire l'apprentissage de l'additiion. Dans ce cas, laissez à l'élève le temps d'observer et de comprendre avant d'exiger une réponse de sa part, sans évaluation.



Écrire le résultat de l'addition : l'élève doit observer les billes et écrire le résultat de l'addition.

Les activités suivantes se complexifient progressivement : l'élève doit écrire tous les nombres (*Compléter l'addition*), puis toute l'addition (*Écrire l'addition*).





Additionner en manipulant : l'élève doit déplacer les billes puis placer le résultat de l'addition.

Au lieu de passer par un calcul fastidieux (6+7=6+4+3=10+3=13), l'élève peut constater visuellement que 4 des 7 billes additionnées viennent compléter le sac de 10.

SOUSTRAIRE AVEC AIDE VISUELLE

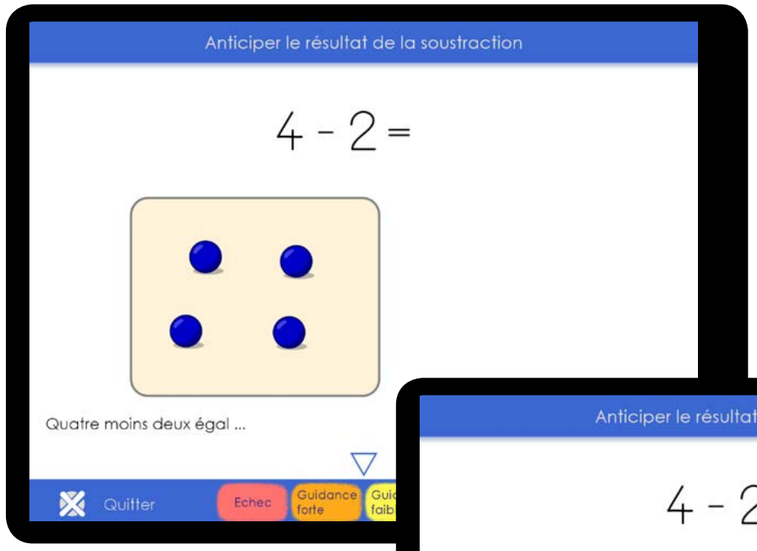


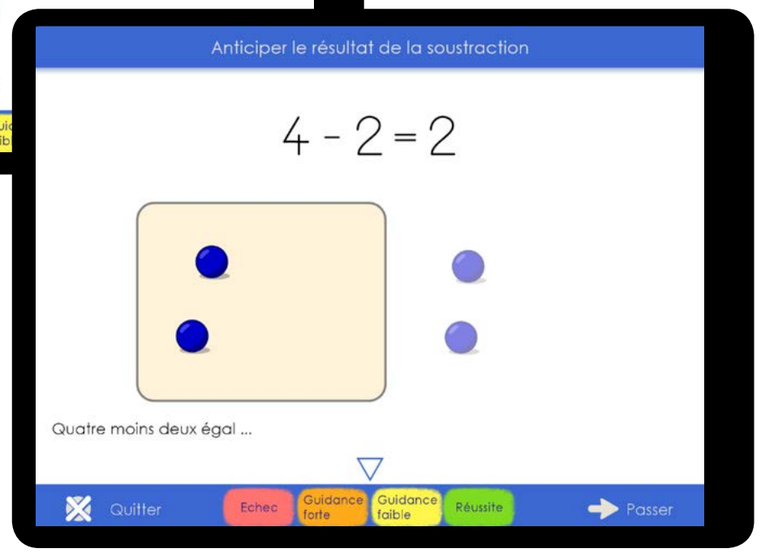
Objectif :

Observer et manipuler les billes pour comprendre le sens de la soustraction.

Éléments de progression :

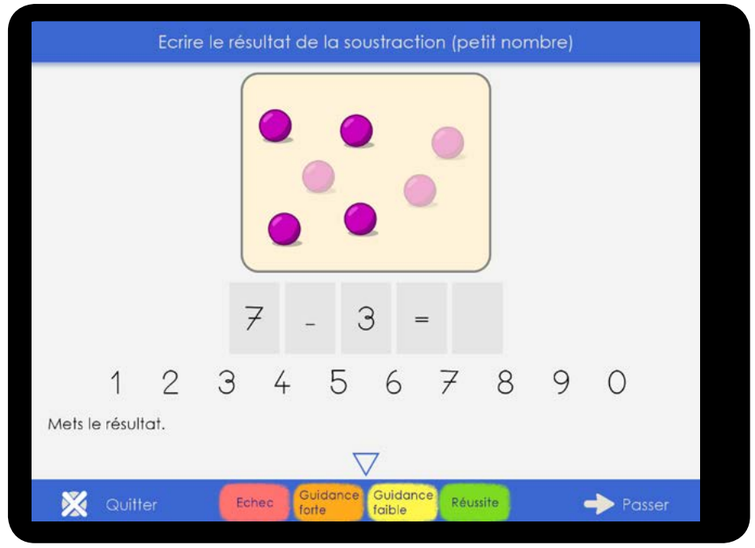
- Les calculs augmentent progressivement jusqu'à 20.
- Certaines activités sont des activités d'observation : les billes se déplacent sur l'écran pour aider l'élève à assimiler le sens de la soustraction.
- D'autres activités d'observation exigent de l'élève de compléter ou d'écrire la soustraction correspondante.
- Enfin, des activités de manipulation permettent à l'élève de représenter la soustraction de façon concrète avec les billes.





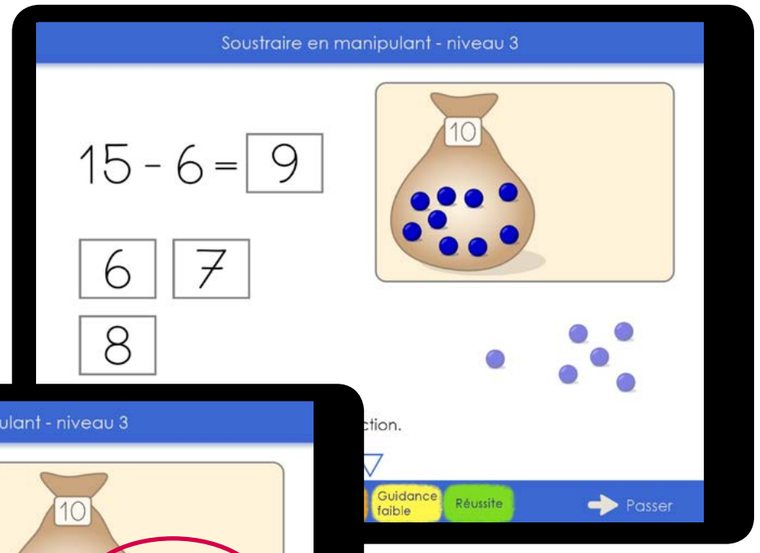
Anticiper le résultat de la soustraction : l'élève doit observer les billes pour trouver le résultat de la soustraction avant la fin de l'animation.

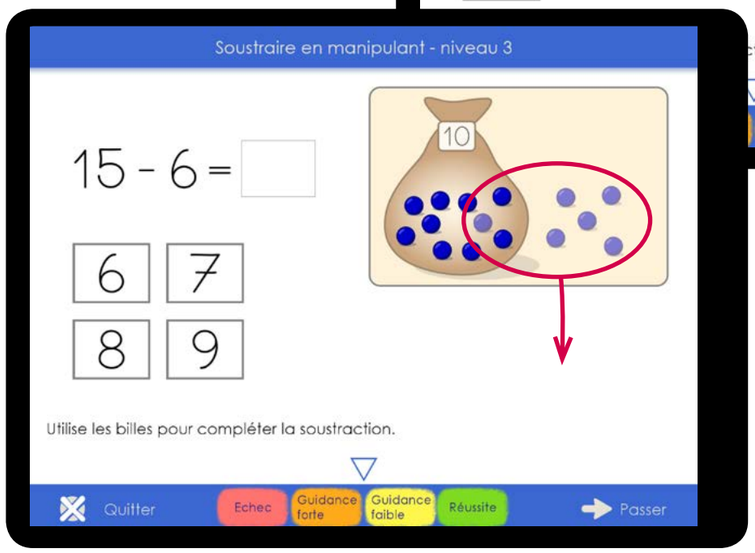
Dans un premier temps, vous pouvez utiliser cette activité pour introduire l'apprentissage de la soustraction. Dans ce cas, laissez à l'élève le temps d'observer et de comprendre avant d'exiger une réponse de sa part, sans évaluation.



Écrire le résultat de la soustraction : l'élève doit observer les billes et écrire le résultat de la soustraction.

Les activités suivantes se complexifient progressivement : l'élève doit écrire les nombres (*Compléter la soustraction*), puis toute la soustraction (*Écrire la soustraction*).





Soustraire en manipulant : l'élève doit déplacer les billes puis placer le résultat de la soustraction.

Au lieu de passer par un calcul fastidieux (15-6=15-5-1=10-1=9), l'élève peut constater visuellement que la 6e bille retirée vient se soustraire au sac de 10.

ADDITIONNER/SOUSTRAIRE/CALCULER MENTALEMENT

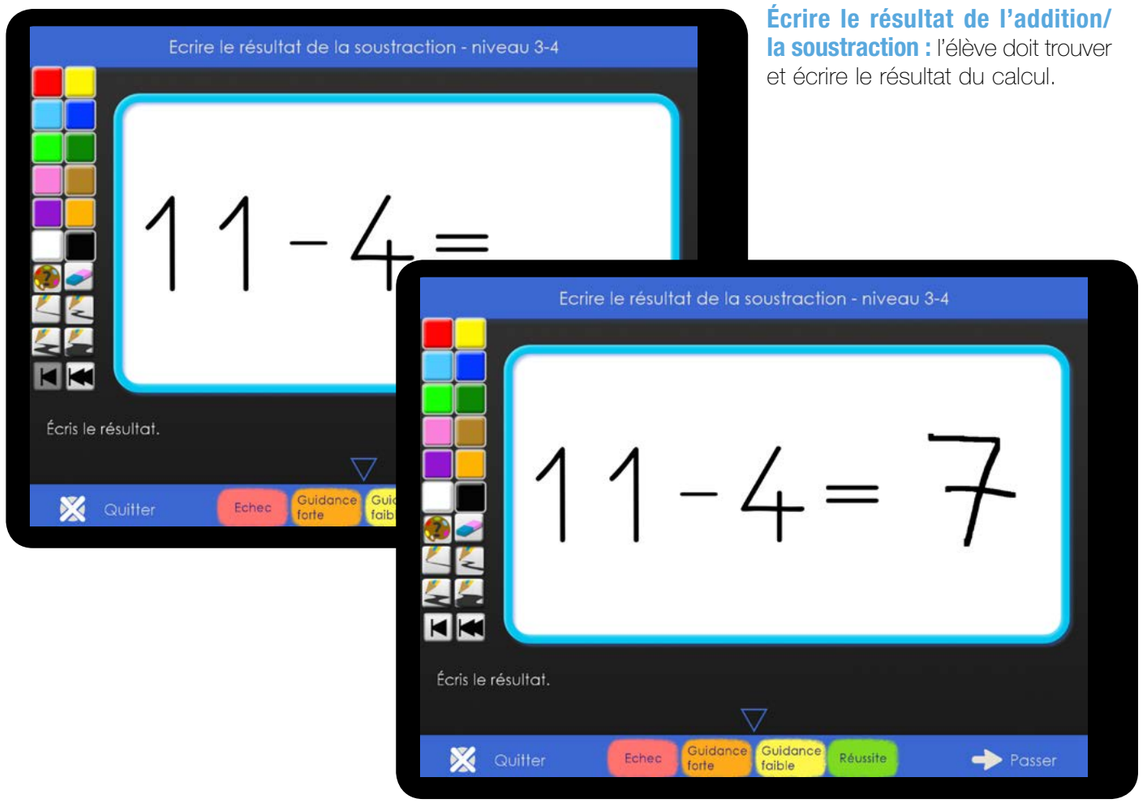


Objectif :

Trouver mentalement le résultat d'une addition ou d'une soustraction jusqu'à 20.

Éléments de progression :

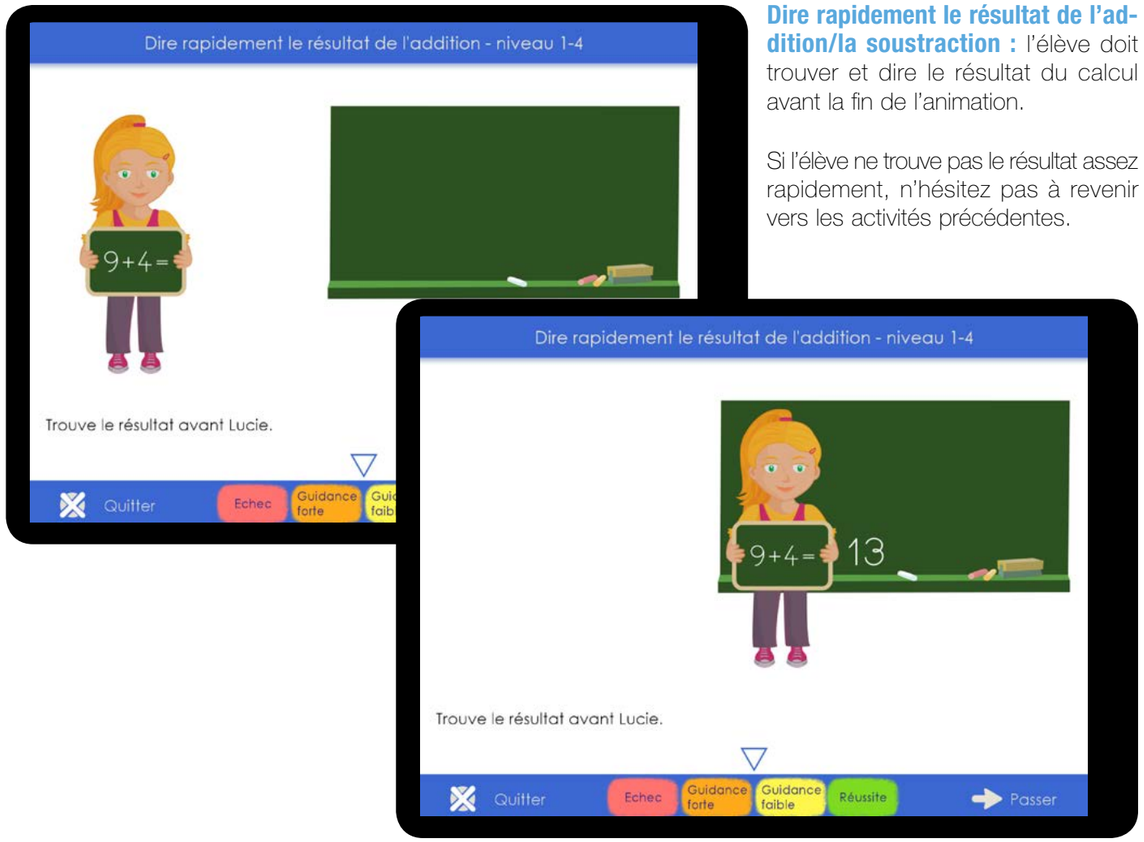
- Les calculs augmentent progressivement jusqu'à 20.
- Lorsque des niveaux sont indiqués dans les activités, ils correspondent aux niveaux du calcul avec aide visuelle (compétences précédentes) pour vous permettre de bien les choisir.
- L'addition et la soustraction sont d'abord travaillées séparément, puis l'élève doit faire attention au signe.



Écrire le résultat de l'addition/ la soustraction : l'élève doit trouver et écrire le résultat du calcul.



Trouver le résultat de l'addition/la soustraction : dans cette activité, l'élève doit trouver et placer le résultat du calcul.



Dire rapidement le résultat de l'addition/la soustraction : l'élève doit trouver et dire le résultat du calcul avant la fin de l'animation.

Si l'élève ne trouve pas le résultat assez rapidement, n'hésitez pas à revenir vers les activités précédentes.

CALCULER EN COLONNES

Progression

CALCUL AVEC AIDE VISUELLE ET MANIPULATION

Additionner avec aide visuelle

CALCUL POSÉ

Additionner en colonnes



CALCULER EN COLONNES

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à poser et calculer une addition en colonnes. Pour aider l'élève à s'approprier cette technique comprenant notamment la retenue, le calcul posé est d'abord travaillé par la visualisation et la manipulation des quantités.

Ce domaine de compétences nécessite la maîtrise de l'addition mentale jusqu'à 20.

ADDITIONNER AVEC AIDE VISUELLE

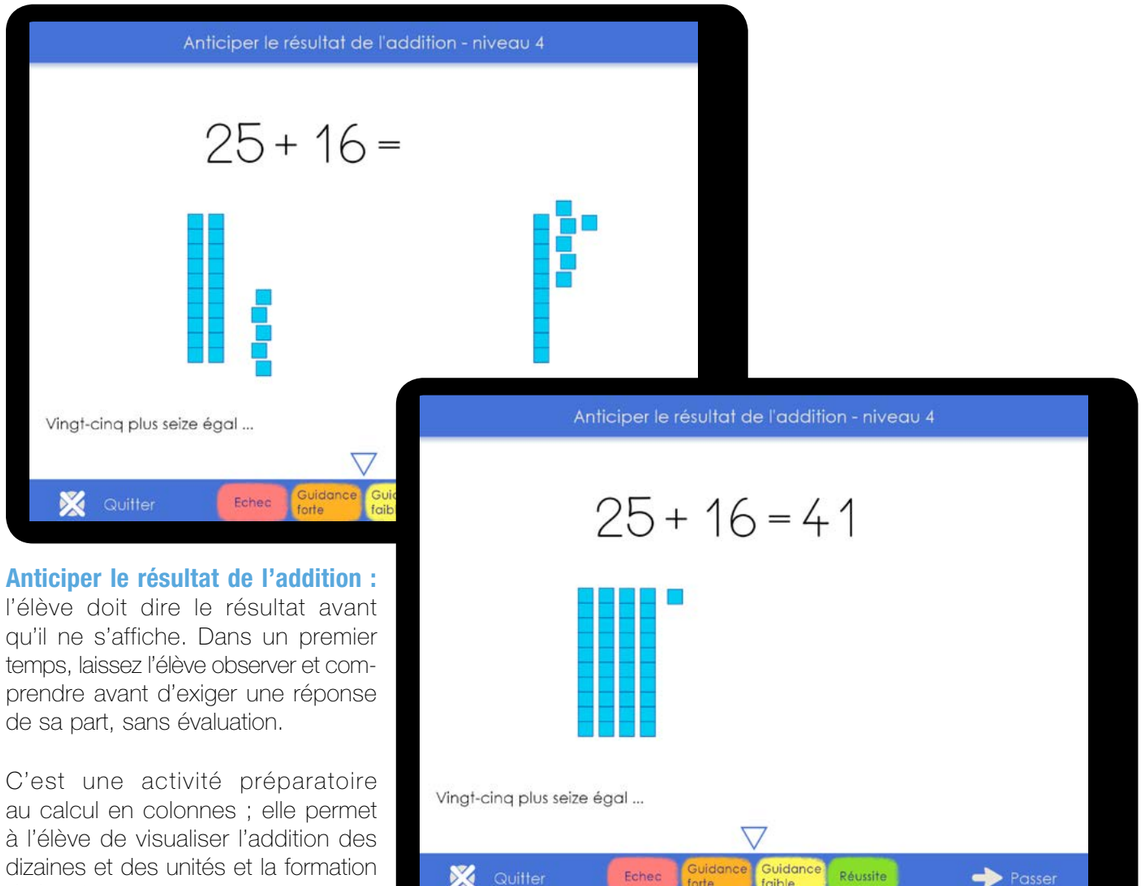


Objectif :

Observer et manipuler les cubes pour s'approprier la technique de l'addition posée en colonnes jusqu'à 59.

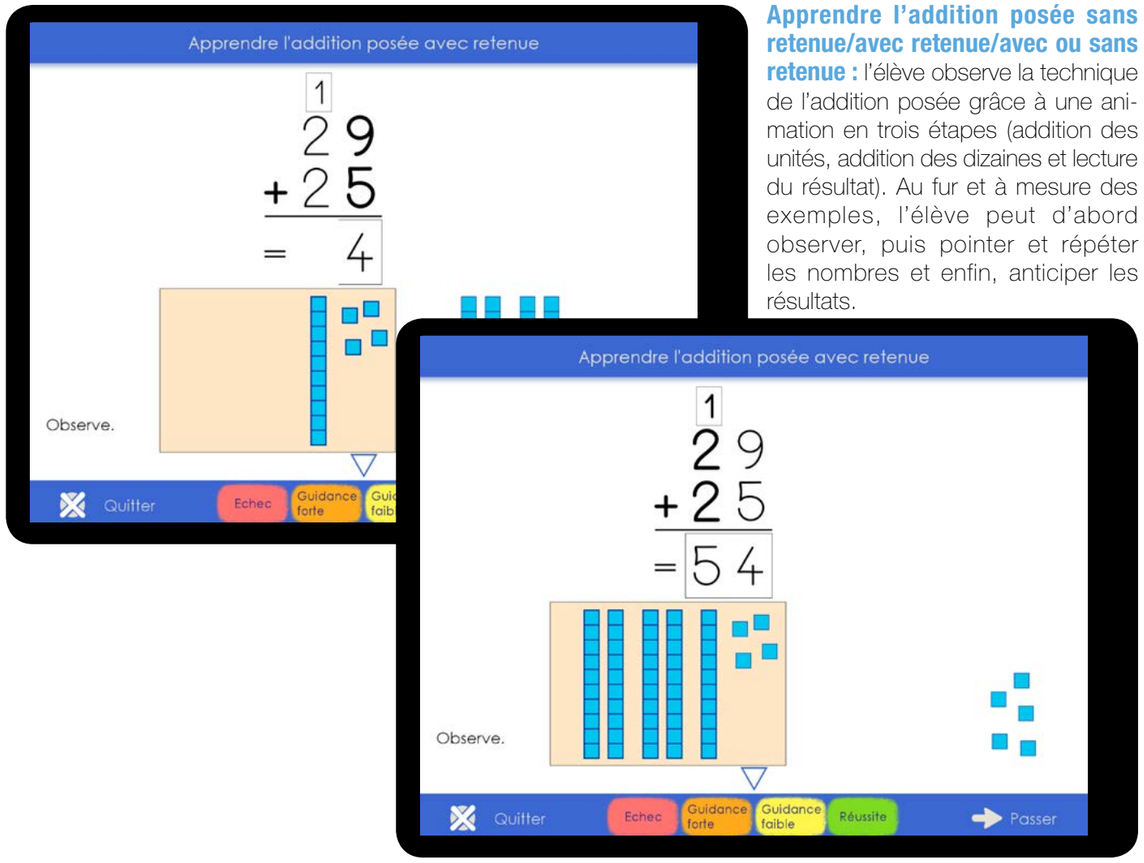
Éléments de progression :

- Cette compétence s'appuie sur la représentation des nombres par les cubes (voir page 82). Assurez-vous que l'élève maîtrise l'association entre nombres et quantités représentées par les cubes.
- Les deux premiers types d'activités sont des activités d'observation. La dernière activité privilégie la manipulation par l'élève.
- Certaines activités sont sans retenue, d'autres avec et la plupart mélangent les deux pour éviter une systématisation qui nuirait à la compréhension.

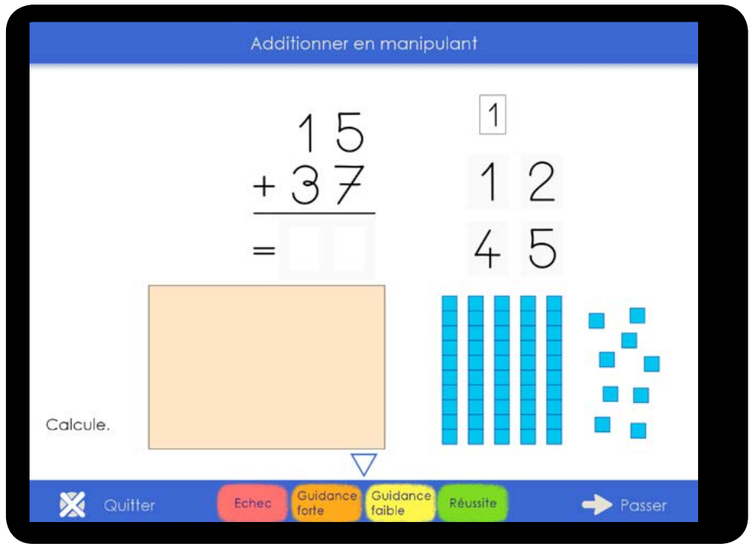


Anticiper le résultat de l'addition : l'élève doit dire le résultat avant qu'il ne s'affiche. Dans un premier temps, laissez l'élève observer et comprendre avant d'exiger une réponse de sa part, sans évaluation.

C'est une activité préparatoire au calcul en colonnes ; elle permet à l'élève de visualiser l'addition des dizaines et des unités et la formation de la retenue.



Apprendre l'addition posée sans retenue/avec retenue/avec ou sans retenue : l'élève observe la technique de l'addition posée grâce à une animation en trois étapes (addition des unités, addition des dizaines et lecture du résultat). Au fur et à mesure des exemples, l'élève peut d'abord observer, puis pointer et répéter les nombres et enfin, anticiper les résultats.



Additionner en manipulant : l'élève doit calculer l'addition posée en s'aidant des cubes.

Pour cela, il procède comme dans l'activité précédente : addition des unités avec retenue éventuelle, puis addition des dizaines et de la retenue, le cas échéant.

ADDITIONNER EN COLONNES

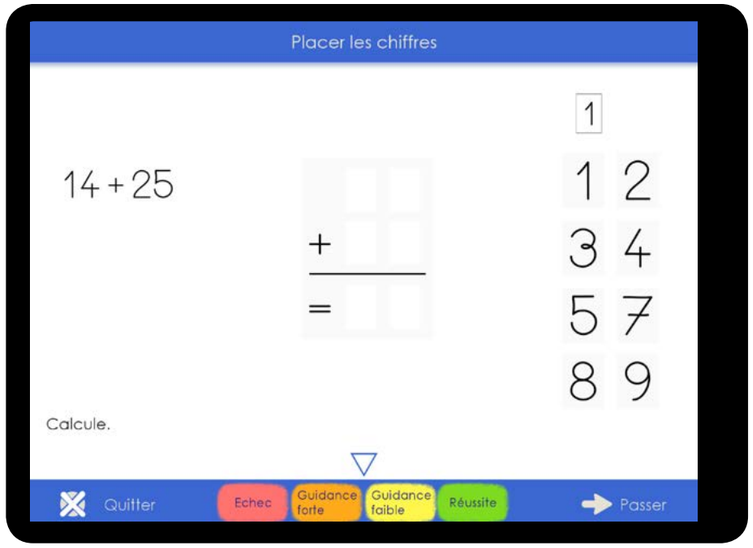


Objectif :

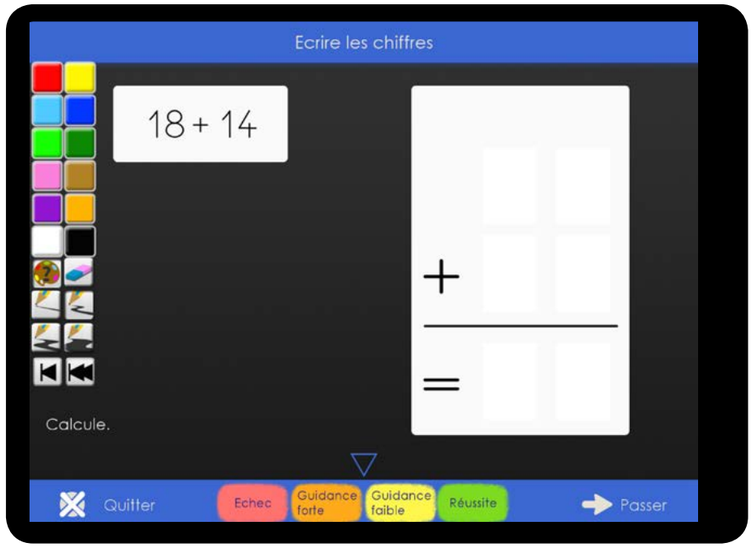
Poser et calculer une addition en colonnes jusqu'à 100.

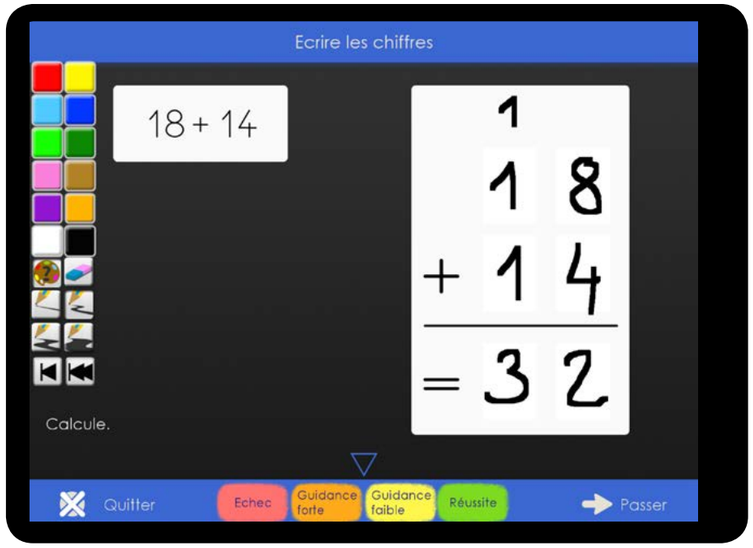
Éléments de progression :

- Les calculs vont d'abord jusqu'à 59, puis jusqu'à 100.
- Le premier type d'activités passe par la manipulation de chiffres, le deuxième par l'écriture sur la tablette.



Placer les chiffres : dans cette activité, l'élève doit poser puis calculer l'addition en plaçant les chiffres.





Écrire les chiffres : l'élève doit poser puis calculer l'addition en écrivant les chiffres sur la tablette.

RÉSOUDRE DES PROBLÈMES AVEC LA MONNAIE

Progression

CONNAISSANCE DES PIÈCES ET BILLETS

- Connaître l'euro : pièces et billets

UTILISATION DES PIÈCES ET BILLETS

- Utiliser l'euro

VALEUR ET COMPARAISON DES SOMMES D'ARGENT

- Connaître la valeur d'une somme d'argent
- Comparer des sommes d'argent





RÉSOUDRE DES PROBLÈMES AVEC LA MONNAIE

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à connaître et utiliser l'euro. L'élève se familiarise avec les pièces et billets et apprend à manipuler des sommes d'argent.

Astuce

Pensez à reproduire les activités hors tablette avec de vrais pièces et billets ou en carton.

CONNAÎTRE L'EURO : PIÈCES ET BILLETS

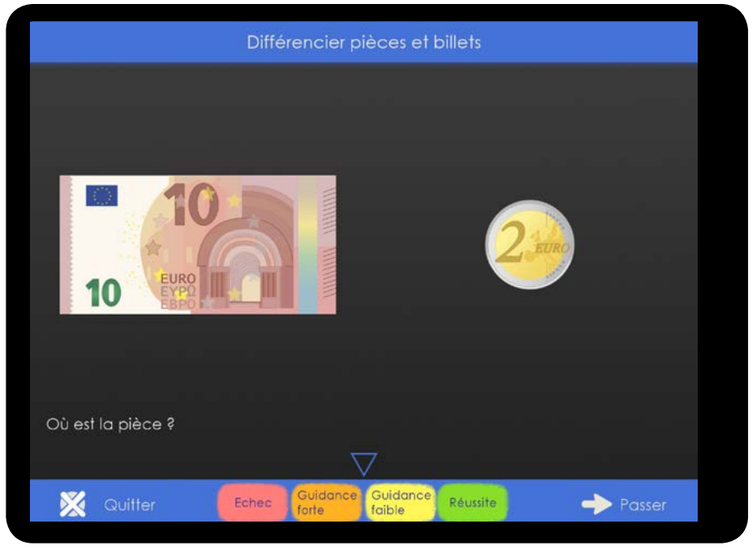


Objectif :

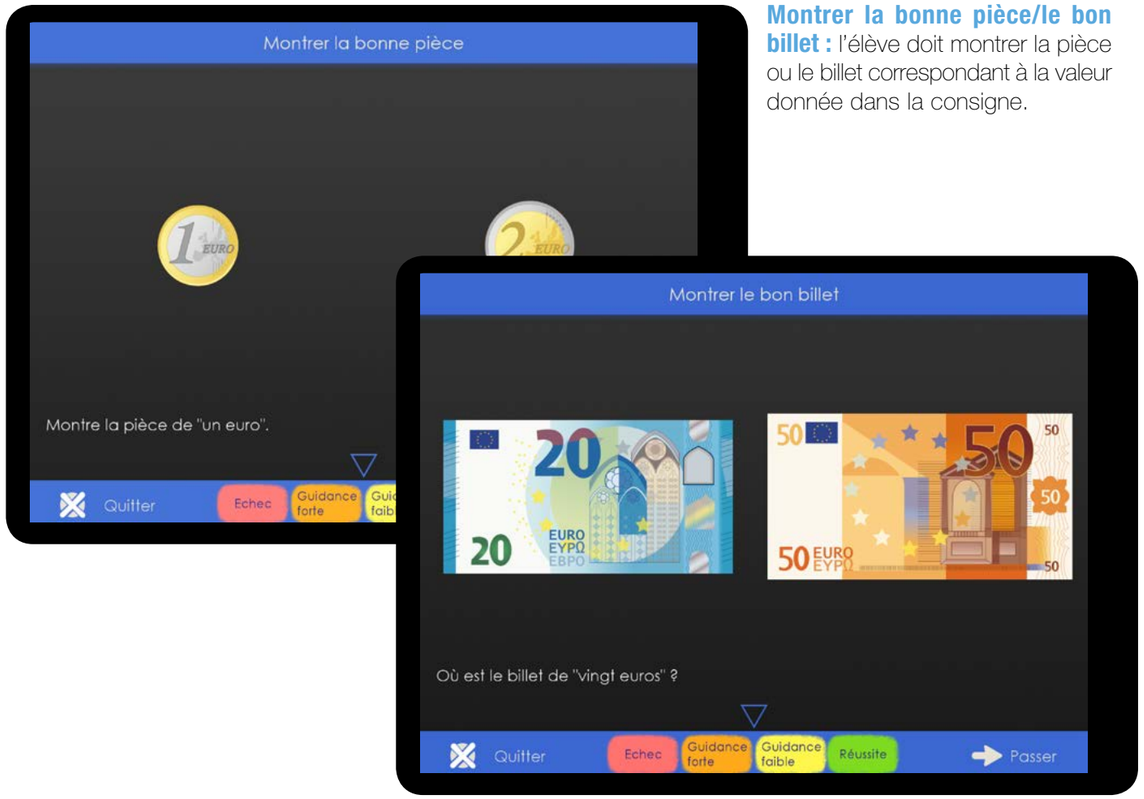
Différencier pièces et billets et connaître leur valeur respective en euros (de 1 à 50 €).

