



Axe et objectif de la classe virtuelle	Intention(s) pédagogique(s) de l'activité principale de la classe virtuelle	Compétence(s) des programmes mise(s) en œuvre
<b>CONSTRUIRE Construire ou donner des apports sur une notion.</b>	Accompagner les élèves dans la mémorisation des composantes du code. Les conduire à maîtriser les gestes de l'écriture.	Identifier des mots de manière de plus en plus aisée. Copier.

**ORGANISATION DU SCENARIO « POURSUIVRE LA DECOUVERTE DE GRAPHEME »**

Matériel à prévoir	
Pour l'enseignant(e)	Pour l'élève
<ul style="list-style-type: none"> <li>- vidéo du tracé de la lettre (annexe 3)</li> <li>- manuel (annexe 4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tutoriel de connexion (annexe 1)</li> <li>- étapes du scénario (annexe 2)</li> <li>- ardoise et feutre pour ardoise</li> </ul>

<p><b>TEMPS ①</b> EN AMONT DE LA CLASSE VIRTUELLE</p>	Présentation de l'activité et envoi de l'invitation pour la connexion.
<p><b>TEMPS ②</b> LA CLASSE VIRTUELLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Accueil, vérification technique, règles de communication.</li> <li>- Présentation explicite du contenu de la session et des objectifs.</li> <li>- Retour sur la lettre « s » valeur phonique [z]</li> <li>- Exploration du tracé de la lettre « s »</li> <li>- Encodage de syllabes, de pseudo-mots, de mots</li> <li>- Annonce de la suite du travail</li> <li>- Bilan de la séance</li> </ul>
<p><b>TEMPS ③</b> APRES LA CLASSE VIRTUELLE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisation des activités en autonomie</li> <li>- Retour sur les réalisations.</li> </ul>

La classe virtuelle peut être menée en groupes **hétérogènes.**

**Découverte d'un graphème : deux scénarii sont proposés. Ils peuvent être menés l'un après l'autre ou à deux temps différés.**

Scénario 1 : Mener une séance de découverte d'un graphème : discrimination auditive et visuelle

➤ **Scénario 2 : Poursuivre la découverte d'un graphème : geste d'écriture, encodage et copie.**

Ce scénario s'appuie sur un texte extrait de la méthode « *TAOKI* » Editions Istra. Il s'agit de l'étude du graphème « s » à valeur phonique [z].

Cette démarche est transférable quel que soit le graphème étudié. Ce scénario n'est donné qu'à titre d'exemple.

Temps ① EN AMONT DE LA CLASSE VIRTUELLE				
Etapes	Activités	Rôle(s) du modérateur	Rôle(s) des participants	Outils et fonctionnalités de la classe virtuelle mobilisés
① 	<b>Présentation de l'activité :</b> « <i>Quand nous nous retrouverons dans la classe virtuelle, tu vas continuer à travailler sur la lettre « s » que l'on peut lire [z]. Tu vas t'entraîner à l'écrire et à écrire des mots qui la contiennent.</i> »	Envoi de l'objet de la classe virtuelle.  📄 à joindre : Organisation du scénario	Réception	Autres : modalités de communication en usage
② 	<b>Envoi de l'invitation :</b> Nous nous retrouverons le ..... de ...h à .... pour travailler l'écriture de la lettre « s » et l'écriture de mots dans lesquels la lettre « s » se lit [z]. Pour cela, clique sur ce lien et suis les quelques instructions données dans le document.  Pour la classe virtuelle, il te faudra avoir ton ardoise et un feutre à ardoise.	Envoi de l'invitation pour la classe virtuelle « découvrir un autre son que l'on peut faire à l'aide de la lettre « s » ».  📄 à joindre : Tutoriel pour la connexion	Réception de l'invitation et suivi des consignes.	Autres : par mail
③ 	<b>Insérer le texte dans l'espace partage de fichiers de la classe virtuelle</b>	Préparer les fichiers (vidéo et page du manuel) dans la classe virtuelle en PDF.		Fonction partage de fichier.

Temps ② : LA CLASSE VIRTUELLE  20 minutes environ				
Etapes	Activités	Rôle(s) du modérateur	Rôle(s) des participants	Outils et fonctionnalités de la classe virtuelle mobilisés
① 	<b>Accueil individualisé</b> des participants et <b>vérification technique</b> pour chaque participant.	Echanger Vérifier le bon usage des fonctionnalités	Echanger S'approprier les différentes fonctionnalités.	Caméra Micro Haut-parleurs (ordinateur) Lever la main

