



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Domino

La solution numérique éducative
pour les enseignants et les élèves
de cycle 2 en français
et en mathématiques



Belin:
ÉDUCATION

Domino, une solution créée par des professionnels de l'Éducation

Direction pédagogique

Isabelle Antonini, directrice de collection Français, conseillère pédagogique de circonscription et référente français de circonscription (RFC), académie de Toulouse

Jean-Régis Bernardi, directeur de collection Mathématiques, conseiller pédagogique de circonscription et référent mathématiques de circonscription (RMC), académie de Toulouse

Marie Martinez, directrice de collection adjointe pour le numérique, enseignante référente pour les usages du numérique, académie de Toulouse

Auteurs

Delphine Bénard, autrice Français CE1, PEMF, académie de Toulouse

Marion Bilamon, autrice Mathématiques CE2, PEMF, académie de Toulouse

Déborah Carcy, autrice Mathématiques CE1, PEMF, académie de Toulouse

Anne Dimmers, autrice Français CE2, conseillère pédagogique et référente français de circonscription, académie de Toulouse

Laurie Jany, autrice Français CP, PEMF, académie de Toulouse

Guilhem Pellefigue, auteur Mathématiques CP, PEMF, académie de Toulouse

et **Agnès de Lestrade**, autrice de littérature jeunesse

Responsables scientifiques

Anna Arzoumanov, responsable scientifique Étude de la langue, maître de conférences en Langue et littérature françaises, Sorbonne Université, Paris

Pascale Bézu, responsable scientifique Compréhension orale, docteure en Sciences de l'éducation, enseignante en didactique du français, INSPÉ d'Alsace

Sophie Blain, responsable scientifique Accessibilité, spécialiste en accessibilité au livre et à l'écrit des personnes en situation de handicap

Gautier Chomel, responsable scientifique Accessibilité, conseiller et formateur indépendant sur les thématiques de création, transformation et adaptation de documents numériques accessibles, avec l'aide de Laetitia Podgorny (conseil en accessibilité pédagogique)

Christophe Lécullée, responsable scientifique Lecture, enseignant en Didactique du français et en Sciences de l'éducation à l'INSPÉ de Créteil, responsable de formations académiques de formateur à l'INSPÉ de Créteil, expert pour le ministère de l'Éducation nationale (premier degré) : littérature et école maternelle

Isabelle Peltier-Lécullée, responsable scientifique Lecture, enseignante en Didactique du français et en Sciences de l'éducation à l'INSPÉ de Créteil, responsable du diplôme universitaire : Devenir formateur d'enseignants (UPEC), spécialiste de la lecture à haute voix

Partenaires





Applications
complémentaires
FRANÇAIS



Applications
complémentaires
MATHÉMATIQUES



La banque de ressources

1400 exercices interactifs
200 fiches professeur
30 livres numériques
70 audios
140 vidéos

Impulsée en 2022 par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse, **Domino** est une solution numérique éducative pour les classes de cycle 2 en français et en mathématiques.

Dès 2023, l'accès à **Domino** est gratuit pour les classes de cycle 2 et pour les deux à quatre prochaines années.

Domino se déploie à travers :

- un **site compagnon** comme porte d'entrée, pour s'informer, essayer un échantillon de ressources, partager ses usages et se connecter aux ressources,
- une **banque de ressources multimédias**,
- des **applications** complémentaires en français et en mathématiques.

Ⓜ Pour se connecter et découvrir **Domino** :

se rendre sur le site compagnon www.domino.education/se-connecter

- à partir de votre ENT ou ÉduGAR, en vous connectant à votre compte et en choisissant **Domino**,
- ou en créant un compte à l'aide de votre adresse courriel professionnelle sur domino.learning-connect.com.

Sommaire

Domino , qu'est-ce que c'est ?	p. 2
Domino , pour intégrer le numérique dans ses séances	p. 4
Domino , pour personnaliser et différencier les activités	p. 8
Domino , pour tous les jours	p. 10
Pour tout savoir sur Domino : le site compagnon	p. 17

Domino, qu'est-ce que c'est ?

• Des modalités d'apprentissage privilégiées

Domino favorise un apprentissage fondé sur l'**interactivité**, l'**autonomie**, le **jeu**, mais aussi la **collaboration** et les **échanges**. Le support numérique permet de mettre en place des modules d'évaluation différenciés et personnalisés, favorisant en particulier l'**auto-évaluation**.

Les ressources numériques offrent plusieurs avantages :

- **leur nombre et leur variété**, indispensables dans le cadre de la répétition et de l'automatisation, leviers de la mémorisation ;
- **l'association oral/écrit**, incontournable notamment pour l'apprentissage de la lecture ;
- **la rétroaction immédiate** (feedback) qui permet de visualiser immédiatement les réussites et les erreurs, de se corriger et de recommencer si nécessaire ;
- **l'autonomie** de l'élève qui peut aller à son rythme, suivre des modules de découverte, de consolidation ou de remédiation en fonction des besoins identifiés par l'enseignant ;
- **une optimisation du temps d'apprentissage**, en offrant le choix parmi de très nombreuses activités adaptées à chacun et personnalisables.

• Des outils numériques pratiques, simples et personnalisables

Dans la banque de ressources :

- **l'interface enseignant** permet de modifier les ressources pour mieux différencier, proposer des parcours d'apprentissage adaptatifs, ou des activités de groupe ;
- **le tableau de bord complet de suivi des élèves*** donne une visualisation de leurs résultats et progrès, et fait gagner du temps sur les évaluations, l'interface élève présentant uniquement les ressources assignées, comme dans un plan de travail personnel.

Dans les applications complémentaires :

- **des modules d'entraînement simples** sont proposés pour travailler des domaines spécifiques : l'écriture cursive, l'orthographe lexicale, la compréhension en lecture, le code graphophonologique, la fluence, la numération, le calcul mental, la résolution de problèmes.

• Un temps d'écran encadré et ritualisé

Selon les recherches scientifiques les plus récentes, jusqu'à 10 ans, le temps dédié aux écrans doit être ritualisé et encadré par un adulte.

Les pistes d'usages décrites dans les fiches professeur donnent des indications précises sur le temps impliquant l'**usage raisonné du numérique**.

• Une solution au service de l'école inclusive

Domino propose des ressources aidantes pour la **dyslexie** et la **dyspraxie** : des interfaces d'exercices adaptés (Cartable Fantastique), des outils spécifiques de lecture (Sondo, Colibri), des paramètres d'accessibilité dans la banque de ressources.

Domino offre un **haut niveau d'accessibilité numérique** au service de toutes et tous, certifié et détaillé dans sa déclaration en ligne.

