

Qu'est-ce que c'est ?

Une banque de ressources pour travailler les fondamentaux du français au cycle 2.

6 types de ressources :

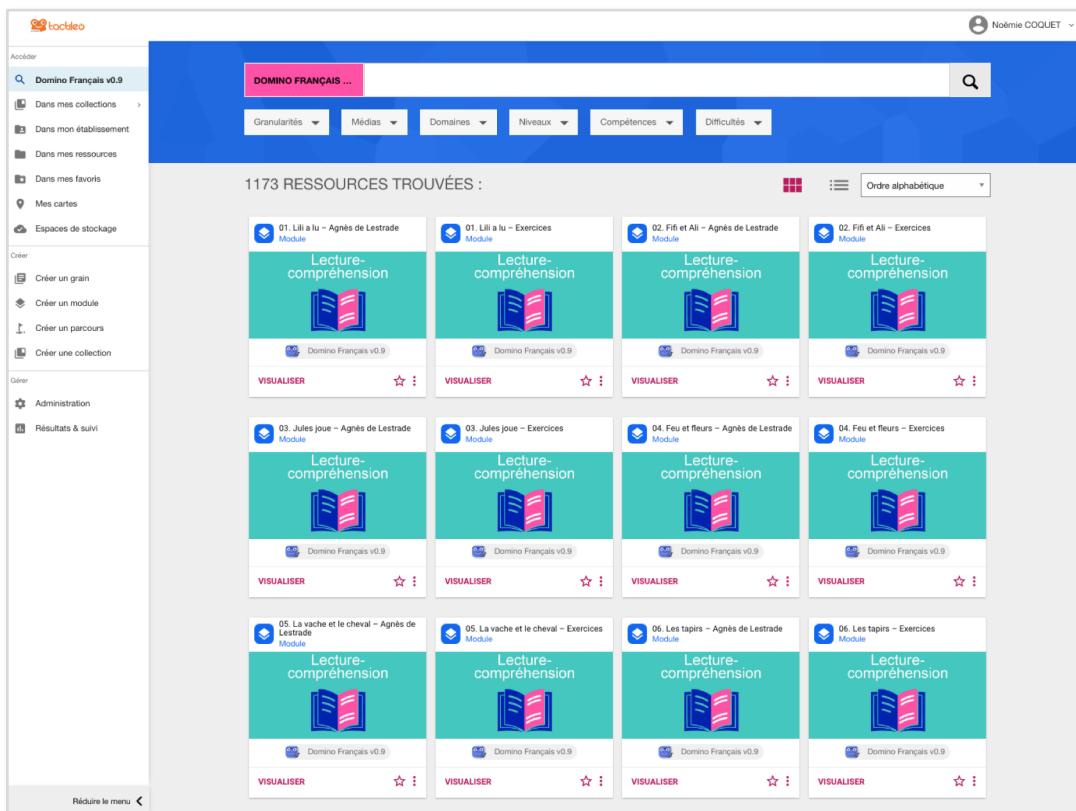
- **exercices interactifs**
- **livres numériques**
- **audios**
- **vidéos**
- **fiches professeur**
- **parcours pour l'enseignant**

La banque de ressource permet une utilisation fluide des ressources proposées, selon les modalités choisies par l'enseignant. Les ressources se trient par :

- **domaines** (les grands domaines des programmes de cycle 2),
- **niveaux** (CP, CE1, CE2),
- **compétences** (les compétences indexées dans les programmes),
- **granularité** (grains ou documents non évaluables, modules ou parcours),
- **médias** (exercices interactifs, audios, vidéos, etc.).

Les ressources peuvent également être dupliquées, modifiées ou créées par l'enseignant, qui pourra ainsi adapter les éléments à ses élèves, modifier les phrases des exercices, proposer d'autres groupes nominaux en grammaire, ajouter ou supprimer des items, etc.