Éléments de progression :

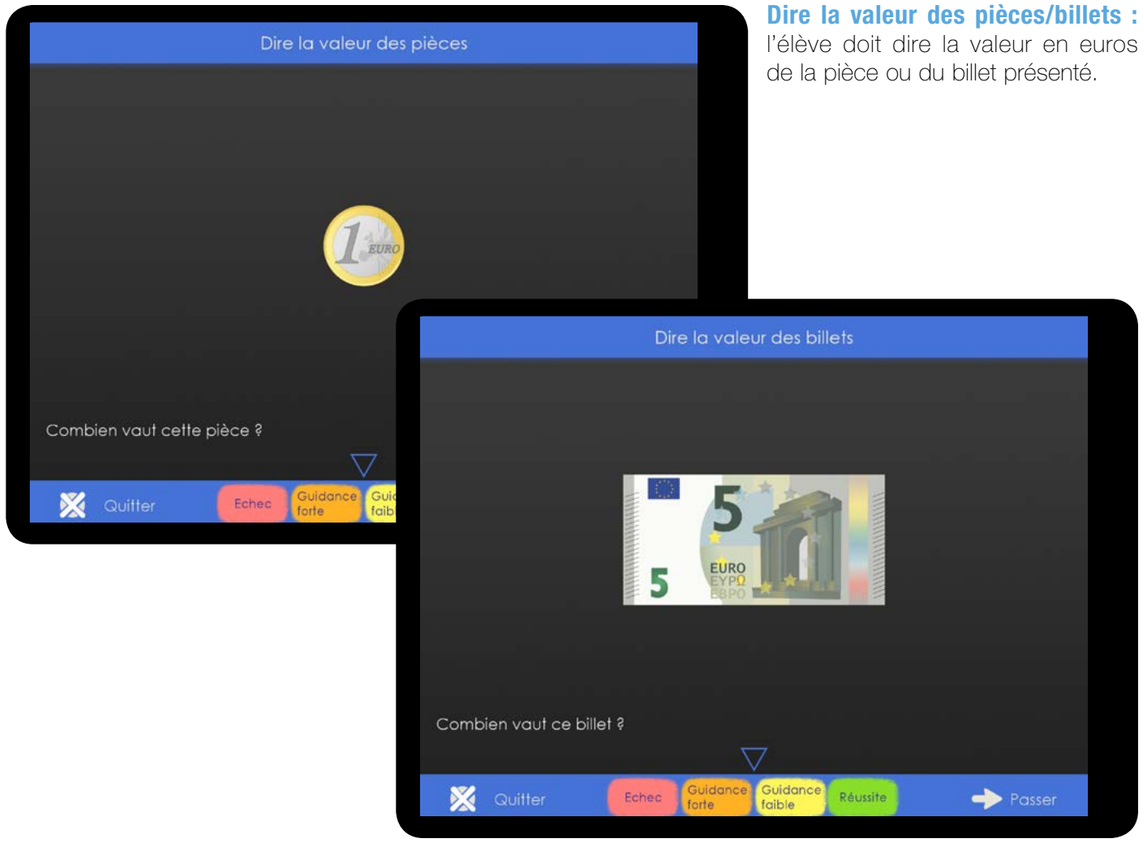
- Dans un premier temps, l'élève apprend à faire la différence entre pièces et billets.
- L'élève apprend ensuite à reconnaître et nommer la valeur de chaque pièce et billet.



Différencier pièces et billets : dans cette activité, l'élève doit montrer la pièce ou le billet selon la consigne.



Montrer la bonne pièce/le bon billet : l'élève doit montrer la pièce ou le billet correspondant à la valeur donnée dans la consigne.



Dire la valeur des pièces/billets : l'élève doit dire la valeur en euros de la pièce ou du billet présenté.



Objectif :

Constituer la somme exacte avec les pièces (et billets) à disposition pour acheter un article (de 1 à 100 €).

Éléments de progression :

- Dans ces activités très concrètes, l'elève doit déplacer dans la coupelle la somme d'argent exacte pour payer l'article présenté.
- Au fil des activités, le prix des articles augmente progressivement.
- La difficulté augmente en parallèle par le nombre de pièces et billets différents mis à disposition.

Progression des activités *Mettre les pièces (et billets) pour acheter*

1. Dans un premier temps, les prix ne dépassent pas 5 € et les pièces proposées sont uniquement des pièces de 1 €.

2. Les prix ne dépassent toujours pas 5 €, mais les pièces proposées contiennent des pièces de 1 et 2 €.

3. Les prix vont jusqu'à 10 € et le billet de 5 € est introduit dans l'argent mis à disposition.

4. Les prix vont jusqu'à 20 € et le billet de 10 € est introduit dans l'argent mis à disposition.



Avis de l'expert :

Pensez à transposer ces apprentissages dans la vie quotidienne en laissant payer votre élève dans les petits commerces comme la boulangerie par exemple.



CONNAÎTRE LA VALEUR D'UNE SOMME D'ARGENT



Objectif :

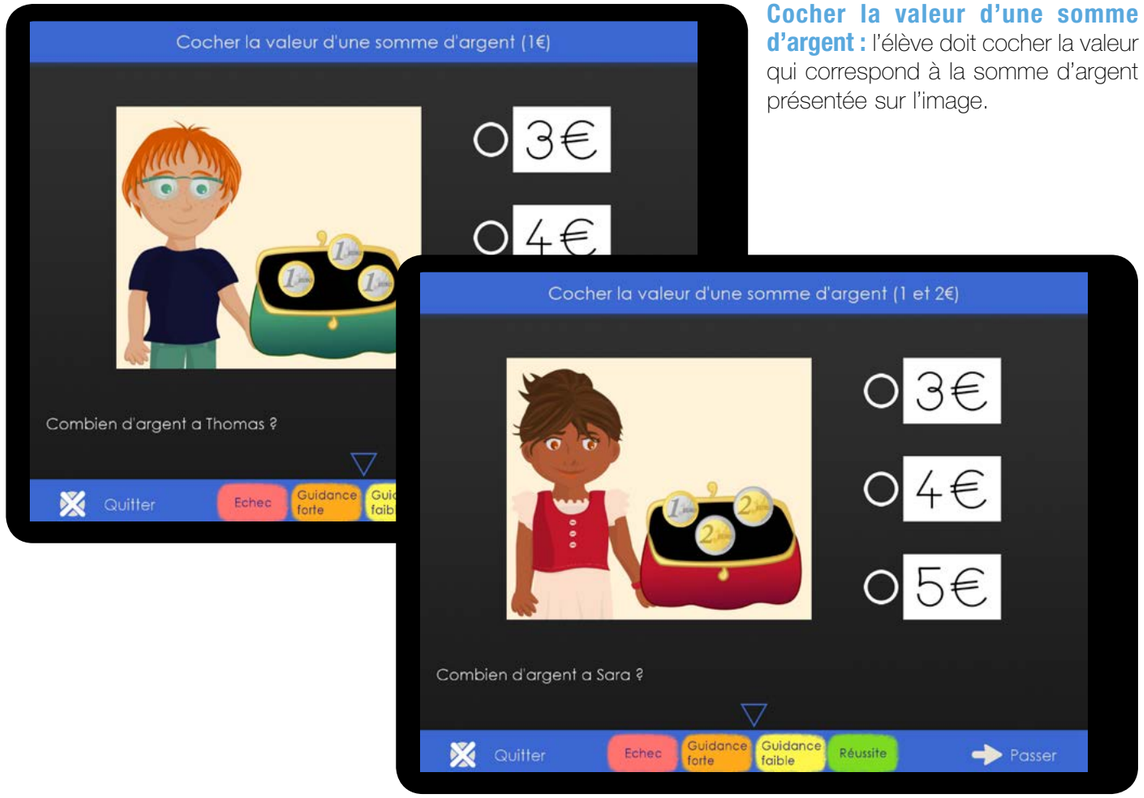
Associer sommes d'argent et valeurs en euros (jusqu'à 10 €).

Éléments de progression :

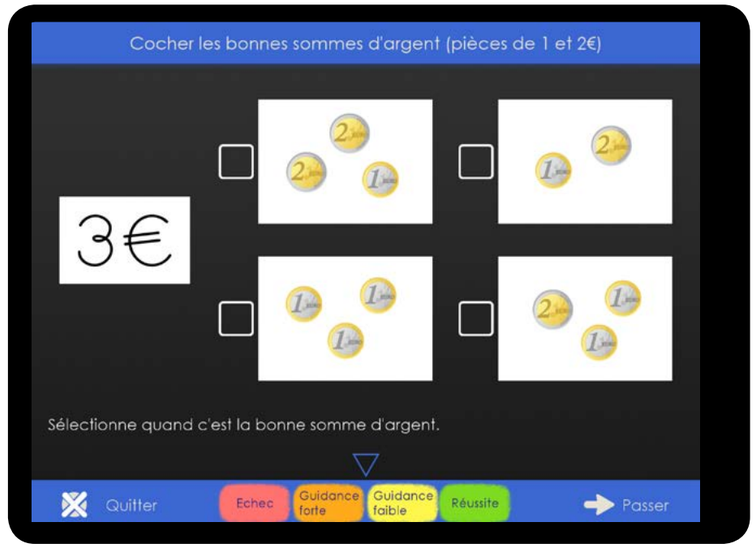
- La valeur des sommes d'argent va d'abord jusqu'à 5 €, puis jusqu'à 10 €.
- Les premières activités contiennent uniquement des pièces de 1 €, puis les sommes d'argent se complexifient.
- L'association entre sommes d'argent et valeurs est travaillée à l'oral et à l'écrit.



Dire la valeur d'une somme d'argent/ Montrer la bonne somme d'argent : dans ces activités, l'élève doit dire la valeur en euros de la somme d'argent présentée ou montrer la somme d'argent correspondant à la valeur donnée dans la consigne..



Cocher la valeur d'une somme d'argent : l'élève doit cocher la valeur qui correspond à la somme d'argent présentée sur l'image.



Cocher les bonnes sommes d'argent : l'élève doit cocher les sommes d'argent qui correspondent à la valeur indiquée sur la gauche de l'écran.

Il peut y avoir une ou plusieurs bonnes réponses. La fiche est considérée comme réussie si l'élève a coché toutes les réponses exactes.

COMPARER DES SOMMES D'ARGENT

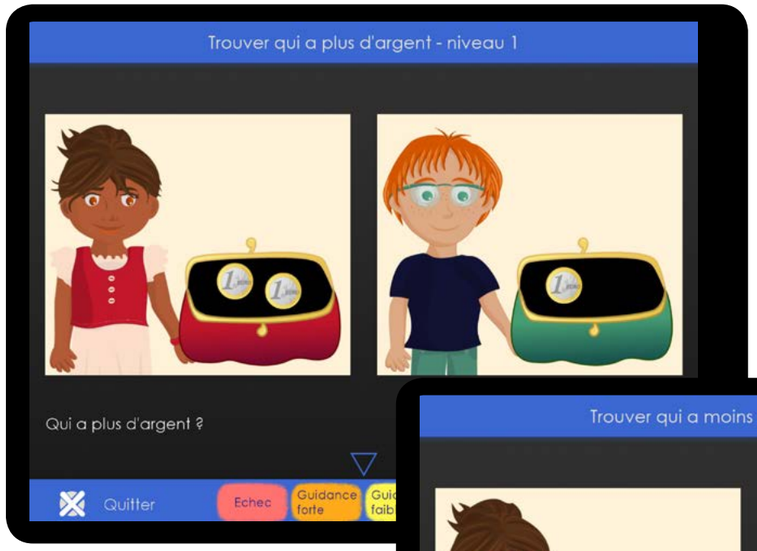


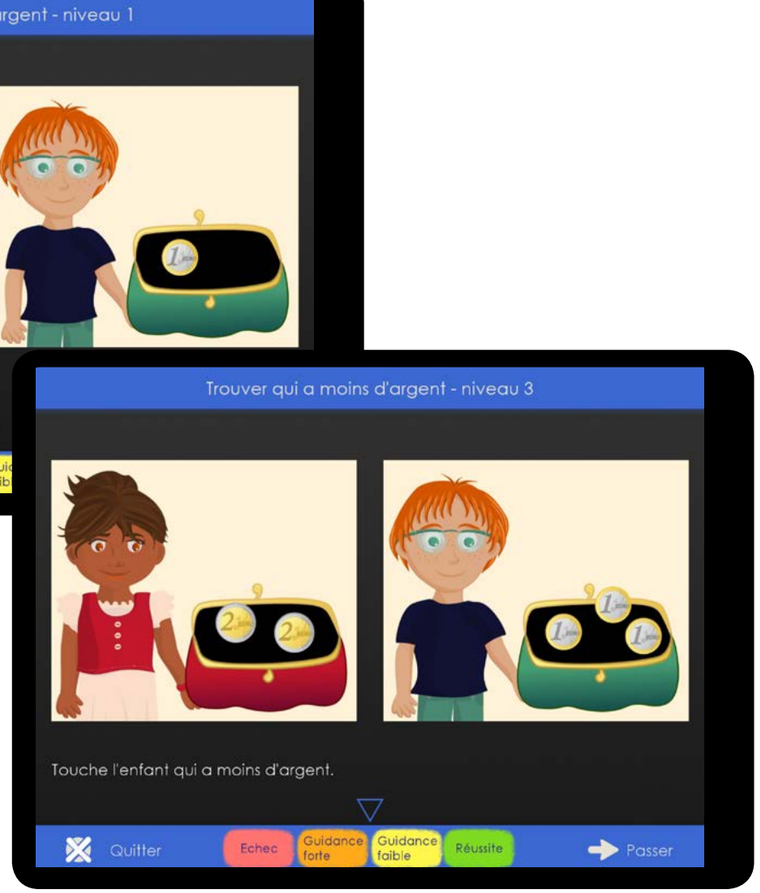
Objectif :

Trouver la somme d'argent la plus grande ou la plus petite et constituer ou associer des sommes d'argent de même valeur (jusqu'à 10 €).

Éléments de progression :

- La valeur des sommes d'argent travaillées va d'abord jusqu'à 5 €, puis jusqu'à 10 €.
- Pour les activités de comparaison de deux sommes d'argent, les premières activités contiennent uniquement des pièces de 1 €, puis les sommes d'argent se complexifient progressivement. Les notions de « plus d'argent » et « moins d'argent » sont d'abord travaillés séparément, puis mélangées.
- Pour travailler l'équivalence entre sommes d'argent, on passe par la manipulation et l'association.



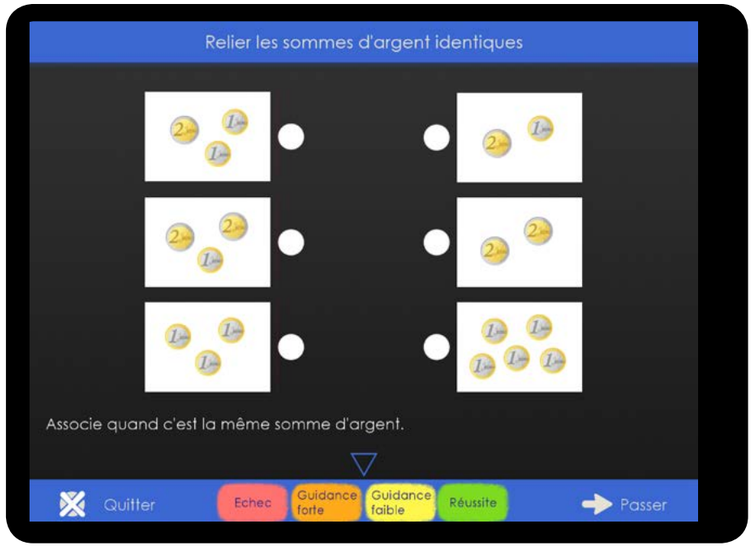


Trouver qui a plus/moins d'argent : dans ces activités, l'élève doit montrer la somme d'argent la plus grande ou la plus petite, selon l'activité/ la consigne.



Mettre la même somme d'argent : l'élève doit déplacer les pièces dans le porte-monnaie de droite afin d'obtenir la même somme d'argent que celui de gauche.

Cette activité permet de travailler l'équivalence entre sommes d'argent ; en effet, on peut obtenir la même somme d'argent avec des pièces différentes.



Relier les sommes d'argent identiques : l'élève doit relier les sommes d'argent qui ont la même valeur.

SE REPÉRER ET SE DÉPLACER

Progression

ESPACE DE LA FEUILLE

Se repérer dans l'espace de la feuille

Reproduire dans l'espace de la feuille

QUADRILLAGE

Se repérer dans un quadrillage



SE REPÉRER ET SE DÉPLACER

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à développer des repères pour s'orienter et se déplacer dans l'espace. Il va apprendre à situer et à placer des éléments les uns par rapports aux autres ou par rapport à des repères.

SE REPÉRER DANS L'ESPACE DE LA FEUILLE



Objectif :

Situer des objets les uns par rapport aux autres.

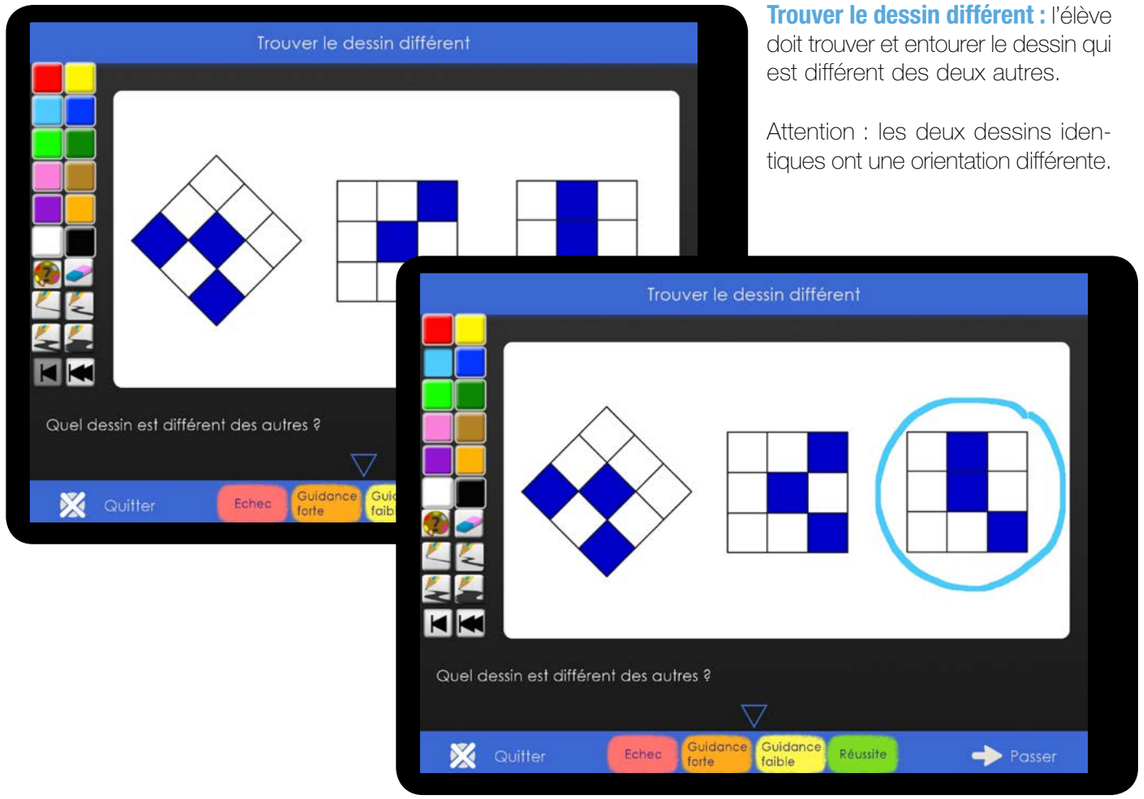
Éléments de progression :

- Dans les activités suivantes, l'élève apprend à repérer les différences et similitudes entre différentes dispositions spatiales.
- Des activités de repérage et de placement sont proposées.



Trouver les objets qui ont changé de place : dans cette activité, l'élève doit repérer et entourer sur l'image B les quatre objets qui ont changé de place par rapport à l'image A.

Pour aider l'élève, on peut l'inciter dans un premier temps à barrer les objets qui sont à la même place. Il lui restera alors à entourer les objets restants.



Trouver le dessin différent : l'élève doit trouver et entourer le dessin qui est différent des deux autres.

Attention : les deux dessins identiques ont une orientation différente.



Mettre les objets qui manquent : l'élève doit compléter l'image de droite en respectant le modèle sur la gauche.

REPRODUIRE DANS L'ESPACE DE LA FEUILLE

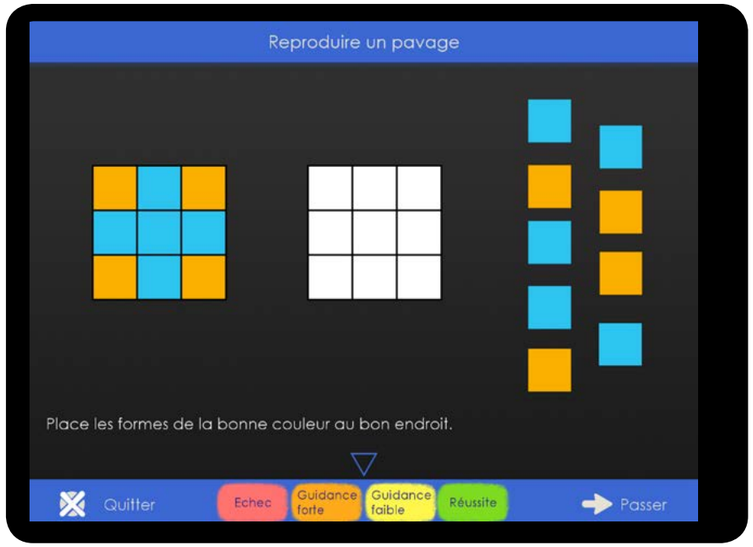


Objectif :

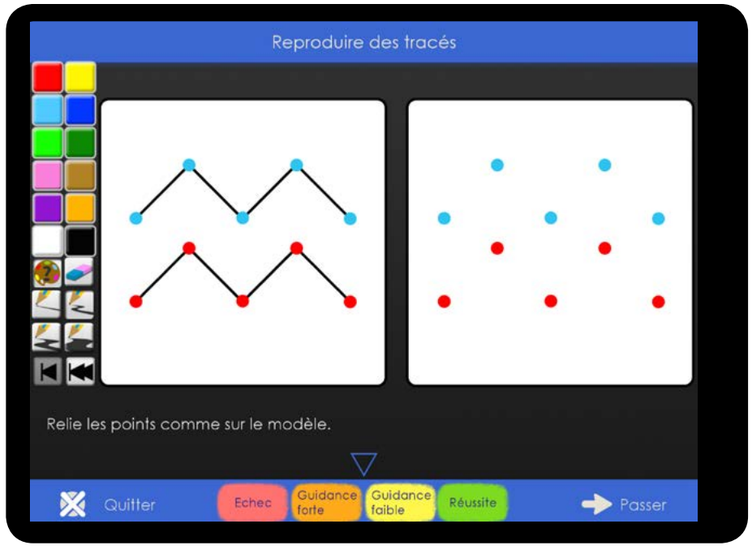
Reproduire des tracés ou des pavages selon un modèle.

Éléments de progression :

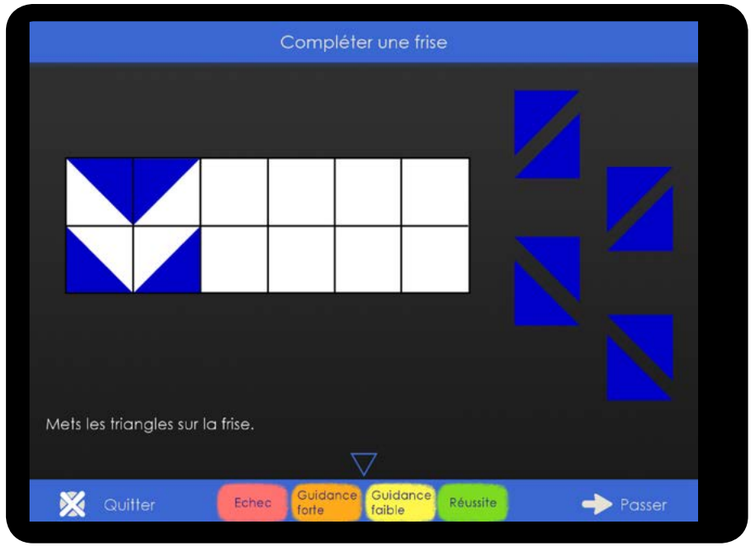
- Dans les activités suivantes, l'élève apprend à reproduire un modèle en portant une attention particulière à la disposition spatiale des éléments.
- Des activités de tracé et de placement sont proposées.



Reproduire un pavage : l'élève doit reproduire le modèle en plaçant les éléments de couleur.



Reproduire des tracés : dans cette activité, l'élève doit reproduire le modèle en traçant des lignes entre les points.



Compléter une frise : l'élève doit compléter la frise en continuant le motif avec les triangles.

SE REPÉRER DANS UN QUADRILLAGE

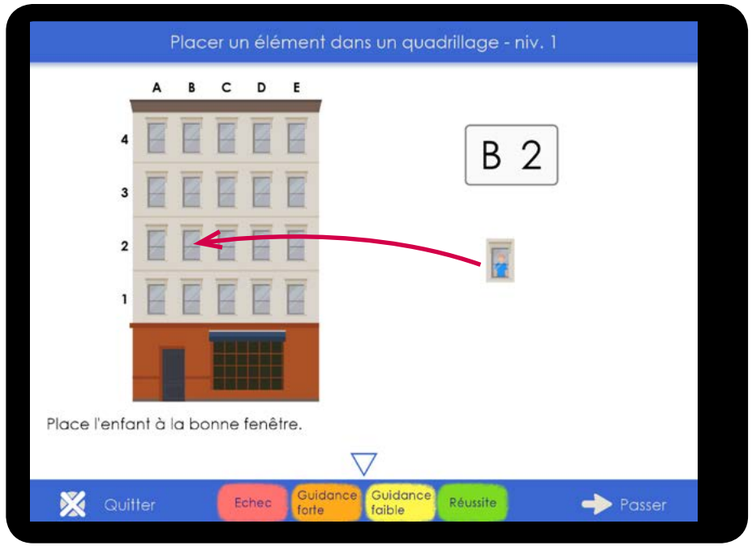


Objectif :

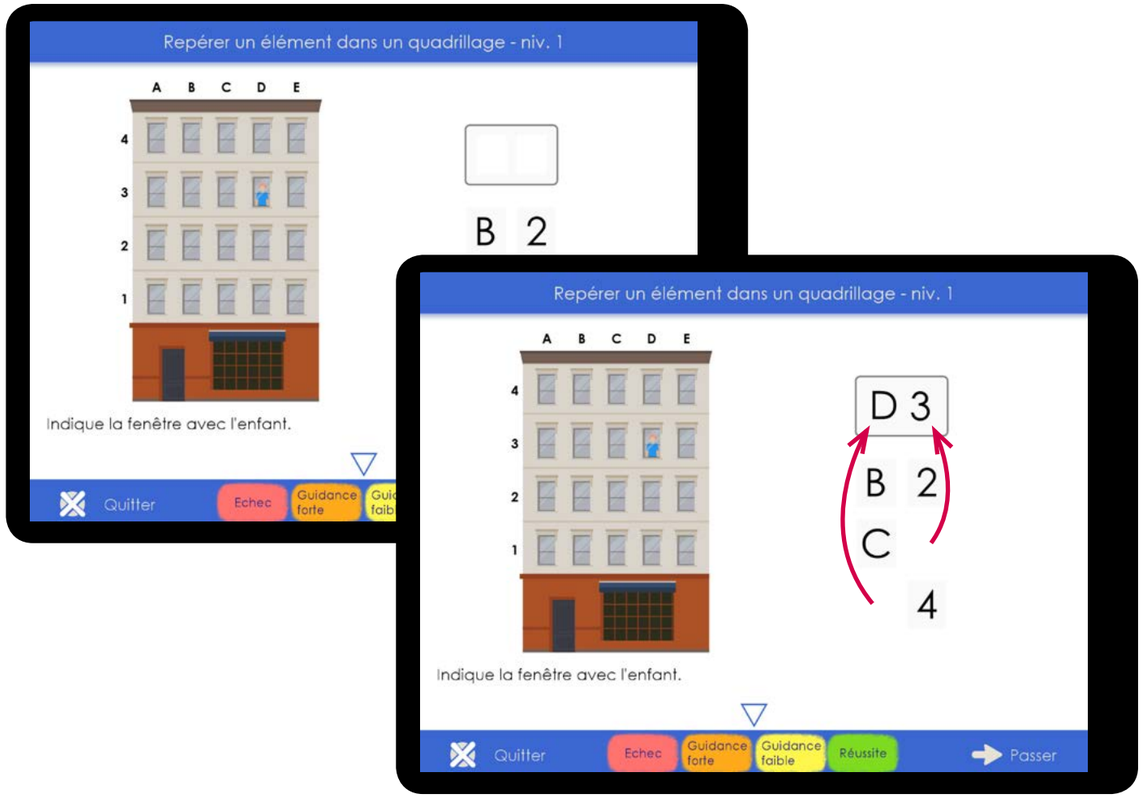
Sur un quadrillage, placer un élément selon une position donnée ou indiquer sa position.

