

Objectif : Renforcer l'apprentissage explicite de la lettre [A] et du son [A] par un travail individuel sur tablette

Matériel : Tablettes connectées à Internet pour chaque enfant et QR individuel

Durée totale : 45-55 minutes

15 séances

- Classe entière
- Petit groupe
- Individuel

4-5 ans

Avant de commencer

5 min.

Mise en place :

- Aider l'enfant à se connecter sur son appareil et choisir les activités dans son parcours (par le QR code l'enfant à accès uniquement à son compte)

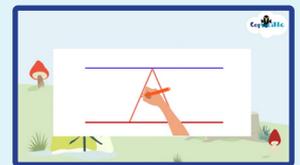
1. Amorce - Activation des connaissances par l'adulte

10 min.

Le but est de capter l'attention de l'enfant en lien avec ce qui est enseigné et ce qu'il connaît de cette lettre/son. Nommer la lettre/son qui sera reprise tout au long de la leçon

Introduction de la lettre et du son :

- Lire l'histoire de la lettre enseignée : [Corneille - Tracé de lettres - L'histoire du A majuscule](#) ou toute autre histoire contenant la lettre ou le son enseigné.



2. Enseignement explicite du son

5 min.

Jeu de la grenouille :

- Dire à élève : "écoute le son" et le faire répéter en appuyant sur le micro.



3. Pratique guidée - Conscience phonologique

10 min.

Jeu des fleurs :

- Faire la première recherche de la lettre/son en exemple et demander à l'élève de venir au tableau faire les autres.



Jeu des fourmis :

- L'élève décide à quel endroit il placera le bon son qui est avec un autre son, différent.



4. Pratique guidée dans le parcours

25 min.

Portail d'activité :

- Placer l'élève dans le parcours en le laissant avancer à son rythme dans les activités qui ont été affectées dans son parcours.



5. Objectivation et soutien au transfert avec l'adulte

10 min.

Hors tablette à l'oral.

- Retour sur son apprentissage de la leçon.
- Réinvestissement sur la leçon de la lettre/son apprise.
- Demander à l'élève dans quel nom d'ami de la classe on retrouve la lettre/son enseignée. Les écrire au tableau et encercler le son ou la lettre entendue.
- Cet exercice peut aussi se faire avec des objets trouvés dans la classe, etc

6. Aller plus loin

Pratique autonome :

- L'enfant travaille seul.
- Dans le terrier et sur la coupe à gauche. Une fois rendu au tableau :
 - o Aller sur l'icône **tracé de lettres** de la lettre enseignée.
 - o Jeu du **hérisson** de la lettre enseignée.
 - o Jeu de l'**insecte** lorsqu'une consonne et une voyelle auront été enseignées.
 - o Jeu de l'**ours** lorsqu'une consonne et une voyelle auront été enseignées.
 - o Jeu de la **chenille** de la lettre enseignée.
 - o Jeu des **petits pois** lorsqu'une consonne et une voyelle auront été enseignées



S'assurer que l'enfant a bien assimilé le jeu effectué avant d'aller au suivant

À la maison, l'élève peut :

- Reprendre les mêmes exercices qu'en pratique autonome
- Faire des jeux assignés par le professeur ou l'orthopédagogue dans sa boîte aux lettres.