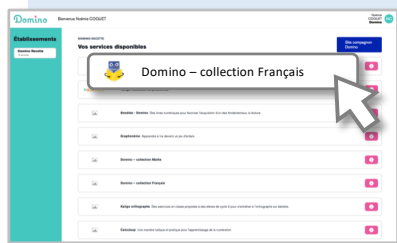
Pour des tutoriels précis sur la création d'exercices et les multiples fonctionnalités de la banque de ressources, rendez-vous sur : domino.education/assistance



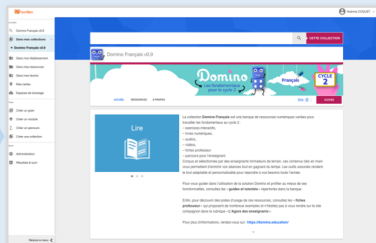
The screenshot displays the Domino Français v0.9 interface. On the left is a navigation sidebar with options like 'Accéder', 'Dans mes collections', 'Dans mon établissement', 'Dans mes ressources', 'Dans mes favoris', 'Mes cartes', 'Espaces de stockage', 'Gérer', 'Administration', and 'Résultats & suivi'. The main area features a search bar with 'DOMINO FRANÇAIS ...' and a search icon. Below the search bar are filters for Granularités, Médias, Domaines, Niveaux, Compétences, and Difficultés. The results section shows '1173 RESSOURCES TROUVÉES :'. A grid of 12 resource cards is visible, each titled 'Lecture-compréhension' and featuring a book icon. Each card includes a 'VISUALISER' button, a star icon, and a vertical ellipsis menu icon. The cards are organized into three rows and four columns, with titles such as '01. Lili à lu - Agnès de Lestrade', '02. Fifi et Ali - Agnès de Lestrade', '03. Jules joue - Agnès de Lestrade', '04. Feu et fleurs - Agnès de Lestrade', '05. La vache et le cheval - Agnès de Lestrade', and '06. Les tapis - Agnès de Lestrade'.



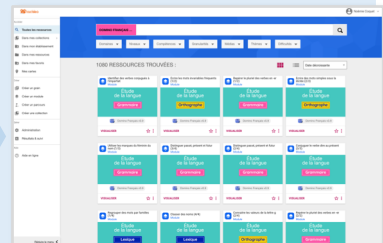
Connexion avec le compte enseignant



Page d'accueil Domino



Collection français - accueil



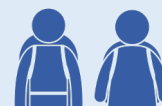
Collection français - ressources



Connexion enseignant



Ordinateur et/ou tablette pour vidéoprojection collective ou assignation aux élèves



Élèves



Exemple de séance en classe entière

L'enseignant vidéoprojette au tableau les documents ou exercices sur lesquels il a choisi de travailler. Les élèves se mettent en activité sur leur cahier de brouillon ou à l'ardoise. Pour la mise en commun, l'enseignant peut jouer un exercice sous la dictée d'un élève. La trace écrite peut se faire sur une affiche papier qui sera affichée en classe et/ou en vidéo-projetant les affiches proposées dans les ressources. Une ressource vidéo peut également être projetée pour l'institutionnalisation.

*Pour des pistes d'usages des ressources dans vos séances, n'hésitez pas à consulter les **fiches professeur** proposées dans les ressources ainsi que les **parcours**.*

Orthographe Lire et écrire les graphèmes associés à la lettre **g** Fiches d'usage CE1

Rappel des programmes

Compétences

- Identifier des mots de manière de plus en plus aisée
- Passer de l'oral à l'écrit

Attendus de fin d'année

- Identifier des mots de manière de plus en plus aisée
- Savoir discriminer de manière auditive et savoir analyser les constituants des mots (conscience phonologique)
- Écrire des mots de manière de plus en plus aisée
- Savoir discriminer de manière auditive et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.
- Établir les correspondances graphophones (combinaire (produire des syllabes simples et complexes).
- Écrire des mots de manière de plus en plus aisée

