

Thème exploité : les jouets

Les compétences ciblées en lien avec les Socles des compétences.
Une seule pour chaque activité !

Activité 1 : Math : 3.2. Les solides et les figures

3.2.1. Repérer : se situer et situer des objets

Activité 2 : Français : Écouter : Orienter son écoute en fonction de la situation de la communication

En tenant compte des contraintes de l'activité

Activité 3 : Éveil géo : 4.1.1. Utiliser des repères spatiaux

Concepteur : Okutan Havize

Co-évaluateurs : Sarah Michiels et Agurasti Diandra

Décrivez en quelques lignes comment exploiter les diverses activités proposées.

Activité 1 : Pour cette activité, j'ai utilisé la contrainte de la manipulation et de la capsule vidéo. Les parents téléchargent l'application CloudQRScanner. L'enfant aura à sa disposition un livre en ligne, il devra scanner le QR code présent sur la feuille de consignes. Sur celui-ci se trouvent 2 vidéos qui travaillent les notions spatiales. Tout d'abord en situant son corps par rapport à un objet. Puis un objet par rapport à lui-même. L'enfant écoute et il réalise les consignes données. Pour terminer, il apprendra à situer deux jouets entre eux. Dans la suite du livre se trouvent des enregistrements, il les écoute et place les jouets comme demandé. Il tourne la page pour vérifier la tâche réalisée. Il recommence la visualisation du livre autant de fois qu'il le souhaitera.



Activité 2 : J'ai opté pour l'option de l'outil numérique. Pour cette activité, l'enfant utilise la même application téléchargée : CloudQRScanner. Les parents impriment les images et les QR codes. Ensuite, l'enfant découpe les images et les QR codes qui se trouvent dans des tableaux. L'enfant scanne un QR code et il écoute l'enregistrement afin d'associer la phrase entendue à l'image qui correspond à la description. Les phrases traitent les notions spatiales.

Activité 3 : La contrainte utilisée est le défi : Pour cette activité, l'enfant peut la réaliser seul ou à plusieurs (maximum à quatre).

Lorsqu'il est seul : il prend une planche de repère spatiale, le plan de jeu, 6 jetons et un dé. Il le lance et tombe sur une image. Il la décrit en utilisant une notion de repère spatial. Ensuite, il met un jeton si l'image correspond à sa plaque sinon il continue de jouer.

Règle du jeu pour plusieurs : Le plan du jeu est déposé sur la table. Chaque joueur dispose d'une planche individuelle et d'un pion. Chaque planche traite une notion spatiale différente. Les jetons préalablement découpés sont placés au milieu du plan de jeu. Chaque joueur à tour de rôle, lance le dé, il avance son pion du nombre de cases équivalant au nombre de points sur le dé. S'il tombe sur une image qui illustre son repère spatial alors il prend un jeton et le dépose sur sa planche. À l'inverse, si l'image ne représente pas une notion de sa planche, il ne prend pas de jeton.

Sources utilisées (inspirations pour les activités) :

Activité 1 : L'utilisation de l'application « bookcreator » par Madame Isabelle Goffinet.

Activité 2 : L'utilisation des QR codes par Madame Isabelle Goffinet.

Activité 1 : manipulation d'objets

Objectif : l'enfant sera capable de situer son corps et de situer deux objets entre eux.

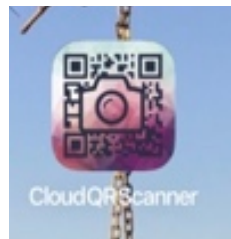
Matériel nécessaire :

- Une tablette avec l'application CloudQrScanner à téléchargée, connectée à internet, une chaise, un doudou, une poupée et une voiture.

Consignes :

- Cette activité est réalisée à l'aide d'une tablette. La même application sera nécessaire pour scanner les QR codes de l'activité 2. Tout d'abord, il scanne le QR code puis il regarde et écoute le livre créé en ligne.
- Pour la première activité, il apprend à situer son corps par rapport à une chaise.
- En feuilletant le livre numérique, une deuxième vidéo apparaît. Il apprend à situer son doudou par rapport à son corps.
- Par la suite, il prend une voiture et une poupée. Il appuie sur l'audio pour écouter la consigne, puis il la réalise. Il vérifie sa réalisation en tournant la page du livre. Bon amusement !