* Fonctionnalités impliquant des données personnelles de l'élève, uniquement disponibles si l'on accède à Domino via l'ENT ou ÉduGAR.

LA SOLUTION NUMÉRIQUE ÉDUCATIVE

pour les enseignants et les élèves de **cycle 2**
en **français** et en **mathématiques**

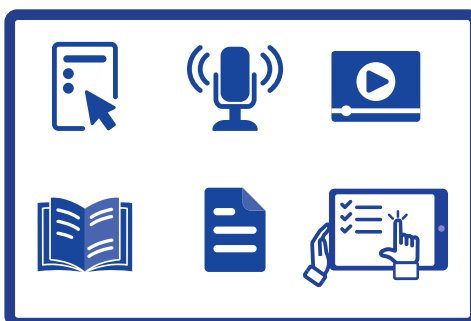
Une solution créée par un collectif d'enseignants

- Une équipe de **12 auteurs enseignants et maitres-formateurs**
- Une relecture attentive par **la direction du numérique pour l'éducation** du Ministère
- Une relecture associée réalisée par les **équipes académiques** ainsi que par **l'Inspection générale** de français



Une grande variété de ressources

- **1400** exercices interactifs
- **200** fiches professeur
- **30** livres numériques
- **70** audios
- **140** vidéos
- **8** applications complémentaires



Une solution pour des pratiques hybrides

- **Des supports papier et numériques**, pour outiller la classe et mettre en place des usages hybrides au quotidien avec des exemples de fiches papier et de matériel pour les élèves (activités, traces écrites, évaluations).
- **Des pistes d'activités** pour passer de la manipulation à l'écran, de l'écran à l'ardoise ou au papier, et inversement.



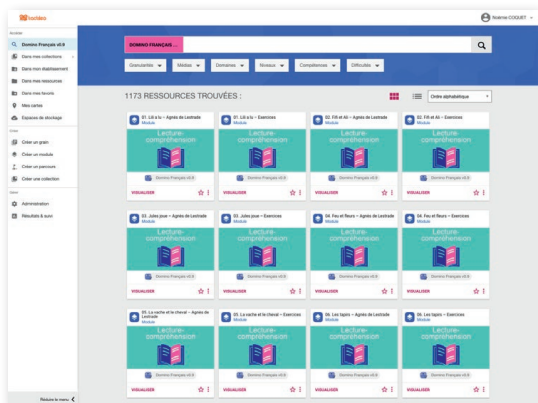
Un accompagnement des enseignants dans leurs usages du numérique en classe

- **Des fiches professeur** constituant une véritable **boîte à outils** avec des exemples de séquences et des pistes d'usage du numérique en classe.
- **Un site compagnon ouvert à tous** (sans inscription), animé par nos équipes et une communauté d'enseignants.
- **Des guides et tutoriels** pour toutes les composantes de la solution (banque de ressources et applications complémentaires).

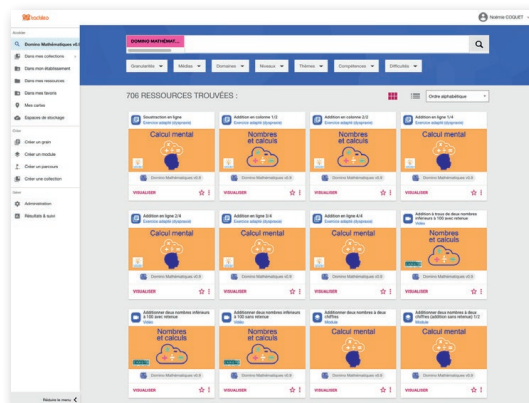


Domino, pour intégrer le numérique dans ses séances

1 Une grande variété de ressources clés en main



Collection de français



Collection de mathématiques



Les exercices interactifs

Des exercices auto-évalués qui fonctionnent selon 12 catégories différentes sont disponibles :

- **Grouper** (exercice de classement dans des catégories),
- **Relier** (exercice d'association : memory, paires à associer ou étiquettes à relier),
- **Ordonner** (exercice de remise en ordre de phrases),
- **Recomposer** (exercice de remise en ordre de mots ou de lettres),
- **QCM** (exercice avec un ou plusieurs choix possibles),
- **Question à trous** (exercice de glisser-déposer ou de saisie au clavier),
- **Question audio** (exercice qui propose à l'élève de s'enregistrer pour répondre à l'oral),
- **Question ouverte** (exercice où l'élève écrit librement sa réponse),
- **Légender** (exercice de placement d'étiquettes sur une image),
- **Réponse illustrée** (exercice avec un outil de dessin pour la réponse),
- **Zones d'intérêt** (exercice de repérage sur une image),
- **Sondage** (exercice de sondage avec un ou plusieurs choix possibles).

Chaque exercice peut présenter un ou plusieurs items. Les élèves peuvent consulter les bonnes réponses à la fin de l'exercice et voir leurs résultats.



Enfin, 350 exercices de Cartable Fantastique (exercices adaptés aux dyspraxiques) complètent cet ensemble.



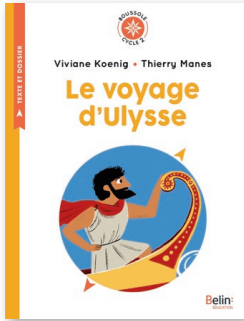
Grouper

La catégorie d'exercice Grouper permet de classer des éléments, notamment pour travailler la discrimination des sons en CP, à partir de dessins ou de mots dont on peut écouter une version audio.



Les livres numériques

Une bibliothèque de 30 livres numériques est mise à disposition dans la collection de français : des textes de qualité pour transmettre aux élèves le plaisir de lire et construire leur culture littéraire et artistique. La version numérique permettra d'afficher facilement à l'écran les textes à lire pour le travail en classe entière.



Collection Boussole



Parmi les livres numériques, les 20 titres Boussole (des grands textes patrimoniaux mais aussi quelques textes originaux de littérature jeunesse) sont accompagnés de leur guide pédagogique, avec une proposition de séquence et des fiches d'activités imprimables pour l'élève.

Des exercices interactifs complémentaires sont également disponibles, ainsi qu'une version audio des textes.



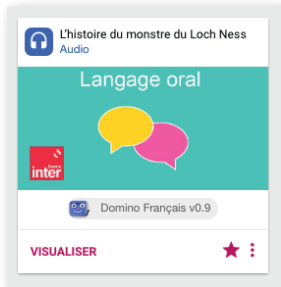
Pascale Bézu, responsable scientifique Compréhension orale

La lecture audio permet d'assurer une équité entre les élèves du point de vue de l'accès au texte puisque les difficultés individuelles de lecture sont lissées. Chacun pourra ainsi côtoyer et se familiariser avec la langue de l'écrit, dans toute sa beauté et sa complexité, et mettre en œuvre les compétences nécessaires à la compréhension.