Préparation et déroulé de la séquence

- L'objectif de cette séquence est de retrouver les graphèmes associés à la lettre g, qui ont déjà été étudiés en CP, notamment les variations de valeur en fonction de l'orthographe graphémique.
- Dans une démarche de progressivité des apprentissages, le g muet en fin de mot comme morpho-graphème ne sera pas travaillé dans la séquence qui suit. Il pourra être repéré lors de la rencontre avec certains mots en CE1, mais sera plutôt structuré en CE2 et cycle 3.
- Cette séquence se déroule sur 7 séances. Les élèves pourront réaliser de nombreux exercices interactifs pour s'entraîner à écrire mais aussi à lire. L'usage de la vidéo lors de la séance 5 permet de varier les supports pédagogiques et de structurer les apprentissages de façon différenciée à partir des recherches effectuées. Cette vidéo pourra ensuite être à disposition des élèves pour qu'ils puissent la visionner en autonomie. Les fiches proposées dans les fiches d'accompagnement à la lecture sont également disponibles sur l'application GEDIP-Fluence. L'enseignant pourra intervenir sur différents paramètres afin de faire travailler les élèves en lecture fluente en fonction de leur niveau et de leurs besoins.
- La séance 7 est dédiée à la dictée de mots (évaluation). Il est important de donner du temps aux élèves en classe pour s'entraîner à mémoriser les mots en amont de cette séance. Ainsi, on pourra espacer dans le temps les séances 6 et 7 afin de laisser quelques minutes par jour pendant quelques jours pour que les élèves s'entraînent à mémoriser et écrire les mots selon le principe décrit en début de séance 7. Un outil est à leur disposition dans la fiche outil. Son utilisation est décrite dans la pile d'usage CE1 Mémoriser l'orthographe des mots. Ils pourront également l'adopter à l'aide de mots choisis afin de cibler les mots dont ils ne maîtrisent pas encore l'orthographe.
- Des activités ritualisées sont proposées en prolongement ; celles-ci ont pour objectif d'automatiser la lecture, l'écriture et la mémorisation de mots d'usage courant avant d'évaluer les élèves.

CONSEILS SUR LES USAGES DU NUMÉRIQUE

L'installation de l'extension **LibreOffice** permet, entre autres, de mettre en forme un texte à la rigueur en colorant les syllabes de différentes couleurs. Il s'agit sur **LibreOffice** ou **OpenOffice**. On pourra également le paramétrer pour colorier différemment les graphèmes correspondants au son [g] et au son [ʒ]. Un gain de temps assuré !

Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7	Séance 8	Évaluation
Évaluation Mobilisation des acquis antérieurs	Renforcer la lecture et l'écriture du graphème gn	Dans quel contexte la lettre g transcrit-elle le son [ʒ] ?	Lecture/écriture de syllabes, de pseudo-mots et de mots	Lecture/écriture de syllabes, de pseudo-mots et de mots	Lecture/écriture de syllabes, de pseudo-mots et de mots	Lecture/écriture de syllabes, de pseudo-mots et de mots	Évaluation	Évaluation
Évaluation Manipulation	Structuration phonologique	Appariement	Entraînement	Entraînement	Entraînement	Entraînement	Entraînement	Entraînement

Séance 1 Les graphèmes associés à la lettre **g : évaluation**

Matériel

- Affiche.
- Marqueurs.
- Mots écrits au tableau.

Travail oral collectif

- Présenter la séquence : expliquer que le travail va...
- Rappeler aux élèves qu'ils ont déjà travaillé avec...
- Lire les mots : un regard, un genou, la roue qui tourne, l'épagne, une cigogne.
- Demander aux élèves à quels sons on peut lier la lettre g : [ʒ] et [g].
- Sur une affiche, tracer un tableau de trois colonnes et deux lignes.
- Compléter le tableau sur l'affiche sous la dictée :

[ʒ]	[g]	[g]
un dragon	le genou	un champignon
un escargot	une guitare	une gomme
un potager	une girouette	la mouquette
		une signature
		un plougeon

Travail individuel

- Classer des mots en fonction de la valeur sonore.
- Cet exercice peut être réalisé sur support papier ou numérique.

REMARQUE

Cet exercice constituant une évaluation diagnostique concernant la lettre g et ses différents valeurs, il est possible d'abstraire de toute forme de reconnaissance globale.

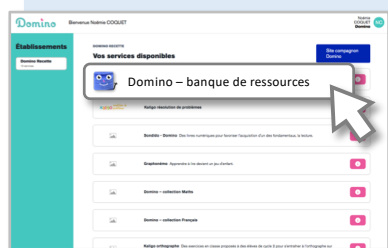
PISTE DE DIFFÉRENCIATION

On peut proposer aux élèves les plus rapides de chercher dans leurs outils des mots supplémentaires contenant la lettre g puis de les copier dans la bonne colonne du support papier.

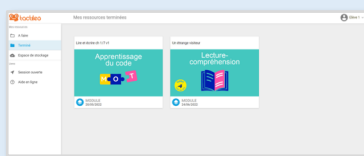
S'ils trouvent un mot avec un g muet, cela sera valorisé et explicité ; pour autant, cela ne sera pas intégré à la séquence qui suit.