L'application à télécharger :



Voici le QR code pour le livre numérique.



Activité 2 : Les QR codes

Objectif : l'enfant sera capable d'écouter la consigne enregistrée sur le QR code afin d'associer l'image qui traite une notion spatiale.

Matériel nécessaire : un ordi ou tablette connecté(e) à internet pendant l'activité et l'application à téléchargée.

Les images et les QR codes sont à imprimer ainsi qu'une paire de ciseaux

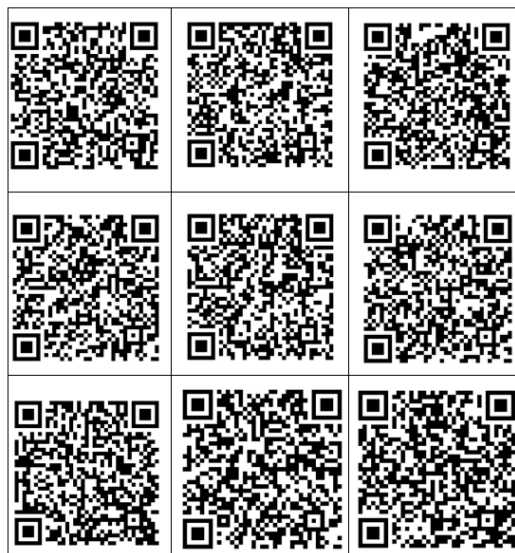
Consignes :

- Les parents téléchargent l'application CloudQRScanner.
- L'enfant a besoin des images et des QR codes imprimés.
- Tout d'abord, il commence par découper ce matériel sur les lignes du tableau.
- Ensuite, il scanne le QR code à l'aide de l'application et il écoute la phrase qui travaille les notions spatiales.
- Il associe la phrase à l'image qui correspond.