<p>②</p>  	<p><b>Salutations et définition des règles de vie et de communication.</b>  <i>« Pour prendre la parole, vous devez utiliser l'outil « main levée ». A vous de cliquer sur cet outil. Très bien, je vois Tom, Laura et Mathis lèvent le doigt. Clara, tu vois le bonhomme en bas de l'écran, clique dessus. Voilà tu y es arrivée. »</i>  Il est possible de demander aux élèves de désactiver la caméra pour que les connexions soient de meilleure qualité. Elles seront réactivées en fin de session.</p>	<p>Définir les règles de vie et de communication.</p>	<p>Prendre connaissance des règles de vie et de communication.   Désactiver la caméra.</p>	<p>Caméra  Micro  Haut-parleurs (ordinateur)  Lever la main  Fonction d'accord – pas d'accord.</p>
<p>③</p> 	<p><b>Présentation explicite du contenu de la session et des objectifs :</b>  <i>« Aujourd'hui, nous allons continuer de découvrir la lettre « s » qui nous permet de faire le son [z]. Nous allons nous entraîner à tracer la lettre « s » et à écrire des mots dans lesquels la lettre « s » se lit [z]. »</i>  Inviter les élèves à utiliser la fonction d'accord/pas d'accord.</p>	<p>Informers les participants du déroulement de la session et des objectifs d'apprentissage.</p>	<p>Prendre connaissance du déroulement de la session et des objectifs d'apprentissage.</p>	<p>Caméra pour le modérateur uniquement  Micro  Haut-parleurs (ordinateur)  Lever la main  Fonction d'accord – pas d'accord.</p>
<p>④</p>  	<p><b>Retour sur la lettre « s » valeur phonique [z] : révisions.</b>  Lecture d'une série de syllabes et d'une série de mots.</p> <hr/> <p><b>Exploration du tracé de la lettre « s »</b>  <i>« Nous avons déjà appris à tracer la lettre « s ». Je vais vous montrer à nouveau comment faire. »</i>  Trois possibilités (en sélectionner une ):  <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'enseignant(e) trace sur le tableau blanc la lettre en commentant son tracé</li> <li>- l'enseignant(e) diffuse la vidéo du tracé de la lettre :</li> </ul> </p>	<p>Introduire le support (partage de fichier en PDF).  Donner la consigne.   Mener les échanges.  Afficher le tableau blanc ou diffuser la vidéo.</p>	<p>Prendre connaissance de la consigne.  Lire individuellement les éléments.  Identifier les graphies du phonème [s].   Participer aux échanges selon les règles définies.  Etre attentif(ve) au tracé de la lettre « s ».</p>	<p>Caméra pour le modérateur uniquement  Micro  Haut-parleurs (ordinateur)  Lever la main   Caméra pour le modérateur uniquement  Micro  Haut-parleurs (ordinateur)  Lever la main ou d'accord/pas d'accord.</p>

- l'enseignant(e) propose le visionnage du tracé de la lettre en amont de la classe virtuelle.



La comptine du tracé peut être introduite :

« *Pour tracer le s, je pars de la ligne de base, je trace un début de grande boucle jusqu'au premier interligne. Je redescends un peu sur mon trait et j'enroule en touchant la ligne de base et je rejoins mon trait.* »

**Encodage de syllabes, de pseudo-mots et de mots :**



Faire allumer les caméras et demander aux élèves d'avoir leur ardoise et leur feutre.

Demander aux élèves d'écrire les syllabes que l'enseignant(e) dicte : « *isa – osi – usou – asu – ouson* »

La correction peut être menée immédiatement. Chaque élève montre son ardoise devant la caméra.

Même chose à l'aide de pseudo-mots : « *bisa – puso – visi – susa – resi* ».

Même chose à l'aide de groupes nominaux : « *une buse – une visite – un besoin – une case – une église.* »

Mener la dictée de syllabes, de pseudo-mots et de mots.

Ecouter les éléments dictés et les écrire sur l'ardoise.

Caméra

Micro

Haut-parleurs (ordinateur)

Lever la main

⑤



**Annonce de la suite du travail :**

« *Après la classe, tu t'entraîneras à copier des mots. Sur la feuille que je vais t'envoyer ou sur*

Annoncer la suite du travail.

Prendre connaissance des instructions pour la suite du travail.

Caméra pour le modérateur

uniquement

Micro

*ton cahier, tu copieras les mots en haut de la page 121 de ton livre. »*

Il est possible de montrer les mots à l'aide du fichier PDF.



Différenciation :  
Adaptation du nombre de mots en fonction du profil des élèves.

Donner les exercices en fonction du profil des élèves.

Haut-parleurs (ordinateur)  
Lever la main  
Fonction d'accord – pas d'accord.

Des feuilles de cahier adaptés à la graphie des élèves peuvent être générées à partir de ce site : [FEUILLES CAHIER DESMOULINS](#)



**Bilan de la séance :**

Bilan outillant : L'enseignant(e) pose la question : « *Qu'avons-nous fait aujourd'hui ? Qu'avons-nous appris ?* »

→ Nous avons révisé le tracé de la lettre « s » et nous nous sommes entraînés à écrire des mots qui contiennent cette lettre. »

Echanges divers pour terminer la séance.  
Réponses aux diverses questions.

Organiser le bilan outillant.

Participer au bilan outillant.

Caméra  
Micro

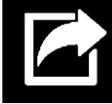
Mener les échanges.

Participer aux échanges.

Haut-parleurs (ordinateur)  
Lever la main  
Fonction d'accord – pas d'accord.

**Temps ③ APRES LA CLASSE VIRTUELLE**

Etapes	Activités	Rôle(s) du modérateur	Rôle(s) des participants	Outils et fonctionnalités de la classe virtuelle mobilisés
	Réalisation des activités en autonomie		Réaliser les activités.	
	Retour des productions réalisées.	Réceptionner les productions et adresser un retour aux élèves (support pour autocorrection).	Adresser une photo des activités réalisées sur le fichier.	Autres : modalités de communication en usage

			
Partager	Envoyer l'invitation	Discuter	Visualiser un ou quelques élève(s)
			
Animer	Définir les règles de communication	Echanger	Saluer
			
Répondre	Annoncer la suite du travail	Etablir le bilan de la séance	Réceptionner les retours des élèves
			
Réaliser les activités en autonomie	Durée approximative	Différenciation pédagogique	