Les audios

Vous trouverez dans la banque de ressources la version audio de tous les livres numériques proposés, ainsi qu'une série de 10 podcasts de la série Les Odysées de France Inter.



Les Odysées



Toutes les ressources audio sont accompagnées d'une fiche professeur pour le travail en classe, avec des indications de séquençage en épisodes d'environ 5 minutes, et des fiches d'activités pour les élèves.



Les vidéos

Une sélection de quelques 130 vidéos des Fondamentaux de Canopé en français et mathématiques est proposée dans la banque de ressources, ainsi que 8 vidéos d'EMC de Tralalère (Vinz et Lou).



Les Fondamentaux



Les vidéos de Canopé, bien connues des enseignants, permettent d'animer les séances et de proposer des moments d'institutionnalisation ou de découverte des notions avec un support dynamique qui viendra compléter les affiches de classe.

2 Des outils pour construire ses séances



Les fiches professeur

Dans cette nouvelle génération de banque de ressources, une véritable boîte à outils pour la classe est proposée avec **200 fiches téléchargeables et imprimables**, qui proposent des exemples de séances et des pistes d'usage pour la prise en main de **Domino** :

- **4 à 6 pages pour l'enseignant**, avec le matériel à prévoir, des liens vers les programmes officiels, les guides du Ministère dont les 2 tomes de la Terminologie grammaticale disponibles sur Éduscol, et les points didactiques essentiels,
- **des liens vers les ressources numériques associées**,
- **des exemples de fiches papier pour les élèves** (traces écrites, activités complémentaires ou propositions de prolongement, évaluations, matériel, diaporama à projeter...).

Un exemple de fiche professeur en français CE1

Orthographe Lire et écrire les graphèmes associés à la lettre **g**

Pistes 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).
- L'élève discrimine et localise dans des mots, ses différents phonèmes de la langue, en particulier les phonèmes proches (par exemple, [f]/[v], [ch]/[j], [h]/[g]).
- Il révisait les compétences en situation de rédaction.
- Savoir discriminer de manière auditive et connaître le nom des lettres ainsi que le son qu'elles produisent.
- L'élève connaît les graphèmes et les associe aux phonèmes.
- Établir les correspondances graphophonologiques ; combinatoire (produire des syllabes simples et complexes).
- L'élève fusionne l'ensemble des graphèmes pour lire et écrire des syllabes et des mots complexes.

Mémoriser les composantes du code.
L'élève connaît l'ensemble des correspondances graphèmes-phonèmes et décède avec exactitude l'ensemble des mots nouveaux dont le décodage n'a pas encore été automatisé.
Mémoriser les mots fréquents (notamment en situation scolaire) et irréguliers.
L'élève reconnaît directement les mots les plus fréquents et les mots irréguliers. Il sait les orthographier.

• **Passer de l'oral à l'écrit :**
Connaître les correspondances graphophonologiques.
L'élève mobilise l'ensemble des correspondances graphophonologiques en situation de lecture et d'écriture.
Connaître la valeur sonore de certaines lettres (s - c - g) selon le contexte.
L'élève prend en compte l'environnement des lettres, en situation de lecture et d'écriture.

Préparation et déroulé de la séance

- 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'entourage 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 différente à partir des recherches effectuées. Cette vidéo pourra ensuite être à disposition des élèves pour qu'ils puissent la visionner en autonomie. Les textes proposés dans les fiches d'entraînement à la lecture sont également disponibles sur l'application GERIP-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 piste d'usage CE1 **Mémoriser l'orthographe des mots**. Ils pourront également s'auto-évaluer à l'aide de mots croisés 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.

Matériel

- Tableau.
- Ardoises.
- Cahiers des élèves.
- Affiches.
- Marqueurs.
- Sabliers, chronomètres.
- Vidéo Canopé.
- Les Fondamentaux.
- « Écrire g, ge ou gu ».
- 1 fiche outil.
- 3 fiches d'entraînement à la lecture.
- 2 fiches de recherche.
- 4 fiches d'exercices.
- 5 exercices interactifs.
- Application GERIP-Fluence.

CONSEILS SUR LES USAGES DU NUMÉRIQUE

L'installation de l'extension **Lire couleur** permet, entre autres, de mettre en forme un texte très rapidement en coloriant les syllabes de différentes couleurs. Il s'utilise sur LireEcriture 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	Séances 8 et suivantes	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] ?	Dans quel contexte la lettre g transcrit-elle le son [g] ?	Lecture/écriture de tentes/ pseudo-mots et de mots	Lecture de tentes/écriture de mots	Évaluation Dictée	Activités ritualisées lecture/écriture	en lien avec les autres graphèmes étudiés au cours de la période
Évaluation diagnostique/ Manipulation	Structuration Application/Entraînement				Entraînement/Consolidation Automatisation Révisé/évaluation Remédiation			Évaluation

Séance 1 Les graphèmes associés à la lettre **g** : évaluation diagnostique 20 min

Matériel

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

Travail oral collectif

- **Présenter** la séquence : expliquer que le travail va porter sur la lettre **g**.
- **Rappeler** aux élèves qu'ils ont déjà travaillé avec cette lettre en CP.
- **Lire** les mots : un regard, un genou, la rougeole, une grimace, un gorille, un ange, une guirlande, l'Espagne, une cigogne.
- **Demander** aux élèves à quels sons (on peut utiliser le mot *phonèmes* si les élèves le connaissent) peut être associée la lettre **g** : [ʒ], [ʒ], [ʒ] (en donnant un exemple de mot pour chaque phonème).
- **Sur une affiche**, tracer un tableau de trois colonnes (une colonne par phonème).
- **Compléter** le tableau sur l'affiche sous la dictée des élèves.

Matériel

- Fiche - Exercice 1.
- Exercice interactif : Lire et écrire g / 5

Travail individuel

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

REMARQUE

Cet exercice constituant une évaluation diagnostique concernant le déchiffrement de mots contenant la lettre **g** et ses différentes valeurs sonores, on ne mettra pas d'illustration pour s'abstraire de toute forme de reconnaissance globale.

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE

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.

Les usages détaillés dans cette fiche professeur sont associés à plusieurs ressources : 1 vidéo Canopé, 5 exercices interactifs, 1 fiche papier de trace écrite et 9 supports papier d'entraînement ou de recherche. Il est également conseillé d'utiliser l'application Lectodino pour travailler la fluence de lecture.

