

Objectif : Renforcer l'apprentissage explicite de la lettre [A] et du son [A] par un travail individuel sur tablette, en **petits groupes de 3 à 5 élèves.**

Matériel : 3-5 tablettes connectées à Internet et QR individuel

Durée totale : 25-35 minutes

En amont de cette séance, l'enseignant à réalisé une séance d'enseignement explicite du son par le jeu de la grenouille.

15 séances

- Classe entière
- Petit groupe
- Individuel

4-5 ans

Avant de commencer

5 min.

Rappel du son et de la lettre :

- L'enseignant réunit les élèves en petits groupes et leur rappelle brièvement la leçon sur la lettre [A] et le son [A] enseignés précédemment en classe entière.

Objectif de la séance :

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

Mise en place :

- L'enseignant aide chaque élève à se connecter à son compte sur la tablette via le QR code.
- L'enseignant guide les élèves dans le choix des activités spécifiques au son [A] dans leur parcours individuel ou dans le terrier ou dans les activités affectées.

1. Pratique individuelle guidée

20-30 min.

Les élèves travaillent individuellement sur les activités assignées dans l'application Corneille en suivant le parcours préparé par l'enseignant.

Jeu de la grenouille :

- Les élèves commencent par le jeu de la grenouille, où ils écoutent et répètent le son [A] en appuyant sur l'icône du micro. Ils révisent le geste associé au tracé de la lettre [A].



Jeu des fleurs :

- Les élèves recherchent la lettre [A] parmi différentes fleurs en suivant les instructions à l'écran. Ils identifient les occurrences de la lettre [A] et les sélectionnent.



1. Pratique individuelle guidée (suite)

Jeu des fourmis :

- Les élèves doivent placer le son [A] au bon endroit parmi d'autres sons dans le jeu des fourmis, en renforçant ainsi leur conscience phonologique.



Jeu des hérissons :

- Si le temps le permet, les élèves peuvent s'entraîner à séparer les mots en syllabes, en comptant celles qui contiennent le son [A].



Jeu des insectes :

- Les élèves associent deux graphèmes pour former une syllabe, avec un retour sonore pour renforcer le lien entre le langage oral et écrit.



2. Objectivation et soutien au transfert avec l'adulte

5-10 min.

Retour sur l'apprentissage :

- L'enseignant demande aux élèves de partager ce qu'ils ont appris et de trouver des mots avec le son [A].

Renforcement du transfert :

- L'enseignant encourage les élèves à identifier des objets ou des noms d'amis dans la classe contenant le son [A]. Les élèves peuvent écrire ces mots sur une feuille ou les montrer à l'enseignant.

3. Aller plus loin

Pratique autonome :

- L'enfant travaille seul.
- Aller dans le terrier et cliquez sur l'image de coupe à gauche de l'écran. Une fois rendu au tableau :
 - o Aller sur l'icône **tracé de lettre** 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.



Cette séance en petit groupe permet aux élèves de renforcer leur apprentissage de manière ciblée et autonome, tout en bénéficiant du soutien de l'enseignant pour clarifier les concepts et encourager la pratique individuelle.