

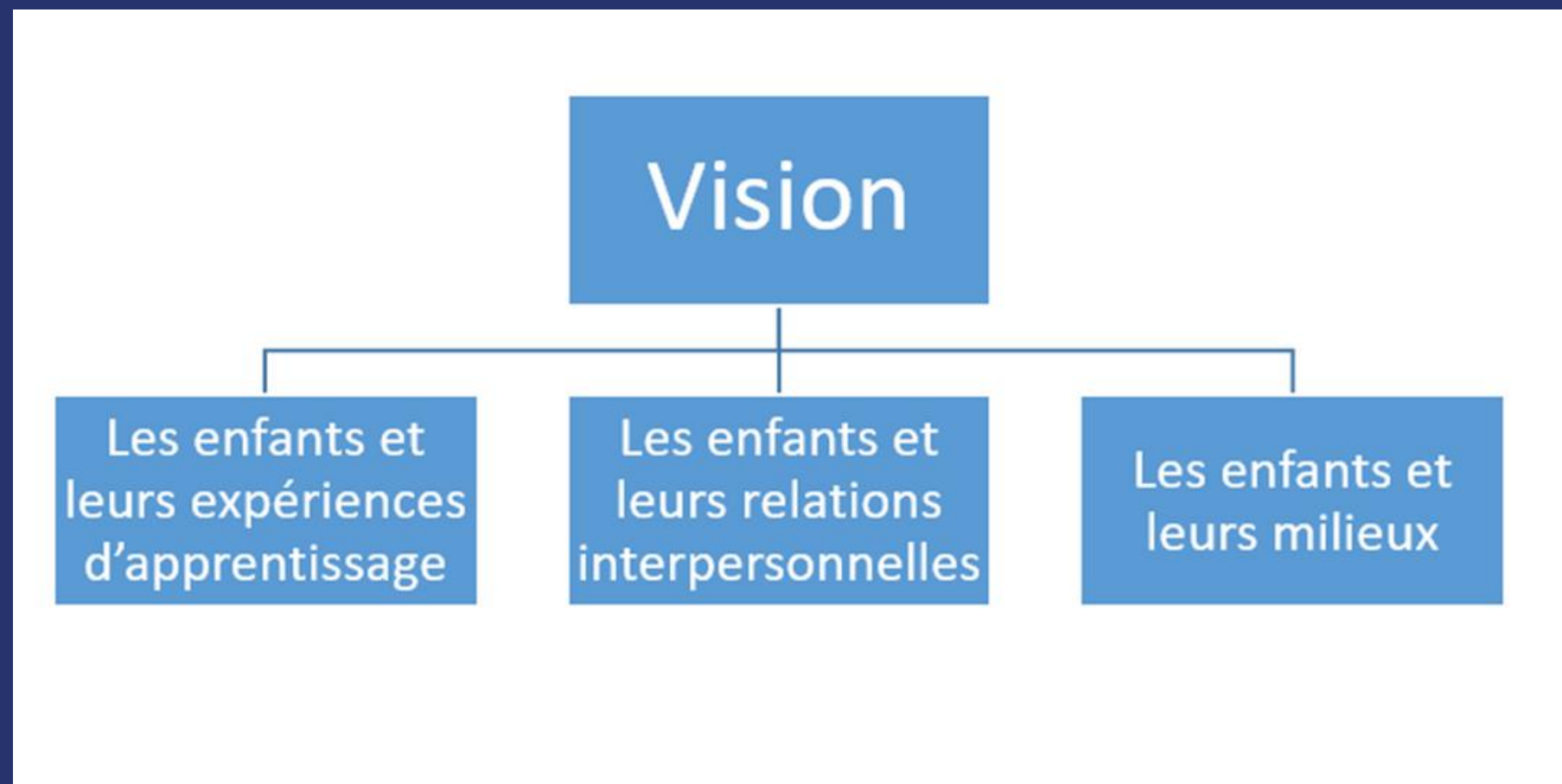
# Comment créer un environnement propice pour l'apprentissage de la langue française