Découvrez la fiche complète sur la banque de ressources. →



Dr. Gomme

Choisissez les mots en fonction de son que produit la lettre **g**

un dragon	le genre	un chevreuil
un escargot	une girafe	une girafe
un papayer	une girouette	une girouette
un papayer	une girouette	une girouette

un dragon le genre un chevreuil un papayer une girouette
un escargot une girafe une girouette une girouette
un papayer une girouette une girouette une girouette

66 Les directeurs pédagogiques de Domino

Les fiches « pistes d'usage » ont été écrites avec une visée formative. Nous avons voulu proposer des séquences entièrement didactisées, avec des points d'appui théoriques permettant de mieux appréhender les notions travaillées. Nous avons été attentifs à faciliter la prise en main de tous les supports, tout en laissant aux enseignants une marge d'autonomie et d'appropriation tant dans les démarches d'enseignement que dans les outils.

Un exemple de fiche professeur en mathématiques CP

Associer différentes représentations d'un nombre

Pistes d'usage
CP

Rappel des programmes

Compétences

- Comprendre et utiliser les nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.

Attendus de fin d'année

- L'élève lit un nombre écrit en chiffres.
- L'élève écrit en chiffres et en lettres des nombres dictés.
- L'élève connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.
- L'élève connaît la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines).

Préparation et déroulé de la séquence

- Deux systèmes de numération coexistent. D'une part, la numération orale qui désigne les noms des nombres à l'oral se retrouvant dans la comptine numérique en français et, d'autre part, la numération écrite, désignation écrite chiffrée des nombres, structurés en base dix. Alors que la numération orale est essentiellement ordinale, car elle est constituée d'une suite d'items qu'il faut connaître par cœur, la numération écrite est cardinale dans le sens où la quantité totale peut être directement signifiée.
- Cette séquence aura pour objectif l'introduction des écritures chiffrées des nombres en lien avec leur désignation orale. Nous convoquerons ici plusieurs représentations d'un nombre afin de mettre en évidence leurs liens avec les deux systèmes de numération. Cette séquence sera à mettre en lien avec d'autres : « Connaître la comptine numérique » (numération orale), « Numération écrite chiffrée des nombres de 1 à 99 » et « Écrire les nombres en lettres ». L'enseignant s'assurera que le travail en numération orale et sur l'écriture chiffrée des nombres soit réalisé au préalable ainsi que celui sur l'écriture des nombres en lettres.
- Vous trouverez des éléments d'approfondissement des notions abordées dans le guide *EduScal Pour enseigner les nombres, le calcul et la résolution de problèmes au CP* (p. 24 à 31).
- Cette séquence se déroule sur 7 séances et sur les 4 premières périodes de l'année afin que les nombres jusqu'à 100 soient introduits suffisamment tôt pour pouvoir être maîtrisés à la fin du CP.

Matériel

- 1 plastifieuse.
- 1 affiche exemple de l'arbre à nombres
- 1 fiche rituel de l'arbre à nombres à plastifier.
- 1 affiche vierge de l'arbre à nombres.
- 3 affiches de référence à construire.
- 4 fiches trace écrite.
- 1 vidéo Canopé, Les Fondamentaux, « Les nombres de 0 à 9 ».
- 7 exercices interactifs.

CONSEILS SUR LES USAGES DU NUMÉRIQUE

- En groupe classe, une fleur des nombres (ou arbre à nombres ici) peut être projetée afin de présenter le principe de cette activité ou pour permettre une correction collective.
- Autre alternative équivalente : télécharger le fichier OpenBoard/Open-Sankoré proposé sur le site du RDRI, et intégrer les images qui vous seront utiles dans votre bibliothèque (ou tout simplement les dupliquer au besoin).

Séance 1	Séance 2	Séance 3	Séance 4	Séance 5	Séance 6	Séance 7
Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 9	Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 19	Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 29	Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 39	Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 59	Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 79	Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 99
Période 1 et 2		Période 3			Période 4	

Séance 1 Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 9

40/45 min

Matériel

- 1 affiche – L'arbre à nombres par groupe.
- 1 affiche exemple – L'arbre à nombres.
- 1 Vidéo Canopé, Les Fondamentaux : « Les nombres de 0 à 9 ».
- 1 Fiche – Trace écrite 1.
- 1 Exercice interactif : Associer différentes représentations d'un nombre 1/7

Temps 1 : phase de présentation de l'activité (collectif, 5 min)

- Les élèves, répartis en groupes de 4, doivent créer une affiche (à présenter au reste de la classe) permettant de représenter un nombre de différentes façons.
- L'enseignant présente l'affiche – L'arbre à nombres. Le support fait apparaître 6 représentations différentes.
- Consigne : « En groupe vous allez devoir créer votre affiche de "l'arbre à nombres". Il faudra trouver 6 représentations du nombre qui vous est attribué. Ces représentations doivent être toutes différentes et servir au travail de classe. À la fin du travail en groupe, vous présenterez votre affiche au reste de la classe. »
- L'enseignant insistera sur 2 points :
 - ces représentations doivent pouvoir servir pour le travail en classe (pour le travail de numération, le travail de calcul, pour les rituels...);
 - ces représentations doivent être différentes.

Temps 2 : phase de recherche (groupe, 10 min)

- L'enseignant distribue le document de travail collectif vierge (l'affiche – L'arbre à nombres) et attribue un nombre, entre 1 et 9, à chaque groupe.
- Il accompagne les groupes d'élèves. Il fait verbaliser et justifier les choix de représentations : « Pourquoi avez-vous choisi cette représentation ? Est-ce qu'elle est utile pour travailler en classe ? À quoi pourra-t-elle nous servir ? »

Temps 3 : phase de mise en commun (collectif, 5 min)

- Au milieu de la séance l'enseignant suspend le travail et demande aux différents groupes de « partager » leurs idées : « Quelles sont les différentes représentations que vous avez déjà trouvées ? »
- L'enseignant aidera les élèves à se mettre d'accord sur les représentations les plus pertinentes : « Est-ce qu'on les retrouve souvent ? Est-ce qu'elles peuvent nous servir pour la suite du travail de classe ? Est-ce qu'on les a déjà rencontrées ? »
- Pour les groupes les plus en difficulté, l'enseignant peut donner des représentations existantes : cubes emboîtables, jetons, écriture en lettres, décompositions, droite numérique.

Temps 4 : phase de recherche (groupe, 5 min)

Reprise du travail en groupe en s'inspirant des échanges précédents.

Temps 5 : phase de mise en commun (collectif, 15 min)

- À tour de rôle, les groupes sont invités à présenter leur affiche aux autres élèves.
- L'enseignant conduit une discussion et une médiation autour des représentations répondant à la consigne.
- Les affiches corrigées et complétées resteront exposées en classe.

