

La classe virtuelle avec mes élèves de C1

1^{er} temps : Recueillir certaines informations

LES REGLES D'OR DE LA CLASSE VIRTUELLE

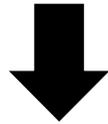
- **L'organisation temporelle** : l'emploi du temps des membres **de la famille** - connaître les habitudes des parents, les horaires de télétravail- un des deux parents peut-il prendre en charge les devoirs à la maison.
 - **Le matériel** : la famille n'a pas d'ordinateur, a 1 seul poste, a plusieurs postes.
 - **Une concertation en équipe de RPI** : Si la famille scolarise une fratrie dans le RPI s'assurer de ne pas proposer la classe virtuelle le même jour à la même heure pour deux enfants.
 - **Anticiper le matériel** des élèves : envoyer un message avant la classe virtuelle qui précisera le matériel à préparer.
 - Se connecter, tout tester, s'entraîner
- ATTENTION : faire en sorte que les familles ne doivent pas imprimer TROP de documents pour la continuité pédagogique.

LES MOTS EN OR

LANGAGE ORAL – EXPLICITATION – PROCEDURE – METHODOLOGIE

2^{ème} temps : Préparer sa classe virtuelle

Quelles modalités ?



Le nombre d'élèves dans chaque groupe sera défini en fonction de l'activité proposée.

⇒ *La constitution des groupes doit se faire **en fonction des besoins** des élèves (par exemple, ne pas cloisonner les PS...).*

⇒ Être **vigilant aux petits parleurs** (ne pas les mettre tous dans le même groupe).

ANTICIPER

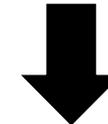
À quel moment de la journée ?



- Les **matinées** seront plus favorables aux apprentissages pour les élèves de C1.
- Toutefois, on pourra envisager de proposer un temps en **début d'après-midi**.

Enseigner – exercer –
systématiser - automatiser

Combien de temps ?



1^{er} temps :

Découvrir la classe virtuelle **15' à 20' (cf : 3^{ème} temps)**

La classe virtuelle pourra durer entre **20' et 30'**.

Compenser- revenir en arrière - corriger

3 possibilités pédagogiques

3^{ème} temps : Quelles activités proposer à mes élèves en C1 ?

Objectifs	Types d'activités possibles- GENERALITES	Temps et modalités
<p>➤ Faire parler les élèves individuellement de leur quotidien</p>	<p>Langage oral : Créer l'échange entre l'élève et l'enseignant</p> <p>L'enseignant questionne l'élève sur son quotidien : Utiliser des repères visuels (picto) ou des repères sonores (par exemple une clochette, un grelot...) - « <i>Comment vas-tu ?</i> », <i>l'humeur du jour ou l'émotion du jour à partir de pictogrammes affichés sur la première diapositive.</i> - « <i>Décris-moi une journée à la maison</i> » - <i>présente-moi ton doudou</i> »</p> <p>Réguler la prise de parole de chacun en proposant :</p> <ul style="list-style-type: none"> · pour les élèves : lever un doudou pour les plus petits ou un personnage inventé, dessiné et découpé pour les plus grands afin de demander la parole... · pour l'enseignant : c'est lui qui distribue la parole aux élèves en activant le micro de l'élève qui souhaite s'exprimer (« maintenant, nous allons écouter... ») 	<p>Environ 15' (2' à 3' par élève)</p> <p><i>Petits groupes de 5/6 élèves questionnés individuellement</i></p>
<p>➤ Donner des repères</p>	<p>Les rituels : à partir des supports proposés en classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - La date - La poésie ou comptine. S'appuyer sur des comptines à gestes ou des pictogrammes pour assurer la mémorisation. On peut également rendre ce moment très ludique et attractif en partageant la comptine en images via l'application « you tube » https://www.youtube.com/watch?v=Fds2Gi-HgoQ 	
<p>Anticiper sur les apprentissages proposés à la maison</p>		

