



## Thème 2 : Les personnes et les choses de son environnement.

### Cours 5 BILAN : L'identification.

# Présentation du Guide du Maître

Numéro, nom et catégorie de l'activité.

Matériel nécessaire pour réaliser l'activité.

Activité de groupe ou individuelle ?

Dans la classe ou à l'extérieur ?

Nombre d'écrans dans l'activité.

Estimation de durée de l'activité. Elle varie entre 1, 2 et 3 .

Place de l'activité dans le cours.

Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain. 3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève	
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.	1
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.	2
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.	3
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.		4
			5
			6
			7
			8
			9
			10

 Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1

 Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

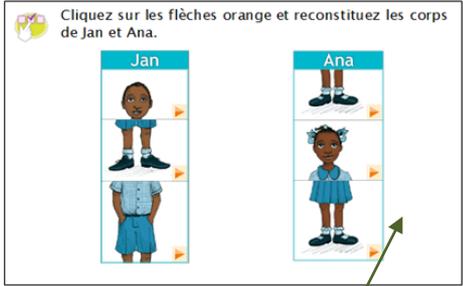
# Présentation du Guide du Maître

Je m'entraîne				Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.		3/10
Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)		
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1		
Étape	Actions du maître		Actions de l'élève			
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.		Ecouter la consigne et regarder le TNI.			
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.		Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.			
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.		Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.			
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.					

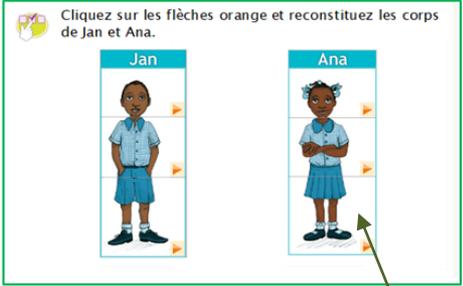
Etapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du maître tout au long de l'activité, étape par étape.

Actions de l'élève tout au long de l'activité, étape par étape.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

Visuel de l'activité. Il peut parfois y avoir plusieurs écrans.

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

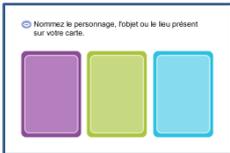
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Voici le thème et le nom du cours que vous allez travailler avec les élèves :

2. Les personnes et les choses de son environnement
  1. Identifier les personnes et les objets de l'école
  2. Identifier les membres de la famille
  3. Identifier les pièces et les objets de la maison partie 1
  - 3 Bis. Identifier les pièces et les objets de la maison partie 2
  4. Identifier les lieux de vie et les personnes associées
  - 5. Bilan : l'identification**
  6. Jeux et communication

## Sommaire des activités du cours :

### Je me fais évaluer



**Activité 1 :** Réinvestir ses connaissances.

### Je retiens



**Activité 2 :** Retenir l'essentiel sur les objets de l'école et de la maison.



**Activité 3 :** Retenir l'essentiel sur les membres de la famille et les différents lieux d'une ville et d'une campagne.

# Frise et marqueurs de la progression pédagogique.

Rubriques	Chevron en cours	Chevrons déjà vus
Je me souviens		
Je découvre		
J'observe		
J'expérimente		
Je m'entraîne		
Je retiens		
Je joue		
Je me fais évaluer		

Pour reprendre la bonne couleur, utiliser le pinceau Reproduire la mise en forme .

Copier – coller la frise dans le GDM et ôter les chevrons inutiles.  
Conserver la taille des chevrons.  
Les chevrons des pages pas encore vues sont en noir et blanc.  
Lors de la conception, éviter de faire plus de 13 activités.



Horloges à copier pour estimer le temps.

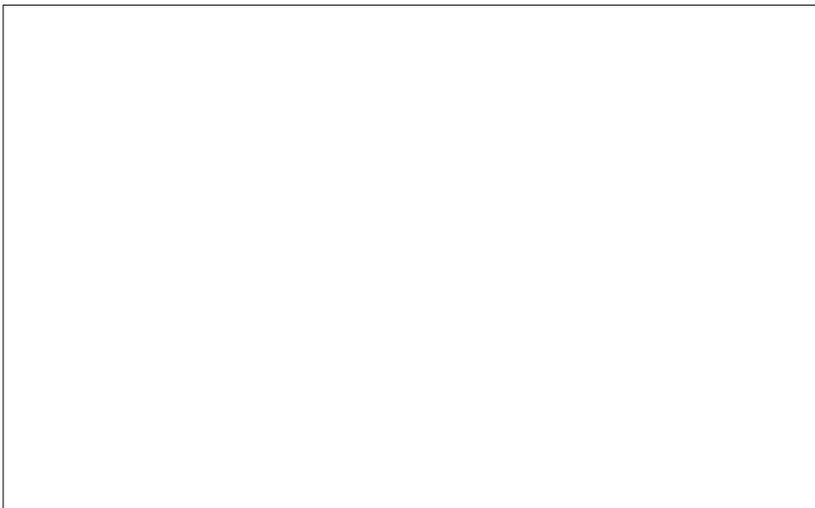


## Tableau des étapes de l'activité, horloges et cadres pour captures.

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1		
2		
3		
4		

Copier – coller le tableau dans le GDM. Au besoin, supprimer ou rajouter des lignes.  
Ne pas déplacer le tableau.