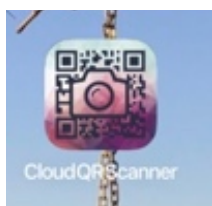
Les images



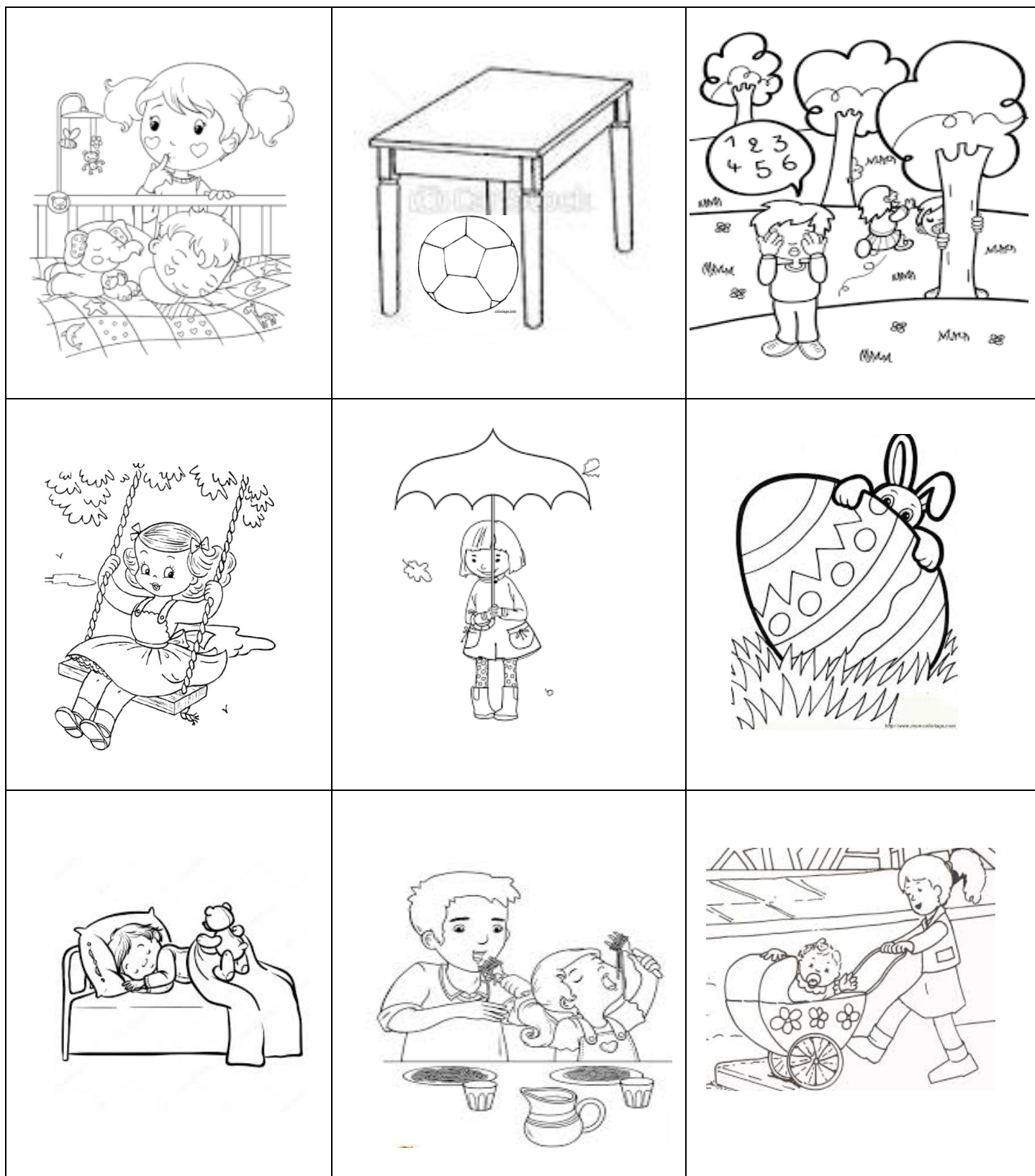
Les QR codes

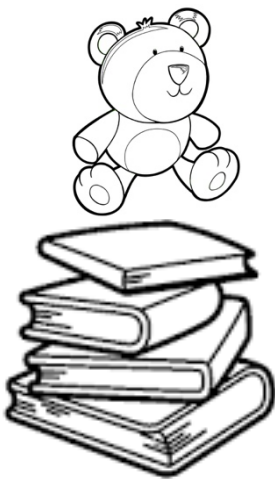
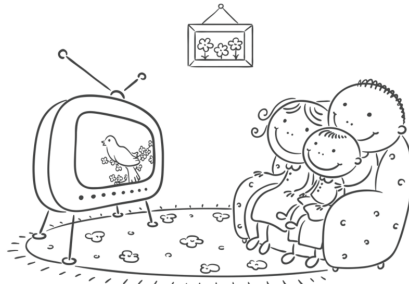


L'application à télécharger :