<p>➤ Construire de nouvelles notions</p> <p>➤ Apporter une aide adaptée à chaque élève</p>	<p><u>ORAL</u></p> <p>Apprendre une nouvelle comptine/chanson/jeu de doigts : Présenter le vocabulaire qui va permettre de comprendre l’histoire donnée à la maison (tapuscrit) Présenter les consignes de certains exercices envoyés à la maison. Demander aux enfants de les réitérer. Traiter des exemples pour s’assurer de la compréhension avant de passer le relais aux familles. Donner les mots illustrés sur les cartes qui serviront de support à des exercices en phonologie. Présenter les défis qui seront adressés aux familles</p> <p><u>LECTURE/ COMPREHENSION :</u></p> <p><u>Aider à la compréhension</u> de l’histoire qui sera envoyée à la maison : plusieurs actions possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Raconter l’histoire en donnant à « voir » l’explicite, en comblant les manques - Expliquer de quoi parle l’histoire, - Présenter les différents personnages et leur rôle, donner à voir leurs pensées, le but des actions - Expliquer la ruse - Résumer l’histoire <p><u>Donner des stratégies de compréhension</u> : faire lire le texte par un parent, se faire le film dans sa tête, chercher les personnages de l’histoire etc.</p> <p><u>Traiter des exemples</u> avant de donner des exercices,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes en manipulant - Compter, repérer, substituer, fusionner, doubler , enlever une syllabe <p>Revoir un outil ou un jeu présenté en classe et expliciter son utilité, sa règle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les cartes de vocabulaire - Le loto des lettres - La bande numérique, les cartes nombres, le cahier des nombres 	<p>Entre 5' et 10'</p> <p><i>Petits groupes de 5 - 6 élèves</i></p>
--	--	---