Michelle Dizy  
Monique Wahl



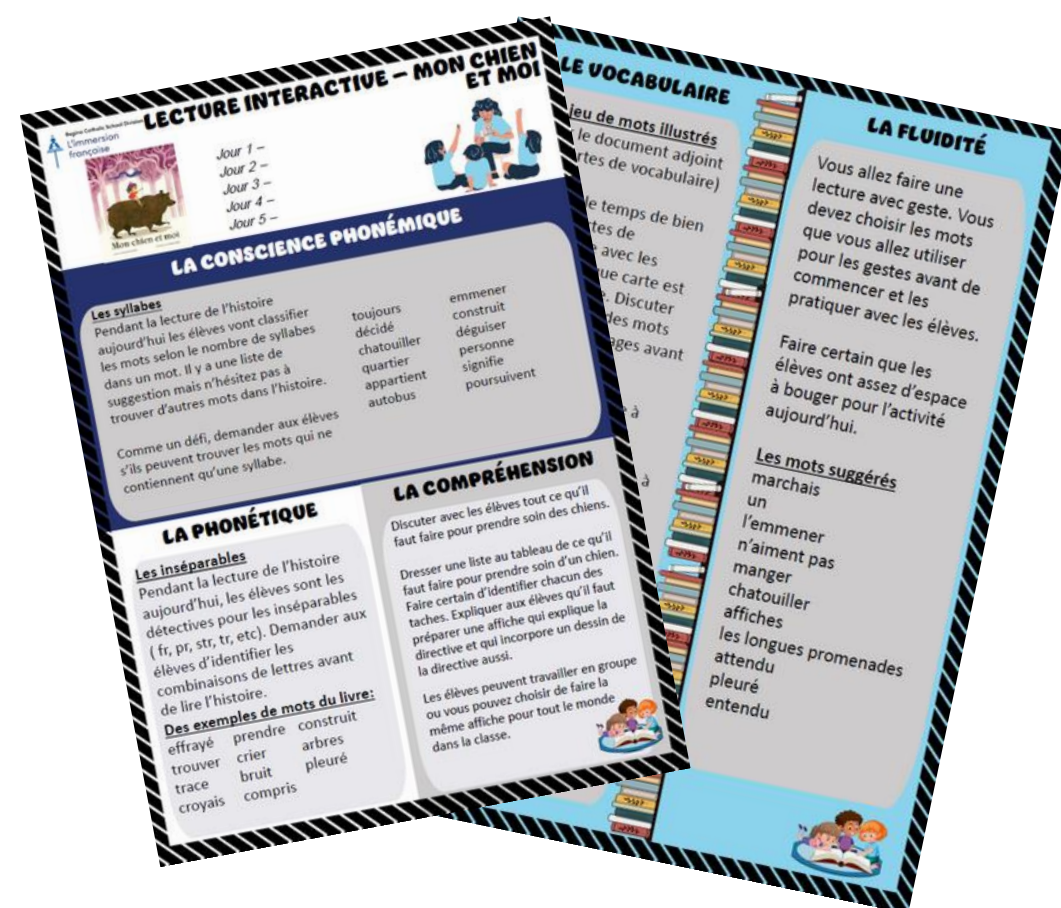
- 1 Des stratégies pour favoriser un environnement stimulant
- 2 Comment intégrer le jeu pour encourager la communication en français
- 3 Le développement de la langue, la conscience phonologique et phonétique
- 4 Apprentissage par enquête