Temps 6 : phase d'institutionnalisation (collectif, 10 min)

- Ce temps pourra être conduit en différé afin de ne pas trop alourdir la séance.
- L'enseignant présentera la vidéo Canopé Les Fondamentaux : « Les nombres de 0 à 9 ».
- Puis distribution et lecture de la fiche – Trace écrite 1 : « Dire, lire et écrire les nombres jusqu'à 9 ».

DIFFÉRENCIATION POSSIBLE

L'enseignant veillera à créer des groupes hétérogènes et sera attentif à la participation de tous les élèves dans le groupe. Il pourra adapter la composition des groupes en fonction des habiletés et des compétences des élèves observés.

Les usages détaillés dans cette fiche professeur sont associés à plusieurs ressources : 1 vidéo Canopé, 7 exercices interactifs, des affiches à construire au fur et à mesure des séances et 4 fiches papier de trace écrite.

Découvrez la fiche complète sur la banque de ressources.



Dix différentes représentations d'un nombre

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	1	11	111	1111	11111	111111	1111111	11111111	111111111
	1	11	111	1111	11111	111111	1111111	11111111	111111111
	1	11	111	1111	11111	111111	1111111	11111111	111111111
	1	11	111	1111	11111	111111	1111111	11111111	111111111
	1	11	111	1111	11111	111111	1111111	11111111	111111111
	1	11	111	1111	11111	111111	1111111	11111111	111111111
	1	11	111	1111	11111	111111	1111111	11111111	111111111



Les parcours

Pour reconstituer la cohérence des séquences et illustrer les usages proposés dans les fiches professeur, 145 parcours regroupent tous les éléments nécessaires autour d'une même notion (fiche, matériel, exercices interactifs, vidéos...).

Domino, pour personnaliser et différencier les activités

• Accéder aux ressources et les utiliser

La banque de ressources permet une utilisation fluide des contenus mis à disposition, selon les modalités choisies par l'enseignant. Des clés de tri permettent de rechercher facilement les ressources :

- **domaines** : les grands domaines des programmes de cycle 2,
- **niveaux** : CP, CE1, CE2,
- **compétences** : les compétences indexées dans les programmes,
- **granularité** : grains – fichiers, modules ou parcours,
- **médias** : exercices interactifs, audios, vidéos, etc.

On peut aussi mener des recherches par mots-clés dans la barre de recherche.

L'enseignant peut enregistrer des éléments dans ses favoris pour les retrouver rapidement.

• Dupliquer et modifier les ressources

Les ressources peuvent être dupliquées et modifiées par l'enseignant, qui peut ainsi adapter les éléments à ses élèves, changer des données numériques en mathématiques, proposer d'autres groupes nominaux en grammaire, ajouter ou supprimer des items, etc.

• Assembler des ressources, créer des parcours

Il est également possible d'assembler des ressources pour créer des parcours personnalisés et préparer simplement ses séances.

• Créer ses propres ressources

Enfin, l'enseignant peut créer ses propres ressources, comme de nouveaux exercices interactifs par exemple, mais il peut également importer ses propres contenus (fiches, vidéos, audios...) au sein de la banque de ressources.

Pour des tutoriels précis sur la création d'exercices et les multiples fonctionnalités de la banque de ressources, rendez-vous sur le site compagnon : www.domino.education/centre-d-aide/

The image shows a screenshot of the Domino platform interface. At the top, there are two callout boxes: 'TRIÉ' (Sorted) pointing to the search filters and 'ACCÉDER' (Access) pointing to the search bar. The main area displays a grid of 12 resource cards, each with a title, a small image, and a 'VISUALISER' button. On the right side, there is a sidebar menu with a 'Créer' (Create) section. A callout box 'CRÉER' (Create) points to the 'Créer un grain' (Create a grain) option in the sidebar. The sidebar also includes options like 'Dans mes collections', 'Dans mon établissement', 'Dans mes ressources', 'Dans mes favoris', 'Mes cartes', 'Espaces de stockage', 'Créer un module', 'Créer un parcours', and 'Créer une collection'.

***Remarque :** les fonctionnalités suivantes impliquent des données personnelles de l'élève et sont uniquement disponibles si l'on accède à **Domino** par l'ENT ou ÉduGAR.

• Assigner des exercices à un élève*

Pour mettre les élèves en activité, l'enseignant peut leur assigner des exercices de façon personnalisée. Les élèves peuvent avoir accès à un espace élève personnel où seuls figurent les éléments sélectionnés. Il s'agit de créer des sessions de travail, qui peuvent être individuelles, par groupe, ou pour toute la classe.



Page de l'espace élève

Tu es arrivé à la fin du module

Alice Martin

Positionnement
★★★★

Fait le 04/10/2022 Temps 40'52 / 07'00'00

Positionnement

Digitalisation de la progression	3/4
Exercices web	1,5/4
Outil collaboratif	1,6/4
Rip Data	1/4
Digital learning	3,5/4
Social setting	2,5/4

Digitalisation de la progression

Social setting

Digital learning

Rip Data

Exercices web

Outil collaboratif

Détail des Résultats

N°	Titre de l'exercice	Statut	Note	Temps	Revoir
01	Titre de l'exercice	Exécuté	100/100	00'00'00	🔍
02	Titre de l'exercice	Exécuté/Échoué	77	00'00'00	🔍
03	Titre de l'exercice	Exécuté	100/100	00'00'00	🔍
04	Titre de l'exercice	Exécuté	100/100	00'00'00	🔍
05	Titre de l'exercice	Exécuté	100/100	00'00'00	🔍
06	Titre de l'exercice	Exécuté/Échoué	77	00'00'00	🔍

Domino - Collection MINISTÈRE DES SCIENCES
Et la digitalisation de votre vie de classe éducatif

Partager Imprimer Accessibilité Bouton

• Suivre les résultats d'un élève*

Les exercices étant auto-évalués, l'enseignant pourra retrouver les résultats de chacun de ses élèves, ainsi qu'un suivi de l'ensemble de sa classe.

Il pourra visualiser les réponses et erreurs, le temps passé à réaliser l'exercice, et les statistiques de progression de chacun. Enfin, l'enseignant retrouvera dans son propre espace les éléments de type réponse audio ou dessinée envoyés par ses élèves.

