

**FICHES
PÉDA
GOGI
QUES**

**ABIBOOKS
COLLECTION**



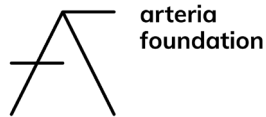
Cofinancé par
l'Union européenne

FICHES PÉDAGOGIQUES

ABIBOOKS COLLECTION



ABlbooks - Acquisition of Basic skills through Interactive books



Szkoła Gimnazjalna Nr. 16 „Tako łoneco”
Tarnobrzeg, ul. Buczyni 11
Tel. (0202) 202099
email: w.o. szkoła.16t@yaho.com

LES APPRIMEURS



ΑΡΣΑΚΕΙΑ – ΤΟΣΙΤΣΕΙΑ ΣΧΟΛΕΙΑ
ARSAKEIA – TOSITSEIA SCHOOLS

Projet N° 2021-1-FR01-KA220-SCH-000030355

Maquette et design graphique: Katarzyna Baranek-Stachura

Retrouvez plus d'informations sur ce projet et son partenariat sur le site: <https://abibooks-project.eu/>



Cofinancé par
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Ressource Libre
2023

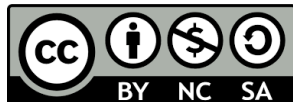




TABLE DES MATIÈRES

FICHE PÉDAGOGIQUE 1 Nature	2
FICHE PÉDAGOGIQUE 2 Comprendre les sons de la ville	3
FICHE PÉDAGOGIQUE 3 Cherche les chapeaux	4
FICHE PÉDAGOGIQUE 4 Au musée	5
FICHE PÉDAGOGIQUE 5 "Exploration de la musique et du rythme"	7
FICHE PÉDAGOGIQUE 6 Apprendre le nom des couleurs	8
FICHE PÉDAGOGIQUE 7 MOTS MAGIQUES "On apprend de ses erreurs"	9



FICHE PÉDAGOGIQUE 1

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre de l'activité: NATURE

Sujet: Mathématiques

Durée: 50"

Ressource: "Fruits rouges" ABIbooks collection

Objectifs pédagogiques:

- Améliorer la numération 0 - 9
- Identifier les chiffres voisins
- Découvrir des chiffres consécutifs

Matériel nécessaire: tablette - smartphone

2. SCENARIO

Consignes:

- Lire l'histoire
- Réaliser les activités

Activité 1

Compréhension du texte guidée par des questions (Qui est le personnage principal? Regardez les images.

Où habite Nadia? Quels sont les fruits qui se trouvent dans son jardin? Que fait-elle avec les fruits?)

Consolider les chiffres de 0 à 10.

Renforcer la notion de chiffres consécutifs.

Activité 2

Brainstorming, comptine numérique, méthode Starburst, méthode Ask and Answer.



FICHE PÉDAGOGIQUE 2



1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre de l'activité: Comprendre les sons de la ville

Sujet: connaissance du monde, nature, musique

Durée: 2 heures

Ressource: "Tout est musique" collection ABIbooks

Objectifs pédagogiques:

- appréhender les situations de la vie quotidienne dans la ville
- développer la capacité à faire la distinction entre les termes bruyant et silencieux
- développer la capacité à distinguer les termes rapide et lent
- capacité à observer les phénomènes du monde environnant et à les nommer

Matériel nécessaire: tablette - smartphone, ordinateur, système de sonorisation

2. SCENARIO

Consignes:

- Lire le livre tous ensemble
- Réaliser les activités

Activité 1

Lire le livre ensemble. Discuter des différentes situations que les enfants peuvent rencontrer au cours d'une promenade en ville. Faire le lien entre les sons et les situations. Attirer l'attention sur les différences : bruits forts - bruits faibles. Attirer l'attention sur les différences : les termes rapide - lent dans des situations quotidiennes en ville.

Activité 2

Travaillez en deux groupes. Le premier recueille des informations sur tous les phénomènes associés aux termes rapide - lent. Le second groupe recueille des informations sur tous les phénomènes liés aux termes bruyant - silencieux, que l'on peut rencontrer en ville. Enfin, présentation des phénomènes sélectionnés à l'ensemble de la classe.



