

A partir des pistes de remédiations proposées dans les fiches de remédiation (FR sur le site départemental / évaluations GS-CP) , concevoir une séance permettant de travailler la compétence à développer

<u>Compétences nécessaires évaluées à l'entrée de la GS</u>
• Langage de communication : parler et communiquer
• Langage de situation : lexique
• Langage de communication : comprendre des consignes
• Réalités sonores de la langue - 1
• Réalités sonores de la langue - 2
• Activités graphiques

✓En complément de la FR1

Domaine	Langage de communication : parler et communiquer
Niveau	GS
Objectif d'apprentissage	Participer à un échange collectif : <ul style="list-style-type: none"> • en acceptant d'écouter autrui • en attendant son tour de parole • en restant dans les propos de l'échange
Contexte / Projet	Aménager un coin jeux de société
Situation proposée (situation pb + recherches)	Découvrir un nouveau jeu dont il manque la règle
Organisation	3 groupes (en référence aux préconisations d'Agnès FLORIN) : grands/moyens/ petits parleurs, par rapport à la quantité et non à la qualité du langage
Support(s)	Un nouveau jeu de société
Tâche(s)	1. Jouer ensemble : <ul style="list-style-type: none"> • se mettre d'accord sur les règles du jeu • jouer une partie ensemble (validation) 2. Expliquer les règles aux autres élèves
Intervention(s) spécifique(s) de l'enseignant	-Relancer, proposer un support supplémentaire pour certains, recentrer, s'assurer de l'engagement de tous : solliciter les moins impliqués
Compétences attendues	<u>Communiquer :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre la parole et s'exprimer de manière compréhensible • Ecouter et respecter la parole de l'autre • Comprendre ce qui vient d'être dit et en tenir compte <u>Situation :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le lexique approprié (autour des jeux de société) <u>Evocation :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Expliquer les règles du jeu afin de permettre à d'autres de jouer

✓En complément de la FR2

Domaine	Langage de situation : lexique
Niveau	GS
Objectif d'apprentissage	Nommer, désigner des objets de la vie quotidienne
Contexte / Projet	Rangement du coin-cuisine en période de rentrée
Situation proposée (situation pb + recherches)	Comment organiser le rangement du coin-cuisine de la classe?
Organisation	Travail en petits groupes
Support(s)	Matériel du coin-cuisine
Tâche(s)	1. Nommer le matériel (introduire des intrus) 2. Trier, classer 3. Encoder : dessin, évent. Etiquettes 4. Ranger le matériel à sa place
Intervention(s) spécifique(s) de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none">• Apport lexical, reformulation• Jeu de Kim avec le matériel, jeu de loto...
Compétences attendues	Nommer les objets en utilisant un vocabulaire précis Trier les objets à partir de catégories identifiées (catégorisation)

✓En complément de la FR3

Domaine	Langage de communication : comprendre des consignes
Niveau	GS
Objectif d'apprentissage	Etre attentif Comprendre et exécuter des consignes orales, courantes en situation individuelle
Contexte / Projet	Création collective, en arts plastiques
Situation proposée (situation pb + recherches)	Chaque enfant tire un papier où est noté une consigne complexe lue à l'oreille de l'enfant concernant une tâche à exécuter. L'enfant sélectionne le matériel et réalise la consigne.
Organisation	En 2 temps : Réalisation de la consigne Evaluation des productions : retrouver la consigne initiale
Support(s)	Feuilles de format carré et couleurs différentes Feutres de couleur
Tâche(s)	→Réaliser la production demandée pour l'intégrer à une composition collective
Intervention(s) spécifique(s) de l'enseignant	Enoncer de façon claire la consigne, s'assurer de sa compréhension en faisant reformuler l'enfant En fonction des difficultés de certains, favoriser les interactions entre enfants pour expliciter les réponses
Compétences attendues	<ul style="list-style-type: none">• Etre capable d'exécuter une consigne entendue• Etre capable de retrouver la consigne en fonction du résultat observé

✓En complément de la FR4

Domaine	Réalités sonores de la langue - 1
Niveau	MS-GS
Objectif d'apprentissage	Décomposer oralement un mot en syllabes
Contexte / Projet	Création d'une comptine sur le jardin, avec les prénoms des enfants
Situation proposée (situation pb + recherches)	Quels prénoms associer avec les noms de fleurs ou de légumes ? → Travail sur les prénoms : frappers de syllabes, trouver les début et fin des noms, comparaison de longueurs (+ petits, + grands)
Organisation	Présentation du projet en collectif Travail en petit groupe sur les prénoms
Support(s)	Photos des élèves Images de fleurs et de légumes
Tâche(s)	Frapper les syllabes de son prénom avec les mains, les pieds Frapper les syllabes du prénom d'un copain en choisissant sa photo Souligner la longueur des prénoms (nbre de syllabes) à associer avec la longueur des noms de fleurs ou de légumes (nbre de syllabes)
Intervention(s) spécifique(s) de l'enseignant	Accompagne et répète les gestes et le prénom de l'enfant ; centre progressivement le travail vers un critère de choix phonologique
Compétences attendues	Ecouter et scander les syllabes de son prénom, puis élargir cette compétence à d'autres mots

✓En complément de la FR5

Domaine	Réalités sonores de la langue - 2
Niveau	Fin de GS, début de CP
Objectif d'apprentissage	Reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés
Contexte / Projet	Construire un jeu pour la classe
Situation proposée (situation pb + recherches)	Des maisons des « sons » sont proposées aux enfants avec des cartes mots (en image) ; construire sa propre maison de sons : <u>assonance identique à la fin des mots</u> (compétence GS)
Organisation	Atelier de 4 à 6 enfants
Support(s)	1 carte maison par enfant : sur la maison figure un mot d'une syllabe (chat, pot, ...) 30 images proposées 20 images vierges
Tâche(s)	<ul style="list-style-type: none">Remplir la maison avec les cartes proposée en disant : « dans la maison du chat, je mets du <u>chocolat</u>, <u>un rat</u>,... »Fabriquer de nouvelles cartes pour compléter sa maison
Intervention(s) spécifique(s) de l'enseignant	L'enseignant commence à compléter la maison en insistant sur ce qu'on entend qui doit être identique au référent ; insister sur la comptine « dans la maison du, je mets..... »
Compétences attendues	-Privilégier les sons qui composent un mot plutôt que son sens -Identifier les assonances ; produire des rimes

En complément de la FR6

Domaine	Activités graphiques
Variation des formats	
Variation de la position de la feuille	Verticale Horizontale
S'assurer de la bonne position de l'élève	
Variation de l'outil <i>donnant lieu à une pression et une tenue adaptées</i>	Feutres Craies grasses Pinceaux Stylo Doigts
Proposer des situations travaillant la prise en pince	Comptines mimées Jeu de Mikado Laçages / Couture/ Scoubidou / Pompon / Nattes-tresses Guirlandes en crépon Perles Plateau à pivot Tableau à clou avec fils
Travailler la précision du geste	Affiner le geste Intégrer le sens des lettres Plaque en terre, pâte à sel : creuser des lettres Cordelettes collées sur des cartons : suivre le tracé avec l'index