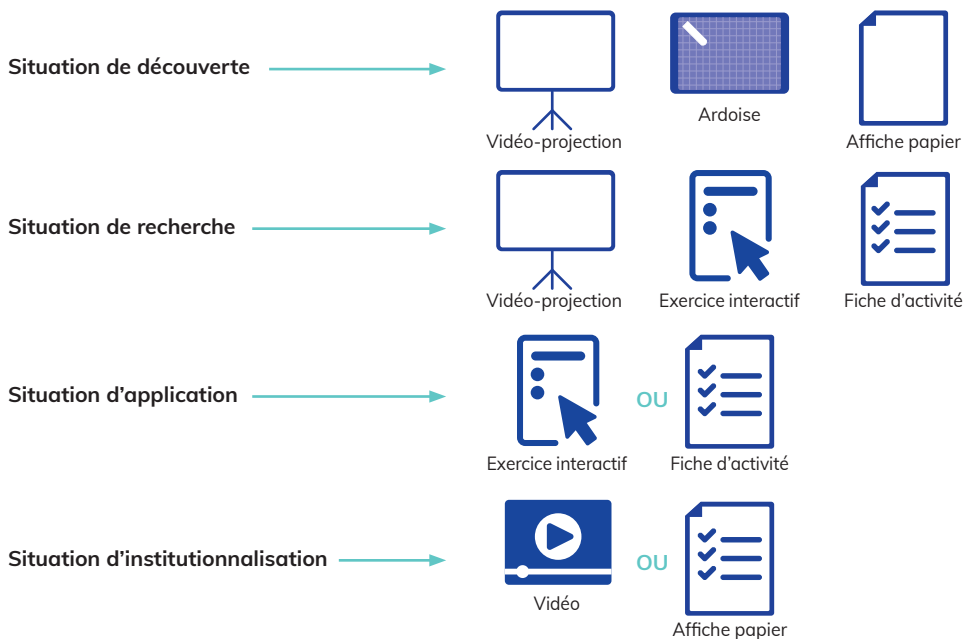
Pour des tutoriels précis sur l'assignation des exercices et l'utilisation du tableau de bord de l'enseignant, rendez-vous sur le site compagnon : www.domino.education/centre-d-aide/

Domino, pour tous les jours

• Gagner du temps

La banque de ressources a été conçue pour faire gagner du temps aux enseignants, en proposant des éléments **clés en main**, créés ou choisis par une équipe d'enseignants formateurs de terrain, puis testés par les référents académiques ayant participé au projet.

En s'appuyant sur les fiches professeur (pistes d'usages et conseils), les enseignants peuvent ainsi varier leur utilisation du numérique comme ils le souhaitent et mettre en place de nombreuses configurations de travail en classe pour la **découverte**, l'**entraînement** ou l'**évaluation**.



Exemples d'organisations variées



• Créer des dispositifs différenciés ou hybrides

Pour une séance d'entraînement, l'enseignant peut choisir de **faire travailler ses élèves en autonomie** sur la banque de ressources, à partir des éléments qu'il aura choisis. Les élèves auront ainsi tout de suite la correction de leurs réponses et pourront avancer à leur rythme sur les exercices prévus.

Si l'enseignant préfère proposer une séance hybride, par exemple pour un moment de découverte, il pourra **projeter l'exercice** au tableau et **faire répondre les élèves sur l'ardoise**, avec éventuellement une aide de manipulation (matériel mathématique, étiquettes de grammaire...); la réponse au tableau dans la banque ressources servira ainsi de mise en commun avec correction immédiate.

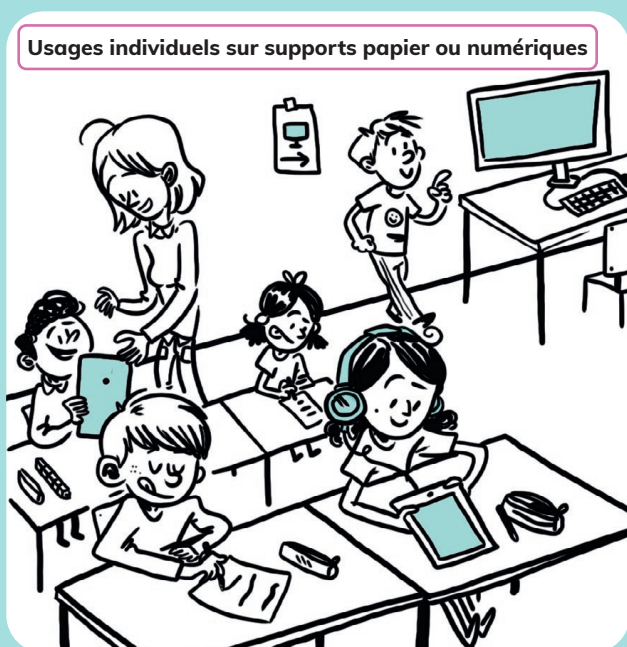
Autre exemple de situation hybride, l'enseignant peut **faire travailler les élèves en groupes**, en donnant une version papier des exercices aux élèves qui en ont besoin, et en faisant travailler les autres sur le même support, mais en version numérique interactive.

Si l'enseignant travaille en APC ou par atelier de besoins (le dispositif peut être similaire pour des classes à double ou multi-niveaux), il peut :

- lancer l'activité et **accompagner les élèves** lors de la réalisation de l'exercice (ce sera le cas pour l'application Lectodino – Fluence, par exemple),
- lancer l'activité et **laisser travailler les élèves en autonomie** pendant qu'il suit un autre groupe. Grâce aux rétroactions immédiates (*feedback*), l'élève peut se rendre compte des erreurs commises et chercher à les corriger seul ou avec l'aide d'un pair.

“ Les directeurs pédagogiques de **Domino**

Les ressources proposées sur Domino s'adaptent aux besoins des pratiques pédagogiques de chaque enseignant. Il est possible d'utiliser la solution de manière ponctuelle, d'y piocher une ressource pour sa séance, d'utiliser uniquement une application, ou de suivre complètement un parcours proposé. Les exercices interactifs sont duplicables afin d'en modifier les données et de se constituer ainsi sa propre banque d'exercices personnalisés. Que ce soit en entraînement individuel, en groupes de besoins ou en collectif, la solution donne une grande souplesse et permet de multiples dispositifs, riches et variés.

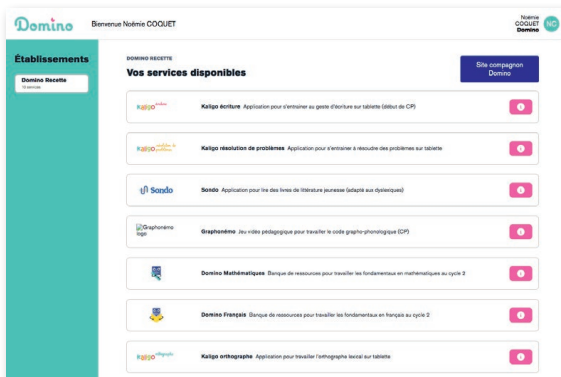


• Cibler des domaines spécifiques des programmes

La solution **Domino** propose également 8 applications complémentaires pour travailler des domaines spécifiques des programmes :

- le calcul mental avec Défi-Tables
- la fluence avec Lectodino
- la numération avec Calculoup
- l'écriture cursive avec Kaligo Écriture
- l'orthographe lexicale avec Kaligo Orthographe
- la résolution de problèmes avec Kaligo Résolution de problèmes
- la lecture avec Sondo, un lecteur adapté (dyslexie)
- le code graphophonologique avec Graphonémo

Chaque application évolue dans un univers propre avec une prise en main adaptée aux compétences travaillées par les très jeunes élèves. Les activités proposées sont conçues avec un suivi très allégé, privilégiant l'entraînement direct sans enregistrement. Ainsi, la plupart des applications privilégient un accès simple pour l'élève et une utilisation en autonomie et/ou dirigée par l'enseignant en groupe ou en classe entière.



