



## Thème 2 : Les personnes et les choses de son environnement.

**Cours 3** : Identifier les pièces et les objets de la maison (partie 1).

# Présentation du Guide du Maître


Numéro, nom et catégorie de l'activité.

Matériel nécessaire pour réaliser l'activité.

Activité de groupe ou individuelle ?




Dans la classe ou à l'extérieur ?

Nombre d'écrans dans l'activité.


Estimation de durée de l'activité. Elle varie entre 1, 2 et 3 .

Place de l'activité dans le cours.

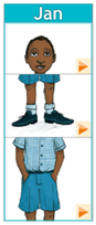
Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain. 3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI et stylet	En classe	Collectif	1


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève	
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.	1
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.	2
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.	3
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.		4
			5
			6
			7
			8
			9
			10

 Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.


Jan




Ana




Ecran 1

 Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

# Présentation du Guide du Maître

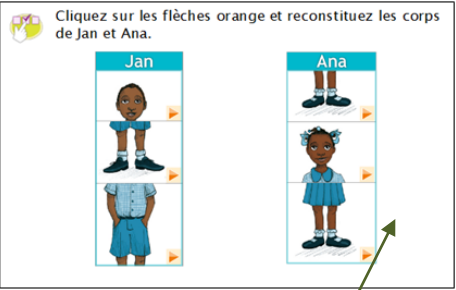
**Je m'entraîne**    Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.    3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	


**Écran 1**

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.



**Écran 1 corrigé**

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Étapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du maître tout au long de l'activité, étape par étape.

Actions de l'élève tout au long de l'activité, étape par étape.

Visuel de l'activité. Il peut parfois y avoir plusieurs écrans.

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

Voici le thème et le nom du cours que vous allez travailler avec les élèves :

2. Les personnes et les choses de son environnement
  1. Identifier les personnes et les objets de l'école
  2. Identifier les membres de la famille
  - 3. Identifier les pièces et les objets de la maison partie 1**
  - 3 Bis. Identifier les pièces et les objets de la maison partie 2
  4. Identifier les lieux de vie et les personnes associées
  5. Bilan : l'identification
  6. Jeux et communication

## Sommaire des activités du cours :

### Je découvre



**Activité 1 :** Découvrir le nom de différentes pièces d'une maison Haïtienne de ville.

### Je m'entraîne



**Activité 4 :** Nommer des objets qui se trouvent dans une maison de ville Haïtienne.

### Je m'entraîne



**Activité 2 :** Nommer les pièces d'une maison de ville Haïtienne.



**Activité 5 :** Nommer la pièce dans laquelle on peut trouver chaque objet.

### Je découvre



**Activité 3 :** Découvrir des objets présents dans une maison de ville Haïtienne.

# Frise et marqueurs de la progression pédagogique.

Rubriques	Chevron en cours	Chevrons déjà vus
Je me souviens		
Je découvre		
J'observe		
J'expérimente		
Je m'entraîne		
Je retiens		
Je joue		
Je me fais évaluer		

Pour reprendre la bonne couleur, utiliser le pinceau [Reproduire la mise en forme](#) .

Copier – coller la frise dans le GDM et ôter les chevrons inutiles.  
Conserver la taille des chevrons.  
Les chevrons des pages pas encore vues sont en noir et blanc.  
Lors de la conception, éviter de faire plus de 13 activités.



Horloges à copier pour estimer le temps.