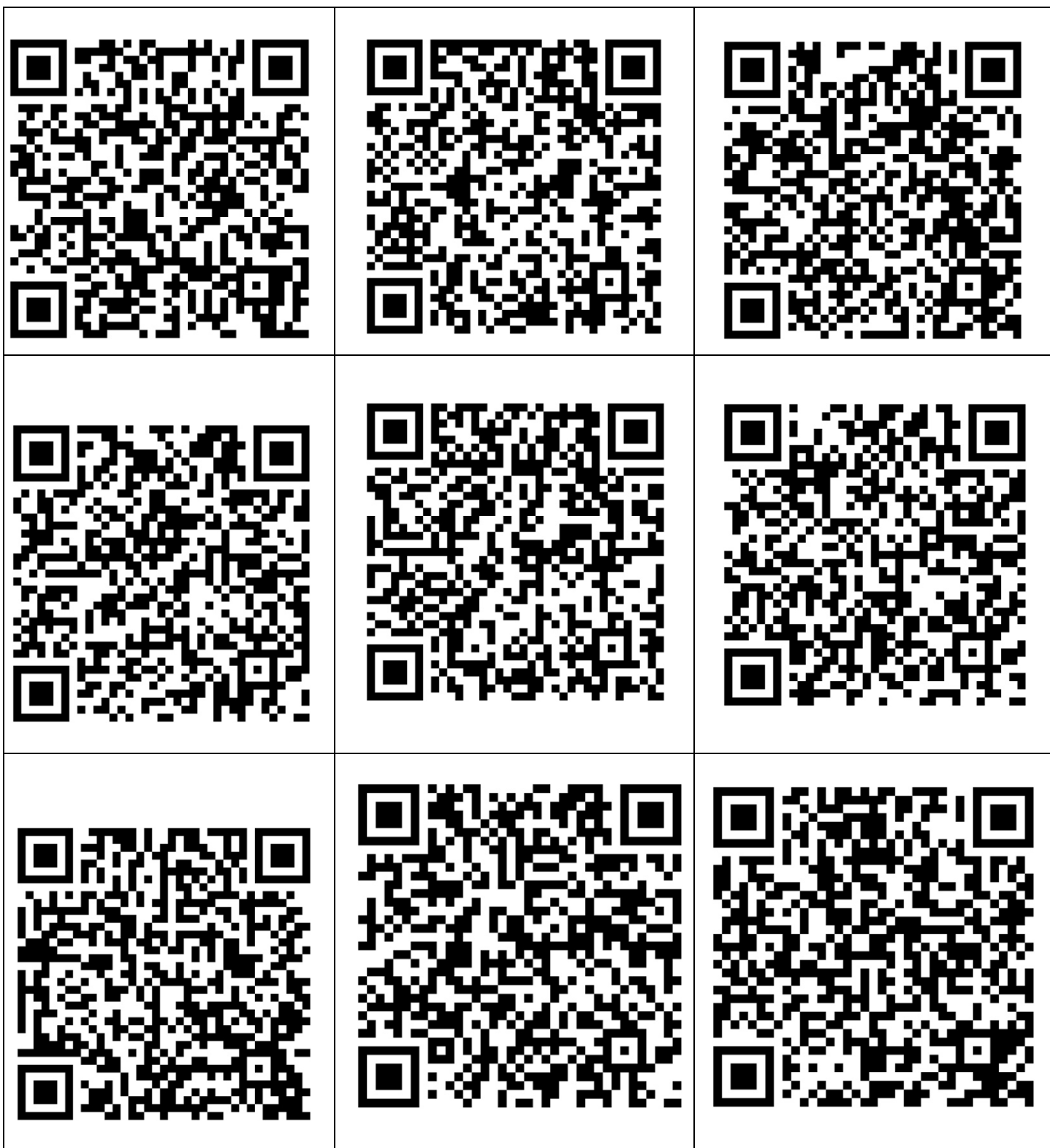


Matériel pour l'activité 2 :