Éléments de progression :

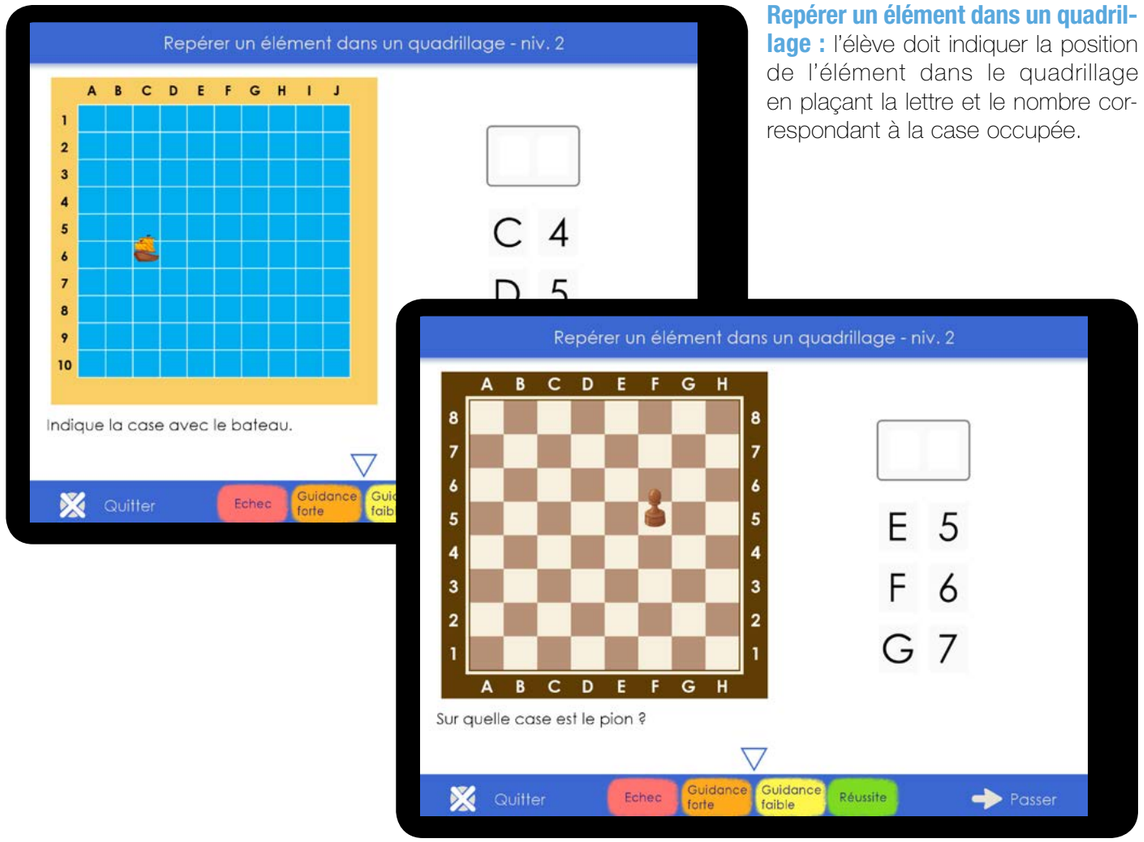
- Pour un apprentissage plus concret et ludique, la notion de quadrillage est appliquée à des situations familières.
- Dans les premières activités, une seule situation est proposée : quadrillage des fenêtres d'un immeuble. Ensuite, d'autres situations, présentant un quadrillage plus grand, sont introduites : jeux d'échecs et de de la bataille navale.
- Par le biais de deux types d'activités, l'élève travaille le repérage dans les deux sens : il apprend d'une part, à placer un élément à la case indiquée et d'autre part, à indiquer la case d'un élément placé.



Placer un élément dans un quadrillage : dans cette activité, l'élève doit placer l'élément (ici l'enfant) à la position indiquée.



Repérer un élément dans un quadrillage : l'élève doit indiquer la position de l'élément dans le quadrillage en plaçant la lettre et le nombre correspondant à la case occupée.



CONNAÎTRE ET REPRODUIRE DES FORMES

Progression

NOM DES FORMES

- Reconnaître les formes
- Nommer les formes

DISCRIMINATION DES FORMES

- Trier les formes



CONNAÎTRE ET REPRODUIRE DES FORMES

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à se familiariser avec les formes géométriques planes. Il va apprendre à les reconnaître, les nommer et les différencier.

RECONNAÎTRE DES FORMES



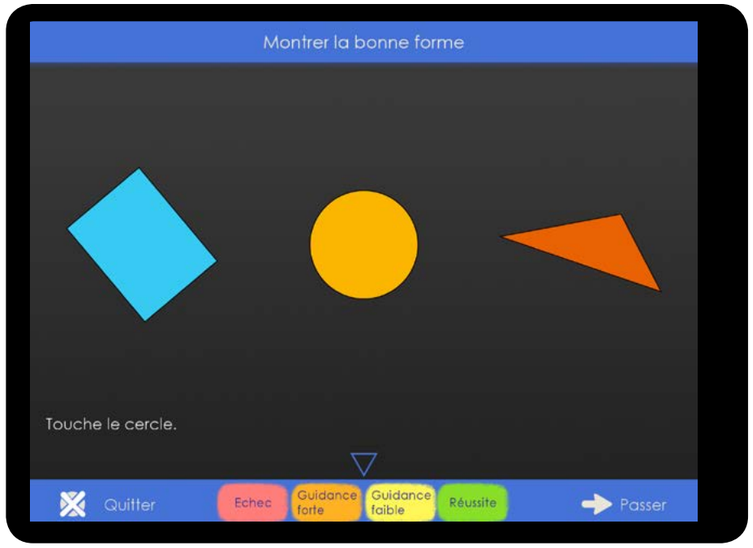
Objectif :

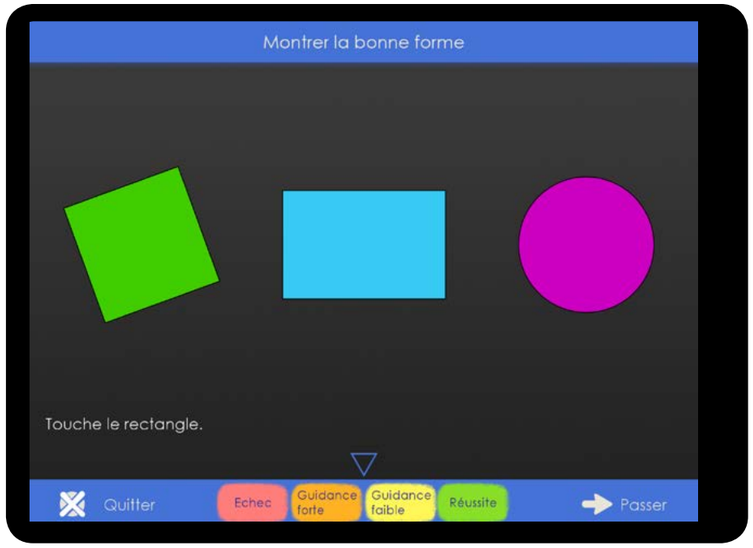
Reconnaître parmi plusieurs formes une forme nommée.

Éléments de progression :

- L'élève apprend à identifier, parmi un ensemble de trois formes, celle donnée à l'oral.
- Quatre formes sont travaillées : carré, rectangle, triangle, cercle.







Montrer la bonne forme : dans cette activité, l'élève doit montrer la forme nommée dans la consigne.

NOMMER LES FORMES



Objectif :

Nommer une forme à partir d'une image ou d'une photo.

Éléments de progression :

- L'élève apprend d'abord à nommer les formes à partir d'images. Il applique ensuite cet apprentissage à des objets de la vie courante.
- Quatre formes sont travaillées : carré, rectangle, triangle, cercle.





Dire le nom des formes : dans cette activité, l'élève doit nommer la forme présentée sur l'écran.



Dire la forme d'un objet : dans cette activité personnalisable, l'élève doit nommer la forme de l'objet photographié.

TRIER LES FORMES

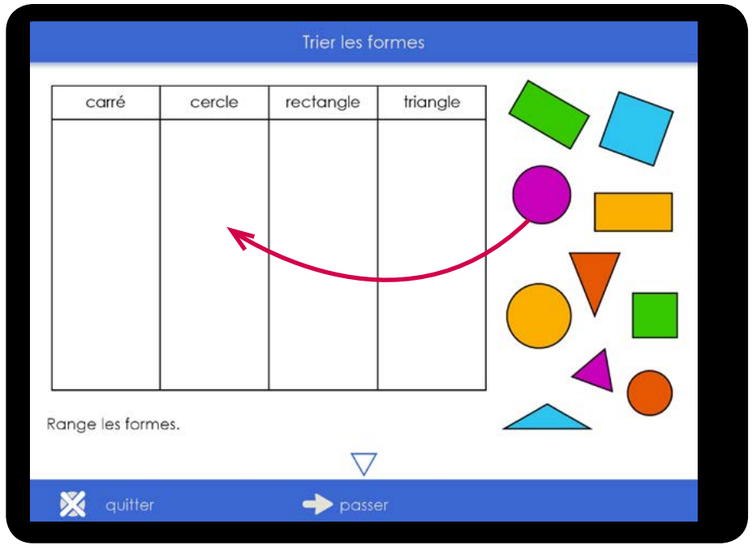


Objectif :

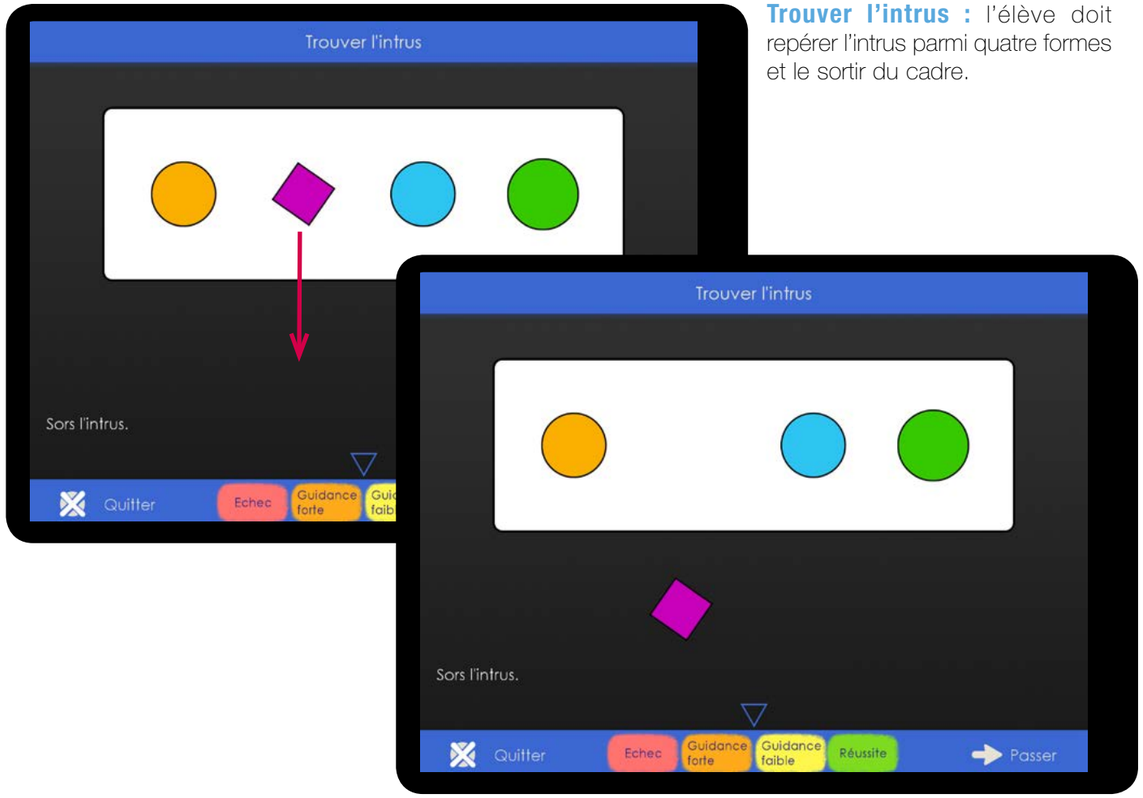
Ranger les formes et repérer un intrus.

Éléments de progression :

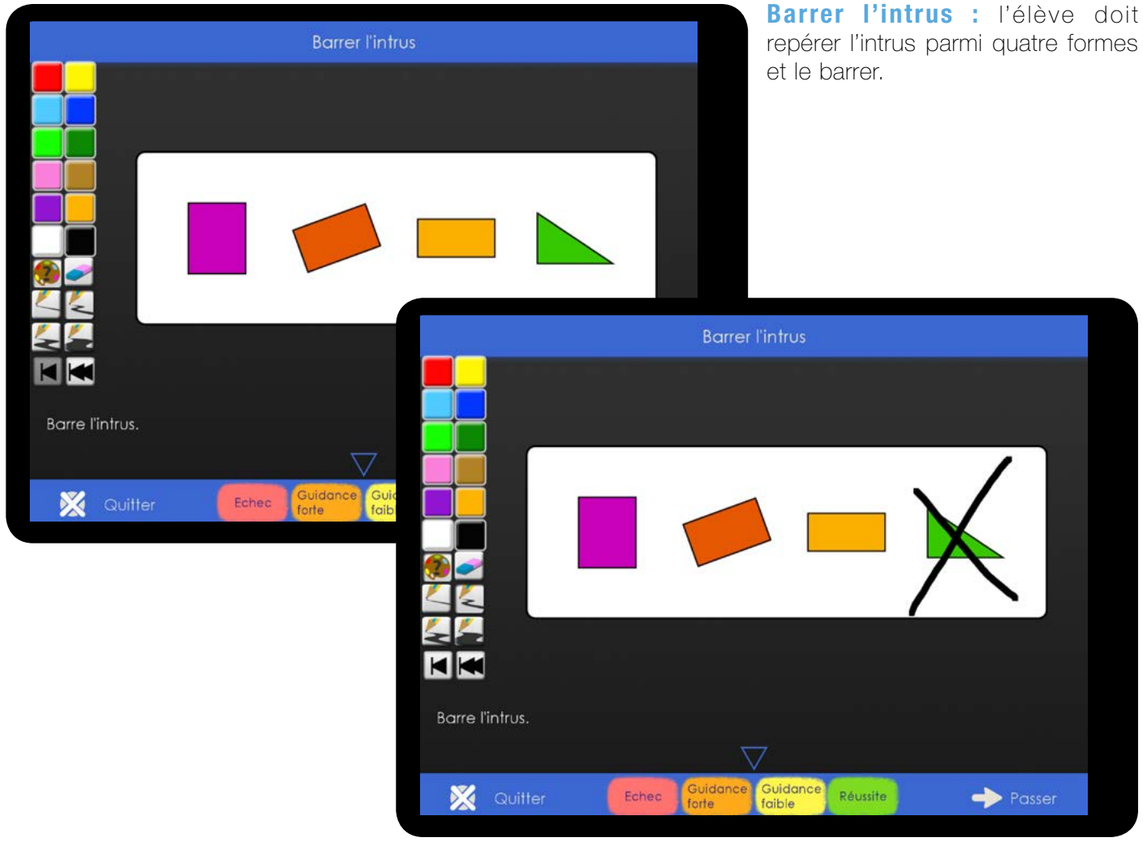
- Dans un premier temps, l'élève apprend à ranger les formes qui vont ensemble.
- Il apprend ensuite à identifier un intrus parmi quatre formes. Deux modalités sont proposées selon l'activité : retirer ou barrer l'intrus.



Trier les formes : dans cette activité, l'élève doit ranger les formes dans un tableau.



Trouver l'intrus : l'élève doit repérer l'intrus parmi quatre formes et le sortir du cadre.



Barrer l'intrus : l'élève doit repérer l'intrus parmi quatre formes et le barrer.



Descriptif de la matière 159

Maîtriser l'action courir 160

Apprendre à courir 162

Connaître le vocabulaire 164

Connaître et respecter les règles de sécurité 166

Fournir des efforts 168

Prendre des repères..... 170

Maîtriser l'action sauter 172

Apprendre à sauter..... 174

Connaître le vocabulaire 176

Connaître et respecter les règles de sécurité 178

Fournir des efforts 180

Prendre des repères..... 182

Maîtriser l'action lancer 184

Apprendre à lancer..... 186

Connaître le vocabulaire 188

Connaître et respecter les règles de sécurité 190

Fournir des efforts 192

Prendre des repères..... 194

Découvrir le monde du sport 196

Savoir où faire du sport..... 198

Connaître sports, matériels et tenues 200

Reconnaître des émotions 202

Connaître son corps..... 204

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

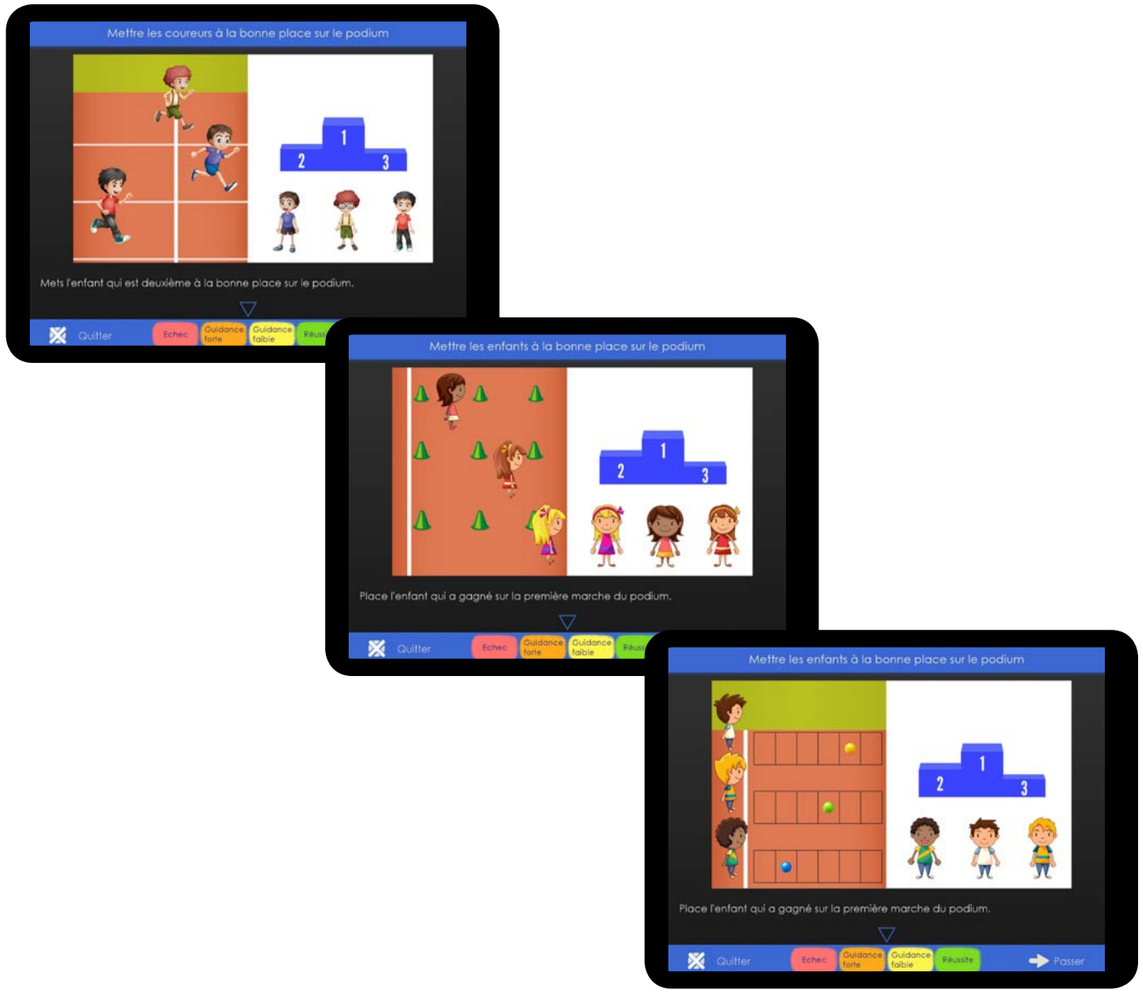
Descriptif de la matière

Cette partie de l'application School permet de travailler en EPS un des champs d'apprentissage des programmes de l'Éducation nationale, celui de *produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée*.

Les domaines abordés recouvrent trois activités d'athlétisme : courir, sauter et lancer. Certaines activités sont propres à chaque discipline (apprentissage de l'action, éléments de performance…) ; d'autres sont déclinées de façon similaire dans les trois disciplines (vocabulaire, étapes de l'action, sécurité…).

Nous y avons ajouté un quatrième domaine, *s'approprier une culture sportive*, afin de permettre à tout élève d'avoir accès ou de comprendre les diverses pratiques sportives.

Ces domaines de compétences se travaillent à la fois à l'aide de la tablette pour soutenir la compréhension, et en situation réelle afin de développer des habilités motrices et des compétences de sociabilisation. Il s'agit aussi d'expérimenter le plaisir de la pratique sportive avec les autres.



MAÎTRISER L'ACTION COURIR

Progression

MAÎTRISE DES GESTES ET DU VOCABULAIRE

Apprendre à courir

Connaître le vocabulaire

MAÎTRISE DES RÈGLES DE SÉCURITÉ

Connaître et respecter les règles de sécurité

MOBILISATION DES RESSOURCES

Fournir des efforts

Prendre des repères



MAÎTRISER L'ACTION COURIR

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à améliorer ses capacités à courir. En élargissant ses connaissances et sa compréhension, il va pouvoir mieux mobiliser ses ressources pour agir avec son corps. Il expérimentera la pratique de cette activité tant de façon individuelle qu'au sein d'un groupe de pairs.

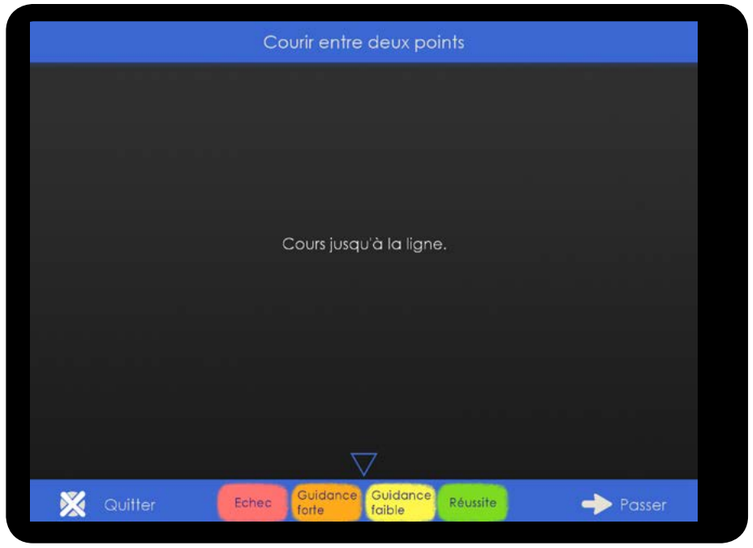


Objectif :

Comprendre ce qu'est l'action courir et la mettre en œuvre.

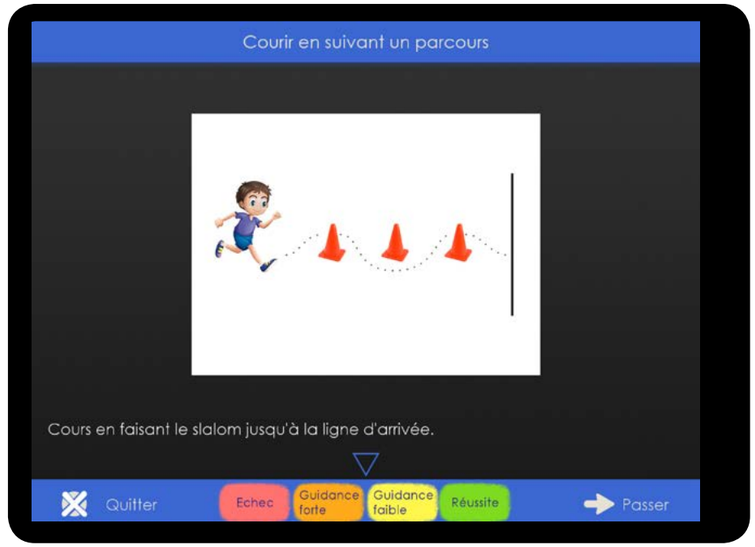
Éléments de progression :

- Certaines activités se font sur la tablette, d'autres en situation. C'est à l'accompagnant de choisir, en fonction de l'élève, l'ordre dans lequel faire ces activités.
- Chaque étape d'une course est identifiée et travaillée séparément des autres : le départ (posture, signal), le parcours (d'un point à l'autre), puis l'arrivée (repère, signal).
- La course est également travaillée dans sa globalité et ses diverses composantes (reconnaître quelqu'un qui court, remettre les étapes d'une course dans l'ordre).



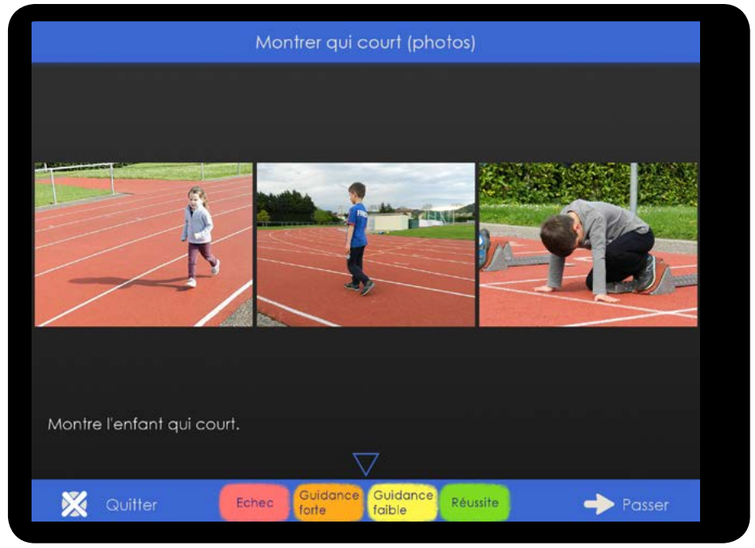
Courir entre deux points : dans cette activité, l'élève doit courir d'un repère à un autre en suivant les informations données dans la consigne.

D'autres activités permettent de travailler l'action de courir : démarrer ou s'arrêter au signal sonore, débuter sa course de diverses façons, courir en suivant un parcours.



Courir en suivant un parcours : l'adulte prépare le matériel selon les consignes. L'élève doit courir en respectant les parcours.

La visualisation sur la tablette peut permettre à l'élève de mieux anticiper le parcours qu'il doit suivre.



Montrer qui court (photos) : l'élève doit toucher la photo de la personne en train de courir. Deux autres photos montrent des personnes en train de réaliser une autre action motrice.

CONNAÎTRE LE VOCABULAIRE



Objectif :

Maîtriser un vocabulaire spécifique.

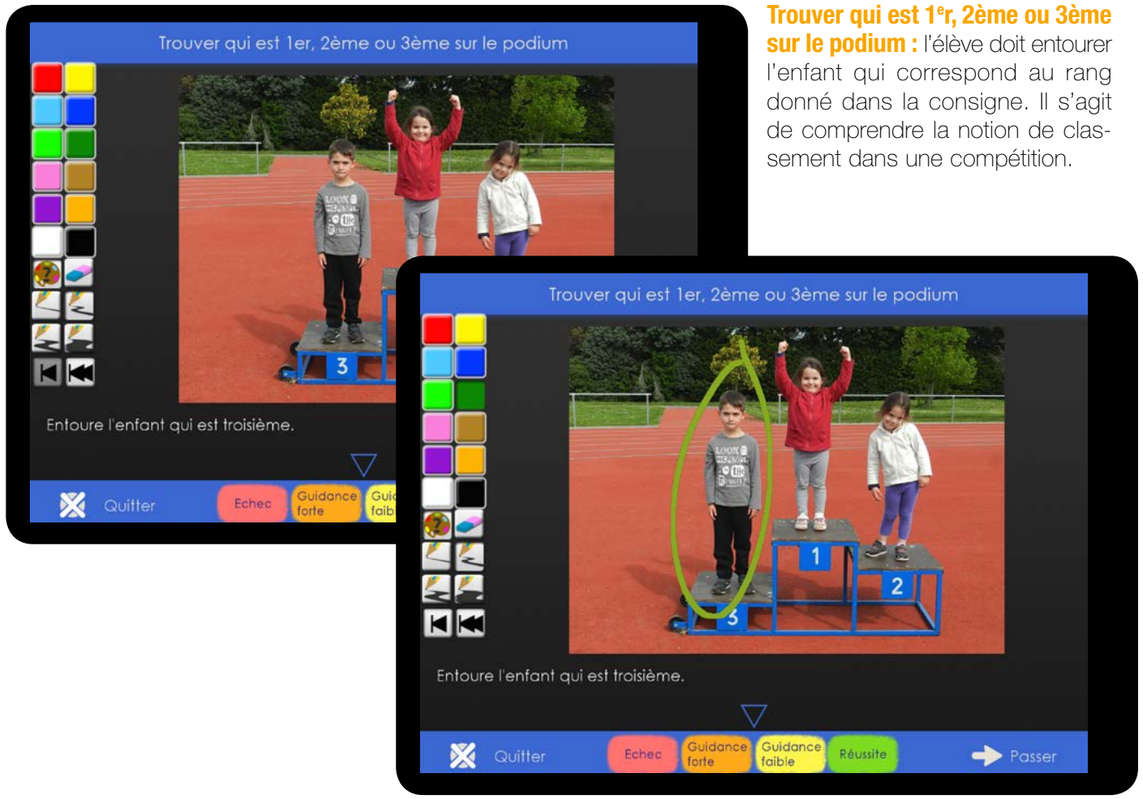
Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à reconnaître et nommer les mots de vocabulaire concernant le matériel et les tenues.
- Il travaille ensuite la notion de classement dans une course à travers des activités de repérage et de placement.
- Enfin, des puzzles et des activités d'association permettent de réutiliser le vocabulaire travaillé.

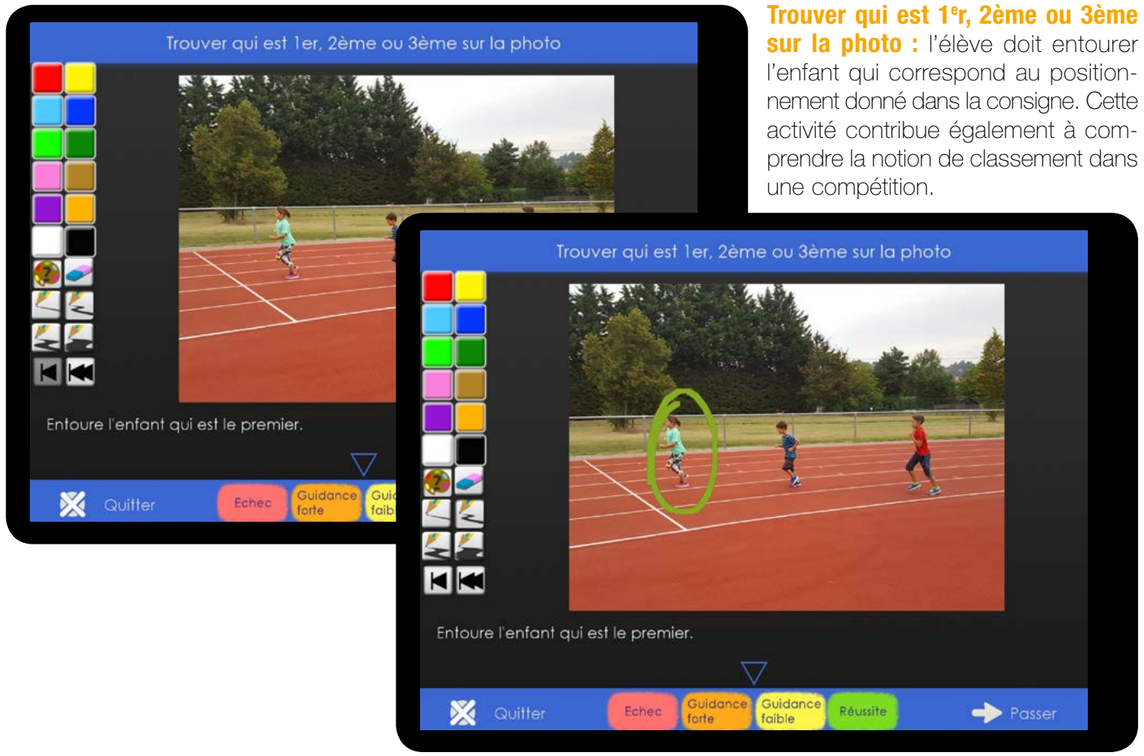


Montrer le matériel : dans cette activité, l'élève doit toucher l'image qui correspond à l'objet indiqué par la consigne.

Une autre activité permet à l'élève de nommer le matériel.



Trouver qui est 1er, 2ème ou 3ème sur le podium : l'élève doit entourer l'enfant qui correspond au rang donné dans la consigne. Il s'agit de comprendre la notion de classement dans une compétition.



Trouver qui est 1er, 2ème ou 3ème sur la photo : l'élève doit entourer l'enfant qui correspond au positionnement donné dans la consigne. Cette activité contribue également à comprendre la notion de classement dans une compétition.