Page d'accueil enseignant des différents éléments de la solution Domino



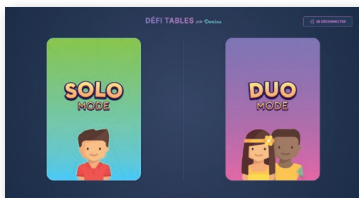
DÉFI TABLES

Défi Tables est une application de calcul mental pour **apprendre les tables de multiplication**.

Trois types d'activités sont proposés :

- entraînement (tables de multiplication à trous),
- nombre cible (nombres à multiplier pour obtenir la cible),
- domino tables (jeux de dominos).

Tous les exercices sont paramétrables pour choisir le niveau de difficulté et cibler les tables à travailler. L'application fonctionne en mode Solo ou en mode Duo. Dans le mode Duo, les élèves peuvent se lancer des défis et jouer sur la même tablette en écran partagé.





Lectodino

Lectodino est une application pour travailler la **fluence** en lecture.

Trois typologies d'activités sont proposées : **lecture horizontale**, **lecture verticale**, lecture dynamique avec **mange-lettres**.

130 textes ou phrases à lire sont répartis selon 3 niveaux de difficulté, et leur vitesse de défilement à l'écran est paramétrable. Chaque texte à lire est suivi d'une question de compréhension.

Cette application est conçue pour une utilisation avec l'enseignant qui définit les paramètres de lecture et utilise son propre compte d'accès à Domino pour faire travailler un ou plusieurs élèves (en collectif ou en atelier dirigé).



Calculoup

Calculoup est une application pour travailler **la numération et la construction du nombre**.

Trois typologies d'activités sont proposées : **dénombrement**, **calcul mental** (compléments à 10), **numération** (exercices de représentation d'un nombre, calculs simples).

Tous les exercices sont paramétrables pour choisir si le nombre à travailler va être représenté par des objets de la vie courante, des doigts, du matériel de type cubes assemblés, ou sa représentation chiffrée.

Cette application est conçue pour une utilisation avec l'enseignant qui définit les paramètres d'écriture mathématique et utilise son propre compte d'accès à Domino pour faire travailler un ou plusieurs élèves (en collectif ou en atelier dirigé).

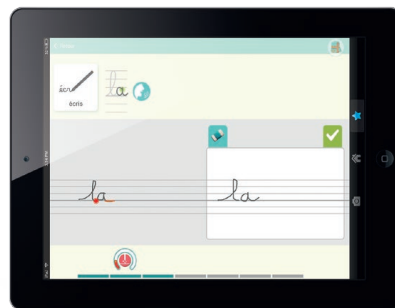
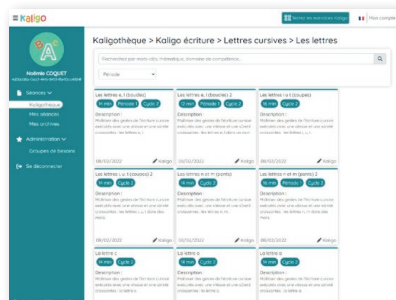


Les applications Kaligo sont conçues pour un usage sur tablette. À partir de son compte personnel sur ordinateur, l'enseignant assigne une série d'exercices à des groupes de besoins. À l'aide de sa tablette, chaque élève flashe ensuite un QR-Code pour accéder directement aux activités de son groupe.

Kaligo *écriture*

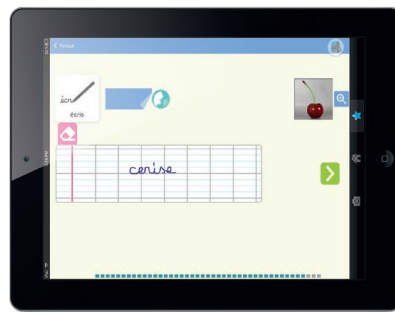
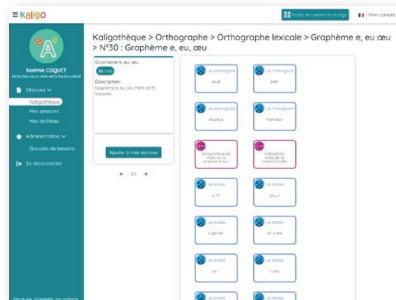
L'application Kaligo **Écriture** est un module d'apprentissage de l'**écriture cursive** au **stylet sur tablette**, axé sur la transition GS-CP.

Dans Kaligo **Écriture**, 60 séances sont réparties en trois ensembles de travail sur les **lettres capitales**, les **chiffres** et les **lettres cursives**.



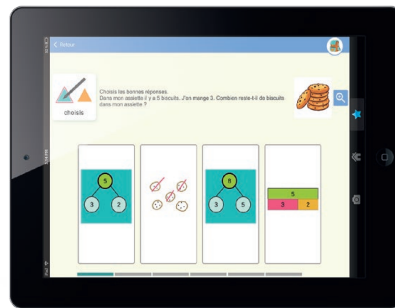
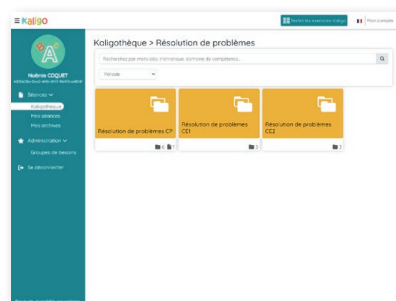
Kaligo *orthographe*

L'application Kaligo **Orthographe** est un module de travail de l'**orthographe lexicale**. Des séances de travail sur le code-graphophonologique mènent à des dictées de mots pour consolider le passage du déchiffrement à la conscience orthographique.