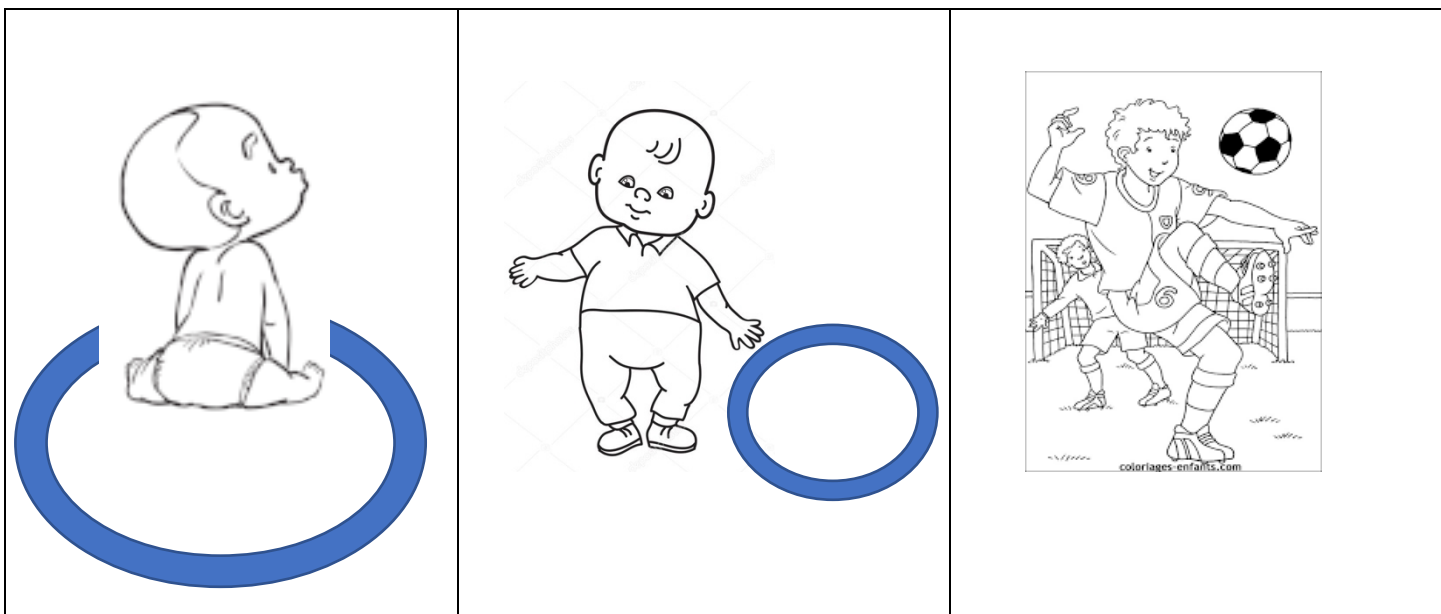




Les QR codes :





Activité 3 : jeu sur les notions spatiales : les notions de sur, en dessous de, derrière et entre sont travaillées.

Objectif : l'enfant sera capable d'identifier les repères spatiaux et de les repérer sur des images.

Matériel nécessaire :

Une planche de jeu, quatre plaques qui traitent une notion différente, un dé, les jetons et 4 pions.

Une paire de ciseaux pour découper les jetons et les pions.

Consignes :

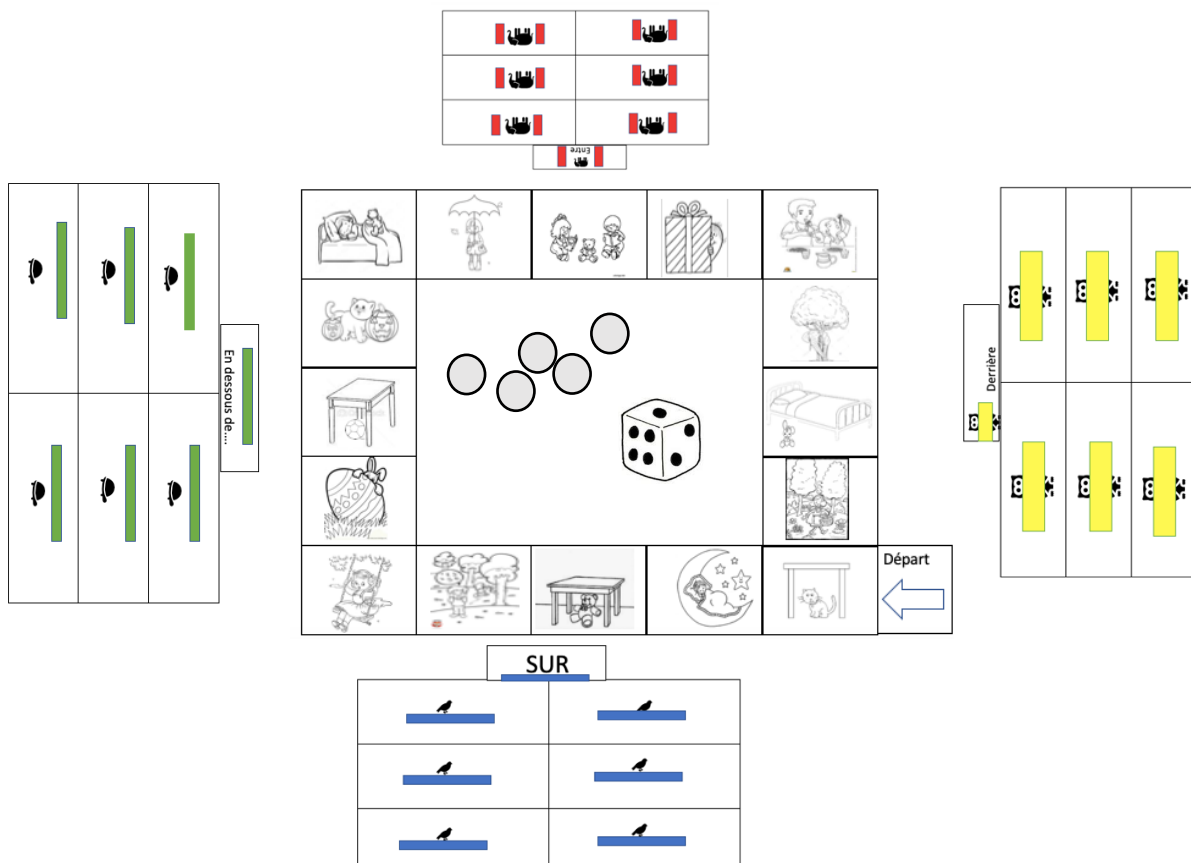
- À imprimer : tout le matériel en couleurs .
- Découper les jetons et les pions.
- Plier les pions sur la ligne verticale afin qu'ils tiennent debout.

