

Objectif : Apprentissage collectif du son [A] et de la lettre majuscule A.

Matériel : Tableau interactif (TBI) ou projecteur et ordinateur connecté à Internet

Durée totale : 55 minutes

15 séances

- Classe entière
- Petit groupe
- Individuel

4-5 ans

Avant de commencer

5 min.

Préparation du TBI :

- L'enseignant s'assure que le tableau interactif est prêt, avec l'application Corneille projetée et accessible.

Présentation de la séance :

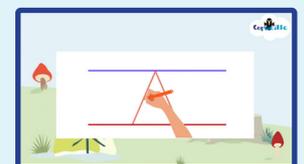
- L'enseignant explique aux élèves qu'ils vont apprendre la lettre [A] et son son associé. Il présente brièvement le déroulement de la séance.

1. Amorce - Activation des connaissances

10 min.

Introduction de la lettre et du son :

- L'enseignant annonce que la séance portera sur la lettre majuscule [A] et le son associé.
- Démarrage par la lecture d'un texte courts avec le son [A] ou utilisation du TBI pour diffuser l'histoire de la lettre [A] (par exemple, via une vidéo YouTube telle que «[L'histoire du A majuscule](#)»).



Discussion interactive :

- Après la lecture ou vidéo, l'enseignant engage les élèves dans une discussion sur ce qu'ils ont retenu, en posant des questions pour vérifier la compréhension.

2. Enseignement explicite du son [A]

10 min.

Jeu de la grenouille :

- L'enseignant utilise le TBI pour accéder au jeu de la Grenouille. Il sélectionne la lettre [A] et fait écouter le son [A] aux élèves.
- Les élèves, à tour de rôle, viennent au tableau pour répéter le son [A].



Jeu de tracé de lettres :

- L'enseignant rappelle les gestes associés au graphème et montre comment tracer la lettre [A] sur le tableau interactif.
- Les enfants imitent le geste sur l'ardoise ou sur une feuille.



3. Pratique guidée - Conscience phonologique

10 min.

Jeu des fleurs :

- L'enseignant affiche le jeu des fleurs sur le TBI et montre un exemple de recherche du son [A].
- Les élèves sont invités, à tour de rôle, à venir au tableau pour continuer la recherche en identifiant la lettre [A] parmi les fleurs.



Jeu des fourmis :

- Une fois le jeu des fleurs terminé, l'enseignant passe au jeu des fourmis. Les élèves doivent décider où placer le son [A] parmi d'autres sons, en utilisant le TBI.
- Chaque élève contribue à trouver les bonnes associations en plaçant les sons au bon endroit.



Jeu du cherche et trouve :

- Une fois le jeu des fourmis terminé, l'enseignant passe au jeu du cherche et trouve. Les élèves doivent trouver le son [A] parmi d'autres images, en utilisant le TBI.



4. Pratique guidée – Préparation du décodage

5-15 min.

Jeu des hérissons :

- Le travail de séparation syllabique se base sur la conscience phonologique, l'enfant va compter le nombre de syllabes des mots proposés. Ce jeu est souvent utilisé par les enseignants pour consolider les sons appris et préparer le décodage.



Jeu des insectes :

- L'enfant est amené à associer 2 graphèmes pour former une syllabe. Un retour sonore est proposé pour toujours permettre à l'enfant de comprendre ce lien entre langage oral et langage écrit.



Jeu de l'ours :

Facultatif en fonction de l'âge des enfants

- Lorsqu'une consonne et une voyelle auront été enseignées, l'enfant est amené à composer des associations de phonèmes, qui constituent la base du français.



Jeu de la chenille :

Facultatif en fonction de l'âge des enfants

- L'enfant reconnaît les différentes écritures : majuscules, minuscules et script.



5. Consolidations complémentaires - Activités en groupe

10-15 min.

Activité collective :

- L'enseignant propose une activité où les élèves doivent identifier des mots du quotidien contenant le son [A]. Ces mots sont écrits au tableau interactif.
- Ensemble, ils encerclent le son [A] dans chaque mot/images et discutent de la prononciation et du tracé de la lettre [A].

Tracé de la lettre A :

- Les élèves sont invités, par groupes de deux ou trois, à venir au tableau pour tracer la lettre [A] en grand format. L'enseignant les guide dans le bon geste.



6. Objectivation et soutien au transfert

5 min.

Retour sur la leçon :

- L'enseignant engage les élèves dans une discussion sur ce qu'ils ont appris. Il demande aux élèves de trouver d'autres mots avec le son [A], peut-être en utilisant des objets dans la classe ou des prénoms de la classe.

7. Aller plus loin (facultatif)

Devoir individuel à la maison sur son appareil individuel :

- L'enseignant peut assigner aux élèves une tâche individuelle, dans l'application Corneille à utiliser à la maison.