CONNAÎTRE ET RESPECTER LES RÈGLES DE SÉCURITÉ

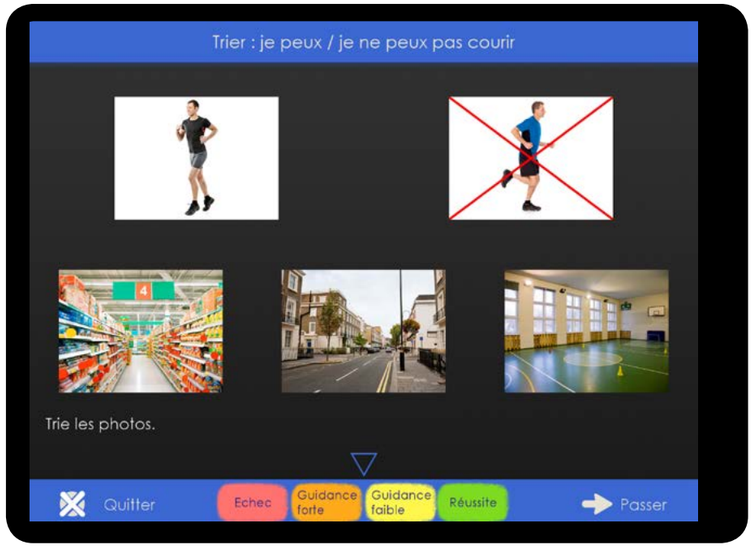


Objectif :

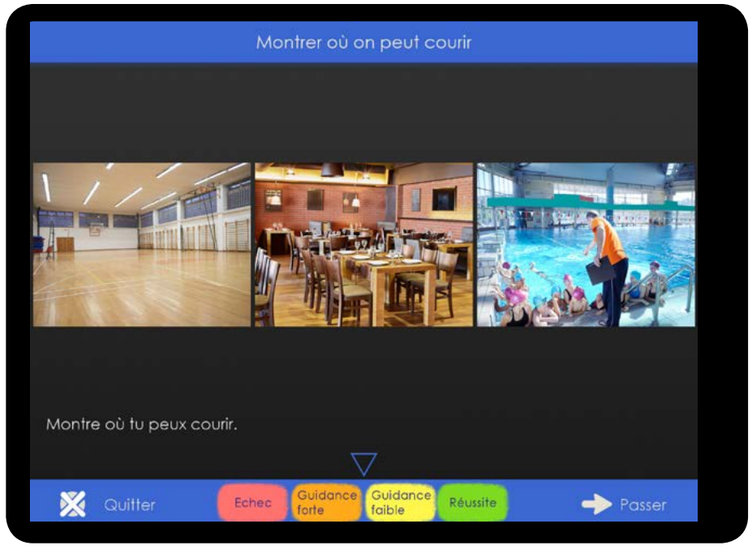
Courir en toute sécurité.

Éléments de progression :

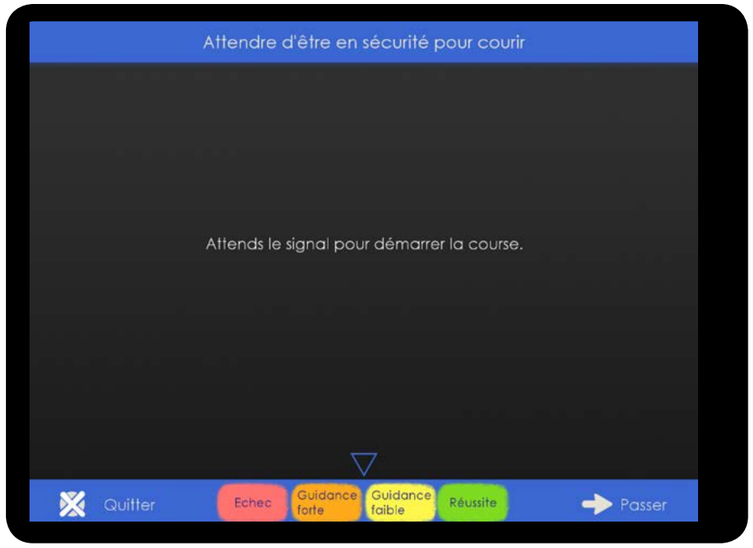
- L'élève apprend à distinguer les lieux et les situations où il est autorisé à courir et ceux où il est dangereux de le faire.
- La personnalisation possible de certaines activités permet cet apprentissage dans l'environnement proche, avant de généraliser à des lieux moins familiers. Une fois cet apprentissage effectué sur la tablette, l'élève peut le mettre en œuvre en situation sur le terrain.



Trier : je peux/je ne peux pas courir : l'élève doit ranger trois photos selon qu'elles représentent un lieu où l'on peut courir en sécurité ou pas.



Montrer où on peut courir : dans cette activité, l'élève doit toucher la photo du lieu où il a le droit de courir, en toute sécurité. Deux autres photos montrent des lieux où il peut être dangereux de courir, et où cela lui sera donc interdit.



Attendre d'être en sécurité pour courir : l'élève travaille les consignes de sécurité en situation d'activité sportive avec le groupe.



Objectif :

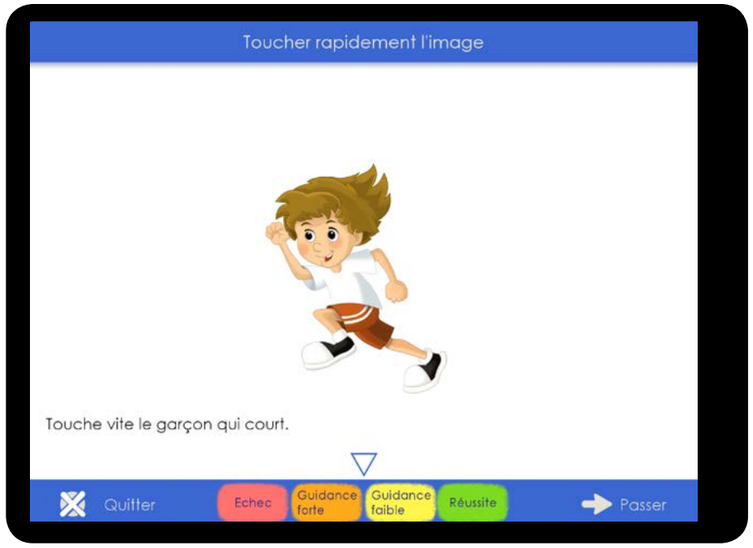
Comprendre la notion de vitesse.

Éléments de progression :

- La notion de vitesse est abordée ici par le biais d'activités dans lesquelles il faut agir vite ou au contraire savoir attendre.



Attendre la fin de l'action : ici, l'élève apprend au contraire à attendre. Il doit toucher le personnage seulement lorsqu'il a terminé sa course.



Toucher rapidement l'image : dans cette activité, l'élève travaille ici la notion de rapidité en touchant le plus rapidement possible l'image qui apparaît.



Tracer en tenant compte des obstacles : l'élève doit ici tracer sur l'image le parcours demandé en tenant compte des obstacles.

PRENDRE DES REPÈRES

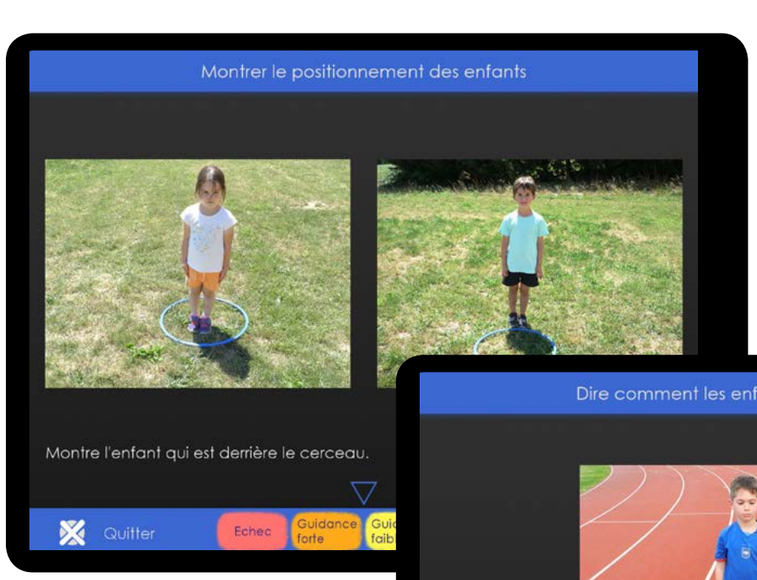


Objectif :

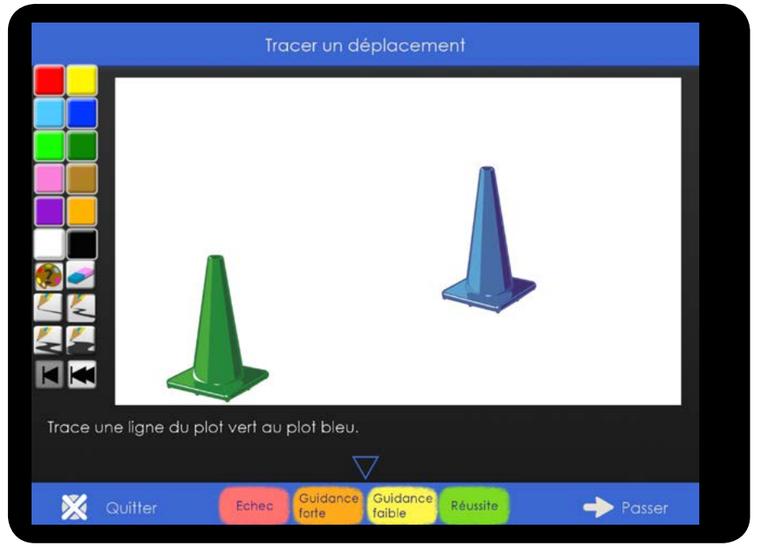
Maîtriser des notions de topologie et de mesure.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à reconnaître et nommer les positionnements.
- Des activités de tracé et de placement sur la tablette permettent ensuite à l'élève d'utiliser le vocabulaire travaillé.
- Enfin, l'utilisation d'un chronomètre sur le terrain en situation réelle lui permet d'apprendre à mesurer la durée d'une course.



Montrer le positionnement des enfants/Dire comment les enfants sont positionnés : dans ces activités, l'élève doit repérer les positionnements des enfants. Il doit montrer la photo correspondant à la description faite par l'adulte ou dire où se trouve l'enfant (devant, derrière, entre, à côté, à droite, à gauche...).



Tracer un déplacement : l'élève doit tracer sur la tablette un déplacement entre deux points.

Cette activité peut être réalisée en préparation de l'activité en situation, ou après celle-ci.





Mettre le matériel/les personnages au bon endroit : l'élève doit faire glisser le matériel à l'endroit indiqué par la consigne.

MAÎTRISER L'ACTION SAUTER

Progression

MAÎTRISE DES GESTES ET DU VOCABULAIRE

Apprendre à sauter

Connaître le vocabulaire

MAÎTRISE DES RÈGLES DE SÉCURITÉ

Connaître et respecter les règles de sécurité

MOBILISATION DES RESSOURCES

Fournir des efforts

Prendre des repères



MAÎTRISER L'ACTION SAUTER

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à améliorer ses capacités à sauter. En élargissant ses connaissances et sa compréhension, il va pouvoir mieux mobiliser ses ressources pour agir avec son corps. La pratique de cette activité le conduira à apprendre à sauter en longueur, en hauteur, à sauter des obstacles.

APPRENDRE À SAUTER

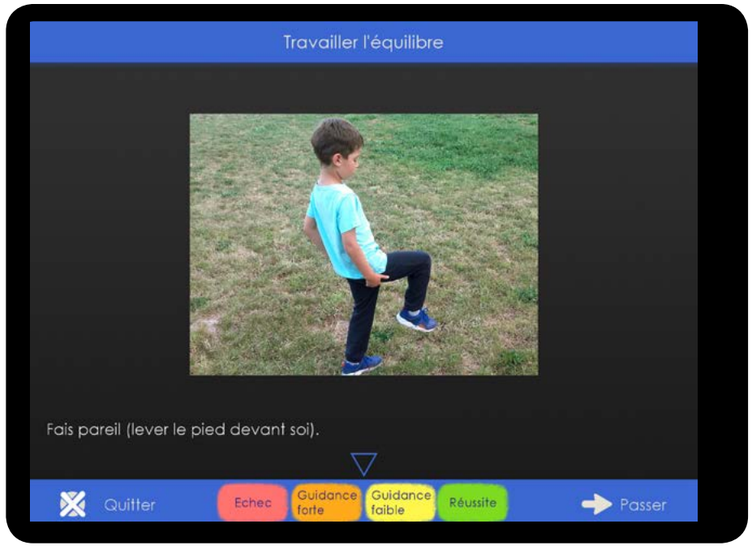


Objectif :

Comprendre ce qu'est l'action sauter et la mettre en œuvre.

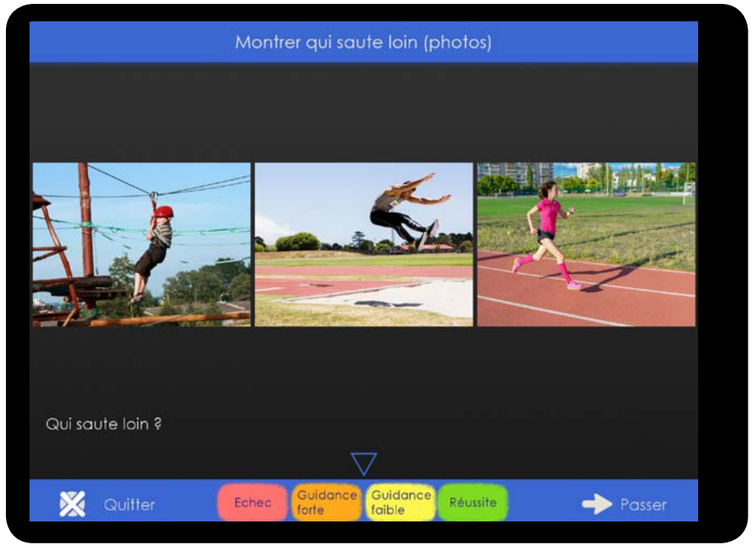
Éléments de progression :

- Certaines activités sont travaillées sur la tablette, d'autres en situation. C'est à l'accompagnant de choisir, en fonction de l'élève, l'ordre dans lequel faire ces activités.
- Un travail sur la maîtrise de l'équilibre est proposé avant d'aborder l'apprentissage des différentes façons de sauter (haut, loin, sur un pied ou sur deux pieds).
- Le saut est également travaillé dans sa globalité et ses diverses composantes (reconnaître quelqu'un qui saute loin ou haut, remettre les étapes d'un saut dans l'ordre).



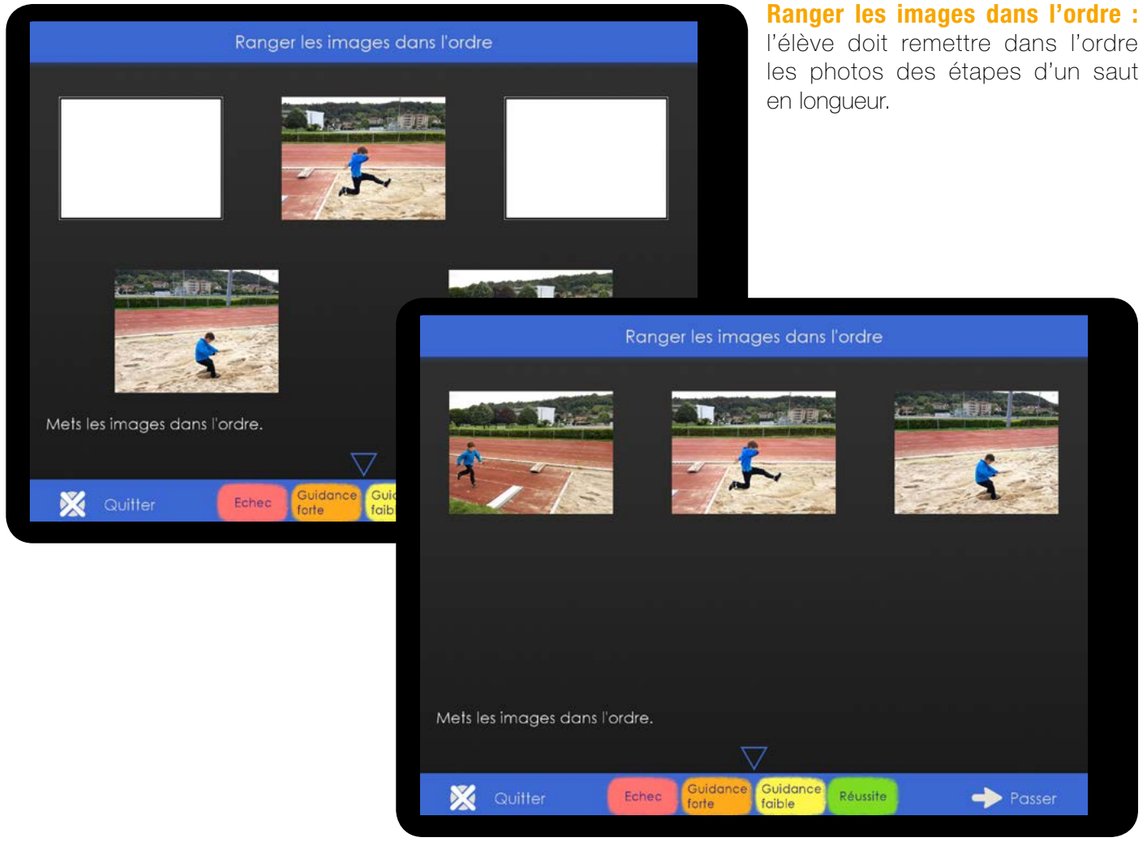
Travailler l'équilibre : dans cette activité, l'élève doit produire des actions qui lui apprennent à tenir en équilibre.

Des photos sont présentées à l'écran pour illustrer l'action attendue.



Montrer qui saute loin (photos) : l'élève doit choisir la photo de la personne en train de sauter en longueur. Deux autres photos présentent d'autres activités sportives.

Des activités similaires sont proposées à partir de dessins, et également pour le saut en hauteur.



Ranger les images dans l'ordre : l'élève doit remettre dans l'ordre les photos des étapes d'un saut en longueur.

CONNAÎTRE LE VOCABULAIRE

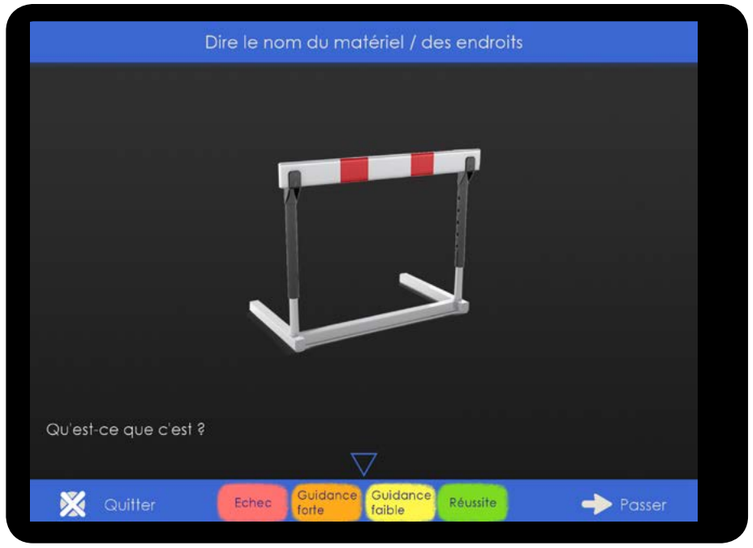


Objectif :

Maîtriser un vocabulaire spécifique.

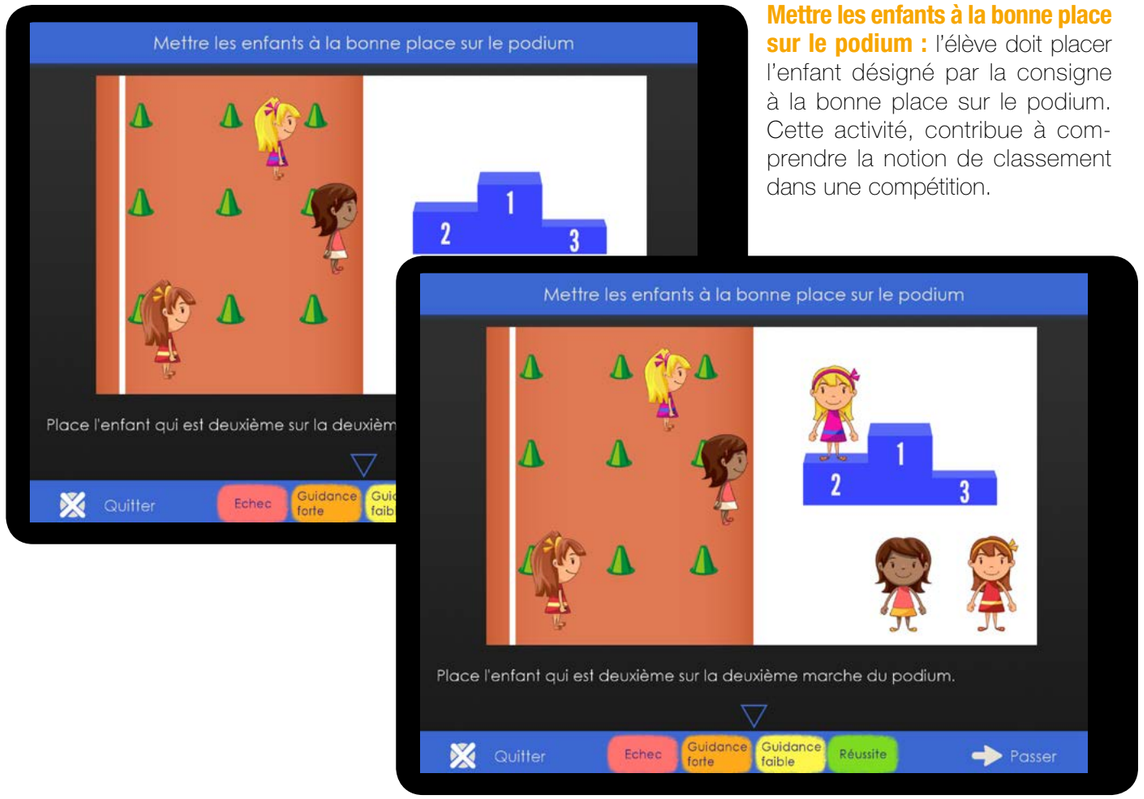
Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à reconnaître et nommer les mots de vocabulaire concernant le matériel, les tenues et les lieux.
- Il travaille ensuite la notion de classement à travers des activités de repérage et de placement.
- Enfin, des puzzles et des activités d'association permettent de réutiliser le vocabulaire travaillé.



Dire le nom du matériel/des endroits : dans cette activité, l'élève doit nommer le matériel présenté sur les photos.

Une autre activité permet à l'élève de montrer le matériel.



Mettre les enfants à la bonne place sur le podium : l'élève doit placer l'enfant désigné par la consigne à la bonne place sur le podium. Cette activité, contribue à comprendre la notion de classement dans une compétition.



Faire des puzzles : l'élève doit réaliser le puzzle en faisant glisser les pièces dans le cadre sur la gauche de l'écran.

CONNAÎTRE ET RESPECTER LES RÈGLES DE SÉCURITÉ

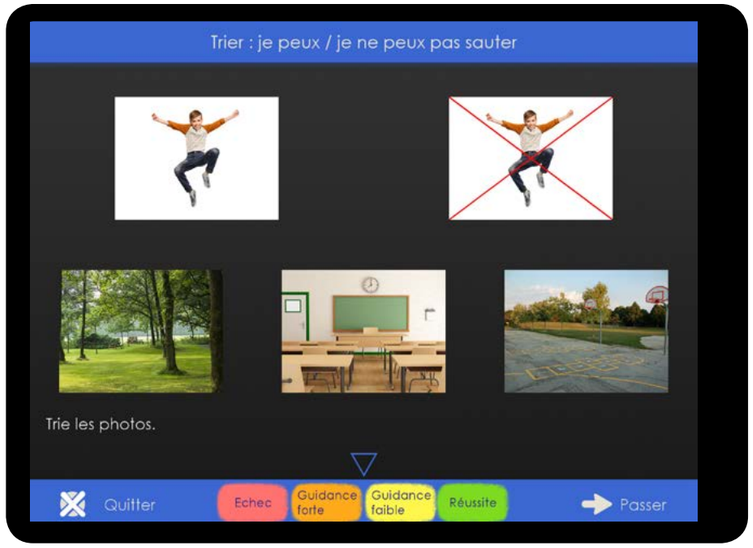


Objectif :

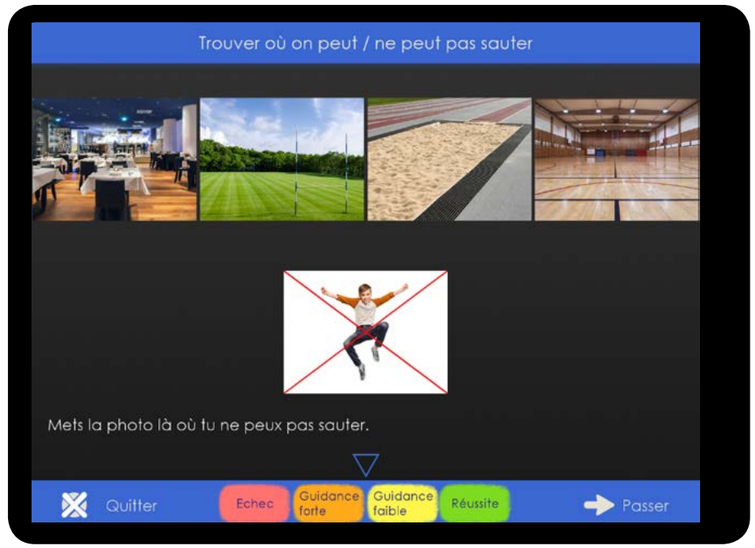
Sauter en toute sécurité.

Éléments de progression :

- L'élève apprend à distinguer les lieux et les situations où il est autorisé à sauter et ceux où il est dangereux de le faire.
- La personnalisation possible de certaines activités permet cet apprentissage dans l'environnement proche, avant de généraliser à des lieux moins familiers. Une fois cet apprentissage effectué sur la tablette, l'élève peut le mettre en œuvre en situation sur le terrain.



Trier : je peux/je ne peux pas sauter : l'élève doit ranger trois photos selon qu'elles représentent un lieu où l'on peut sauter en sécurité ou pas.



Trouver où on peut/ne peut pas sauter : quatre photos de lieux sont présentées à l'écran. L'élève doit glisser l'image du bas sur le lieu correspondant à la consigne « je peux sauter » ou « je ne peux pas sauter ».



Attendre d'être en sécurité pour sauter : l'élève travaille les consignes de sécurité en situation d'activité sportive avec le groupe.



Objectif :

Sauter haut, sauter loin.

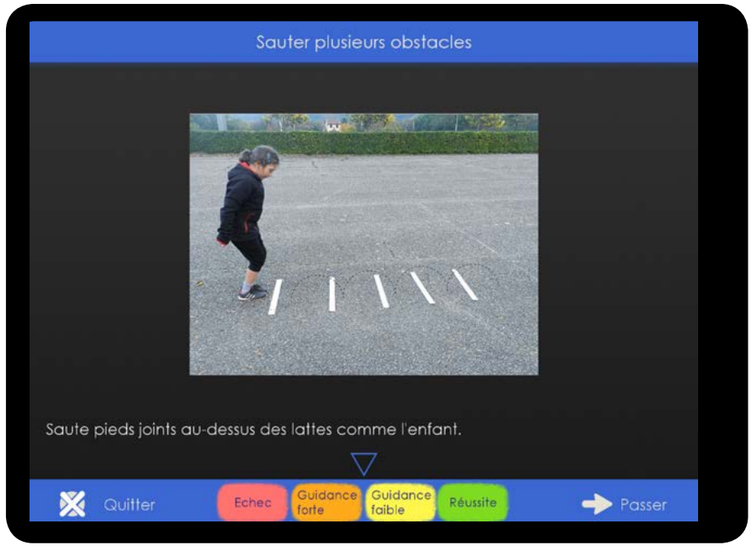
Éléments de progression :

- Les activités suivantes nécessitent d'avoir travaillé au préalable la compétence *Apprendre à sauter* (voir page 174).
- Par la pratique de divers exercices (sauter haut, saut loin, sauter un obstacle, sauter plusieurs fois), l'élève apprend à améliorer ses performances.
- Grâce aux situations présentées sur la tablette, l'élève comprend les notions de longueur et de hauteur. Dans ces activités, l'élève doit identifier sur photos ou dessins la personne qui saute le plus/moins loin ou le plus/moins haut. Dans une dernière activité, l'élève travaille la représentation des sauts sur la tablette.



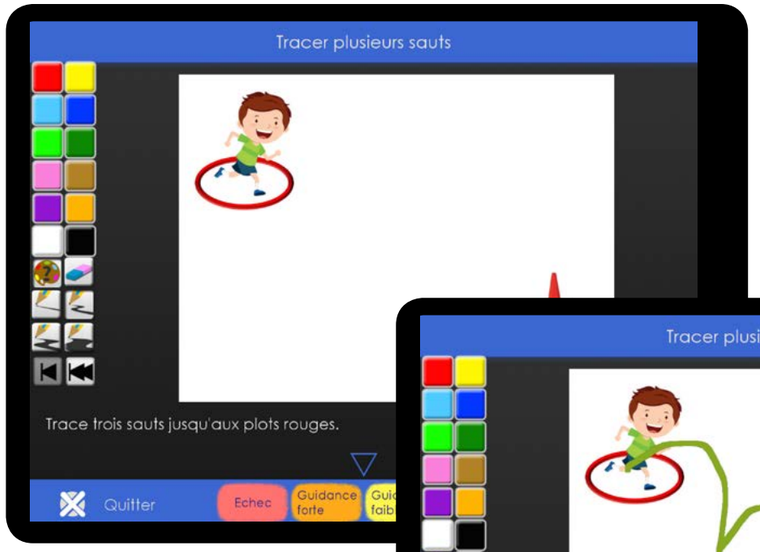
Sauter de plus en plus loin : dans cette activité, l'élève doit sauter au-delà de la ligne que l'adulte place de plus en plus loin. La graduation des sauts lui permet de prendre conscience de ses progrès.

Une autre activité permet à l'élève de s'entraîner à sauter de plus en plus haut.



Sauter plusieurs obstacles : l'élève doit sauter plusieurs obstacles.

Ici, l'entraînement physique porte sur la répétition de sauts identiques.



Tracer plusieurs sauts : l'élève doit représenter des sauts par un tracé.

Cette activité peut être réalisée en préparation de l'activité en situation, ou après celle-ci.

PRENDRE DES REPÈRES

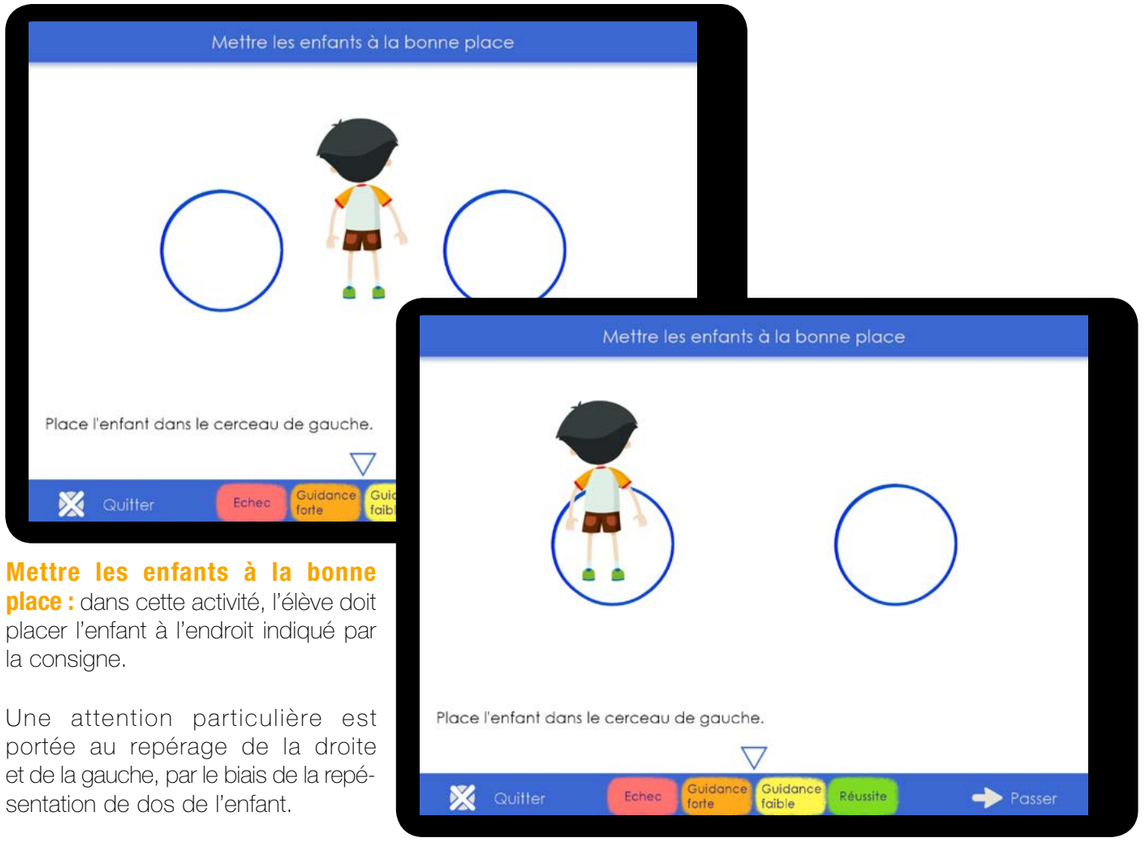


Objectif :

Maîtriser des notions de topologie et de mesure.