FICHE PÉDAGOGIQUE 3



1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre de l'activité: Recherche les chapeaux

Sujet: Mathématiques

Durée: 2 heures

Ressource: "Joyeux anniversaire" collection ABIbooks

Objectifs pédagogiques:

- faire correspondre une quantité à un nombre
- capacité perceptive à localiser l'objet dans l'espace du livre numérique.
- numération des éléments demandés
- la pensée abstraite

Matériel nécessaire: tablette - smartphone, cartes de nombres et de quantités, lignes de nombres, vrais chapeaux, papier à dessin et couleurs.

2. SCENARIO

Consignes:

- Les élèves expérimentent par eux-mêmes avec le livre électronique.
- Lire le livre électronique avec les élèves
- Réaliser les activités

Activité 1

L'enseignant lit le livre électronique. Il pose les questions de l'histoire et laisse les enfants s'exprimer. Chaque enfant repère, compte et répond. Pendant le cours, l'enseignant pose des questions utiles pour stimuler la réflexion des élèves. L'enseignant utilise des lignes de nombres pour rappeler la disposition des nombres, des cartes de nombres avec des quantités et des exemples de la vie réelle avec des chapeaux et des enfants.

Activité 2

Les enfants jouent à „qui portera le chapeau en premier”. L'enseignant distribue aux enfants des cartes avec des chiffres et les enfants les cachent et dansent dans la classe. Au signal, chacun doit voir son numéro, repérer le chapeau avec le numéro correspondant et, en respectant l'ordre de 1 à 10, mettre son vrai chapeau. Sur une feuille de papier, ils peuvent se dessiner et dessiner leurs amis avec leurs chapeaux en les numérotant à nouveau.



FICHE PÉDAGOGIQUE 4

1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre de l'activité: Au musée

Sujet: Mathématiques, logique, observation

Durée: 190 minutes

Ressource: "Au musée" collection ABIbooks

Objectifs pédagogiques:

- Encourager l'intérêt des enfants pour l'art et l'histoire tout en développant leurs compétences en matière de résolution de problèmes à l'aide d'un livre électronique interactif.
- Développer les compétences artistiques des élèves
- Développer l'expression orale

2. SCENARIO

Activité 1: Lecture (10 minutes)

Lisez l'ebook „Au musée” en classe ou en petits groupes, en encourageant les élèves à poser des questions sur les mots ou les concepts qu'ils ne comprennent pas.

Activité 2: Tri (10 minutes)

Donnez aux élèves plusieurs représentations des œuvres et inventions de Léonard de Vinci et demandez-leur de les classer afin de découvrir que Léonard de Vinci n'était pas qu'un peintre.

Activité 3: Lecture de l'ebook "Leonardo da Vinci", collection "Quelle histoire" et discussion (20 minutes)

Lisez le livre en classe, puis demandez aux élèves, répartis en petits groupes, d'expliquer aux autres tout ce qu'ils ont retenu, en présentant leur résumé comme ils le souhaitent.



Activité 4: Atelier d'art (50 minutes)

Demandez aux élèves de produire des œuvres inspirées de la Joconde.

Activité 5: Reproduction d'inventions (50 minutes)

Présentez aux élèves quelques-unes des inventions notables de Léonard de Vinci. Demandez-leur de choisir l'une de ses inventions et de créer leur propre modèle à l'aide de matériaux simples (papier, carton, etc.).

Encouragez les élèves à réfléchir à l'utilité de cette invention dans le monde moderne.

Activité 6: Création d'inventions futuristes (50 minutes)

Après avoir découvert les inventions de Léonard, demandez aux élèves de concevoir leurs propres inventions futuristes. Ils peuvent créer des dessins ou des modèles et expliquer comment leurs inventions amélioreraient la vie quotidienne.

Activité 7: Exposition de chefs-d'œuvre

Organisez une petite exposition dans la classe où les élèves peuvent présenter leurs dessins, inventions, écrits et modèles inspirés par Léonard de Vinci.