La lecture pour  
soutenir  
le  
développement  
langagier



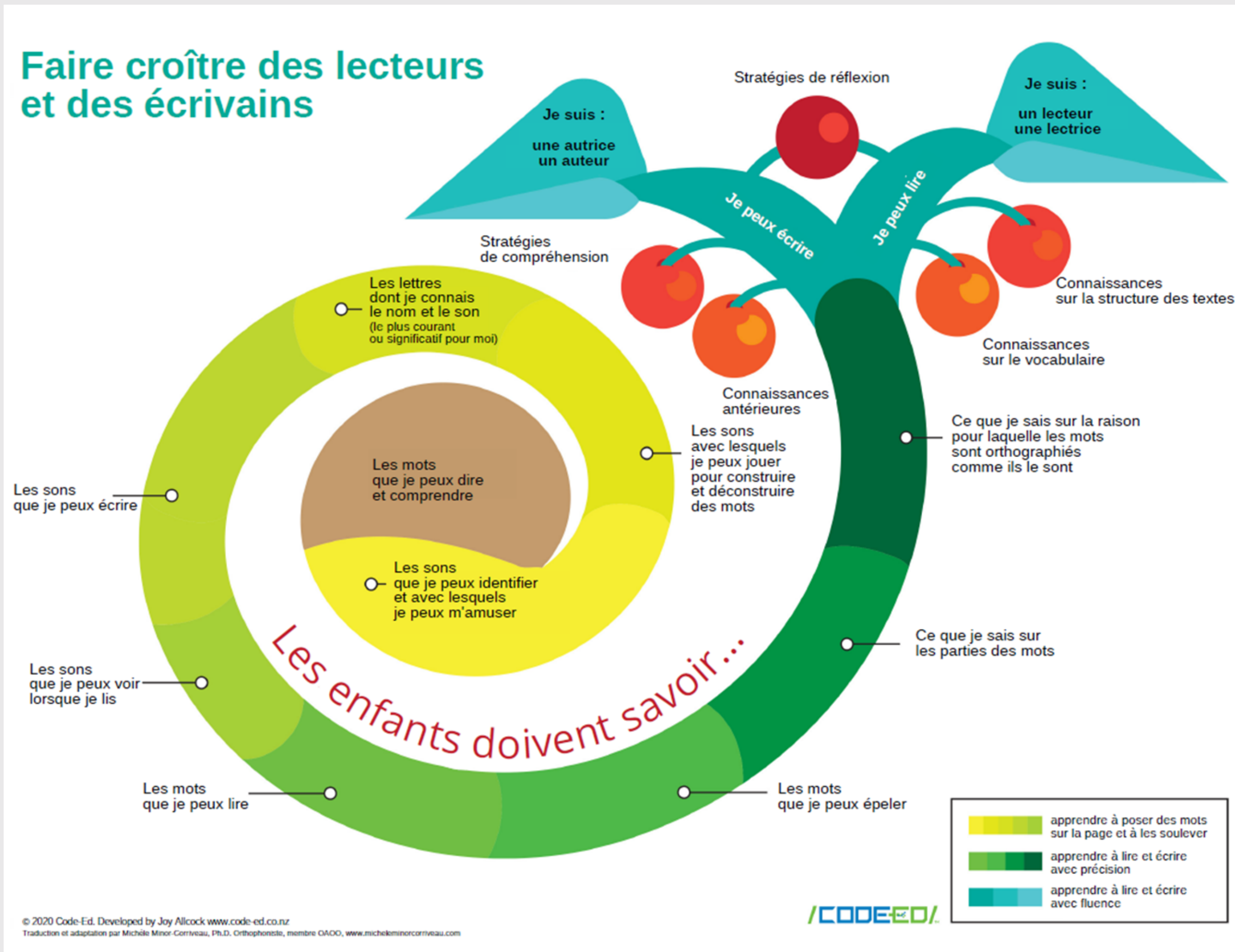




La lecture  
pour  
supporter  
le  
développement  
langagier



# La conscience phonémique





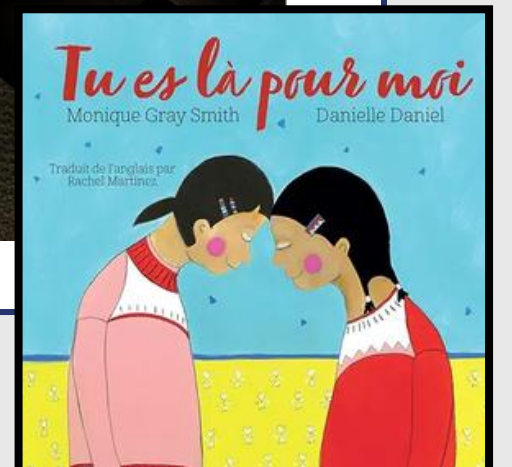
# La conscience phonémique



- enseignement explicite
- comptines et chansons
- jeux moteurs
- chasse aux sons dehors
- lecture interactive