Éléments de progression :

- Les positionnements sont travaillés en situation, puis sur la tablette par le placement de personnages par rapport à des objets.
- L'utilisation d'un décamètre sur le terrain en situation réelle, ou sur la tablette par des activités de tracé ou de placement, permet à l'élève d'apprendre à mesurer la longueur d'un saut.

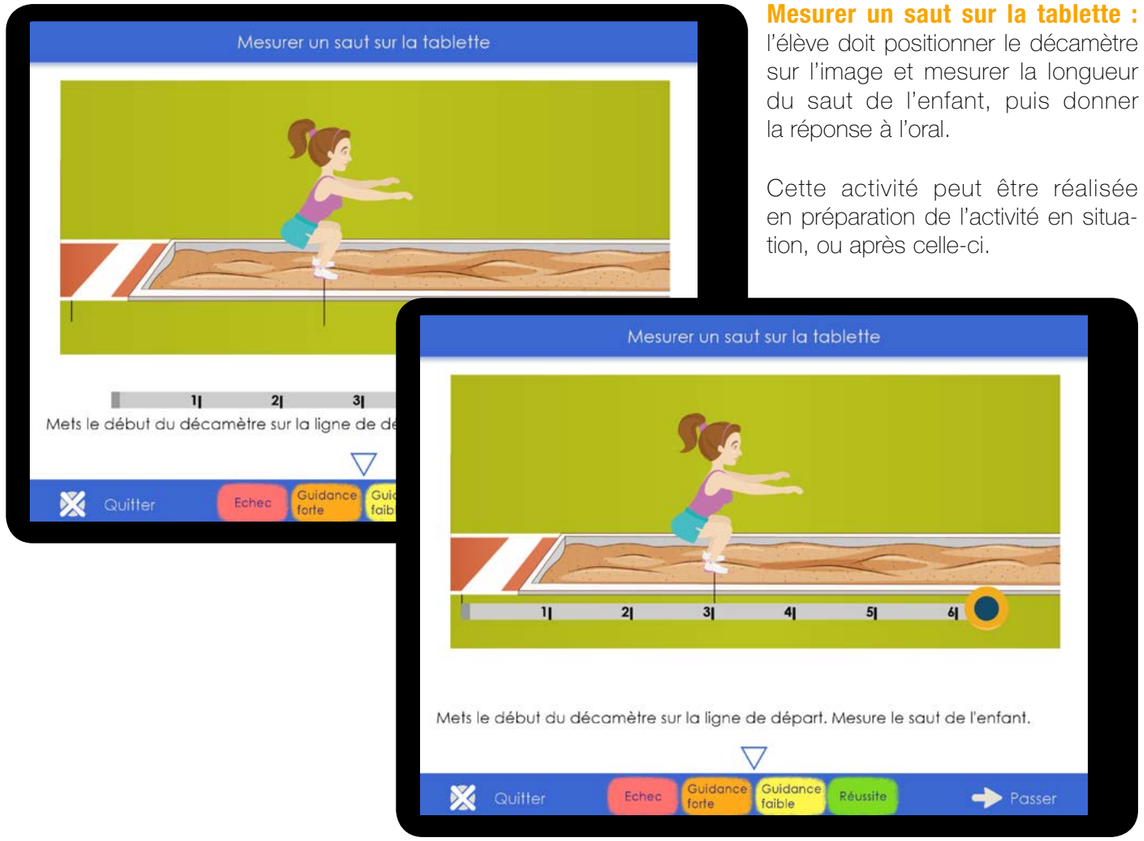


Mettre les enfants à la bonne place : dans cette activité, l'élève doit placer l'enfant à l'endroit indiqué par la consigne.

Une attention particulière est portée au repérage de la droite et de la gauche, par le biais de la représentation de dos de l'enfant.



Mesurer un saut sur le terrain : l'élève apprend à positionner un décamètre et à l'utiliser pour mesurer la longueur d'un saut. Il doit prendre en photo le résultat.



Mesurer un saut sur la tablette : l'élève doit positionner le décamètre sur l'image et mesurer la longueur du saut de l'enfant, puis donner la réponse à l'oral.

Cette activité peut être réalisée en préparation de l'activité en situation, ou après celle-ci.

MAÎTRISER L'ACTION LANCER

Progression

MAÎTRISE DES GESTES ET DU VOCABULAIRE

- **Apprendre à lancer**
- **Connaître le vocabulaire**

MAÎTRISE DES RÈGLES DE SÉCURITÉ

- **Connaître et respecter les règles de sécurité**

MOBILISATION DES RESSOURCES

- **Fournir des efforts**
- **Prendre des repères**



MAÎTRISER L'ACTION LANCER

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à améliorer ses capacités à lancer. En élargissant ses connaissances et sa compréhension, il va pouvoir mieux mobiliser ses ressources pour agir avec son corps. La pratique de cette activité le conduira à apprendre à lancer loin, à lancer haut, à lancer divers objets.

APPRENDRE À LANCER



Objectif :

Comprendre ce qu'est l'action lancer et la mettre en œuvre.

Éléments de progression :

- Certaines activités sont travaillées sur la tablette, d'autres en situation. C'est à l'accompagnant de choisir, en fonction de l'élève, l'ordre dans lequel faire ces activités.
- Le geste lancer est décomposé et chaque étape est identifiée et travaillée séparément des autres : la préparation du geste, la trajectoire du lancer, puis la fin (cible, rangement).
- Le lancer est également travaillé dans sa globalité et ses diverses composantes (reconnaître quelqu'un qui lance loin ou haut, remettre les étapes d'un lancer dans l'ordre).



Lancer de différentes façons : dans cette activité, l'élève apprend à lancer de diverses façons (par-dessus l'épaule, de côté, à deux mains…). Pour cela, il travaille la position de départ, puis le mouvement associé.

Pour passer d'une étape à l'autre, utilisez les flèches noires sur fond blanc.



Travailler les étapes du lancer : une fois les différentes façons du lancer maîtrisées, l'élève apprend ici à enchaîner toutes les étapes : se positionner, se préparer, lancer, aller chercher et ranger la balle.

Pour passer d'une étape à l'autre, utilisez les flèches noires sur fond blanc.

CONNAÎTRE LE VOCABULAIRE

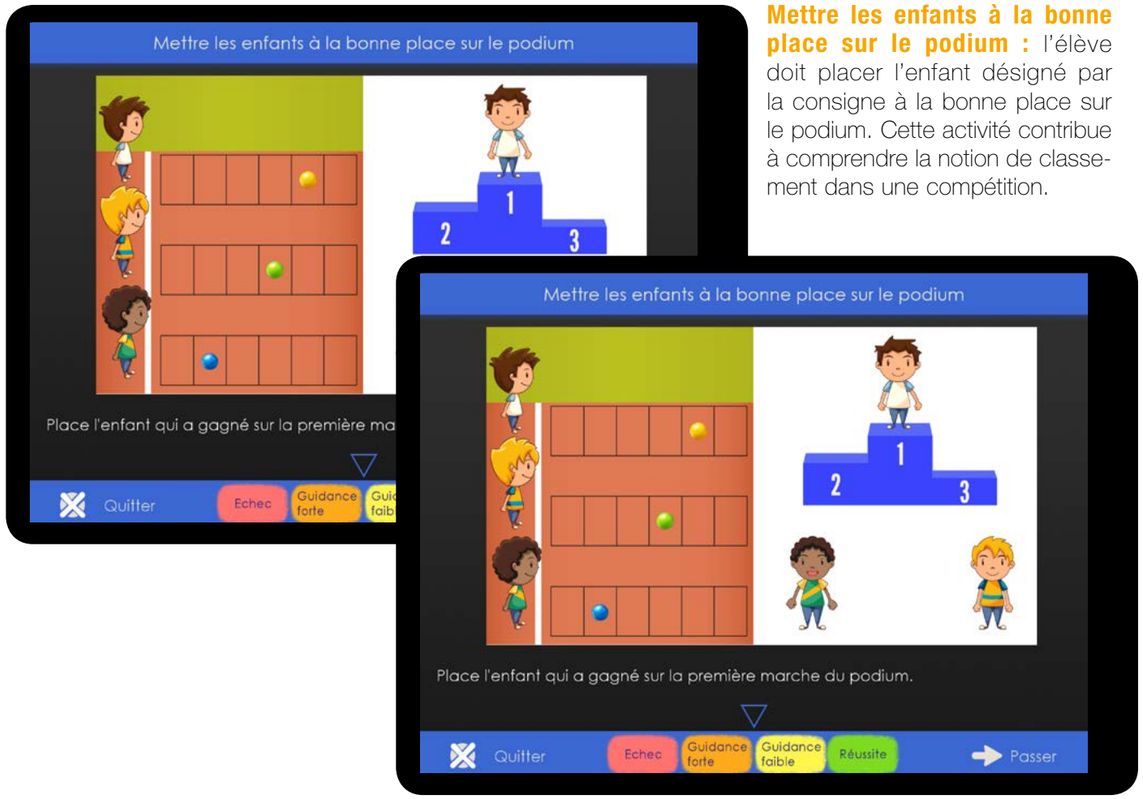


Objectif :

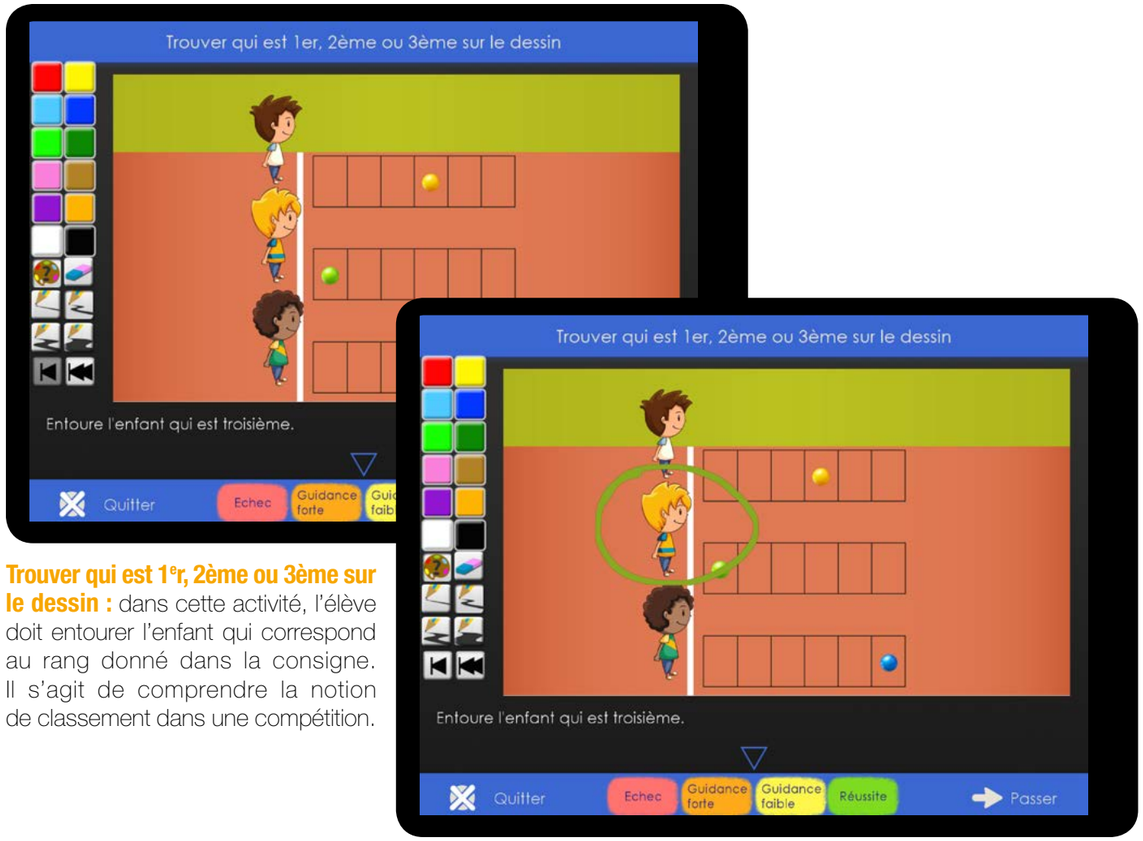
Maîtriser un vocabulaire spécifique.

Éléments de progression :

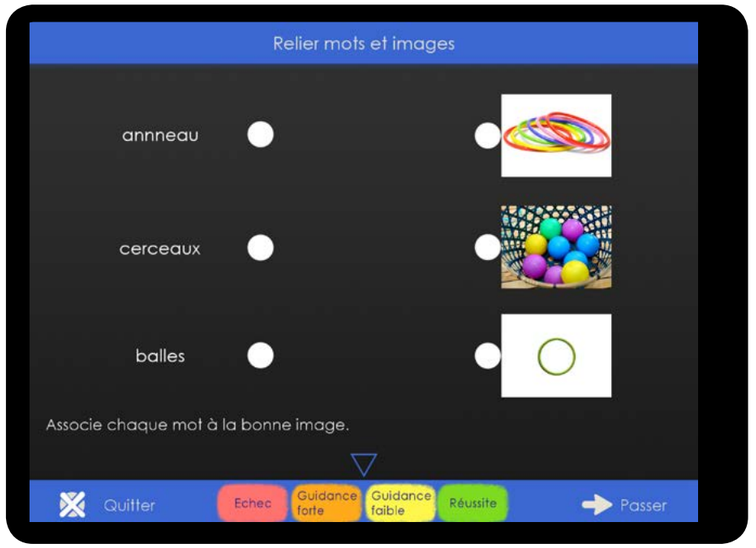
- Dans un premier temps, l'élève apprend à reconnaître et nommer les mots de vocabulaire concernant le matériel, les tenues et les lieux.
- Il travaille ensuite la notion de classement à travers des activités de repérage et de placement.
- Enfin, des puzzles et des activités d'association permettent de réutiliser le vocabulaire travaillé.



Mettre les enfants à la bonne place sur le podium : l'élève doit placer l'enfant désigné par la consigne à la bonne place sur le podium. Cette activité contribue à comprendre la notion de classement dans une compétition.



Trouver qui est 1er, 2ème ou 3ème sur le dessin : dans cette activité, l'élève doit entourer l'enfant qui correspond au rang donné dans la consigne. Il s'agit de comprendre la notion de classement dans une compétition.



Relier mots et images : l'élève doit relier les mots écrits et les photos du matériel.

CONNAÎTRE ET RESPECTER LES RÈGLES DE SÉCURITÉ

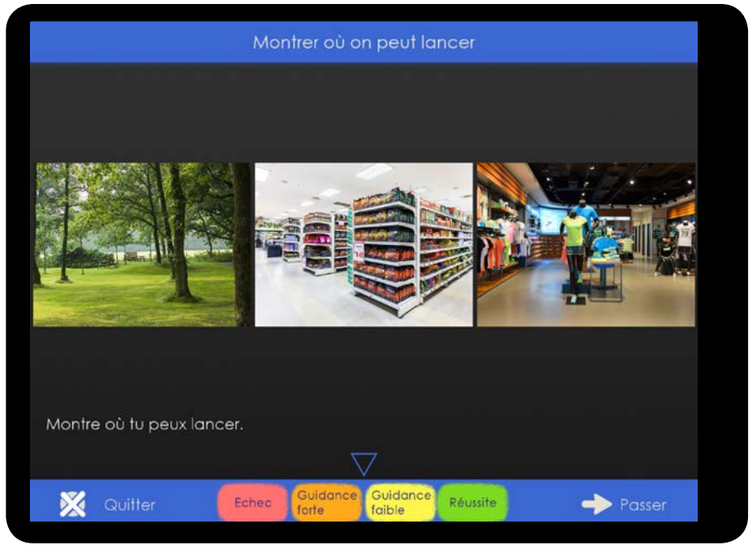


Objectif :

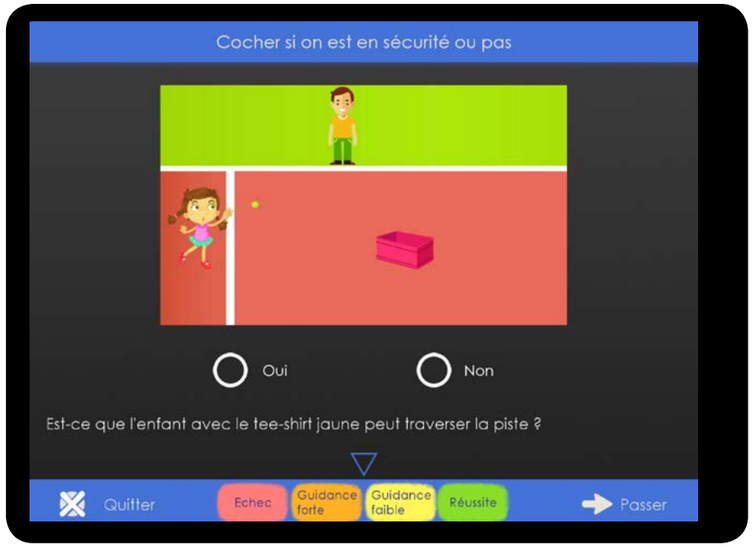
Lancer en toute sécurité.

Éléments de progression :

- L'élève apprend à distinguer les lieux et les situations où il est autorisé à lancer et ceux où il est dangereux de le faire.
- La personnalisation possible de certaines activités permet cet apprentissage dans l'environnement proche, avant de généraliser à des lieux moins familiers. Une fois cet apprentissage effectué sur la tablette, l'élève peut le mettre en œuvre en situation sur le terrain.



Montrer où on peut lancer : dans cette activité, l'élève doit toucher la photo du lieu où il a le droit de lancer, en toute sécurité. Deux autres photos montrent des lieux où il peut être dangereux de lancer, et où cela lui sera donc interdit.



Cocher si on est en sécurité ou pas : l'élève doit repérer si les règles de sécurité sont respectées ou pas en cochant la bonne réponse.



Attendre d'être en sécurité pour lancer : l'élève travaille les consignes de sécurité en situation d'activité sportive avec le groupe.

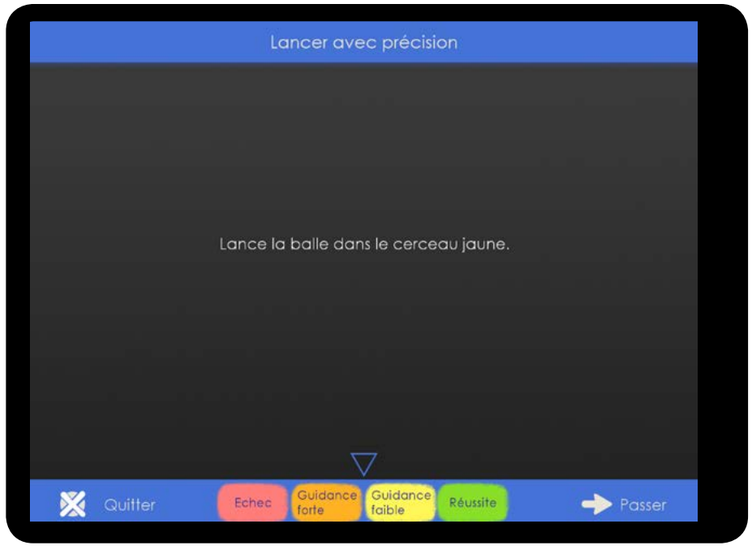


Objectif :

Lancer haut, lancer loin, lancer avec précision.

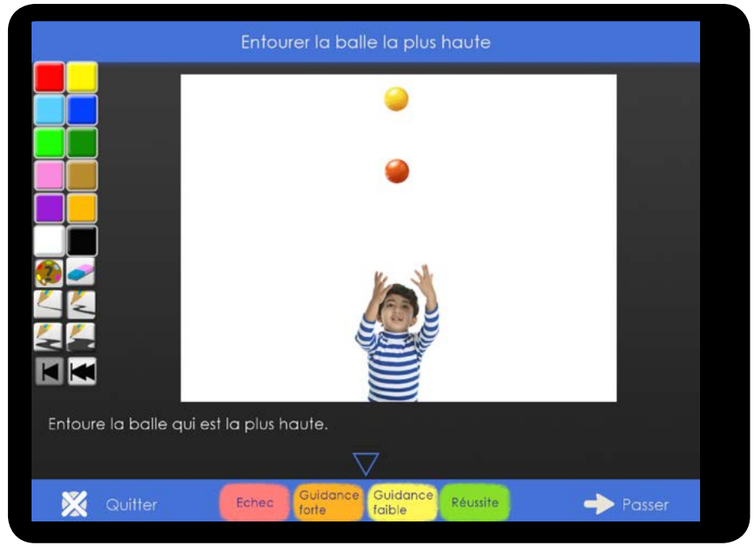
Éléments de progression :

- Les activités suivantes nécessitent d'avoir travaillé au préalable la compétence *Apprendre à lancer* (voir page 186).
- Par la pratique de divers exercices (lancer plusieurs fois, lancer avec précision, lancer loin, lancer haut), l'élève apprend à améliorer ses performances.
- Grâce aux situations présentées sur la tablette, l'élève comprend les notions de longueur et de hauteur. Dans ces activités, l'élève doit identifier sur photos ou dessins la personne qui lance le plus/moins loin ou le plus/moins haut. Dans une dernière activité, l'élève travaille la représentation des trajectoires de lancer sur la tablette.



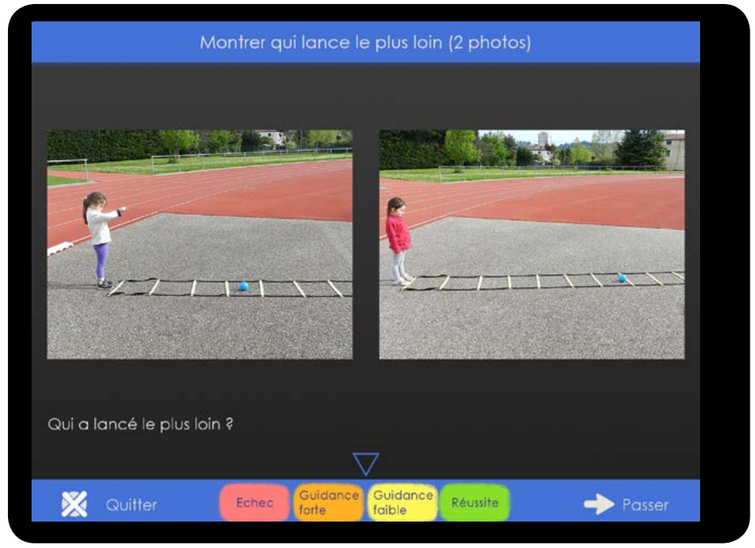
Lancer avec précision : dans cette activité, l'élève apprend à lancer de façon précise. Il doit lancer vers la cible donnée dans la consigne.

D'autres activités permettent à l'élève de s'entraîner à lancer plusieurs fois, de plus en plus haut ou de plus en plus loin.



Entourer la balle la plus haute : l'élève doit repérer et entourer la balle la plus haute.

Des activités similaires travaillent les notions « moins haut », « plus loin » et « moins loin ».



Montrer qui lance le plus loin : l'élève doit repérer la photo sur laquelle l'enfant a lancé le plus loin.

Des activités similaires travaillent les notions « moins loin », « plus haut » et « moins haut ».

PRENDRE DES REPÈRES

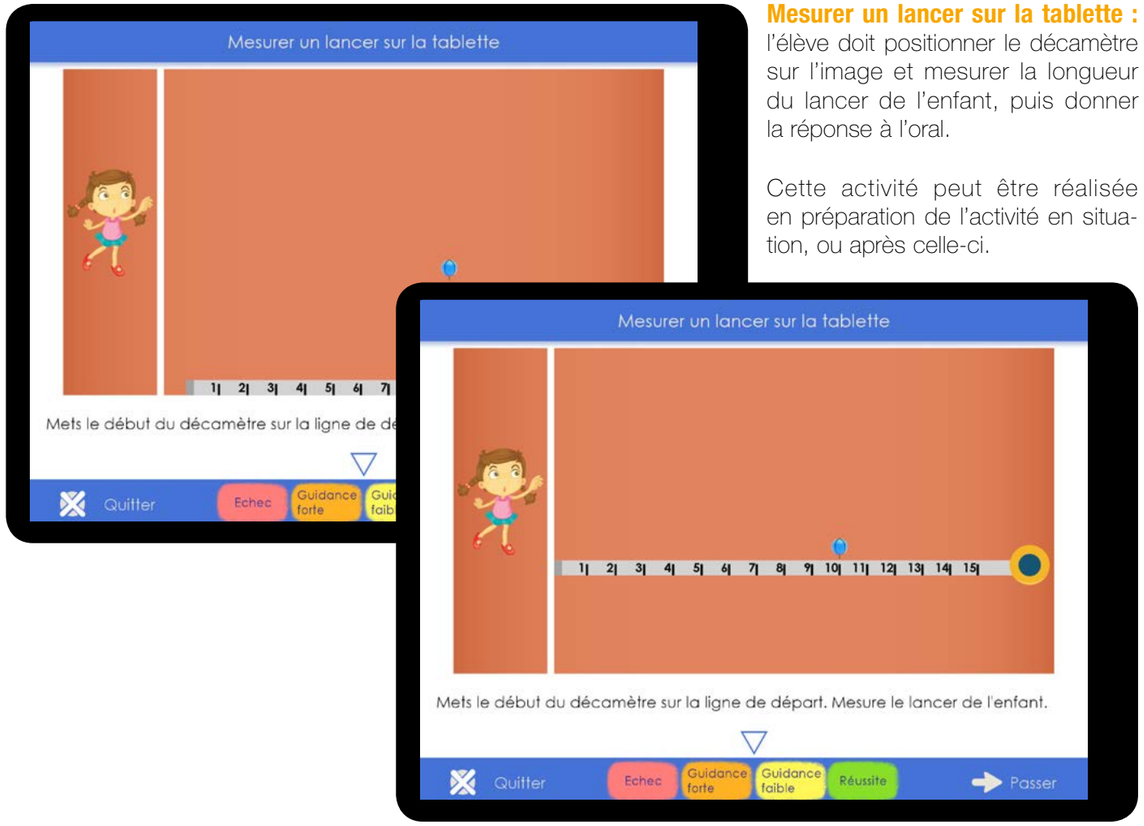


Objectif :

Maîtriser des notions de topologie et de mesure.

Éléments de progression :

- Les positionnements sont travaillés sur la tablette par le placement d'objets par rapport à des personnages ou des repères.
- L'utilisation d'un décamètre sur la tablette par des activités de placement permet à l'élève d'apprendre à mesurer la longueur d'un lancer.

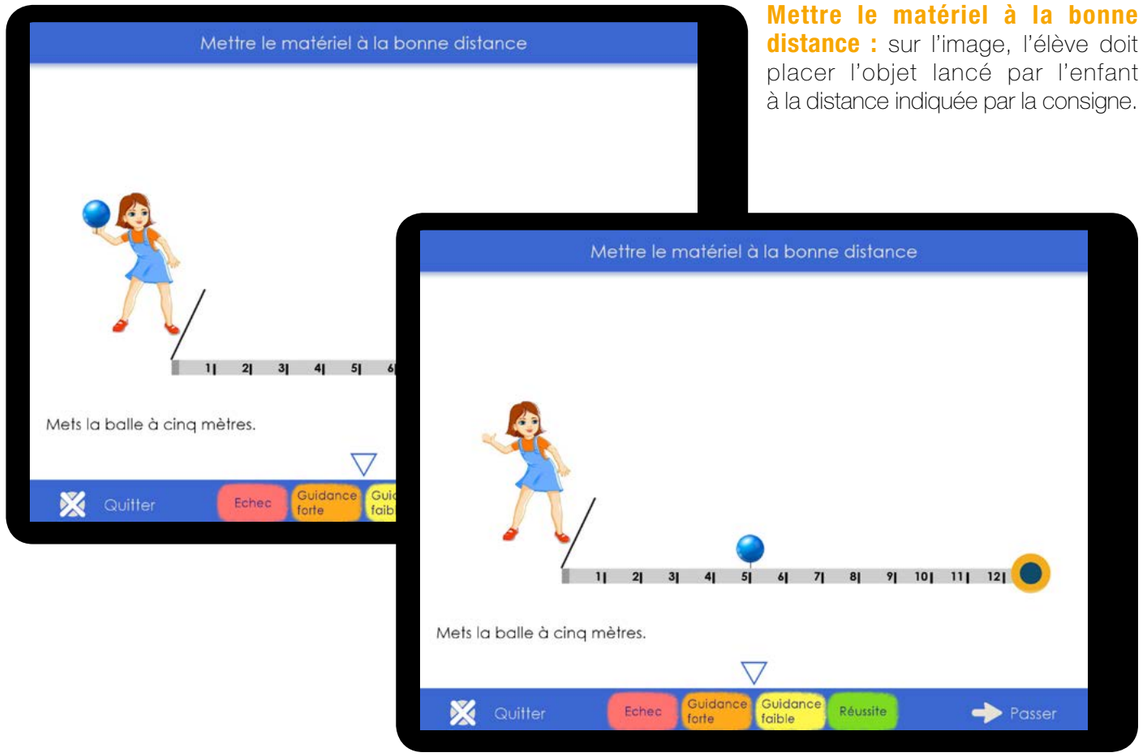


Mesurer un lancer sur la tablette : l'élève doit positionner le décamètre sur l'image et mesurer la longueur du lancer de l'enfant, puis donner la réponse à l'oral.

Cette activité peut être réalisée en préparation de l'activité en situation, ou après celle-ci.



Mettre le matériel à la bonne place : dans cette activité, l'élève doit placer le matériel au bon endroit par rapport à l'enfant ou aux enfants représentés sur l'image.



Mettre le matériel à la bonne distance : sur l'image, l'élève doit placer l'objet lancé par l'enfant à la distance indiquée par la consigne.

DÉCOUVRIR LE MONDE DU SPORT

Progression

COMPRÉHENSION DES LIENS ENTRE LIEUX, MATÉRIELS, TENUES ET PRATIQUES SPORTIVES

Savoir où faire du sport

Connaître sports, matériels et tenues

CONNAISSANCE DE SON CORPS ET DE SES ÉMOTIONS

Reconnaître des émotions

Connaître son corps



DÉCOUVRIR LE MONDE DU SPORT

Ce domaine de compétence a pour objectif de permettre à l'élève d'acquérir une culture sportive, porteuse d'une forte implication sociale. Il apprend également à reconnaître et verbaliser les émotions ressenties lors de la pratique sportive.

SAVOIR OÙ FAIRE DU SPORT

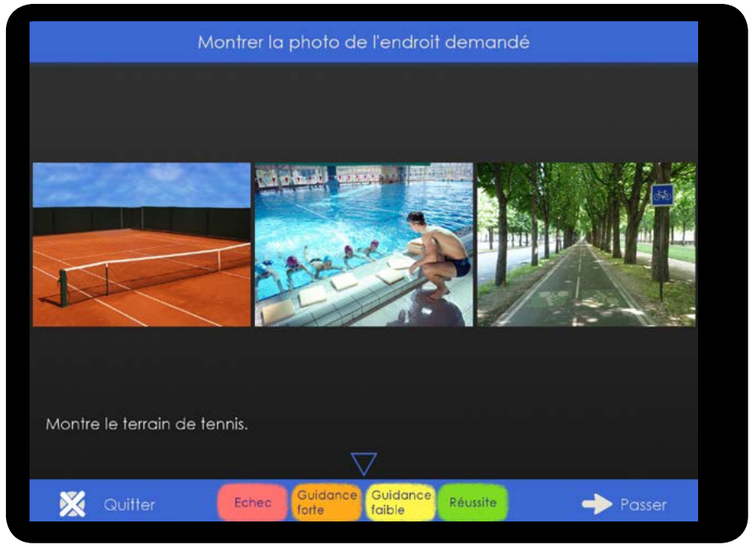


Objectif :

Reconnaître et nommer des lieux de pratique sportive.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à différencier lieux de pratique sportive et autres lieux.
- Dans les activités suivantes, il apprend à reconnaître divers lieux de pratique sportive par leur nom, puis par le sport qu'on y pratique. Par la suite, il doit nommer les lieux de pratique sportive.
- Des puzzles permettent de réutiliser de façon ludique le vocabulaire travaillé.



Montrer la photo de l'endroit demandé : parmi trois lieux où la pratique du sport est possible, l'élève doit montrer celui demandé dans la consigne.



Montrer où on peut faire du sport : dans cette activité, l'élève doit montrer la photo du lieu où il est possible de faire du sport.



Montrer où on fait le sport demandé : parmi trois lieux où la pratique du sport est possible, l'élève doit montrer celui où se pratique le sport demandé.