Ce jeu peut être joué individuellement ou à plusieurs (maximum à quatre).

Lorsqu'il est seul : il prend une planche de repère spatiale, le plan du jeu, 6 jetons et un dé. Il lance son dé et tombe sur une image. Il l'a décrit en utilisant une notion de repère spatiale. Il met un jeton si elle correspond à sa planche sinon il continue de jouer. Il termine le jeu lorsque celle-ci est complète.

Règle du jeu pour plusieurs joueurs :

Le plan du jeu est déposé sur la table. Chaque joueur dispose d'une planche individuelle et d'un pion. Chaque planche traite une notion spatiale différente. Les jetons préalablement découpés sont placés au milieu du plan de jeu. Chaque joueur à tour de rôle, lance le dé, il avance son pion du nombre de cases équivalent au nombre de points sur le dé. S'il tombe sur une image qui illustre son repère spatial alors il prend un jeton et le dépose sur sa planche. À l'inverse, si l'image ne représente pas une notion de sa planche, il ne prend pas de jeton. Celui qui remplit sa planche en premier a gagné.



SUR



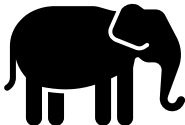
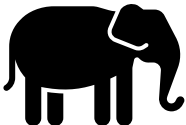
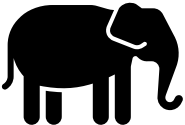
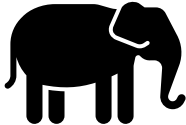
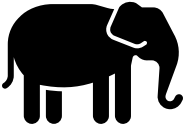
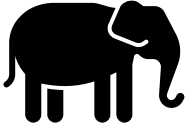


En dessous de....



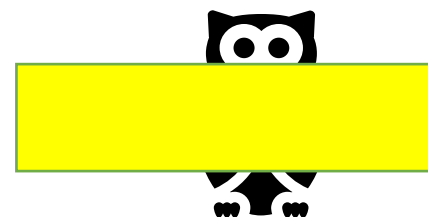
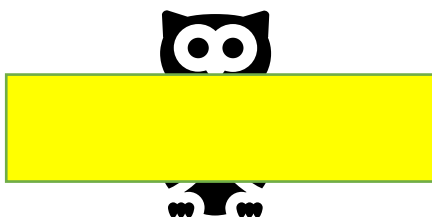
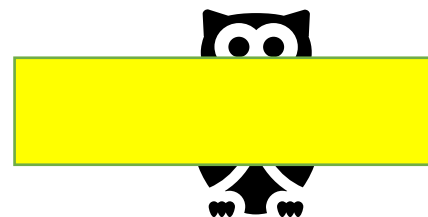
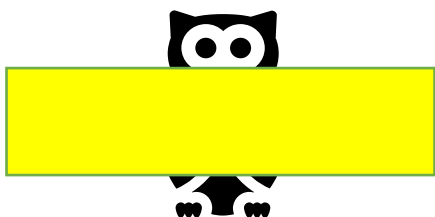
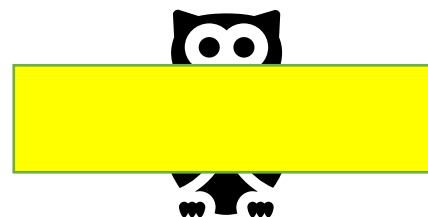
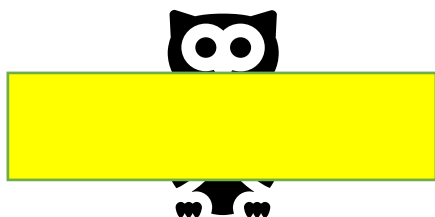