# La conscience phonémique



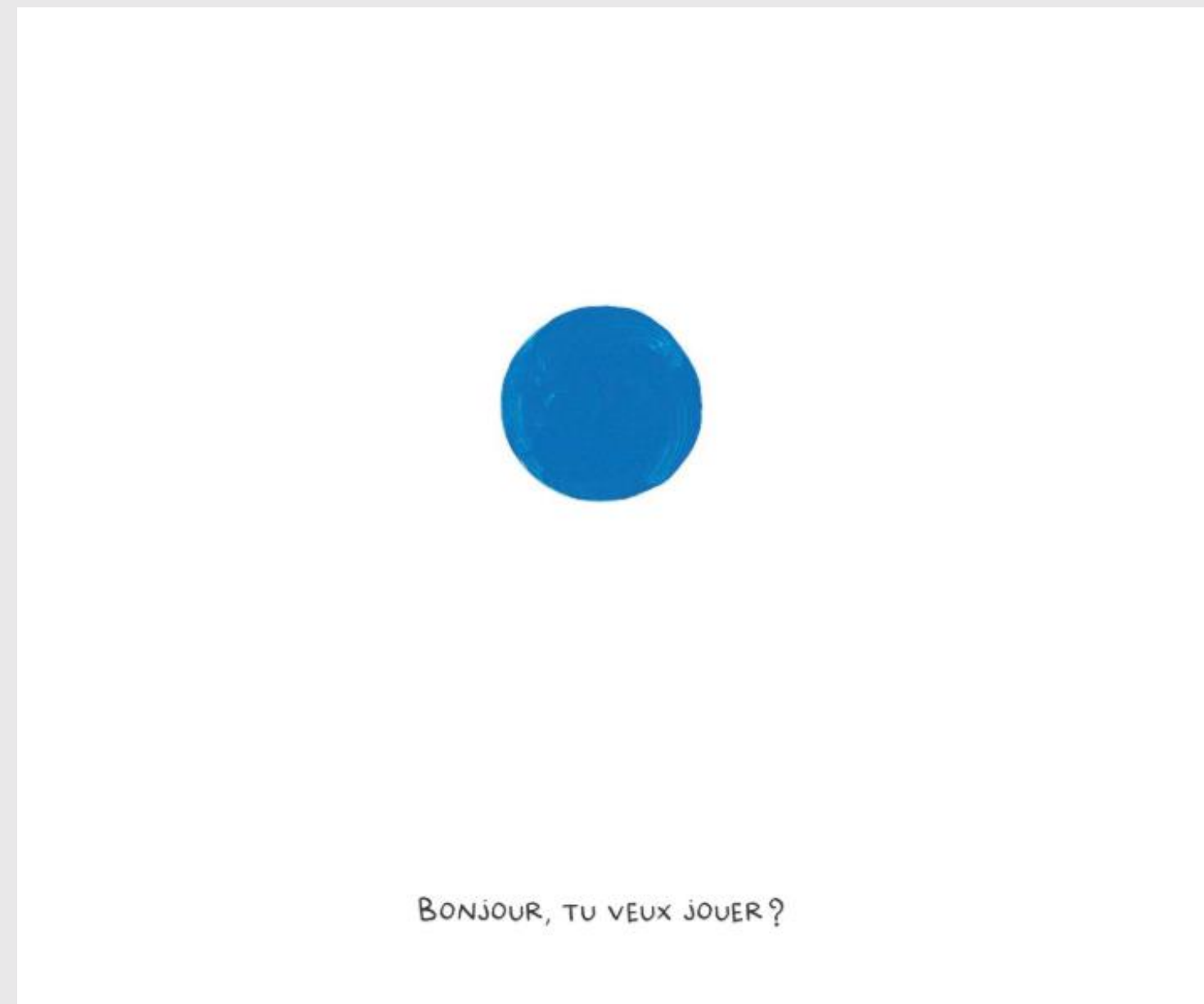


# La conscience phonémique





# La conscience phonémique





# La conscience phonémique



ALORS, POSE TON DOIGT SUR CE ROND ET FAIS OH!





# La conscience phonémique



BIEN.  
MAINTENANT, POSE TON DOIGT SUR CE PETIT ROND  
ET FAIS UN PETIT OH!