CONNAÎTRE SPORTS, MATÉRIELS ET TENUES

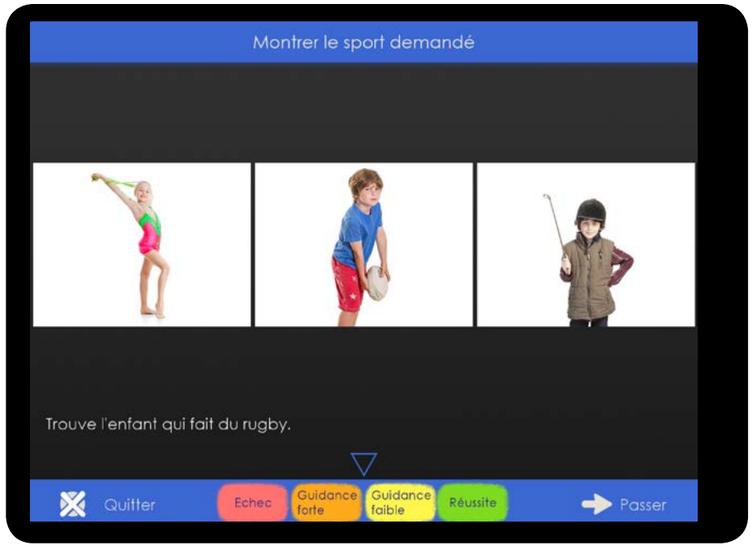


Objectif :

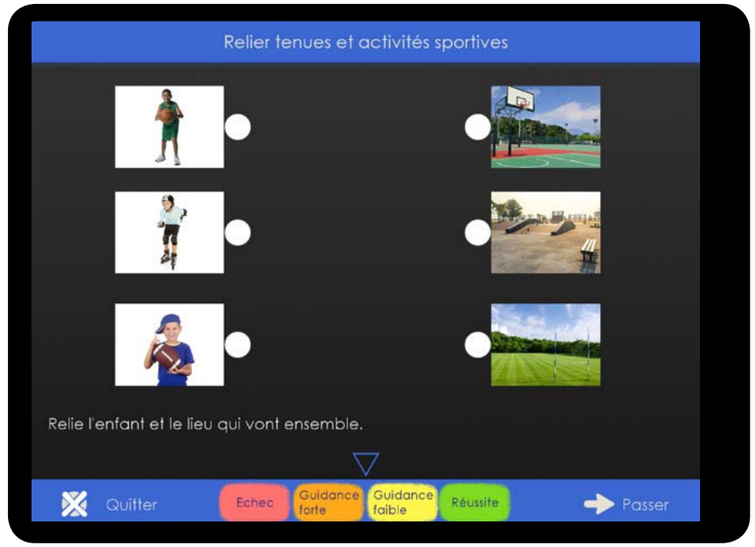
Connaître les pratiques sportives, le matériel, les tenues et lieux associés.

Éléments de progression :

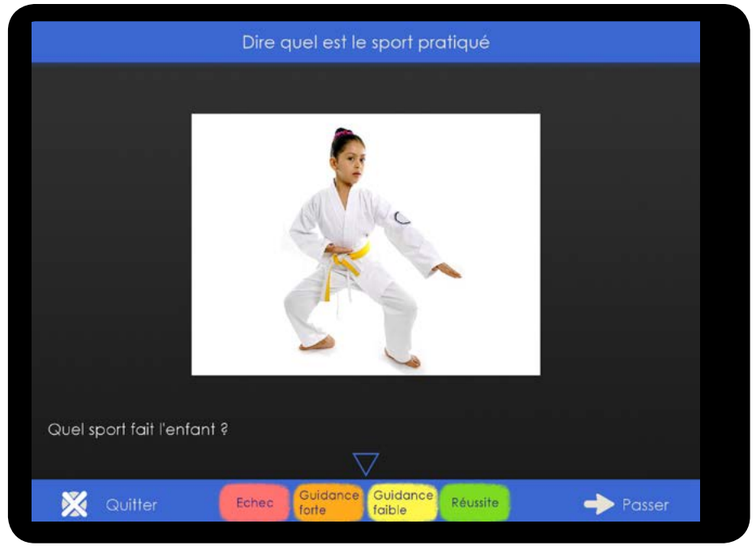
- Dans un premier temps, l'élève apprend à ranger le matériel qui va ensemble.
- L'élève apprend ensuite à reconnaître un sport selon la tenue et le matériel, à l'associer au lieu de pratique, et à le nommer.



Montrer le sport demandé : dans cette activité, l'élève doit montrer l'enfant qui pratique le sport demandé.



Relier tenues et activités sportives : l'élève doit associer chaque enfant au lieu où se pratique l'activité sportive correspondant à sa tenue.



Dire quel est le sport pratiqué : l'élève doit nommer l'activité sportive pratiquée par l'enfant.

RECONNAÎTRE DES ÉMOTIONS

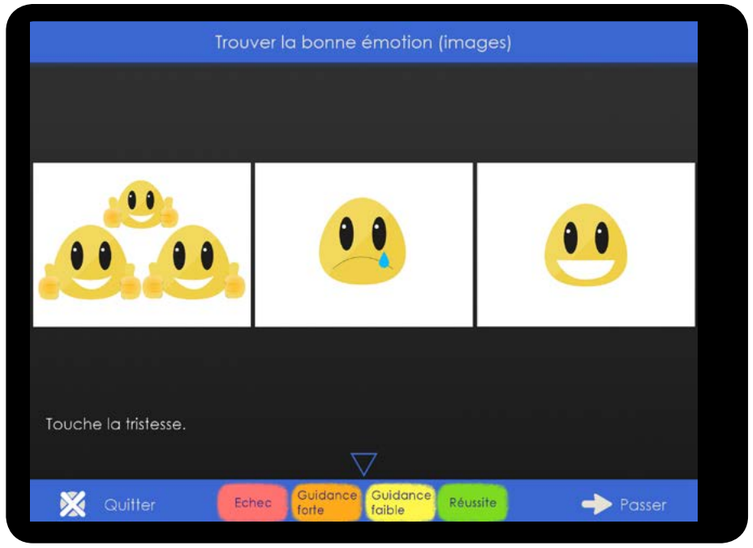


Objectif :

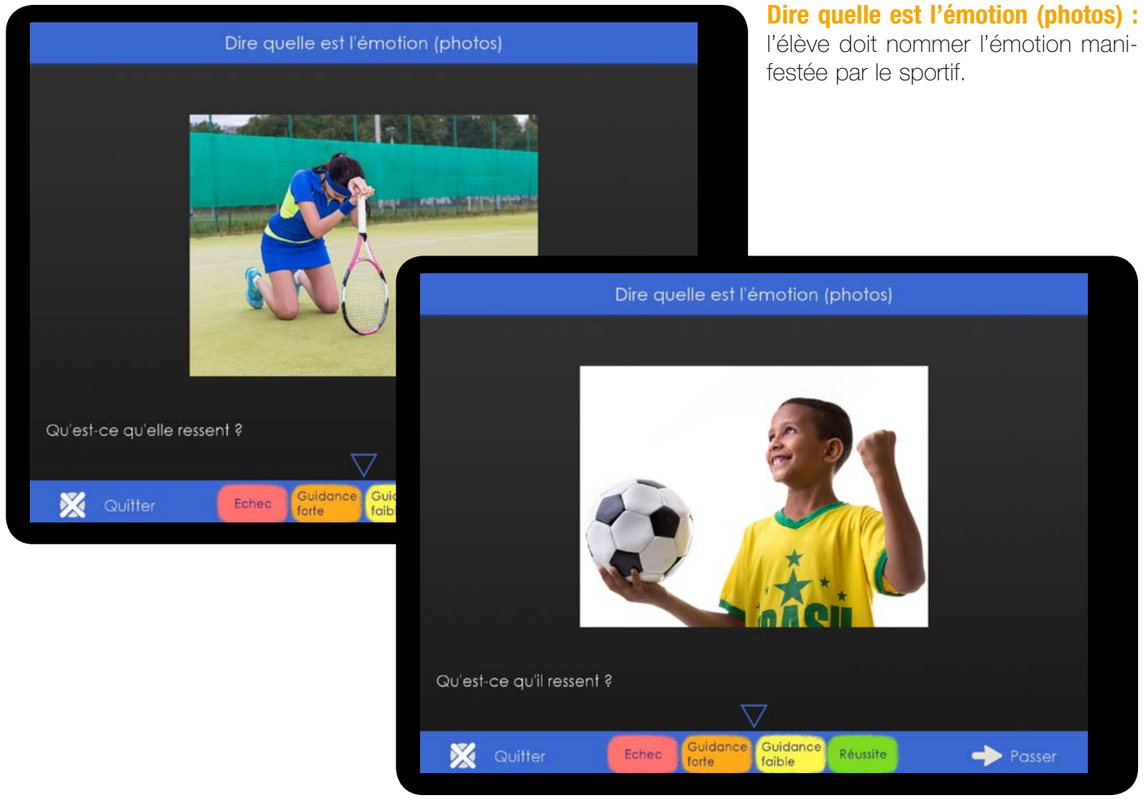
Reconnaître et nommer les émotions liées à la pratique sportive.

Éléments de progression :

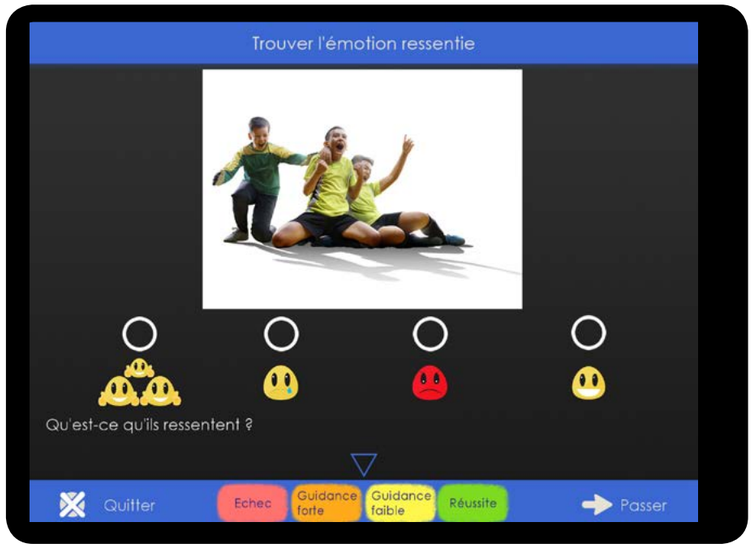
- L'élève apprend à reconnaître et nommer quatre émotions (colère, tristesse, joie, euphorie).
- L'apprentissage se fait dans un premier temps à partir de pictogrammes, puis de photos dans un contexte sportif.
- Les émotions abordées sont à la fois individuelles et collectives.



Trouver la bonne émotion (images) : dans cette activité, l'élève doit reconnaître sur des pictogrammes l'émotion demandée.



Dire quelle est l'émotion (photos) : l'élève doit nommer l'émotion manifestée par le sportif.



Trouver l'émotion ressentie : l'élève doit choisir parmi les quatre émotions celle qui est exprimée par le ou les sportifs sur la photo.

CONNAÎTRE SON CORPS

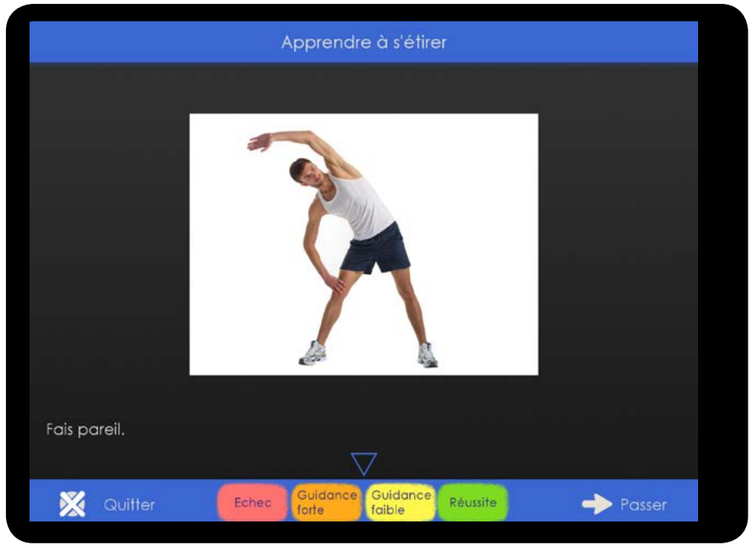


Objectif :

Connaître les parties de son corps mises en jeu lors de la pratique sportive et savoir en prendre soin.

Éléments de progression :

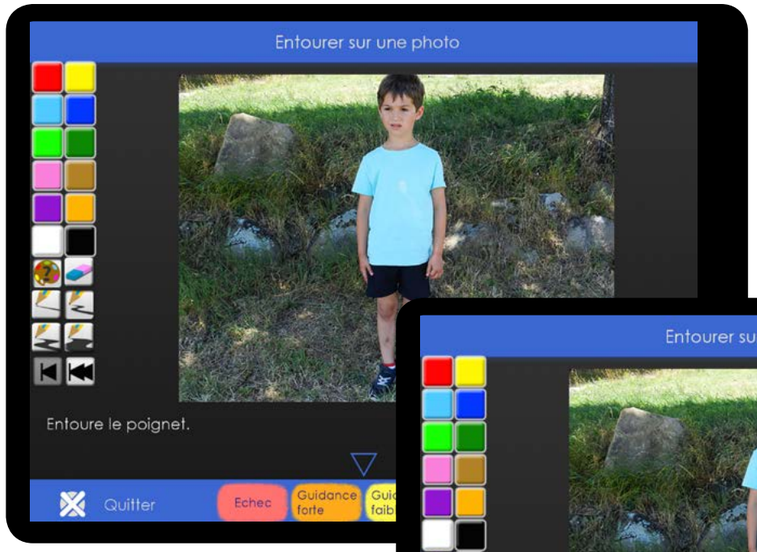
- Par la pratique des échauffements et des étirements, l'élève apprend à prendre soin de son corps.
- D'autres activités lui permettent de reconnaître et de situer les parties du corps mobilisées lors de la pratique sportive.



Apprendre à s'étirer : après la pratique sportive, il est important de s'étirer. Cette activité propose différents exercices d'étirements.



Apprendre à s'échauffer : dans cette activité, plusieurs actions sont proposées à l'élève afin qu'il apprenne à s'échauffer avant toute pratique sportive.



Entourer sur une photo : l'élève doit entourer sur la photo la partie du corps donnée dans la consigne.

Une autre activité permet à l'élève de montrer sur lui-même.

QUESTIONNER LE MONDE

Descriptif de la matière 209

Découvrir le monde du vivant 210

Connaître les animaux 212

Connaître le fonctionnement du corps humain 214

Se repérer dans le temps 216

Connaître et comprendre les saisons 218

Comprendre la chronologie..... 220

Se repérer dans la journée et la semaine 222

Lire l'heure sur divers supports..... 224

QUESTIONNER LE MONDE

Descriptif de la matière

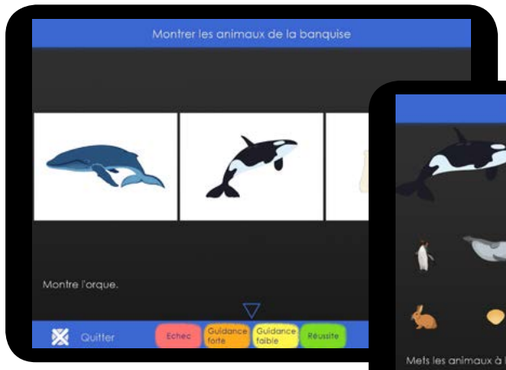
Dans cette matière sont travaillés certains aspects du vivant ainsi que le repérage dans le temps.

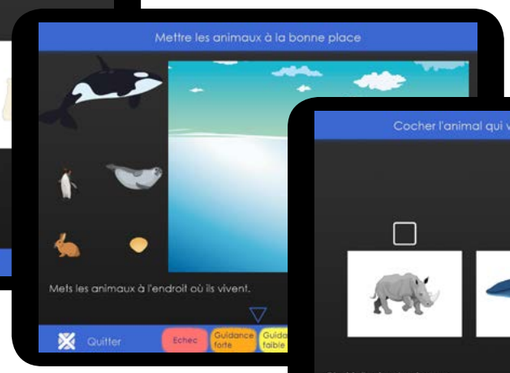
Sources de curiosité, de questionnement et souvent de grand intérêt de la part des enfants, les animaux et le corps humain sont abordés ici afin de développer le vocabulaire et la connaissance de ces sujets, et par là, la représentation qu'ont les enfants du monde qui les entoure.

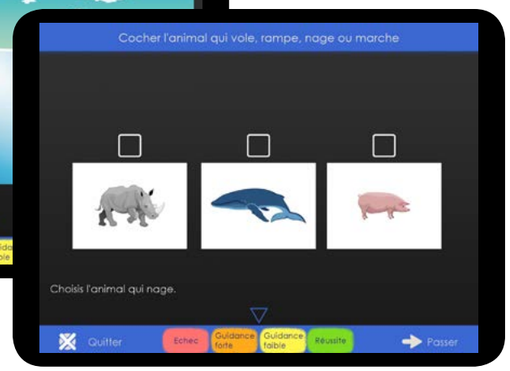
Savoir se situer dans le temps est une compétence indispensable à la structuration cognitive des enfants. Elle se construit à travers l'acquisition et l'utilisation d'un vocabulaire précis, permettant la mise en place des repères temporels. Sont travaillés ici divers aspects du temps cyclique (les saisons et la semaine), la notion de chronologie et des éléments d'un temps passé, ainsi que le début de l'apprentissage de la lecture de l'heure.

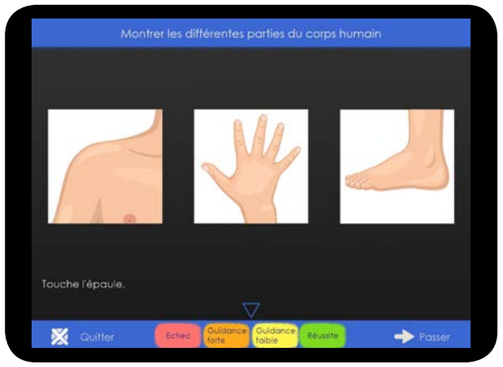
Il n'est pas nécessaire de travailler la totalité des activités de cette matière pour que l'enfant progresse. En effet, il est préférable de privilégier celles qui ont du sens pour lui, en fonction du cadre de vie et des projets menés avec lui en classe, en famille ou dans l'établissement fréquenté.

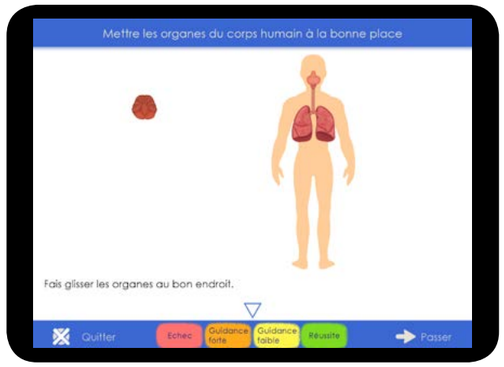
Chacun des domaines de compétences peut être abordé indépendamment l'un de l'autre. Ils se travaillent également en situation réelle, par l'observation menée sur l'environnement, à partir de documentaires ou tout autre support traitant de ces sujets.











DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

Progression

LES ANIMAUX DANS DE MULTIPLES ENVIRONNEMENTS

Connaître les animaux

LE CORPS HUMAIN

Connaître le fonctionnement du corps humain

Connaître le fonctionnement du corps humain





DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à développer ses connaissances sur les animaux et le corps humain.

Il va apprendre à reconnaître et nommer les animaux des différentes parties du monde, leurs lieux de vie, leurs modes de déplacement et leur alimentation.

Il va également apprendre à reconnaître, nommer et positionner les différentes parties et organes du corps humain.

CONNAÎTRE LES ANIMAUX

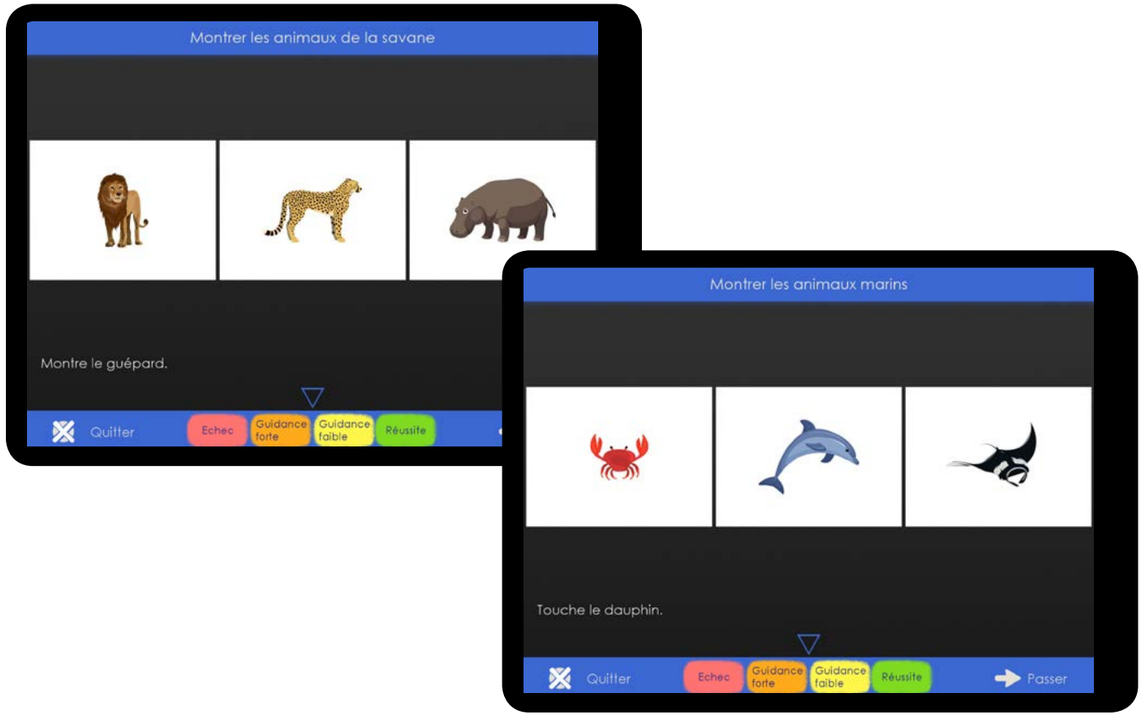


Objectif :

Reconnaître des animaux, leurs lieux de vie, leurs modes de déplacement et leur alimentation.

Éléments de progression :

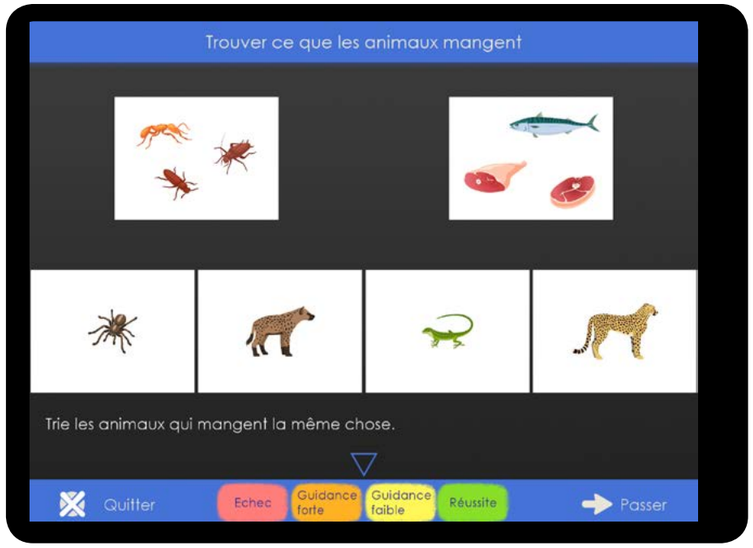
- L'identification des animaux se fait à partir d'images.
- Les lieux de vie sont identifiés, nommés puis complétés avec les animaux qui conviennent.
- Les modes de déplacements travaillés sont la marche, le vol, la reptation et la nage.
- L'alimentation est travaillée dans des activités de choix et de tri.



Montrer les animaux de la savane, les animaux marins, … : dans ces activités, l'élève doit montrer l'image de l'animal nommé par l'adulte. Huit activités recensent les animaux dans divers environnements.



Mettre les animaux à la bonne place : l'élève doit choisir quels animaux vivent dans l'environnement proposé et les y placer en les faisant glisser sur l'écran.



Trouver ce que les animaux mangent : dans cette activité, l'élève trie les animaux en fonction de leur régime alimentaire => carnivore, herbivore ou insectivore.

CONNAÎTRE LE FONCTIONNEMENT DU CORPS HUMAIN

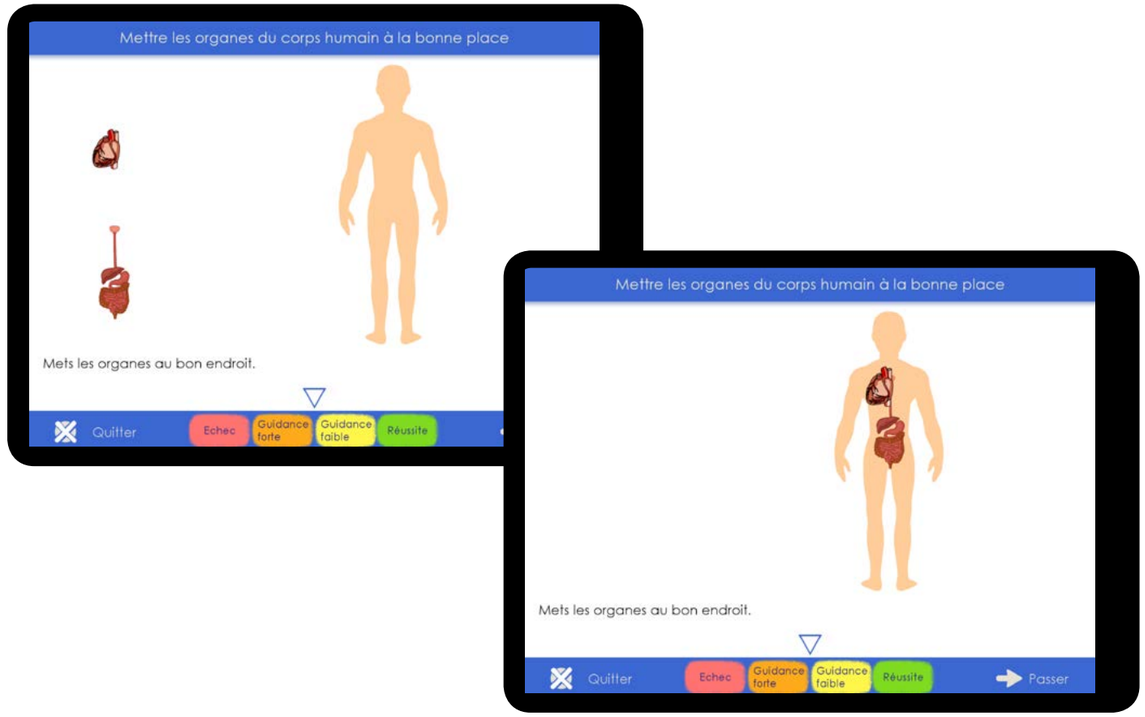


Objectif :

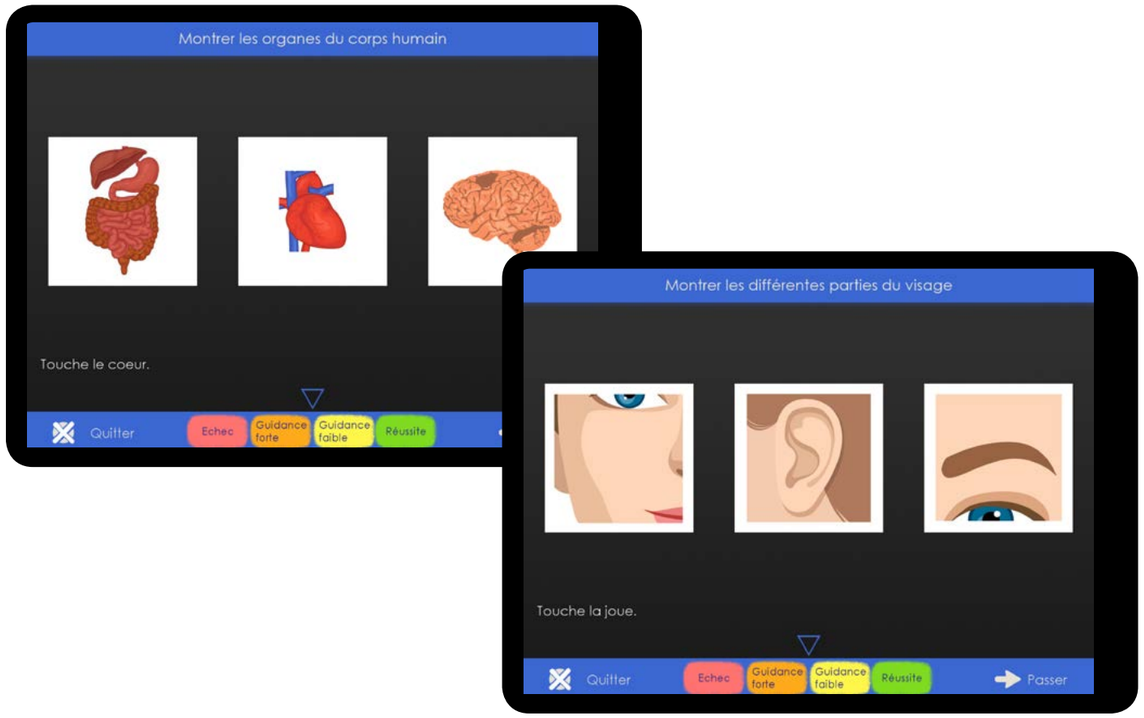
Reconnaître les différentes parties et organes du corps humain, savoir les nommer et les repérer sur une silhouette.

Éléments de progression :

- Les parties et organes du corps humain et les parties du visage sont reconnus sur des images.
- Puis ils sont placés au bon endroit sur une représentation du corps humain ou du visage.
- Enfin, ils sont nommés par l'élève à partir d'images.



Mettre les organes du corps humain à la bonne place : l'élève fait glisser les éléments et les positionne à la bonne place sur la silhouette.



Montrer les organes du corps humain / les différentes parties du visage : dans ces activités, l'élève choisit parmi trois images celle qui correspond à ce qui est nommé par l'adulte.



Dire le nom des parties du corps humain : à partir d'images, l'élève nomme les différentes parties du corps humain apprises lors des activités précédentes.

SE REPÉRER DANS LE TEMPS

Progression

LE TEMPS QUI PASSE

- **Connaître et comprendre les saisons**
- **Comprendre la chronologie**
- **Se repérer dans la journée et la semaine**

L'HEURE

- **Lire l'heure sur divers supports**





SE REPÉRER DANS LE TEMPS

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à développer son vocabulaire et sa capacité à se situer dans le temps.

Il va apprendre l'ordre des saisons et des jours de la semaine, et prendre conscience de leur aspect cyclique. Il va également apprendre à se situer dans le déroulement de la journée, à situer les âges de la vie les uns par rapport aux autres, et différencier des objets anciens et plus récents.

Enfin, il va commencer à apprendre à lire l'heure, tant sur une horloge à aiguilles que sur une horloge numérique.