Connexion avec le compte élève*



Page d'accueil Domino



Banque de ressources
– accueil élève



Exercice



Connexion élèves



Activité sur ordinateur et/ou tablette



Suivi enseignant



Exemple de séance d'activités en autonomie

Les élèves se connectent sur les ordinateurs ou les tablettes de la classe et accèdent uniquement aux exercices et documents qui leur ont été assignés par l'enseignant pour la séance.

Les élèves ont le résultat de leur exercice en direct, pour ne pas laisser s'installer d'erreur, avec un *feedback* guidant. Ils peuvent recommencer autant de fois que nécessaire pour s'entraîner. En fin de module, l'enseignant peut voir les résultats sur le support de chacun.



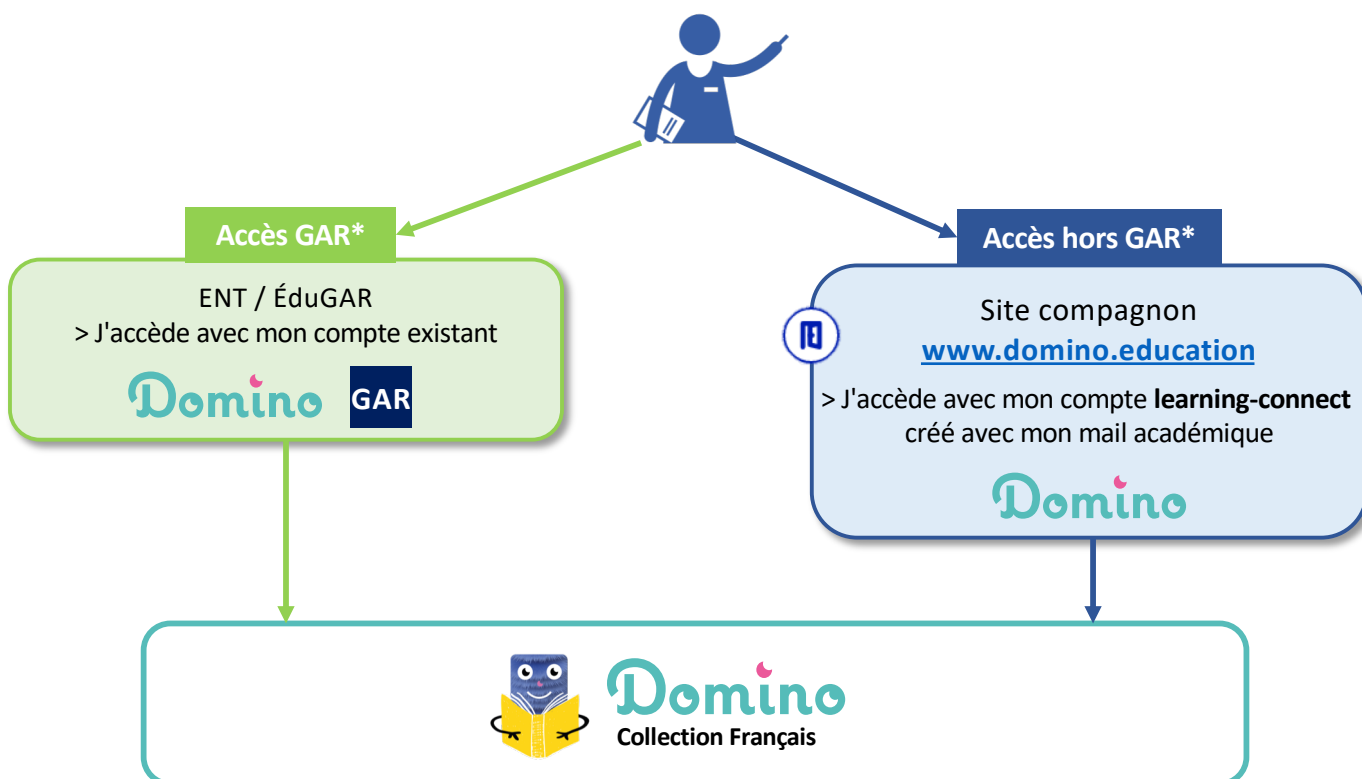
+ Fonctionnalité disponible via un compte d'accès ENT ou ÉduGAR

Via un compte d'accès ENT ou ÉduGAR existant, l'enseignant aura en complément accès à un tableau de bord de suivi individuel de chaque élève, pour personnaliser encore davantage les parcours d'apprentissage.