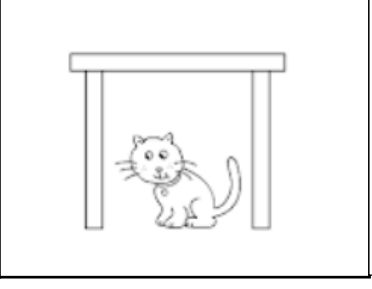
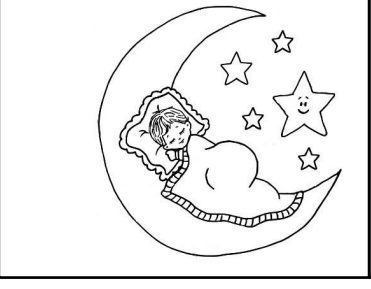
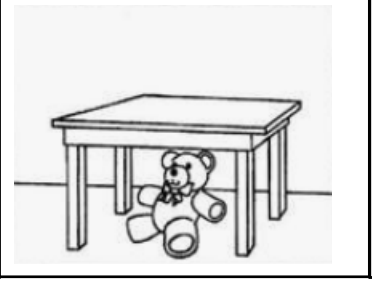
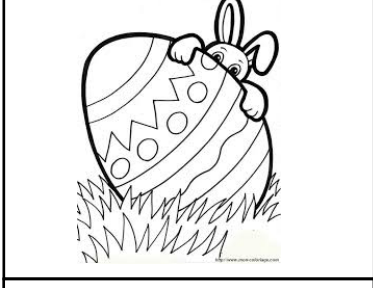
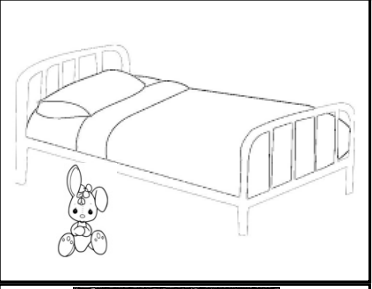
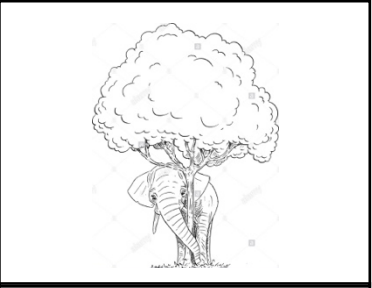
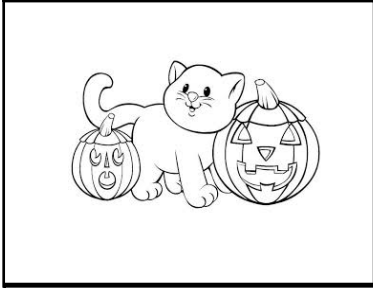
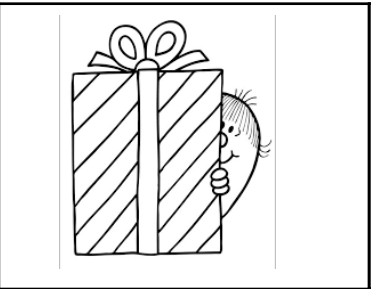
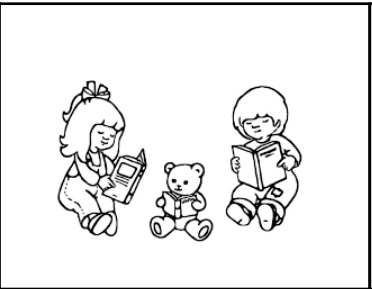
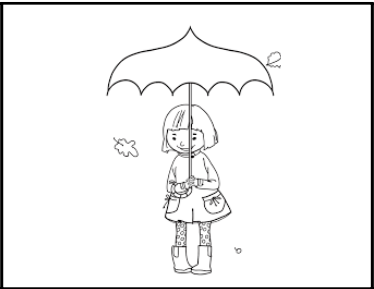
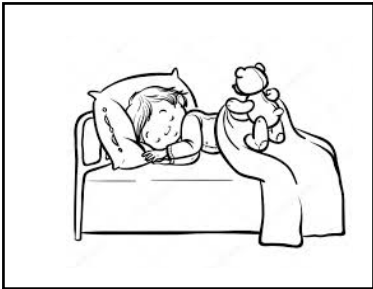
Entre