Exemple de cadres pour captures d'écran.  
Lorsque le manque de place ne permet pas d'avoir des captures de grandes tailles, privilégier la taille de l'écran corrigé.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI et Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Expliquer l'évaluation aux élèves. Par groupe de 3, venir au tableau. Sur la carte violette, ce sont des personnages. Sur la carte verte, ce sont des objets, sur la carte bleue ce sont des lieux. Si c'est un lieu sur la carte, l'élève cite la personne qui peut s'y trouver et un objet qu'il peut trouver dans ce lieu. Si c'est un objet, l'élève dit dans quel lieu il peut le trouver et avec quel personnage. Si c'est un personnage, l'élève dit dans quel lieu il peut le trouver et avec quel objet. Chaque élève clique chacun son tour sur une carte puis fait l'activité.</p>	<p>Ecouter les explications du maître.</p>
2	<p>Inviter le premier groupe à venir au tableau.</p>	<p>Venir au tableau pour cliquer sur une carte puis faire l'activité en fonction du dessin sur la carte.</p>
3	<p>Noter en prenant en compte : l'aisance à l'oral, l'utilisation du vocabulaire, la bonne prononciation.</p>	

1

2

3

 Nommez le personnage, l'objet ou le lieu présent sur votre carte.



Ecran 1

 Nommez le personnage, l'objet ou le lieu présent sur votre carte.



Exemple d'écran

Durée  	Matériel TNI et stylet	Lieu Classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 1
--	---------------------------	----------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à nommer des objets et des personnes qu'on peut rencontrer dans une école.	Nommer des objets et des personnes qu'on peut rencontrer dans une école.
2	A chaque fois qu'un élève nomme un objet ou une personne qu'on peut rencontrer dans une école, inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
3	Cliquer sur l'onglet : « identifier les personnes et les objets de l'école ». Inviter un élève à nommer les différents objets présents sur l'image. <b>NB</b> : pour vérifier les réponses données cliquer sur les images des objets.	Nommer les différents objets présents sur l'image. Ecouter le nom des objets.
4	Inviter les élèves à nommer des objets et des pièces qu'on peut trouver dans une maison.	Nommer des objets et des pièces qu'on peut trouver dans une maison.
5	A chaque fois qu'un élève nomme un objet ou une pièce qu'on peut trouver dans une maison, inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
6	Cliquer sur l'onglet : « identifier les objets de la maison ». Inviter un élève à nommer les différents objets présents sur l'image. <b>NB</b> : pour vérifier les réponses données cliquer sur les images des objets.	Nommer les différents objets présents sur l'image. Ecouter le nom des objets.



 Les objets de l'école et de la maison.

Identifier les personnes et les objets de l'école

Identifier les objets de la maison

Ecran 1

 Les objets de l'école et de la maison.



Identifier les personnes et les objets de l'école

Identifier les objets de la maison

Ecran 1

 Les objets de l'école et de la maison.



Identifier les personnes et les objets de l'école

Identifier les objets de la maison

Ecran 2

Durée  	Matériel TNI et stylet	Lieu Classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 3
--	---------------------------	----------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Inviter les élèves à nommer différents membres de la famille. <b>NB</b> : Lorsque différents membres de la famille ont été nommés, cliquer sur l'onglet : « identifier les membres de la famille » puis cliquer sur les membres de la famille d'Ana pour vérifier.	Nommer les différents membres d'une famille. <i>Réponses attendues : le père, la mère, le grand-père, la grand-mère, le frère, la sœur, la tante, l'oncle, le cousin, la cousine.</i>
2	Cliquer sur l'onglet : « identifier les lieux et les personnes de la ville » puis inviter un élève à venir au tableau pour déplacer chaque personnage dans le lieu dans lequel on peut les rencontrer.	Déplacer chaque personnage dans le lieu dans lequel on peut les rencontrer.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.
4	Cliquer sur l'onglet : « identifier les lieux de la campagne » puis inviter un élève à venir au tableau pour déplacer les animaux et les objets dans les lieux dans lesquels on peut les trouver.	Déplacer les animaux et les objets dans les lieux dans lesquels on peut les trouver.
5	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider les réponses données.	Valider ou invalider les réponses données.



 Les membres de la famille, les lieux et personnes de la ville et de la campagne.

Identifier les membres de la famille

Identifier les lieux et les personnes de la ville

Identifier les lieux de la campagne

Ecran 1

 Les membres de la famille, les lieux et personnes de la ville et de la campagne.



Identifier les membres de la famille

Identifier les lieux et les personnes de la ville

Identifier les lieux de la campagne

Ecran 1

 Les membres de la famille, les lieux et personnes de la ville et de la campagne.



Identifier les membres de la famille

Identifier les lieux et les personnes de la ville

Identifier les lieux de la campagne

Ecran 2

 Les membres de la famille, les lieux et personnes de la ville et de la campagne.



Identifier les membres de la famille

Identifier les lieux et les personnes de la ville

Identifier les lieux de la campagne

Ecran 3