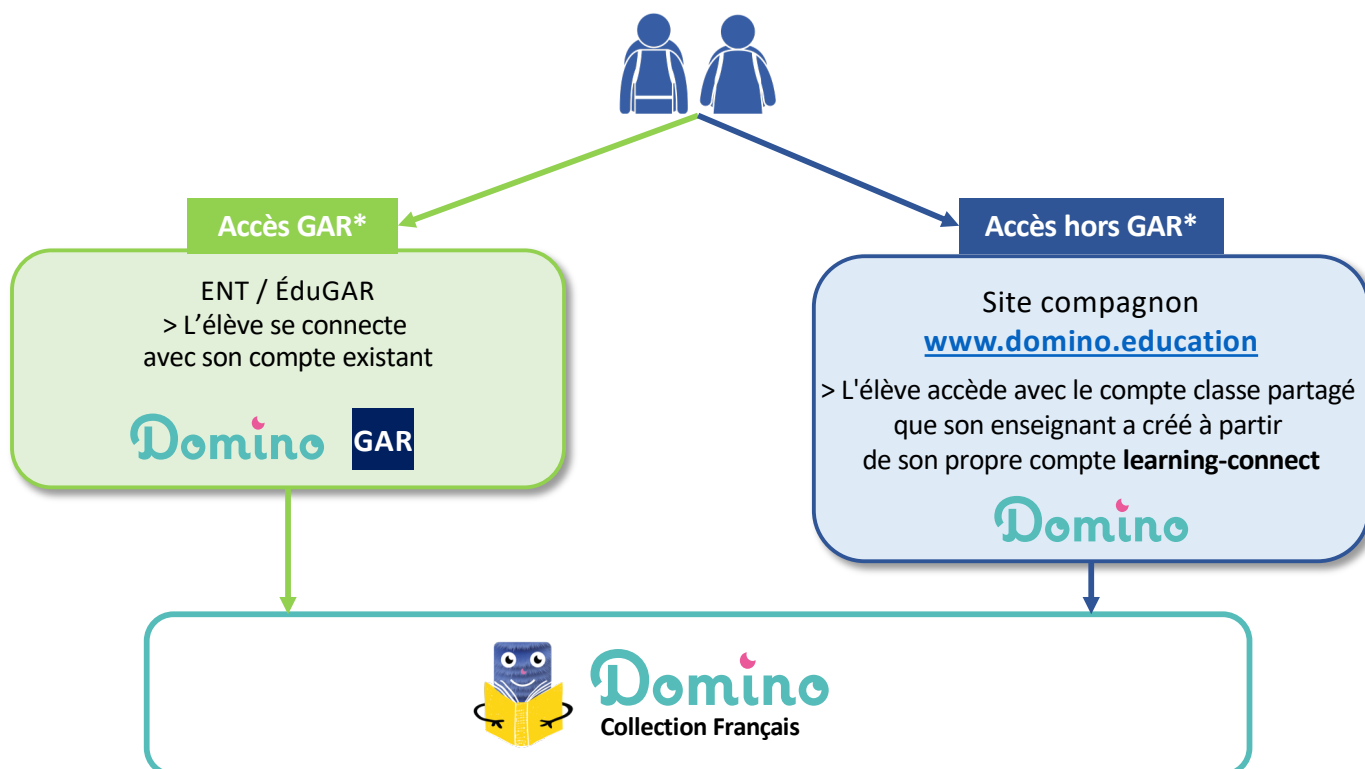
Fonctionnalités de la banque de ressources	Via un compte existant ENT / ÉduGAR	Via un compte créé sur learning-connect (hors GAR)
Compte enseignant	✓	✓
Compte classe partagé	X	✓
Compte élève personnel	✓	X
Personnalisation des ressources	✓	✓
Tableau de bord de suivi individuel	✓	X

*Connexion par un compte existant ENT / ÉduGAR.

Parcours de connexion enseignant



Parcours de connexion élève



*Le GAR (Gestionnaire d'Accès aux Ressources) est un dispositif institutionnel garant du traitement des données personnelles nécessaires à l'utilisation de ressources numériques pour l'éducation. En fonction des territoires, le GAR est exploité par les ENT ou le service ÉduGAR le cas échéant.