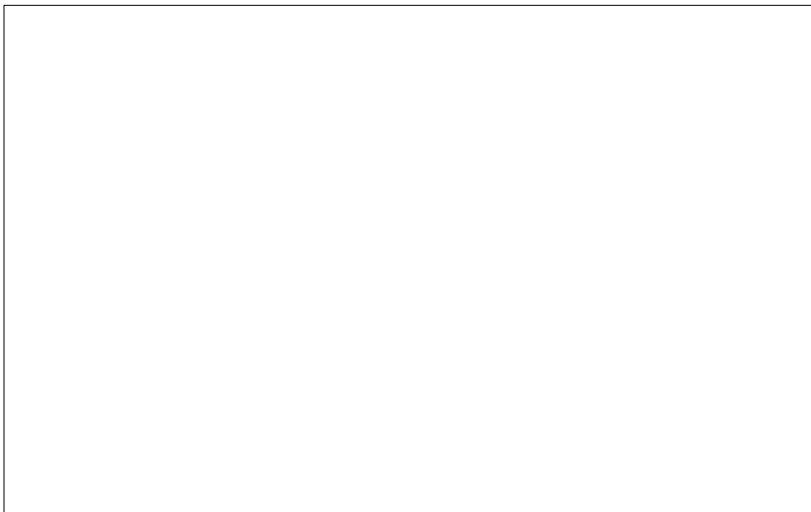


## Tableau des étapes de l'activité, horloges et cadres pour captures.

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1		
2		
3		
4		

Copier – coller le tableau dans le GDM. Au besoin, supprimer ou rajouter des lignes.  
Ne pas déplacer le tableau.

Exemple de cadres pour captures d'écran.  
Lorsque le manque de place ne permet pas d'avoir des captures de grandes tailles, privilégier la taille de l'écran corrigé.



Ecran 1



Ecran 1 corrigé

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI + Styler	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Découvrez une maison de ville grâce à la présentation de la maison d'Ana. » Expliquer aux élèves qu'ils vont observer l'album photo de la maison d'Ana. Expliquer que la maison d'Ana est une maison de ville.	Écouter attentivement la consigne et les explications.
2	Demander aux élèves d'observer et de décrire la photo sur la couverture de l'album.	Observer et décrire la photo sur la couverture de l'album.
3	Cliquer sur la flèche pour passer à la page suivante de l'album.	
4	Demander aux élèves de décrire la photo de la pièce sur la page de gauche et de la nommer. Cliquer sur la photo pour entendre la présentation de la pièce par Ana.	Décrire la photo de la page de gauche et nommer la pièce.
5	Inviter les élèves à écouter le nom de la pièce présentée pour vérifier la réponse donnée précédemment. <b>NB</b> : cliquer sur la photo pour lancer le son.	Écouter le nom de la pièce présentée pour vérifier la réponse donnée précédemment.
6	Inviter les élèves à nommer les objets qui sont sur la page de droite. Demander aux élèves de citer des objets qu'ils ont dans leur cuisine.	Nommer les objets de l'album puis des objets qui se trouvent dans leur cuisine.
7	Cliquer de nouveau sur la flèche puis renouveler les étapes 4, 5 et 6 pour les autres pièces.	Décrire les photos, nommer les différentes pièces présentées puis les objets qu'on trouve dans chacune d'elles.


1

2


3

4

5


 Découvrez une maison de ville grâce à la présentation de la maison d'Ana.



 Découvrez une maison de ville grâce à la présentation de la maison d'Ana.



Exemples d'écrans

 Découvrez une maison de ville grâce à la présentation de la maison d'Ana.





Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez chaque pièce. »	Écouter la consigne.
2	Cliquer sur la carte et inviter un élève à donner le nom de la pièce présente sur la carte.	Donner le nom de la pièce présente sur la carte.
3	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse en justifiant leur choix.	Valider ou invalider la réponse en justifiant son choix.
4	Demander aux élèves de nommer des objets et meubles pouvant se trouver dans la pièce qui est en photo.	Nommer des objets et des meubles qui peuvent se trouver dans la pièce.
5	Cliquer de nouveau sur la carte puis renouveler les étapes 2, 3 et 4.	Donner le nom de la pièce présente sur la carte ainsi que le nom des objets qu'on peut trouver dans la pièce.


1

2

3


4

5

 Nommez chaque pièce.



Ecran 1

 Nommez chaque pièce.