Kaligo *résolution de problèmes*

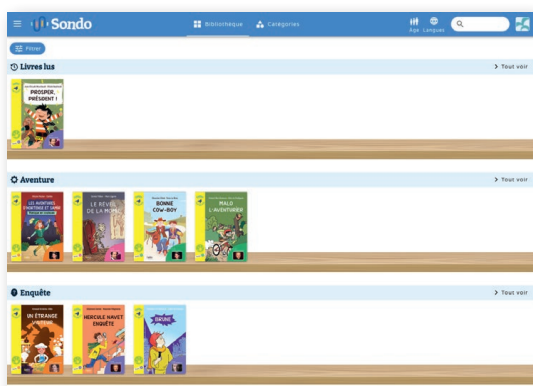
L'application Kaligo **Résolution de problèmes** est un module de **résolution de problèmes** mathématiques, destiné au CP. Les 35 exercices sont répartis en 3 niveaux. Les exercices suivent la même démarche de résolution : compréhension de la consigne, schématisation des données et visualisation sous forme de schéma en barres, calcul, puis phrase-réponse.



L'application Sondo est une **bibliothèque de 10 livres adaptés aux dyslexiques** issus de la collection Colibri, par Belin Éducation.

Le menu de lecture propose trois types de fonctionnalités :

- **aide au déchiffrage** : adaptation de la taille des polices de caractère, coloration des correspondances graphèmes-phonèmes travaillées,
- **aide à la motivation** : soutien audio soit ponctuel, soit en lecture complète du texte,
- **aide à la compréhension** : lecture audio avec coloration synchronisée du texte, coloration des unités de sens, mini-lexique pour les mots difficiles.



Claude Mourlevat,
Olivia Sautreuil,
Prosper président !,
Belin Éducation, 2018.



L'application Graphonémo repose exclusivement sur l'utilisation de données personnelles de l'élève. Dans le cadre de **Domino**, celle-ci n'est disponible que si l'on y accède via l'ENT ou ÉduGAR.

Graphonémo est un **jeu vidéo d'apprentissage individualisé du code graphophonologique**. Les activités permettent d'explorer des univers, de relever des défis et de débloquent des niveaux supérieurs.

Le jeu s'appuie sur 4 activités ritualisées : la discrimination lettre/son, la suppression syllabique, la segmentation des syllabes, l'écriture de mots.

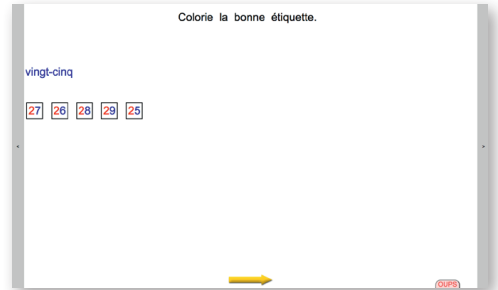
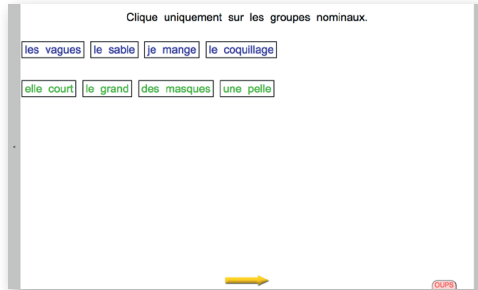
Le jeu est conçu pour être utilisé avec n'importe quelle méthode de lecture en choisissant l'entrée graphémique travaillée.



• Utiliser des ressources adaptées avec le site Cartable Fantastique

L'association Cartable Fantastique propose un ensemble d'exercices en français et en mathématiques, dont l'interface est adaptée pour les **élèves dyspraxiques**. Ces exercices sont directement intégrés dans la banque de ressources pour un grand nombre d'entre eux. Un plus grand nombre encore est également disponible sur le site Internet en accès libre :

<https://www.cartablefantastique.fr/>



• S'appuyer sur les guides et tutoriels de la solution

Pour chaque application, des guides et tutoriels sont disponibles au sein de la banque de ressources ou directement sur le site compagnon.

Une présentation rapide est également disponible à partir de la page d'accueil de Domino, une fois connecté, ou en flashant les QR-codes ci-dessous.

Flashez pour découvrir les applications :

Kaligo



Sondo



Pour tout savoir sur **Domino** : le site compagnon

www.domino.education

• Un site pour découvrir et essayer la solution

Retrouvez une présentation complète de la solution et de ses composantes sur www.domino.education, un site compagnon ouvert à tous (sans inscription), animé par nos équipes et par une communauté d'enseignants.

Essayez gratuitement et sans inscription un échantillon de ressources en libre accès.

Enfin, retrouvez l'essentiel pour vous guider dans vos usages.

• Un site pour s'inspirer et partager entre pairs

Retrouvez des pistes pédagogiques dans les pages de l'Agora des enseignants, pour vous donner des idées de séances et de dispositifs pédagogiques. Partagez à votre tour vos usages en envoyant vos contributions !

• Un site relais pour les parents

Le site compagnon est également ouvert à tous les parents, sans inscription, pour s'informer sur la solution et être en lien avec l'école. Ils pourront retrouver dans l'Espace parents du contenu pédagogique additionnel pour accompagner leurs enfants lors de leurs apprentissages.

Domino
Le site compagnon

Découvrir Domino Les ressources Domino L'agora des enseignants Les partenaires Centre d'aide

Domino
Les fondamentaux pour le cycle 2

CYCLE 2
Prochainement

Bienvenue sur le site compagnon de Domino
Découvrir

Le lieu pour tout savoir sur Domino, pour commencer à l'expérimenter et pour partager vos usages avec d'autres enseignants !

Qu'est-ce que Domino ?

Domino est une solution numérique complète et innovante au service des pratiques des enseignants de cycle 2 en français et en mathématiques.

Grâce à des contenus et des outils variés prêts à l'emploi, Domino contribue à l'acquisition des fondamentaux chez tous les élèves.

Les ressources de Domino sont conformes aux programmes du ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse.

La solution Domino

Gestion des cookies

© Deepz/Planpicture



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE
ET DE LA JEUNESSE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Domino, se connecter et trouver les réponses à toutes vos questions

- **Pour se connecter et découvrir Domino :**

se rendre sur le site compagnon www.domino.education/se-connecter

- à partir de votre ENT ou ÉduGAR en utilisant votre compte existant,
- ou en créant un compte avec votre mail professionnel sur domino.learning-connect.com

- **Pour se renseigner et échanger :**

Le site compagnon : www.domino.education

Centre d'aide et FAQ : www.domino.education/centre-d-aide/

- **Pour demander une formation à la prise en main de la solution :**

support.tactileo@maskott.com

- **SAV :**

support.tactileo@maskott.com

- **Pour recevoir toutes les informations sur Domino :**



- **Pour suivre Domino sur les réseaux sociaux :**

 Page Facebook : <https://www.facebook.com/domino.inspiration>

 Compte Twitter : <https://twitter.com/DominoEducation>