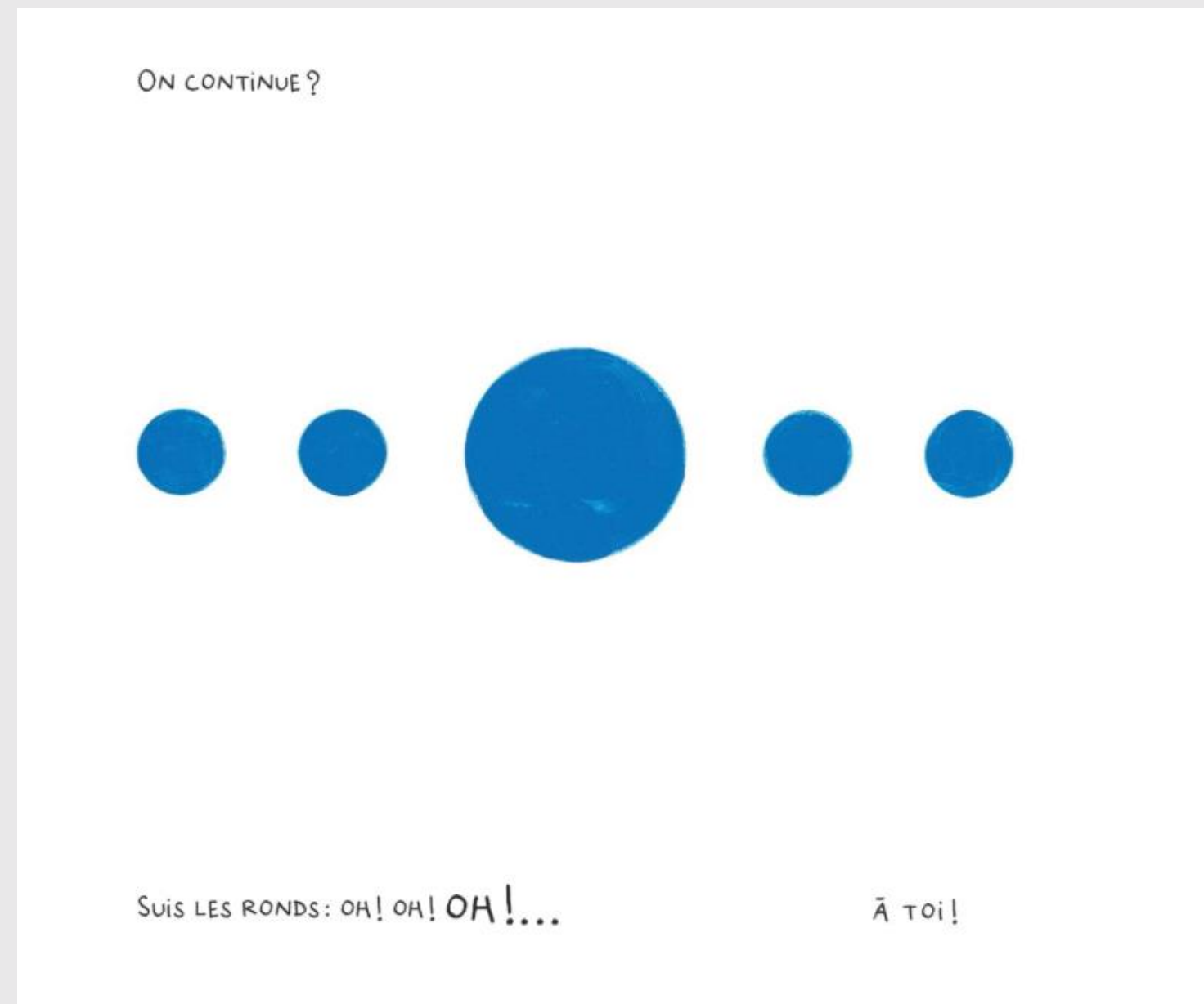




# La conscience phonémique

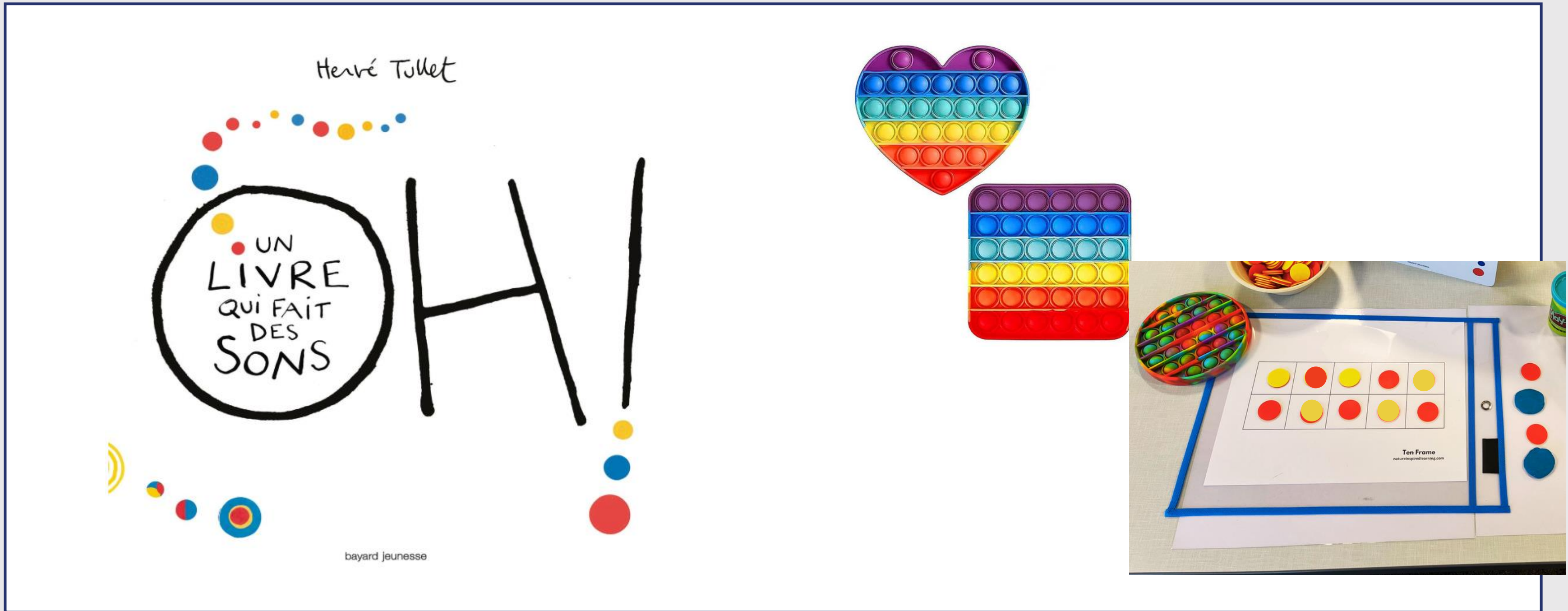