CONNAÎTRE ET COMPRENDRE LES SAISONS

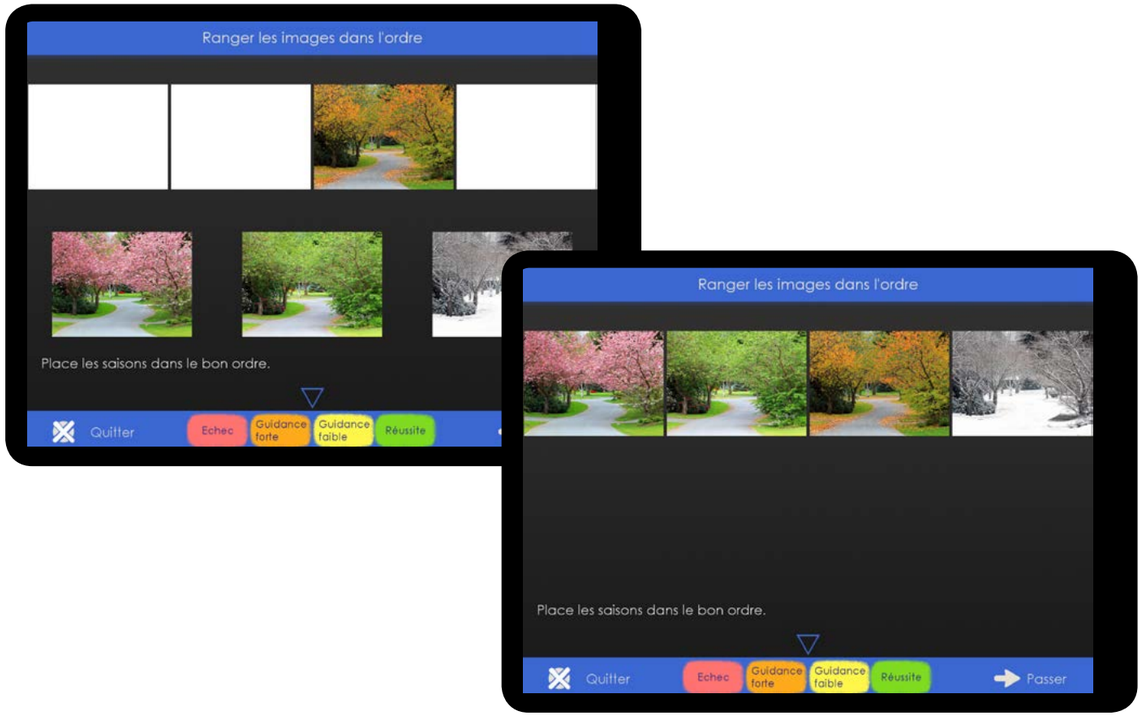


Objectif :

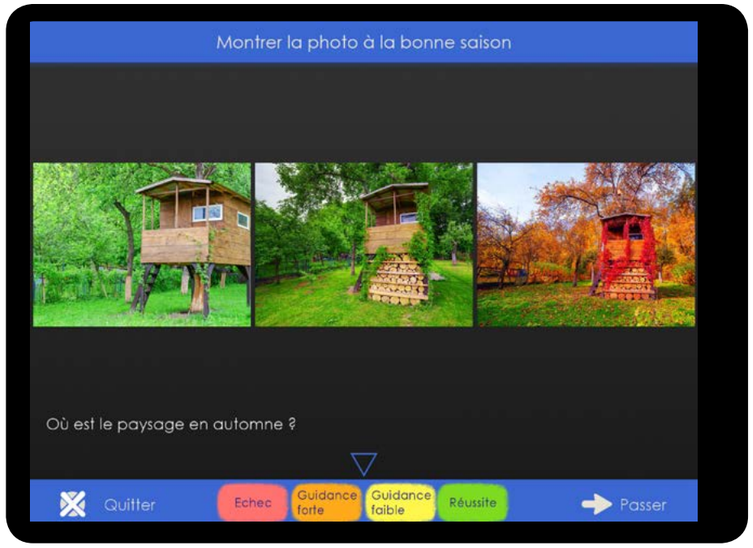
Reconnaître et nommer les saisons.

Éléments de progression :

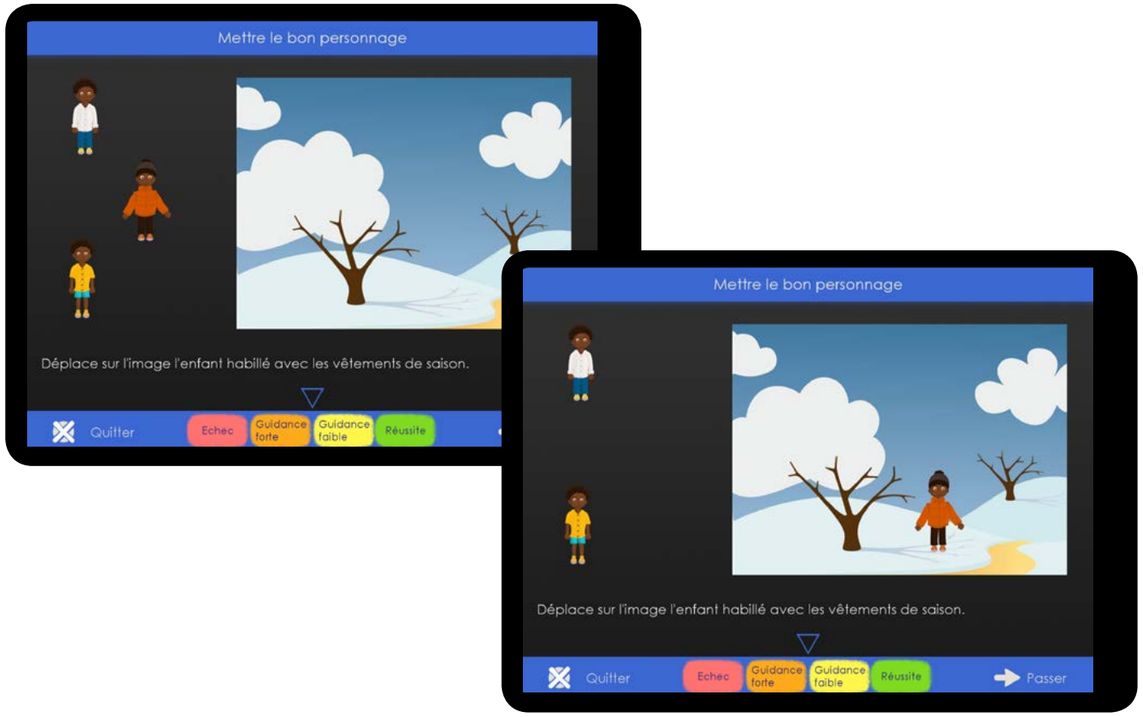
- Dans un premier temps, l'élève reconnaît et nomme les saisons à partir de dessins d'arbres et de paysages. Puis il le fait à partir de photos.
- Il apprend ensuite à remettre les photos dans l'ordre des saisons. Enfin, il montre sa compréhension en associant divers éléments (vêtements, personnages, …) aux saisons correspondantes.
- Des puzzles permettent de réutiliser le vocabulaire et les connaissances de façon ludique.



Ranger les images dans l'ordre : dans cette activité, l'élève doit remettre les photos des différentes saisons dans l'ordre chronologique.



Montrer la photo à la bonne saison : l'élève doit montrer la photo correspondant à ce qui est demandé par l'adulte.



Mettre le bon personnage : l'élève doit choisir quel enfant est habillé correctement pour la saison et le déplacer sur l'image du paysage.

COMPRENDRE LA CHRONOLOGIE



Objectif :

Situer personnes et objets dans le temps et les uns par rapport aux autres.

Éléments de progression :

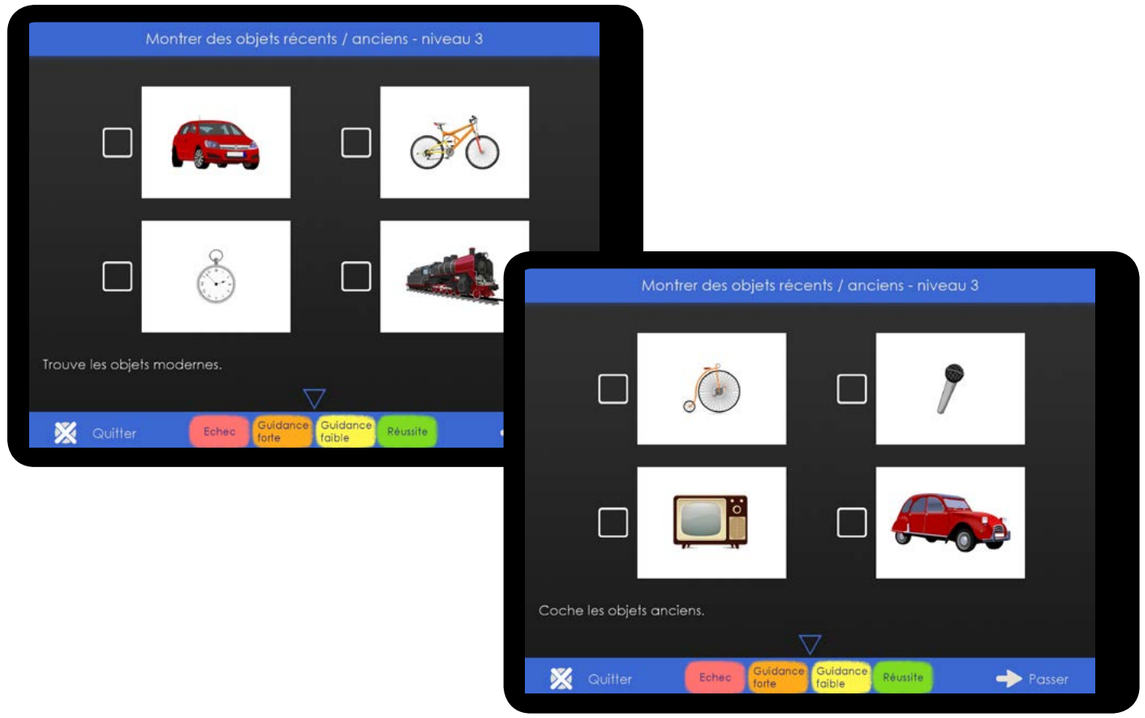
- Dans un premier temps, l'élève apprend à reconnaître et à nommer les différentes périodes de la vie.
- Puis il les organise les unes par rapport aux autres et dans l'ordre chronologique.
- Il découvre ensuite que les objets évoluent avec le temps et apprend à différencier objets anciens et objets plus récents.
- Enfin, une activité lui permet de travailler la notion de chronologie en mettant dans l'ordre de courtes histoires en images.



Montrer qui est plus jeune/plus âgé : l'élève doit choisir parmi trois personnages celui qui est le plus jeune ou le plus âgé.



Reconnaître les âges de la vie : dans cette activité, l'élève doit montrer le personnage demandé par l'adulte.



Montrer des objets récents/anciens : l'élève choisit parmi quatre images quels sont les objets anciens ou modernes.

SE REPÉRER DANS LA JOURNÉE ET LA SEMAINE



Objectif :

Situer des événements dans la journée et se situer dans la semaine.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend le nom et l'ordre des jours de la semaine.
- Puis il fait le lien avec sa vie d'écolier en identifiant les jours d'école et les jours sans école.
- Enfin, il apprend à différencier le jour de la nuit et à situer diverses activités en fonction du moment où elles ont lieu.



Remettre dans l'ordre les jours de la semaine : dans cette activité, l'enfant doit remettre les étiquettes des noms des jours de la semaine dans l'ordre chronologique.



Trier : je vais à l'école/je reste à la maison : l'élève fait glisser les étiquettes des noms des jours de la semaine sur l'image correspondante.



Trouver si les activités ont lieu le jour/la nuit : dans cette activité, l'élève fait glisser chaque image d'activité sur l'image du haut en fonction de quand ces activités ont lieu.

LIRE L'HEURE SUR DIVERS SUPPORTS

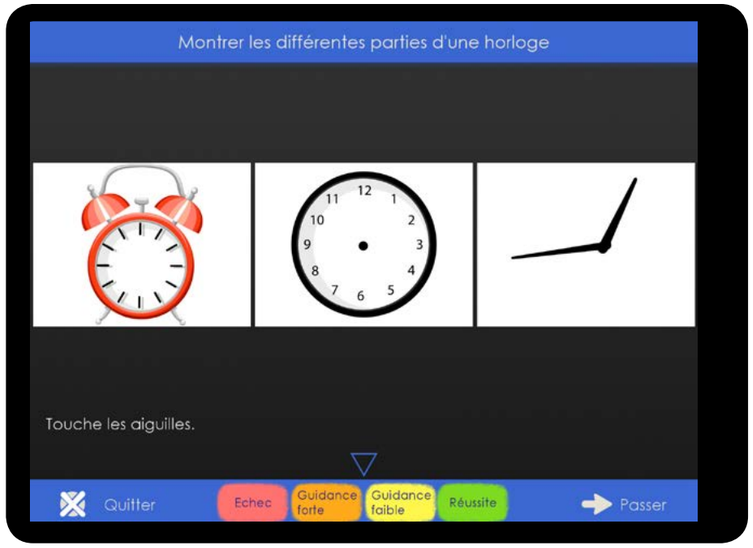


Objectif :

Lire l'heure.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à différencier les supports à aiguilles des supports numériques et à en repérer les différentes parties.
- Puis il apprend à lire les heures, puis les minutes, puis heures et minutes ensemble.
- Il apprend également à indiquer à l'aide de ces supports une heure donnée.
- Enfin, il fait le lien entre supports à aiguilles et supports numériques.



Montrer les différentes parties d'une horloge : dans cette activité, l'élève doit montrer la partie de l'horloge demandée par l'adulte.



Montrer l'horloge avec la bonne aiguille des heures/qui indique les heures : dans ces activités, l'élève doit montrer parmi trois horloges celle qui indique l'heure demandée par l'adulte.

Mettre l'aiguille des h puis l'aiguille des mn : dans cette activité, l'élève déplace sur le cadran les bonnes aiguilles pour indiquer l'heure demandée par l'adulte.



Avis de l'expert :

Pour ce niveau de classe, l'apprentissage des minutes se limite vontairement aux quarts d'heure et aux demi-heures.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

Descriptif de la matière 229

La morale 230

Reconnaître des émotions 232

Reconnaître des sensations 234

Connaître les codes de la communication orale 236

Connaître les règles de politesse 238

Connaître les règles de vie en classe 240

Se présenter à l'oral 241

Respecter l'environnement 242

Respecter les différences 244

La Sécurité 246

Les règles élémentaires d'hygiène 248

Les règles de sécurité de la vie quotidienne 250

Instruction civique 252

Les emblèmes et les symboles de la république 254

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

Descriptif de la matière

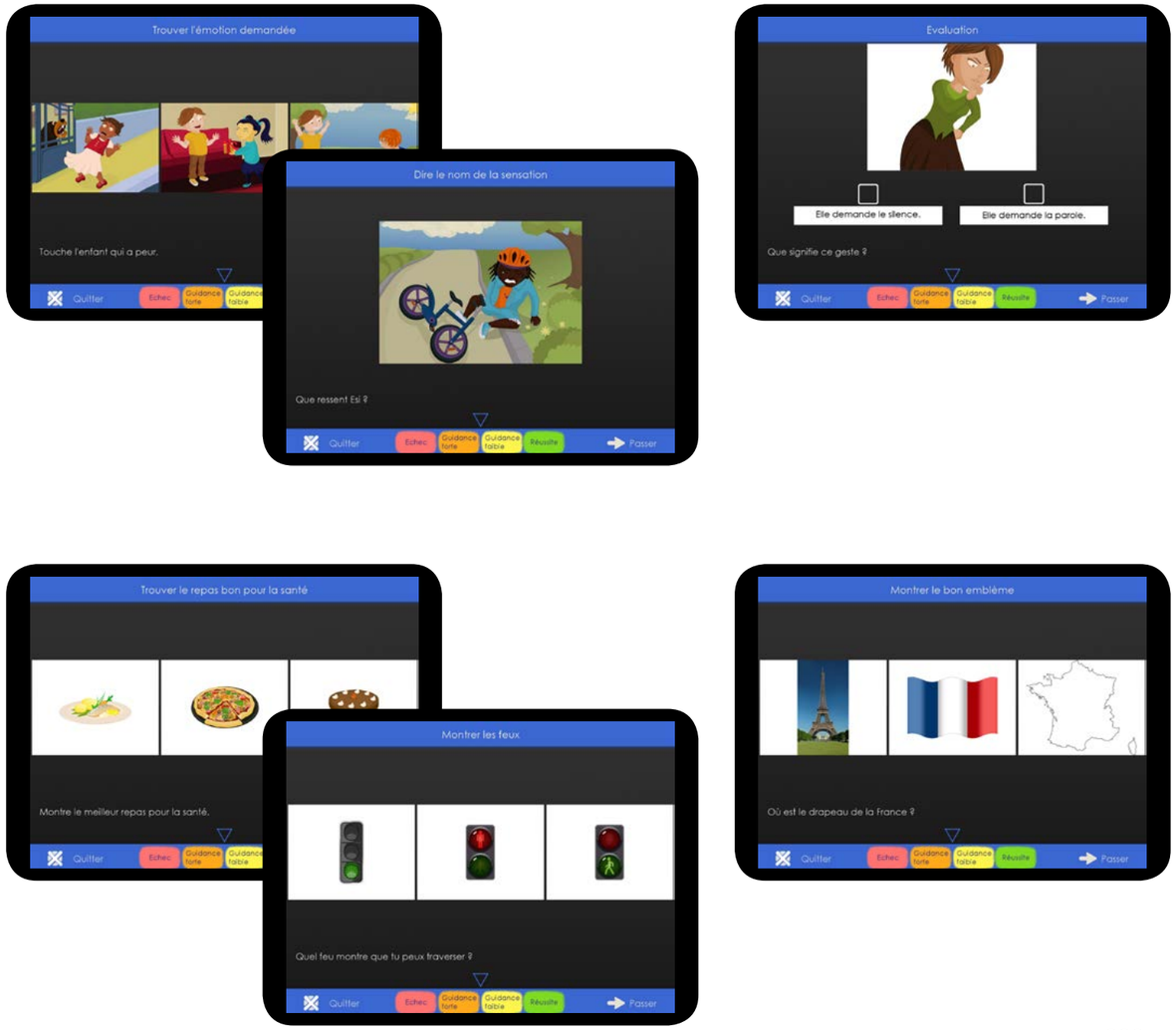
Cette matière s'articule autour de trois domaines de compétences : la morale, la sécurité et l'instruction civique.

Tous trois visent à développer chez l'enfant une dimension sensible, ainsi que la compréhension, la connaissance et la mise en pratique de règles nécessaires au bien vivre ensemble.

Dans un premier temps, l'enfant apprend à reconnaître et nommer ses émotions, ses sensations et ses sentiments, dans des situations diverses et à propos d'objets variés. Puis il peut comprendre, intégrer et mettre en application quelques règles lui permettant de vivre avec les autres. Il devient également en mesure de comprendre comment prendre soin de lui, de sa santé et de sa sécurité, là aussi dans divers contextes de la vie quotidienne.

Enfin, vivant au milieu des autres, et ce quel que soit son cadre de vie, l'enfant est entouré de symboles qu'il lui faut apprendre à reconnaître et nommer : tel est l'objet ici de la partie Instruction Civique.

Ces domaines de compétences se travaillent à la fois à l'aide de la tablette pour soutenir la compréhension, et également en situation réelle dans la vie de tous les jours et dans les différents lieux où évolue l'enfant.



LA MORALE

Progression

LES EMOTIONS ET LES SENSATIONS

Reconnaître des émotions
Reconnaître des sensations

LES CODES ET LES REGLES

Connaître les codes de la communication orale
Connaître les règles de politesse
Connaître les règles de vie en classe
Se présenter à l'oral

LE RESPECT

Respecter l'environnement
Respecter les différences



LA MORALE

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à identifier et nommer les émotions et sensations qui sont générées par les situations du quotidien.

L'élève va également apprendre différents codes et règles pour vivre en collectivité, ainsi que quelques notions de respect de l'environnement.

Enfin, il travaillera la différenciation entre les objets et les êtres vivants d'une part, entre les animaux et les êtres humains d'autre part.

RECONNAÎTRE DES ÉMOTIONS

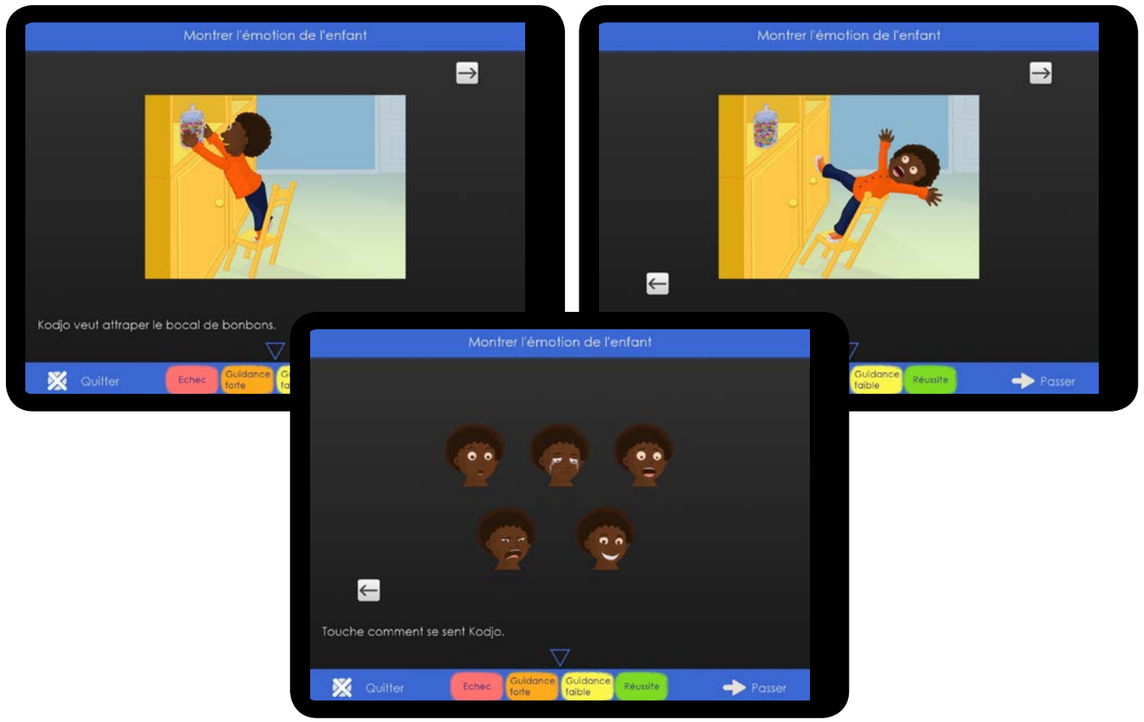


Objectif :

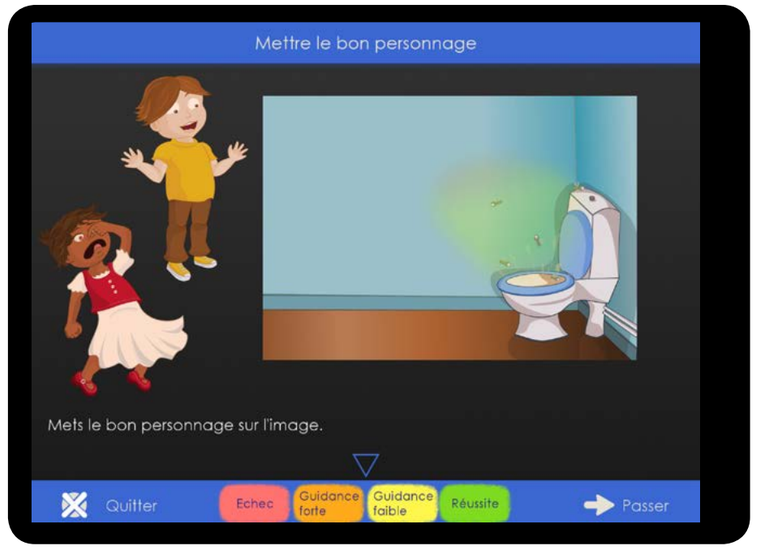
Identifier et nommer les émotions.

Éléments de progression :

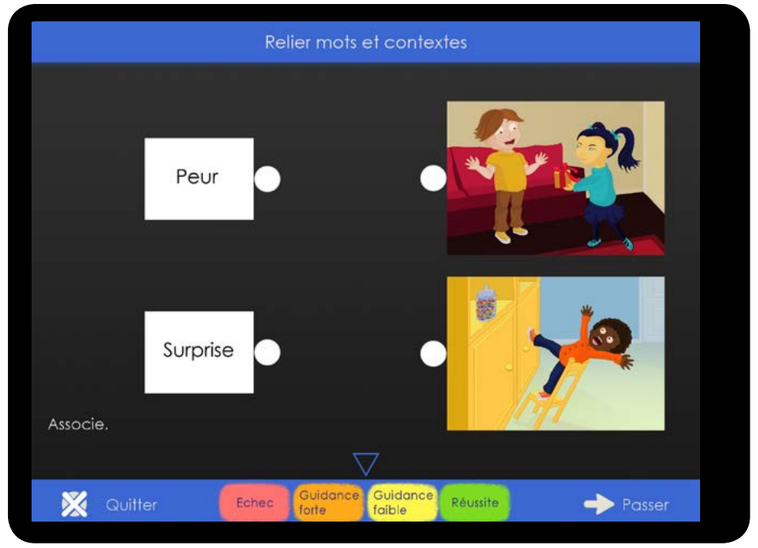
- Dans un premier temps, l'élève apprend à repérer des émotions : il les reconnaît sur des images, les imite et les nomme.
- Puis il les associe à différents contextes.



Montrer l'émotion de l'enfant : dans cette activité, un court scénario est présenté à l'élève ; il doit ensuite choisir parmi cinq émotions, celle qui correspond à la situation.



Mettre le bon personnage : l'élève doit choisir quel enfant exprime l'émotion correspondant à la situation et l'y placer en le faisant glisser sur l'écran.



Relier mots et contextes : l'élève associe le nom d'une émotion à la situation correspondante.

RECONNAÎTRE DES SENSATIONS

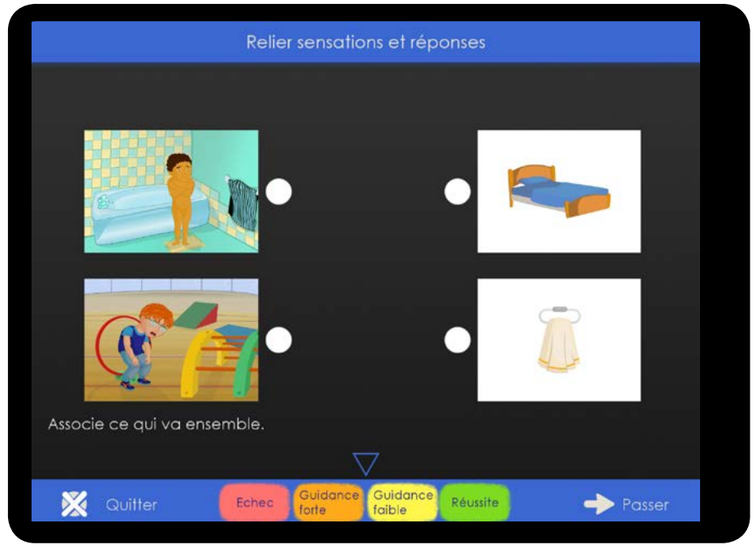


Objectif :

Identifier et nommer des sensations.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à repérer des sensations : il les reconnaît sur des images et les nomme.
- Puis il les situe dans divers contextes.



Relier sensations et réponses : l'élève doit relier l'illustration d'une sensation et ce qui lui correspond en terme de besoin.



Reconnaître une sensation dans son contexte : dans cette activité, l'élève montre l'image correspondant à la sensation nommée par l'adulte.



Evaluation : dans cette activité, l'élève choisit parmi trois propositions celle qui correspond à la sensation illustrée.

CONNAÎTRE LES CODES DE LA COMMUNICATION ORALE

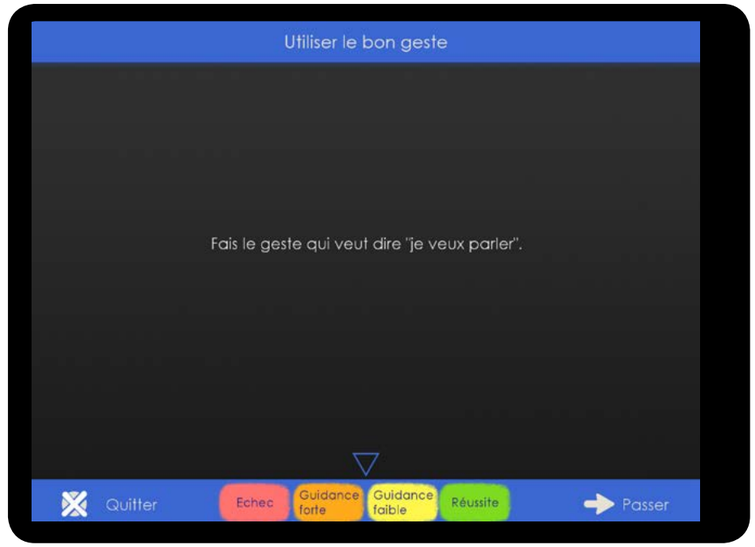


Objectif :

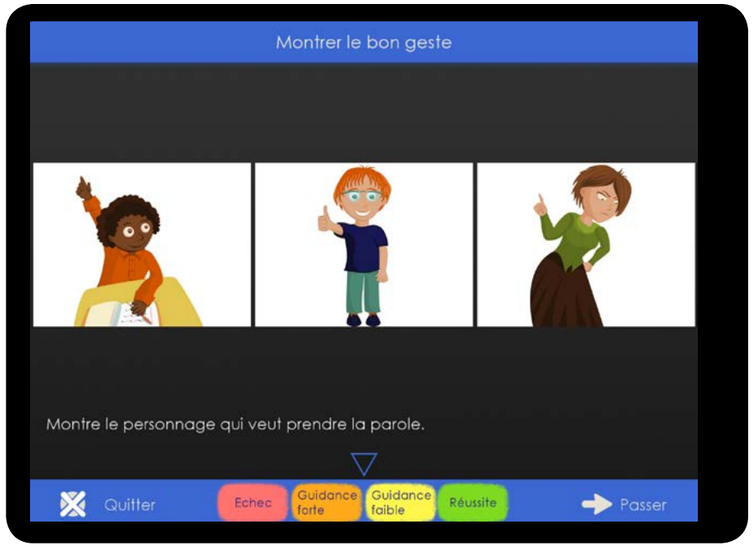
Comprendre et utiliser certains éléments de la communication non verbale.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à repérer et utiliser certains gestes de la communication non verbale.
- Puis il les situe dans divers contextes.



Utiliser le bon geste : l'élève doit faire le geste correspondant au message demandé par l'adulte.



Monter le bon geste : dans cette activité, l'élève doit montrer parmi trois gestes celui qui correspond au message demandé par l'adulte.



Placer le geste dans son contexte : deux situations sont présentées et l'élève doit choisir parmi trois gestes ceux qui leur correspondent.

CONNAÎTRE LES RÈGLES DE POLITESSE

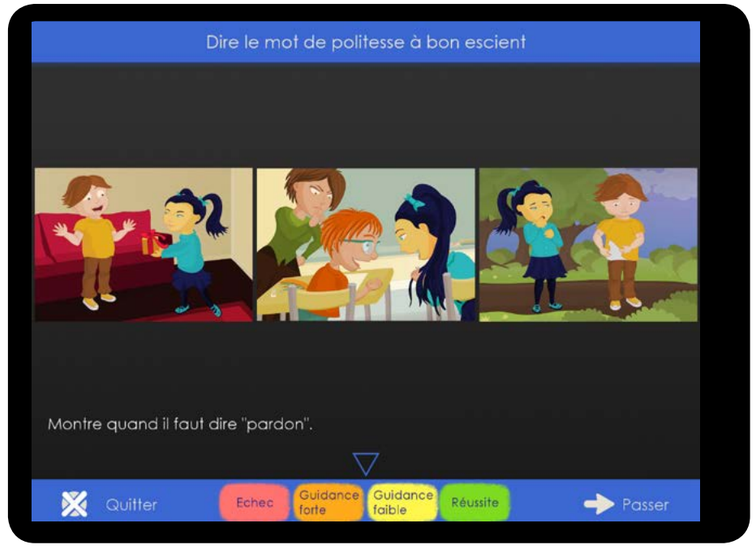


Objectif :

Se comporter poliment.

Éléments de progression :

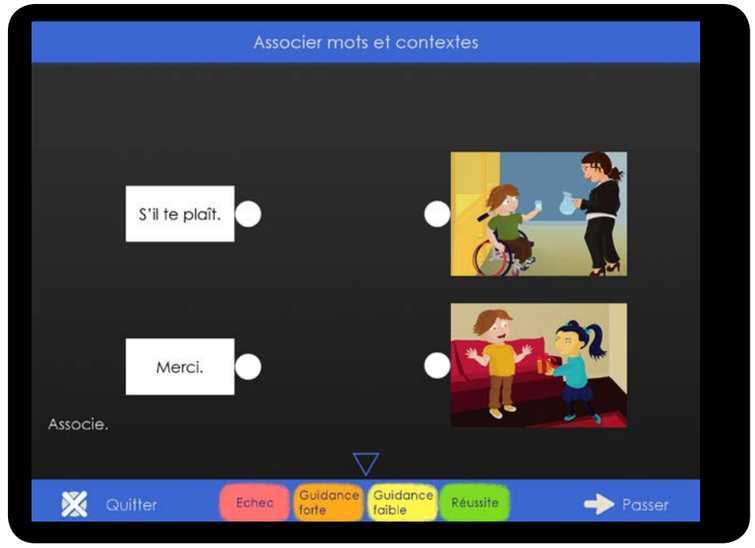
- Dans un premier temps, l'élève apprend à se positionner à la bonne distance pour parler à quelqu'un.
- Puis il apprend à utiliser les mots de politesse dans divers contextes.



Dire le mot de politesse à bon escient : l'élève doit choisir parmi trois illustrations celle qui correspond au mot de politesse dit par l'adulte.



Utiliser la politesse (dessin) : dans cette activité, l'élève doit choisir quel mot de politesse doit être utilisé dans la situation présentée par l'illustration.