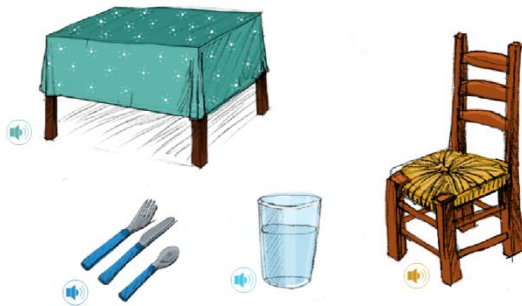
Exemple d'écran

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les objets. »	Écouter la consigne.
2	Montrer un objet présent sur le TNI et inviter un élève à le nommer.	Nommer l'objet montré par le maître.
3	Inviter le reste de la classe à valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Cliquer sur l'objet pour vérifier son nom.	Ecouter le nom de l'objet.
5	Répéter les étapes 2, 3, 4 et 5 avec les quatre autres objets.	
6	<b>NB</b> : si possible, avant le cours, amener des objets ou des photos d'objets d'une maison de ville afin de les montrer aux élèves après l'activité. Demander aux élèves de les nommer en utilisant les structures de phrases vues auparavant.	

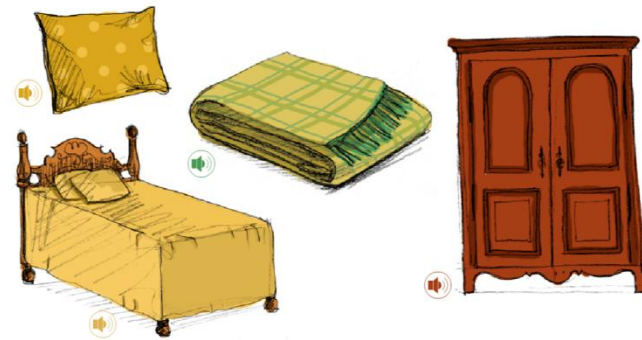


 Nommez les objets.



Ecran 1

 Nommez les objets.



Ecran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒	TNI + Stylet	En classe	Collectif	4

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez les objets que vous pouvez trouver dans un salon. A quoi servent-ils ? »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau. Lui demander de nommer un objet ou un meuble sur la photo tout en le montrant. Possibilité de l'entourer à l'aide du stylet.	Venir au tableau. Nommer un objet ou un meuble. L'entourer avec le stylet.
3	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse donnée.	Valider ou invalider la réponse donnée.
4	Inviter un nouvel élève pour renouveler l'étape 2 jusqu'à ce que les objets principaux de la pièce soient tous nommés.	Venir au tableau. Nommer un objet ou un meuble. L'entourer avec le stylet.
5	Passer à l'écran suivant puis renouveler les étapes 2, 3 et 4.	Venir au tableau. Nommer un objet ou un meuble. L'entourer avec le stylet.



Ecran 2

☞ Nommez les objets que vous pouvez trouver dans un salon . A quoi servent-ils ?

☞ Nommez les objets que vous pouvez trouver dans une cuisine. A quoi servent-ils ?

Ecran 1

☞ Nommez les objets que vous pouvez trouver dans une salle de bain. A quoi servent-ils ?

Ecran 4

☞ Nommez les objets que vous pouvez trouver dans une chambre. A quoi servent-ils ?

Ecran 3

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI + Stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Nommez l'objet puis la pièce dans laquelle vous pouvez le trouver. »	Écouter la consigne.
	Cliquer sur la carte et inviter un élève à nommer l'objet et le nom de la pièce de la maison dans laquelle il est possible de le trouver.	Donner le nom de l'objet puis nommer la pièce dans laquelle il est possible de le trouver.
2	Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse en justifiant leur choix.	Valider ou invalider la réponse en justifiant son choix.
3	Demander aux élèves de nommer d'autres objets pouvant se trouver dans la pièce.	Nommer d'autres objets qui peuvent se trouver dans la pièce.
4	Cliquer de nouveau sur la carte puis renouveler les étapes 2, 3 et 4.	


1

2

3


4

5

 Nommez l'objet puis la pièce dans laquelle vous pouvez le trouver.



Ecran 1

 Nommez l'objet puis la pièce dans laquelle vous pouvez le trouver.



Exemple d'écran