FICHE PÉDAGOGIQUE 5



1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre de l'activité: "Exploration de la musique et du rythme"

Sujet: Vocabulaire, musique, écoute, rythme

Durée: 90 min

Ressource: "En Musique !" de la collection ABIbooks

Objectifs pédagogiques:

- Comprendre le concept de rythme et de mélodie en musique.
- Explorer les sons produits par différents instruments
- Favoriser l'écoute active

Matériel nécessaire: Tablette ou ordinateur avec l'application (tableau blanc interactif), les voix des élèves, les percussions corporelles ou des instruments simples (p. ex. tambours à main, tambourins).

2. SCENARIO

Consignes:

- Lisez le livre avec votre classe, écoutez attentivement les fichiers audio inclus pour vous assurer que les élèves acquièrent une bonne compréhension des concepts musicaux et du vocabulaire.

Activité 1

Lisez le livre numérique en vous concentrant sur les sections relatives au rythme et à la mélodie dans la musique. Discutez des concepts de rythme (battement ou motif de sons) et de mélodie (air ou séquence de notes de musique). Demandez aux élèves de créer une courte histoire à l'aide de mots ou de dessins et d'y ajouter un rythme et/ou une mélodie simple. Ils peuvent utiliser leur voix, leurs percussions corporelles ou des instruments simples (tambours à main, tambourins, etc.) pour représenter le rythme et la mélodie.

Activité 2

Commencez par lire le livre sur la musique, en vous concentrant sur les sections qui présentent les différents instruments de musique.

Montrez d'autres images ou vidéos de ces instruments et passez des clips audio qui présentent leurs sons. Organisez une exposition „Exploration des instruments de musique” avec des instruments de musique réels ou des jouets. Laissez les élèves explorer et jouer à tour de rôle de différents instruments tout en discutant de leurs sons uniques.



FICHE PÉDAGOGIQUE 6



1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre de l'activité: Apprendre le nom des couleurs

Sujet: Vocabulaire, activités artistiques

Durée: 2 heures

Ressource: "Arc-en-ciel" collection ABIbooks

Objectifs pédagogiques:

- apprendre les noms de la palette de couleurs
- développement de la capacité à distinguer les couleurs
- sensibilisation à la diversité
- développement de la capacité à colorier des formes fermées.

Matériel nécessaire: tablette – smartphone, feuilles et crayons de couleur, les contours dessinés des formes d'animaux présents dans le livre

2. SCENARIO

Consignes:

- Lire le livre ensemble
- Réaliser les activités

Activité 1

Lire le livre ensemble. Apprendre le nom des couleurs et les associer à des personnages et à des objets. Discuter des animaux et du zoo. Discuter de l'expérience des enfants lors de leur visite au zoo. Attirer l'attention sur la variété des animaux et des couleurs. Corriger les erreurs potentielles dans le nom des couleurs.

Activité 2

Colorier des cartes d'animaux en associant consciemment les couleurs aux personnages du livre. Dessiner de manière autonome un arc-en-ciel et discuter de ses couleurs une à une. Démonstration de la variété des couleurs et des formes dans le monde animal.



FICHE PÉDAGOGIQUE 7



1. INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre de l'activité: MOTS MAGIQUES „On apprend de ses erreurs”.

Sujet: Vocabulaire (L1/L2)

Durée: 4 heures

Ressource: “La Potion magique” collection ABIBooks

Objectifs pédagogiques:

- Renforcer le vocabulaire
- Développer les compétences syntaxiques et morphologiques
- Surmonter les erreurs en jouant
- Faire face à la frustration causée par les erreurs

Matériel nécessaire: tablette – smartphone

2. SCENARIO

Consignes:

- Lire l'histoire et jouer à des jeux
- Faire les activités ensemble

Activité 1

Compréhension guidée par des questions (Qui sont les personnages principaux? Regardez les images. À quoi ressemblent les personnages ? Que fait Narcissa pour se venger de sa sœur jumelle Pétronilla? Pourquoi Narcissa se comporte-t-elle ainsi, à votre avis ? Que doit faire Petronilla pour mettre les mots en ordre ? Comment Petronilla peut-elle fabriquer la potion ?)

Activité 2

Brainstorming, jeux linguistiques (mots croisés, instructions à suivre, mots polysémiques, association mot-image, domino, scrabble, bingo).