	<p><u>ECRITURE</u> :</p> <p>Montrer un geste pour produire un signe graphique ou une lettre. Le verbaliser Présenter une fiche avec une aide visuelle pour se souvenir du ductus</p> 	
Enseigner - Exercer – systématiser - automatiser		
<p>➤ Encodage des savoirs, créer des automatismes</p>	<p>Activités ritualisées : les outils ne doivent pas être trop éloignés de ceux utilisés en classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Rituel de mathématiques : le greli-grelo, la main jaune, la boîte opaque, le gobelet, je compte à rebours, le plouf, je compte-le plus loin,</i> - <i>jeu de devinettes pour découvrir les nouveaux mots,</i> - <i>catégorisation</i> - <i>travailler à partir des différents défis proposés dans les padlet « la continuité pédagogique en cycle 1 » https://padlet.com/nathalie_mounet/wnawkb50bnk5 pour familiariser les élèves avec les situations, les manipulations, les procédures.</i> 	<p style="text-align: center;">Entre 10' et 15'</p> <p style="text-align: center;"><i>Petits groupes de 5/6 élèves</i></p>
<p>➤ Ecouter une histoire pour le plaisir/ écouter une histoire pour la comprendre</p>	<p>Lecture à voix haute : découverte du texte Possibilité de faire <u>des groupes différenciés</u> en fonction du niveau de lecture de chacun :</p> <p>Des parcours de lecture doivent être organisés</p> <ol style="list-style-type: none"> a) En PS lire des albums racontant les aventures <ul style="list-style-type: none"> - d'un même personnage : Petit ours brun, Tchoupi, Zou, Bob, petit lapin blanc... - d'un couple de personnages : Tromboline et Foulbazar b) en MS <ul style="list-style-type: none"> - albums avec des personnages stéréotypés : le renard rusé, le loup dévorateur pour aller vers des loups un peu décalés (ex : le loup qui mange une carotte dans <u>Loup</u> d'Olivier Douzou) c) en GS : <ul style="list-style-type: none"> - des personnages plus complexes dans leurs motivations (vouloir grandir, avoir peur de grandir...), leurs émotions (être en colère, avoir peur...), les expériences qu'ils vivent et de leurs relations avec autrui (l'amitié, l'entraide,...). <p>S'il s'agit d'une lecture plaisir <u>rendre cette lecture vivante</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ajouter des bruitages - Théâtraliser 	<p style="text-align: center;">Entre 10' et 15'</p> <p style="text-align: center;"><i>Petits groupes de 5/6 élèves</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Jouer avec sa voix pour éviter la monotonie - Utiliser un format de séance spécifique : a) conter une comptine pour capter l'attention de tous (<i>Frappe, frappe, mains levées Frappe, frappe, poings fermés Frappe, frappe, bras croisés Frappe, frappe, mains cachées Frappe, frappe, bouche fermée (chut) Écoutez ! Une histoire va arriver !</i> b) raconter ou lire l'histoire c) finir la séance par une comptine « <i>Moustache, moustachu Voici le chat Griffa, griffu, Griffes sortez Griffes rentrez Chat dormez</i> » <p><i>S'il s'agit d'une lecture compréhension, finir la séance en</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Recueillant ce que les enfants ont retenu</i> - <i>Les questions pour vérifier la compréhension.</i> 	
<p>➤ S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct pour produire un écrit</p>	<p>Produire un écrit par dictée à l'adulte. Choisir des situations attachées à la vie réelle : transmettre un message aux groupes de copains qui ne sont pas dans le groupe Transformer une comptine en substituant certains mots (exemple dans la souris verte, changer l'animal, la couleur)</p>	
<p>➤ Participer à des échanges dans des situations diverses</p>	<p>Production de langage oral :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Restitution d'une poésie - Raconter une histoire lue ou entendue - Proposer un débat philosophique (EMC) - Donner son avis sur un texte, un document, une vidéo (découvrir le monde)... - Commenter des dessins, des productions artistiques, une œuvre d'art : émotions, description... 	<p>Environ 15'</p> <p>➔ <i>Petits groupes de 5/6 élèves</i></p>
<p>➤ Les gestes d'écriture</p>	<p>Graphisme: Présenter les bons gestes pour avoir une posture correcte et une tenue de crayon adaptée (cf : fiche dans ppt)</p> <p>Rappeler les signes appris dans la classe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expliquer comment faire pour le produire - Laisser des traces sur le tableau blanc 	<p>Entre 15' et 20'</p> <p>➔ <i>Petits groupes de 8/10 élèves</i></p>

<p>➤ Résoudre des problèmes numériques</p>	<p>Jeu de numération : proposer des <u>situations problèmes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des collections - Mémoriser et identifier des quantités - Comparer des collections - Travailler sur la suite numérique (nombre caché) - jouer à des jeux qui peuvent être repris à la maison avec un simple jeu de carte (le pouilleux, la bataille , la réussite) → cf : Padlet - diaporama faire des mathématiques avec un jeu de cartes dans l'étagère – LA CONTINUITÉ PEDAGOGIQUE AU CYCLE 1 	<p>Entre 5' et 10'</p> <p>➔ <i>Petits groupes d'élèves (10 au max)</i></p>
<p>Compenser - Revenir en arrière - Corriger</p>		
<p>➤</p>	<p>Evaluation</p> <p><u>Entretien d'explicitation</u> lors des échanges par le biais de la classe virtuelle</p> <p>A partir de l'observation lors des manipulations en classe virtuelle (étayée par une grille)</p> <p>En corrigeant les exercices que vous avez donnés à la maison et retournés par les familles.</p> <p>- Lors de la séance en classe virtuelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revenir sur des exercices non réussis : <ul style="list-style-type: none"> Dénombrer les syllabes, repérer une syllabe Résoudre un problème Tracer un signe graphique <p>Il convient alors de revenir sur la procédure adaptée à l'élève et vue en classe, une méthodologie déjà abordée avec lui.</p>	