Associer mots et contextes : l'élève doit relier l'illustration d'une situation et le mot de politesse qui lui correspond.



Objectif :

Respecter les règles de vie de la classe.

Éléments de progression :

- L'élève verbalise les règles de vie de sa classe.
- Les consignes proposées le sont à titre indicatif.
- Elles peuvent être reformulées en fonction de ce qui est instauré dans la classe.



Connaître les règles de vie en classe : dans cette activité, des consignes sont proposées à l'élève concernant les déplacements, la prise de parole, … dans la classe. L'élève doit les verbaliser et les réaliser.



Objectif :

Savoir se présenter.

Éléments de progression :

- L'élève apprend à se présenter.
- Il est guidé par l'adulte qui lui montre comment faire.
- Puis l'élève mime à son tour.



Se présenter : dans cette activité, l'élève apprend et répète en situation les différentes informations à donner quand il se présente à quelqu'un.

RESPECTER L'ENVIRONNEMENT



Objectif :

Connaître et mettre en pratique quelques gestes de protection de l'environnement.

Éléments de progression :

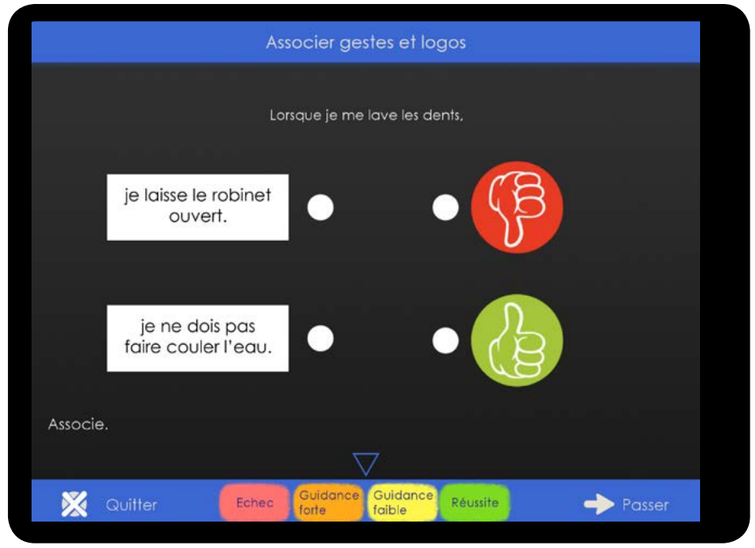
- Dans un premier temps, l'élève apprend les gestes à mettre en place à la maison et à l'école.
- Puis, placé dans diverses situations, il doit dire si celles-ci contribuent à la protection de l'environnement ou pas.



Trouver le bon geste (à l'école) : une situation de vie à l'école est proposée à l'élève ; il doit choisir parmi deux propositions celle qui favorise la protection de l'environnement.



Trouver le bon geste (à la maison) : dans cette activité, une situation de vie à la maison est proposée à l'élève ; il doit choisir parmi deux propositions celle qui favorise la protection de l'environnement.



Associer gestes et logos : l'élève doit relier une situation et le logo indiquant si la façon de faire est bonne ou mauvaise pour l'environnement.

RESPECTER LES DIFFÉRENCES

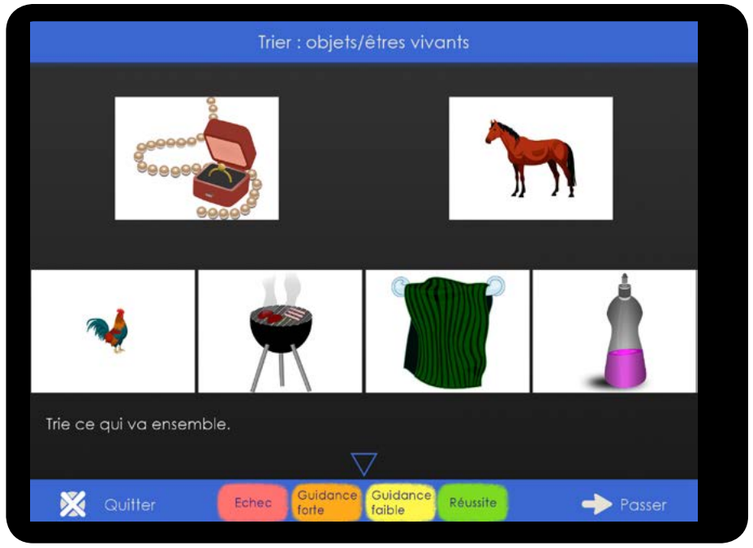


Objectif :

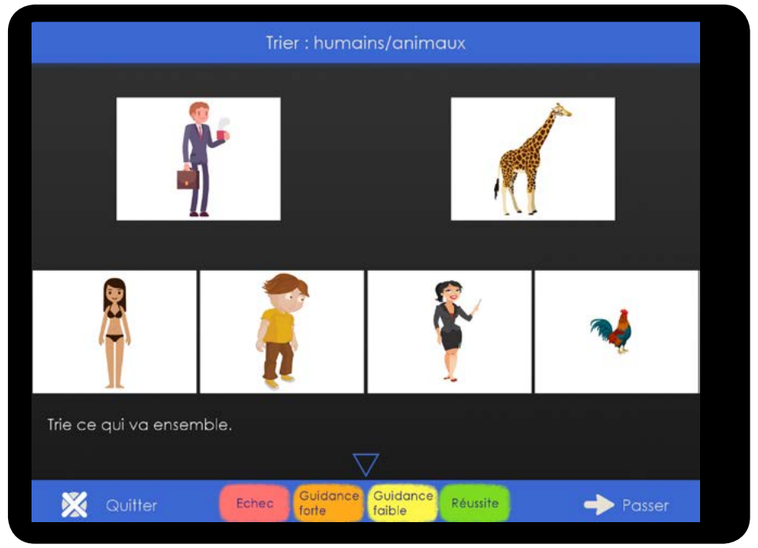
Différencier objets et êtres vivants ; différencier animaux et humains.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à repérer ce qui est vivant et ce qui ne l'est pas.
- Puis il apprend à différencier les êtres humains des animaux.



Trier : objets/êtres vivants : dans cette activité, une image d'animal et une image d'objet sont présentées à l'élève. Il doit y associer quatre autres images d'animaux et d'objets divers en les faisant glisser sur ces deux images.



Trier : humains/animaux : une image de personnage et une image d'animal sont présentées à l'élève. Il doit y associer d'autres images de personnages et d'animaux divers.

LA SÉCURITÉ

Progression

LES RÈGLES POUR PRENDRE SOIN DE SOI

Les règles élémentaires d'hygiène

Les règles de sécurité de la vie quotidienne



LA SÉCURITÉ

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à développer sa connaissance et la mise en pratique de règles pour prendre soin de sa santé (alimentation, propreté, sommeil) et assurer sa sécurité dans la rue, en voiture, et à la maison.

LES RÈGLES ÉLÉMENTAIRES D'HYGIÈNE

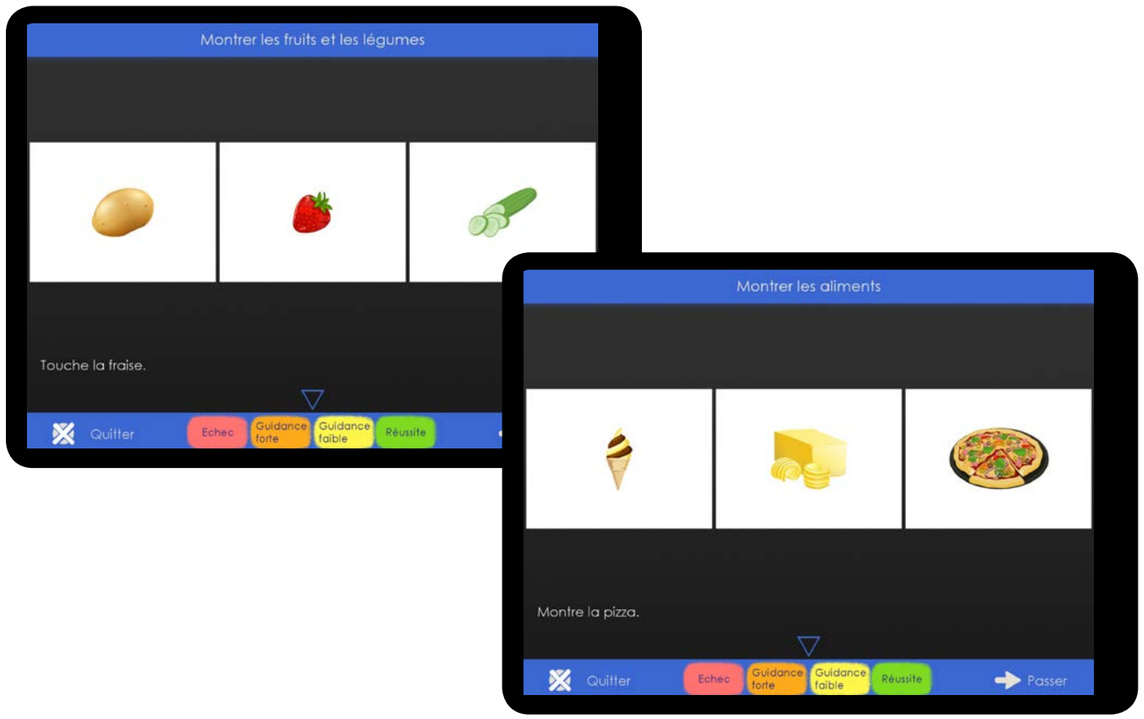


Objectif :

Connaître et mettre en pratique quelques règles d'hygiène de vie.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à reconnaître et à nommer divers aliments et catégories d'aliments.
- Puis il apprend quels sont les aliments bons pour sa santé.
- Enfin, il apprend quelques gestes concernant la propreté et le sommeil.



Montrer les fruits et les légumes/les aliments : dans cette activité, l'élève doit trouver parmi trois images, celle qui correspond au fuit/légume/aliment demandé.



Choisir un repas équilibré : l'élève doit choisir parmi quatre aliments ceux qui peuvent composer un repas équilibré. Il fait glisser ces aliments dans l'assiette.



Cocher ce qu'il faut faire (la propreté) : l'illustration d'une situation de vie est présentée à l'élève; il doit choisir parmi deux propositions celle qui favorise la propreté.

LES RÈGLES DE SÉCURITÉ DE LA VIE QUOTIDIENNE

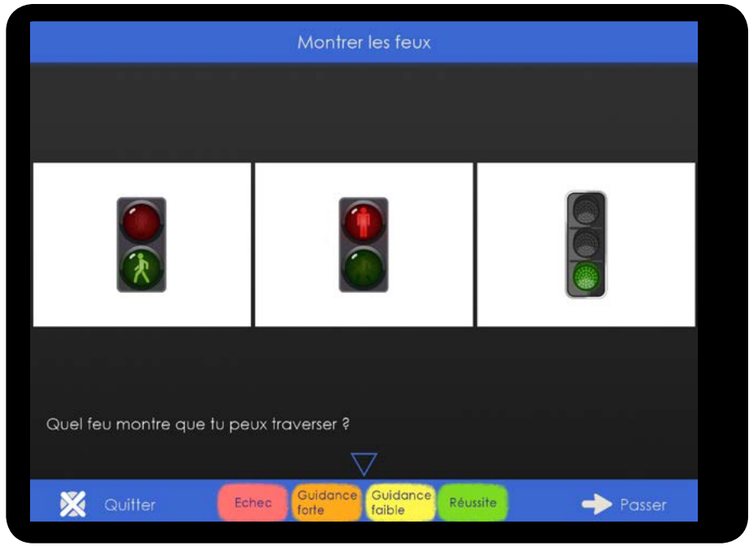


Objectif :

Connaître et mettre en pratique quelques règles de sécurité.

Éléments de progression :

- Dans un premier temps, l'élève apprend à connaître la signification des feux et des panneaux de signalisation.
- Puis il apprend les règles visant à assurer sa sécurité dans divers contextes : en tant que piéton dans la rue, en tant que passager dans une voiture, à la maison.
- Il apprend également la signification des pictogrammes signifiant un risque/un danger pour la sécurité.
- Enfin, il apprend à percevoir le risque/le danger présentés par certains objets ou certaines situation, et comment assurer sa propre sécurité.



Montrer les feux : dans cette situation, l'élève doit montrer parmi trois images de feux de circulation celle qui correspond à la demande de l'adulte.



Veiller à sa sécurité : « je suis piéton » : l'illustration d'une situation dans la rue est présentée à l'élève. Il doit choisir parmi deux propositions celle qui assure sa sécurité.



Appeler les secours : dans cette activité, l'élève apprend les numéros d'appel à connaître en situation d'urgence (pompiers, SAMU, police).

INSTRUCTION CIVIQUE

Progression

EMBLÈMES ET SYMBOLES

Les emblèmes et les symboles de la République



INSTRUCTION CIVIQUE

Ce domaine de compétences a pour objectif d'amener l'élève à identifier et nommer les emblèmes et symboles de la République française.

LES EMBLÈMES ET LES SYMBOLES DE LA RÉPUBLIQUE



Objectif :

Connaître les emblèmes et les symboles de la République française.

Éléments de progression :

- L'élève apprend à reconnaître et nommer les emblèmes et symboles de la République.
- Des activités de puzzles permettent d'aborder de façon ludique ces connaissances.



Un peu de culture… : cette activité permet à l'élève de tester ses connaissances en choisissant la bonne réponse à la question posée parmi trois.



Montrer le bon emblème : dans cette activité, l'élève doit montrer parmi trois images celle qui correspond à la demande de l'adulte.



Montrer les emblèmes de la République : dans cette activité, l'élève doit choisir parmi trois images la bonne représentation des symboles de la République.



CONCLUSION

School est le manuel interactif de référence pour la différenciation pédagogique, une application sur tablette tactile pour aider tous les élèves de niveau CP, petits ou grands, à accéder aux apprentissages fondamentaux : lecture, écriture, nombres et calcul, et aussi éducation physique et sportive, enseignement moral et civique. Grâce à un découpage fin des compétences et un suivi précis de la progression, l'application assiste l'élève à son rythme, en s'appuyant sur les dernières avancées scientifiques : psychologie du développement, sciences de l'éducation, ergonomie, machine learning.

Dans ce document, vous aurez pu prendre connaissance des fonctionnalités majeures de l'application et de la richesse de son contenu pédagogique. Nous espérons que ce document vous sera utile au quotidien.

Avant la classe, vous pourrez préparer en avance les enchainements d'activités pour travailler avec un élève, un groupe d'élèves ou toute la classe. Dans vos classes, avec ou sans WiFi, vous pourrez accompagner vos élèves dans la découverte de nouvelles activités, ou leur confier la tablette pour qu'ils consolident ces apprentissages en autonomie. Après la classe, sur votre espace personnel LearnEnjoy, vous serez en capacité d'analyser en temps réel les réalisations et acquisitions de vos élèves. Vous pourrez aussi intégrer facilement School dans vos gestes professionnels au quotidien, grâce à l'aide de moteurs d'intelligence artificielle entraînés pour vous proposer des conseils d'utilisation, à utiliser dans la liberté pédagogique de l'enseignant !

Soutenue par le ministère de l'Éducation nationale, l'application School est le résultat d'un projet collaboratif mené par une équipe pluridisciplinaire (enseignants, conseillers pédagogiques, experts en pédagogie, psychologues du développement de l'enfant, orthophonistes, psychomotriciens).

Elle porte notamment en elle l'expérience et l'engagement d'enseignants : vos retours d'expérience sont intégrés pour la faire évoluer, écrivez-nous sur contact@learnenjoy.com !



ABONNEMENT

Un paiement unique rend l'application accessible aux personnes de votre choix : Lorsqu'un établissement ou une collectivité abonne un élève, son application et le détail de sa progression deviennent disponibles pour tous ses co-éducateurs. Vous disposez de l'ensemble des contenus en mode accompagné et en usage autonome, avec la mise à jour fréquente des listes d'activités recommandées.

Tarifs dégressifs pour une classe, une école ou une ville disponibles à la demande.

Pour bien déployer School, nous recommandons de suivre deux jours de formation ou l'équivalent en animations pédagogiques.



ANNEXES

Niveau 1

i a y=i
u o
e
è é
s l m
n r f v
p b t
d j ch
ga go gu
ca co cu
ge gi gé
ce ci cé

Niveau 2

ai ei
au eau
in
oi
en em
on om
an
ou
gui gue gué

Mots outils

le, la, un, une, il, elle, est, c'est, et, de, y, sur

Niveau 3

Mots outils

à, au, j'ai, en, dans, les, des, sous, mais, pour, mon/ton/son

oin
ph
ui
-er -ier en fin de mot
-ez -et en fin de mot
ein ain
ien
qu q
k

Mots outils

ne … pas, par, comme, comment, bien, qui, que, quand, chez

h muet
z
gn
s=z
entre deux voyelles ss
ç

Niveau 4

Mots outils

avec, ce, ces, quoi, quel, plus, tous, bon, mes/tes/ses

ol-or-os
pr-br-cr-dr-fr-vr-gr-tr
pl-bl-cl-fl-gl
œu
ian
ion
eu
ieu
ef-ec-ep-el-es-ex dans ou en fin de mot

Niveau 5

sp, st, sc
w
x
y=ii
elle esse ette enne erre

Mots invariables et irréguliers

femme, monsieur, six, dix, sept, fils, pays, œuf, banc…

ouil, ouille
euil, euille
œil
eil, eille
ail, aille
ille
ti=si

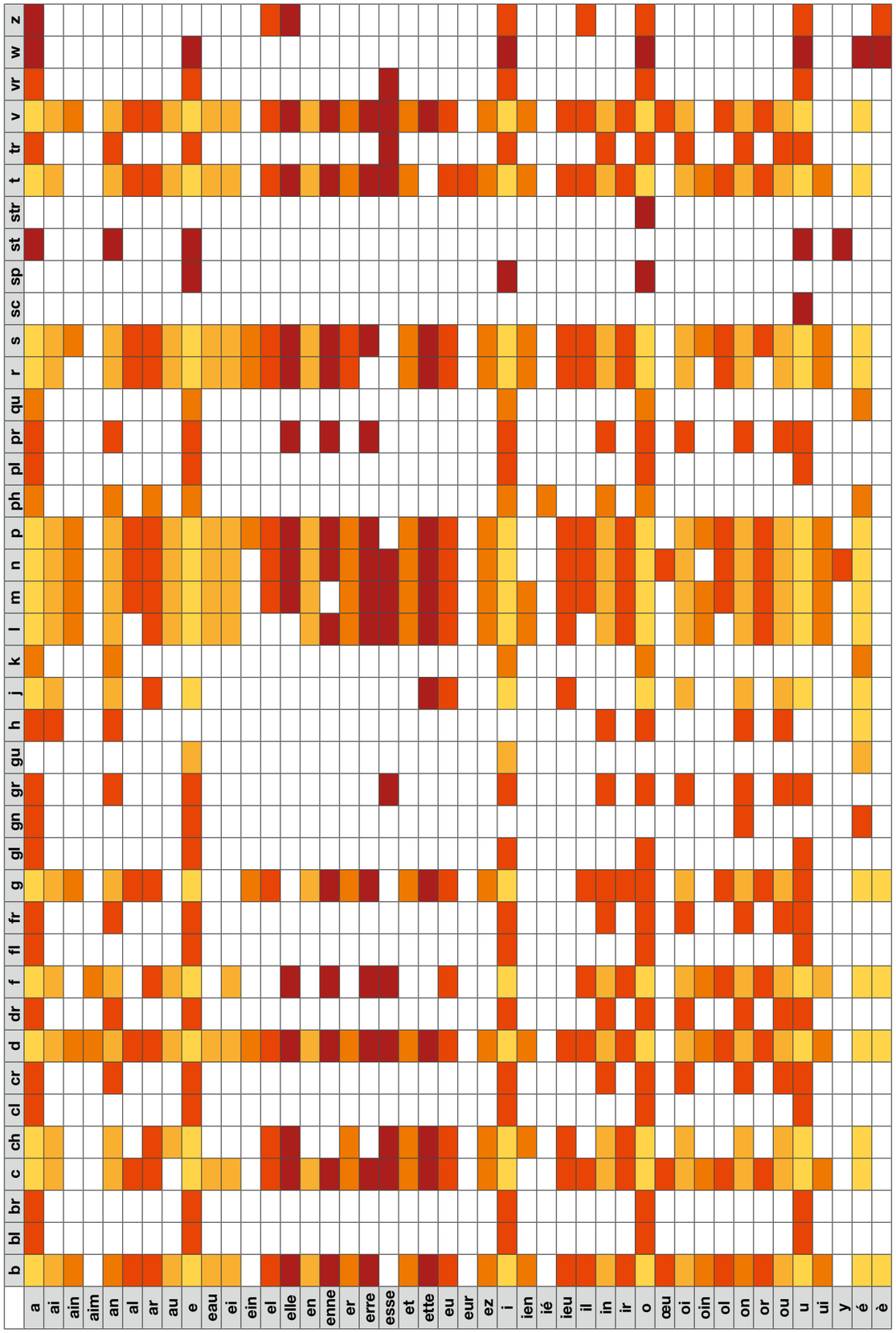
Mots outils

quelle, déjà, même, près, puis, jamais, toujours, alors, après, encore, ensuite, entre, tout, trop

Niveau 6

Liste des syllabes par niveau

- niveau 1
- niveau 2
- niveau 3
- niveau 4
- niveau 5



Liste des mots par niveau

Niveau 1		Niveau 2	
banane	y	balai	des
bébé	un	baleine	à
bûche	une	biberon	au
café	le	bouton	j'ai
canapé	la	cadeau	en
canari	il	caméléon	elles ont
cerise	elle	chapeau	ils ont
chocolat	de	chemin	dans
cube	est	cochon	sous
domino	il est	coude	mais
girafe	elle est	dent	pour
jupe	c'est	éponge	mon
lama	et	étoile	ton
lavabo	sur	fourmi	son
lune	lundi	gâteau	
moto	mardi	genou	
mûre	mercredi	laine	
niche	jeudi	lapin	
note	vendredi	loup	
olive	samedi	lutin	
pile	dimanche	mouche	
pyjama		neige	
radis		panda	
rame		pantalon	
robot		poire	
ruche		poireau	
salade		poule	
sirop		reine	
tapis		roi	
télé		sandale	
tétine		sapin	
tomate		souris	
vache		taupe	
vélo		tente	
		vautour	
		voiture	

Niveau 3		Niveau 4		Niveau 5	
bain	bien	abricot	avec	antenne	alors
bonnet	chez	aigle	bon	assiette	après
ceinture	comme	araignée	ce	crayon	déjà
chanter	ne… pas	balançoire	ces	dessin	encore
chien	par	brosse	mes	dix	entre
cinq	quand	caleçon	plus	équerre	jamais
cinquante	que	cheval	quel	gruyère	même
copain	qui	chèvre	quoi	noix	près
coq		cigogne	ses	poubelle	puis
daupin		cirque	tes	renne	quelle
éléphant		citron	tous	sauterelle	toujours
foin		classe		scarabée	tout
indien		cloche		spirale	trop
jouet		crabe		stylo	
kangourou		crocodile		sucette	
képi		culotte		taxi	
lacet		dinosaure		verre	
moins		dromadaire			
panier		flaque			
pharmacie		flûte			
peinture		fusée			
phoque		glaçon			
poulet		haricot			
rocher		livre			
tabouret		montagne			
téléphone		peigne			
		poisson			
		poussin			
		prison			
		prune			
		règle			
		table			
		tigre			
		valise			
		zèbre			

Liste des phrases par niveau

Niveau 1			Niveau 2		
Il y a une locomotive sur le canapé.	Il y a une locomotive sur le tapis.		Lucie joue dans le salon.	Tarik joue dans le salon.	
Il y a un robot sur le canapé.	Il y a un robot sur le tapis.		Il coupe des poires.	Elle coupe des poires.	
Il y a un cube sur le canapé.	Il y a un cube sur le tapis.		Il mange le gâteau.	Elle mange le gâteau.	
C'est Tarik.	C'est Lucie.	C'est le bébé.	Tarik a un cadeau pour Lucie.	Lucie a un cadeau pour Tarik.	
Il est malade.	Elle est malade.		Tarik se cache sous son lit.	Lucie se cache sous son lit.	
Il lave les tomates et les radis.	Elle lave les tomates et les radis.		Tarik enfile son manteau en laine.	Lucie enfile son manteau en laine.	
Il lave la salade.	Elle lave la salade.		Ce chemin mène au château.	Ce chemin mène au moulin.	Ce chemin mène au bois.
La fumée sort de la cheminée.	La fumée sort de la locomotive.		Le lait est chaud.	La sauce est chaude.	La soupe est chaude.
La locomotive va vite.	Le vélo va vite.	La moto va vite.	Il y a de la neige sur le sapin.	Il y a de la neige sur le toit.	Il y a de la neige sur la route.
Lucie est à côté de la cabane.	Tarik est à côté de la cabane.	La dame est à côté de la cabane.			
Lucie avale le sirop.	Tarik avale le sirop.	Le bébé avale le sirop.			

Niveau 3		
Tarik met de la peinture rouge sur son nez.	Tarik met de la peinture jaune sur son nez.	
Tarik met de la peinture rouge sur son jouet.	Tarik met de la peinture jaune sur son jouet.	
Le boudin est vendu par le boucher.	Le pain est vendu par le boulanger.	
L'eau fuit du robinet.	L'eau fuit du gobelet.	
la dame va à la banque.	La dame va chez le boucher.	La dame va chez le boulanger.
Il ne faut pas chanter quand le bébé est dans son lit.	Il ne faut pas jeter de papier dans la rue.	Il ne faut pas sauter sur le canapé.
Lucie a moins de bonbons que Tarik.	Tarik a moins de bonbons que Lucie.	Le bébé a moins de bonbons que Lucie.
Lucie a un kimono et une ceinture jaune.	Lucie a un kimono et une ceinture noire.	Lucie a un kimono et une ceinture orange.

Niveau 4			Niveau 5		
Lucie grignotte un gâteau aux raisins secs.	Tarik grignotte un gâteau aux raisins secs.		Lucie range son stylo puis son équerre dans sa trousse.	Tarik range son stylo puis son équerre dans sa trousse.	
Lucie grignotte un gâteau au citron.	Tarik grignotte un gâteau au citron.		Lucie range son crayon puis ses ciseaux dans sa trousse.	Tarik range son crayon puis ses ciseaux dans sa trousse.	
Lucie grignotte un gâteau à la cerise.	Tarik grignotte un gâteau à la cerise.		Il y a six camions entre le taxi et le robot.	Il y a dix camions entre le taxi et le robot.	
Lucie écrit sur son cahier rose en classe.	Tarik écrit sur son cahier rose en classe.		Lucie met toujours sa casquette pour faire du sport.	Tarik met toujours sa casquette pour faire du sport.	
Lucie lit ses livres en classe.	Tarik lit ses livres en classe.		Lucie met sa casquette et ses gants pour faire de la boxe.	Tarik met sa casquette et ses gants pour faire de la boxe.	
Le garçon se baigne avec son caleçon vert.	Tarik se baigne avec son caleçon vert.		Lucie ramasse la terre avec une pelle.	Tarik ramasse la terre avec une pelle.	La dame ramasse la terre avec une pelle.
Le garçon se baigne avec son caleçon rose.	Tarik se baigne avec son caleçon rose.		Lucie caresse le renne.	Tarik caresse le renne.	
Lucie se baigne avec son bonnet vert.	Tarik se baigne avec son bonnet vert.	Le garçon se baigne avec son bonnet vert.	Lucie caresse la chienne.	Tarik caresse la chienne.	
Lucie se baigne avec son bonnet rose.	Tarik se baigne avec son bonnet rose.	Le garçon se baigne avec son bonnet rose.	Lucie regarde la sauterelle dans la terre.	Tarik regarde la sauterelle dans la terre.	
Lucie a fait tous ses exercices au tableau.	Tarik a fait tous ses exercices au tableau.		Lucie regarde le scarabée dans la terre.	Tarik regarde le scarabée dans la terre.	
Il y a plus de zèbres que de dromadaires au zoo.			Le dentiste dit à Lucie de ne pas manger trop de sucettes.	Le dentiste dit à Tarik de ne pas manger trop de sucettes.	
Il y a plus de zèbres que de lézards au zoo.					
Il y a plus de dromadaires que de zèbres au zoo.					
Il y a plus de dromadaires que de lézards au zoo.					
Il y a plus de lézards que de zèbres au zoo.					
Il y a plus de lézards que de dromadaires au zoo.					
Lucie soigne le bec du poussin.	Tarik soigne le bec du poussin.	La dame soigne le bec du poussin.			
Lucie soigne le bec du hibou.	Tarik soigne le bec du hibou.	La dame soigne le bec du hibou.			
La dame soigne la patte du cheval.	La dame soigne la patte du chèvre.				
Lucie a gagné un grand camion et un avion.	Tarik a gagné un grand camion et un avion.				
Lucie a gagné un grand dinosaure et une glace.	Tarik a gagné un grand dinosaure et une glace.				

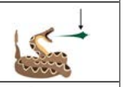
Correspondance mots/images

Niveau 1

banane		farine		note		saucisse	
bébé		ficelle		nu		sirop	
bobine		fumée		olive		sucre	
bûche		fusée		parapluie		tapis	
café		garage		peinture		télé	
canapé		girafe		pile		tétine	
canari		jeux		pot		tomate	
cerise		jupe		purée		vache	
chat		lama		pyjama		vélo	
cheminée		lavabo		radis		visage	
chocolat		lèvres		rame		volant	
chute		lune		réveil			
cube		machine		robe			
dame		moto		robot			
dé		mûre		ruche			
domino		niche		salade			

Niveau 2

ardoise		chaîne		dauphin		gaulois	
balai		chameau		dent		gendarme	
baleine		chanter		douche		genou	
banc		chapeau		dromadaire		jardin	
beige		chaussette		épaule		jongler	
biberon		chemin		éponge		jouets	
bonbon		chou		épouvantail		kangourou	
bouton		cintre		esquimau		laine	
cadeau		cochon		étoile		lanterne	
calendrier		coiffeur		fantôme		lapin	
caméléon		constellation		fondue		lardon	
canon		continent		fontaine		loup	
cauchemar		coraux		fourmi		lutin	
cent	100	cosmonaute		framboise		maison	
cerceau		coude		gant		manteau	
cerveau		danser		gâteau		marin	

Niveau 2					
monnaie		rectangle		tente	
montagne		reine		torrent	
mouche		roi		toupie	
moulin		rouleau		vaisselle	
neige		route		vautour	
noix		saison		veine	
orange		sandale		venin	
pagaie		sapin		vent	
panda		sauce		vin	
pansement		saucisson		voiture	
pantalon		savon		volcan	
passoire		seize	16	wagon	
poire		serpent			
poireau		singe			
poule		souris			
raie		taupe			

Niveau 3			
bain		képi	
bonnet		lacet	
ceinture		moins	5 - 1
chanter		panier	
chien		peinture	
cinq	5	pharmacie	
cinquante	50	phoque	
copain		poulet	
coq		rocher	
dauphin		tabouret	
éléphant		téléphone	
enceinte			
foin			
indien			
jouet			
kangourou			

Niveau 4					
abricot		dromadaire		valise	
aigle		flaque		zèbre	
araignée		flûte			
balançoire		fusée			
brosse		glaçon			
caleçon		haricot			
cheval		livre			
chèvre		montagne			
cigogne		peigne			
cirque		poisson			
citron		poussin			
classe		prison			
crabe		prune			
crocodile		règle			
culotte		table			
dinosaure		tigre			

Niveau 5			
antenne		verre	
assiette			
crayon			
dessin			
dix	10		
équerre			
gruyère			
noix			
poubelle			
renne			
sauterelle			
scarabée			
spirale			
stylo			
sucette			
taxi			

SCHOOL
PAR LEARNENJOY
MANUEL UTILISATEUR

Auteurs

Cyrielle Guignard
Maïlys de Wispeleare
Véronique Schmitt

Directrice de la publication

Gaele Regnault

Création graphique et mise en page

Camille Richard, Andy Beverly, intégrant l'univers imaginé par Jean-Gabriel Jauze

Crédits photographiques

Amélie Haussler
Soizic Boisneau
Stéphanie Dormier
ShutterStock

Illustrations

Jean-Gabriel Jauze
LearnEnjoy
ShutterStock

Police

Gaston par JBFoundry (utilisée dans certaines activités de la matière Français)

Contact

contact@learnenjoy.com
07 82 24 13 29

Site Internet

www.learnenjoy.com

Siège social

LearnEnjoy SAS
25 villa de l'Ermitage
78000 Versailles
France

Soutien

Ce matériel pédagogique a été réalisé avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale.

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS
Liberté
Égalité
Fraternité

© 2021 LearnEnjoy

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation…) sans le consentement de l'auteur, ou de ces ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.



Remerciements

Nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à l'élaboration de ce guide.

