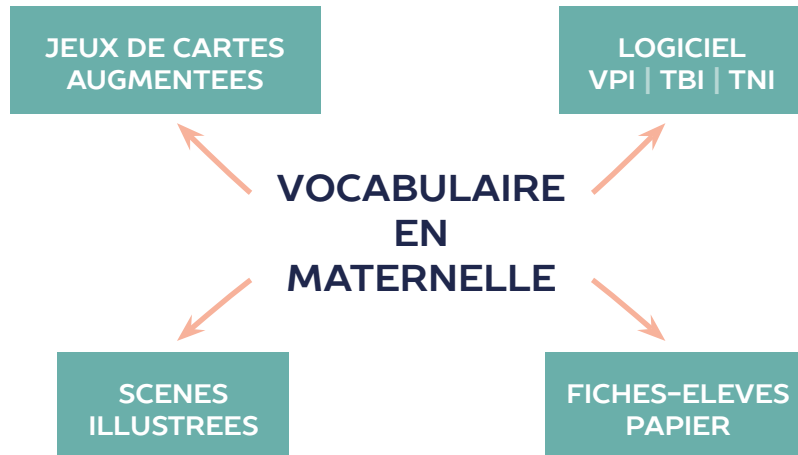


1



PRESENTATION GENERALE

"Vocabulaire en Maternelle" est doté de supports variés permettant de pratiquer des activités décrochées, riches et motivantes pour les élèves. Il s'agit de proposer des outils facilitant tout d'abord l'appropriation, la mémorisation et la désignation des mots puis permettant de structurer le vocabulaire et de réfléchir sur la langue.



Progression
pédagogique
▼
CHAPITRE 2

Jeux de cartes augmentées

Vous bénéficiez avec ce classeur de 104 cartes sur le thème *Animaux*. Vous pourrez ainsi vous familiariser avec l'outil. Génération 5 propose d'autres jeux abordant les thèmes suivants : corps et vêtements / fruits et légumes / musique et école / maison / paysages et transports.

Les cartes sont "augmentées" grâce à la présence d'un QR code qui donne accès à du son, des vidéos et des photos contextuelles.

<p><u>RECTO</u></p> <p>image photo du mot →</p> <p>QR code pour accéder aux ressources complémentaires</p>		<p><u>VERSO</u></p> <p>Mot écrit dans les 3 graphies utilisées en maternelle.</p> <p>←</p> <p>Icône et numéro pour trier les cartes⁽¹⁾.</p> <p>←</p>
--	--	---

- mot lu à haute voix** : les enfants non lecteurs peuvent ainsi découvrir le vocabulaire proposé sans intervention systématique d'un adulte.
- définitions audio** : caractéristiques, composition, usage, etc.
- bande son associée** à certains mots. Exemples : son des instruments de musique ; cri des animaux.
- vidéo ou photo contextuelle** permettant à l'enfant d'appréhender la taille de l'objet, son usage, etc.

⁽¹⁾ **Tri des cartes** : la couleur renvoie aux catégories, l'icône aux sous-catégories, et les numéros à la liste totale des images.
> un index des images figure en page 21.

Index des
ressources
complémentaires
▼
CHAPITRE 5

Logiciel pour VPI | TBI | TNI

Progression

2 3

Le logiciel propose différentes activités à partir du vocabulaire figurant sur les cartes. Il permet d'accompagner la "leçon en trois temps" (voir chapitre suivant) et propose également des activités d'association et de tri.

Pourquoi ajouter des activités interactives aux "simples" jeux de cartes ?

- L'interactivité constitue un élément moteur pour les élèves. Souvent sensibles aux nouvelles technologies, ils s'investiront d'autant mieux dans les apprentissages et la mémorisation du vocabulaire.

- Les activités projetées favorisent une manipulation collective, avec ou sans intervention de l'adulte : l'occasion pour chaque élève d'apprendre à parler, d'enrichir son vocabulaire au contact des autres, de réinvestir à l'oral le vocabulaire appris, de construire des phrases, etc.

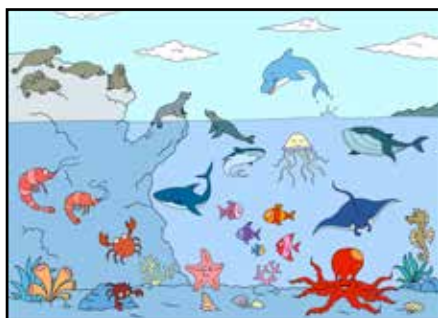
Ces échanges collectifs permettent également de développer les compétences associées au vivre-ensemble.



Scènes illustrées

Progression

4



Des planches dessinées (format A4) représentent des scènes associées aux thèmes abordés.

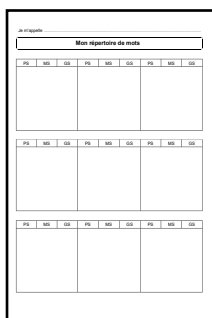
Elles constituent des supports intéressants pour travailler la construction de phrases et le vocabulaire spatial.

Également fournies au format PDF, elles pourront être projetées en classe : l'enseignant pourra ainsi animer un temps d'échanges collectifs.

Fiches-élèves papier

Progression

4



Enfin, des fiches-élèves sont disponibles. Chaque élève pourra ainsi garder une trace de ses apprentissages.

Deux types de fiches peuvent être imprimées :

- des fiches "Coloriage",
- des fiches "Répertoire de mots" où l'élève collera les mots appris (image et/ou texte).