Derrière

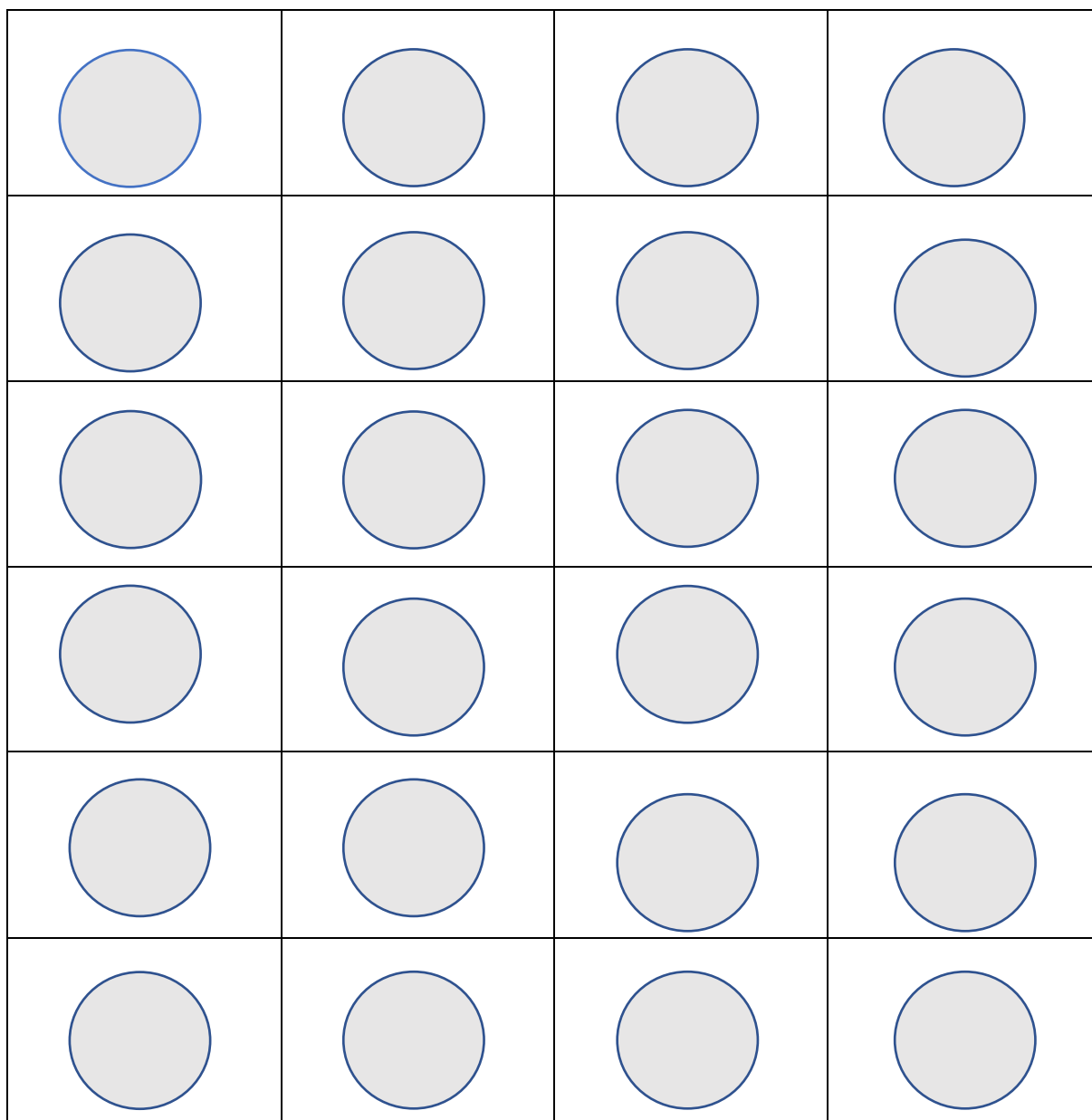




Départ

A large blue arrow pointing to the left, indicating the starting point of a sequence.

Les jetons nécessaires pour le jeu :



Les pions sont à découper et à plier sur la ligne pour qu'ils tiennent debout.