# La conscience phonémique





# La conscience phonémique



# La conscience phonémique



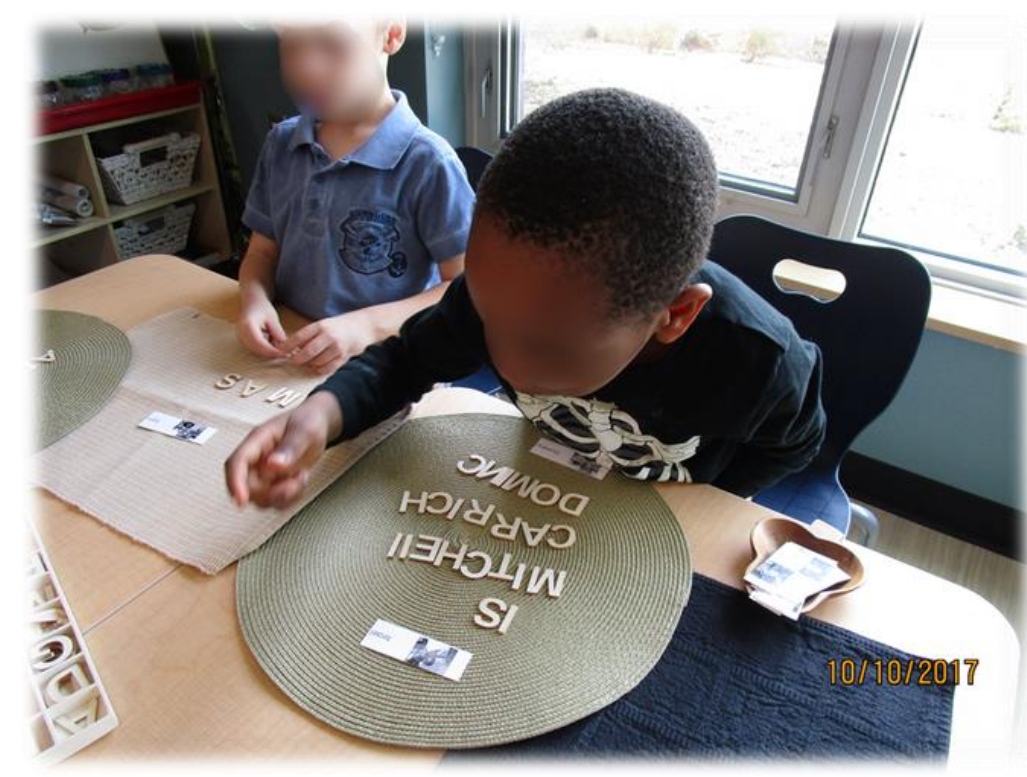


# Les invitations de littératie



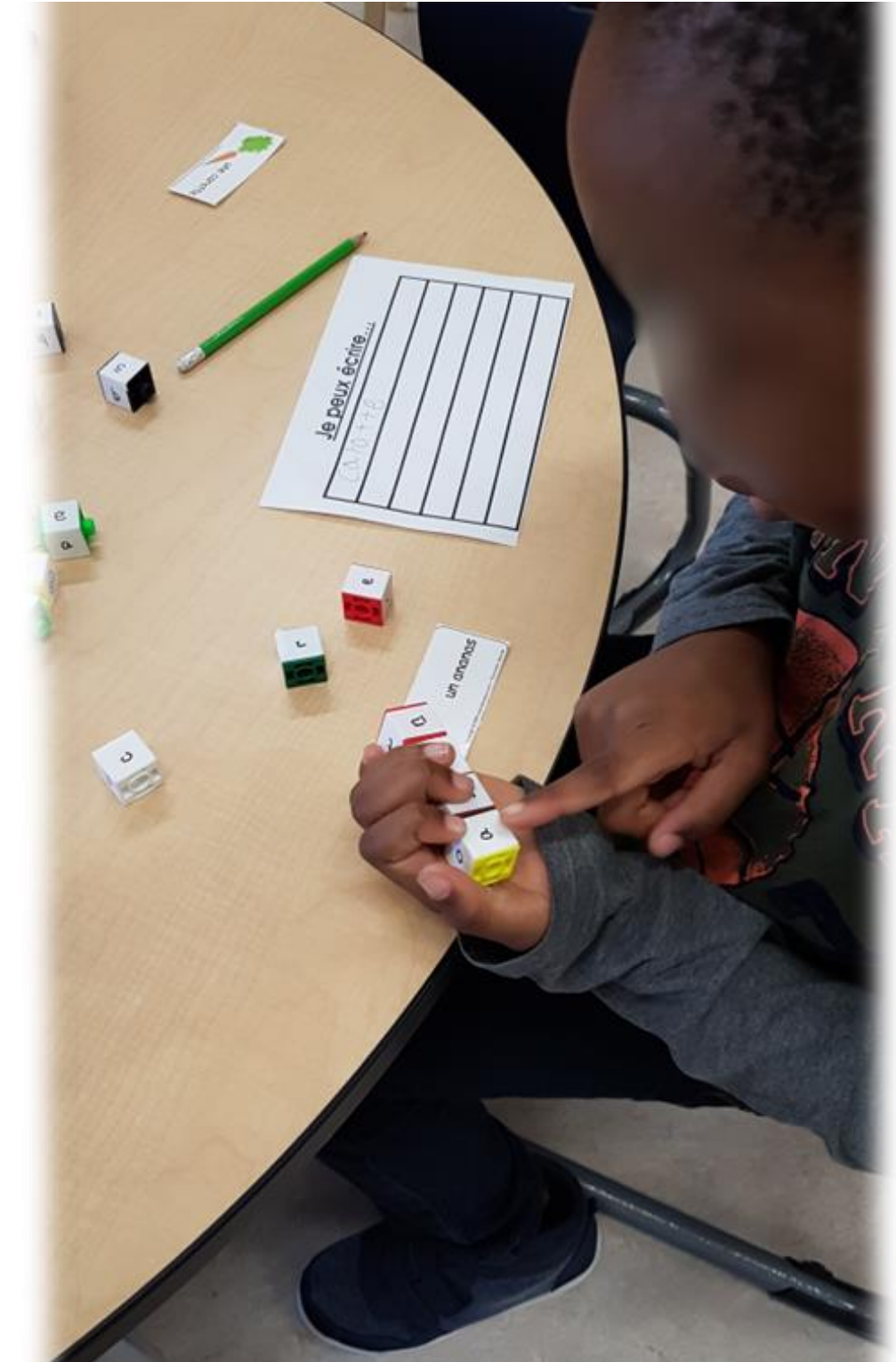
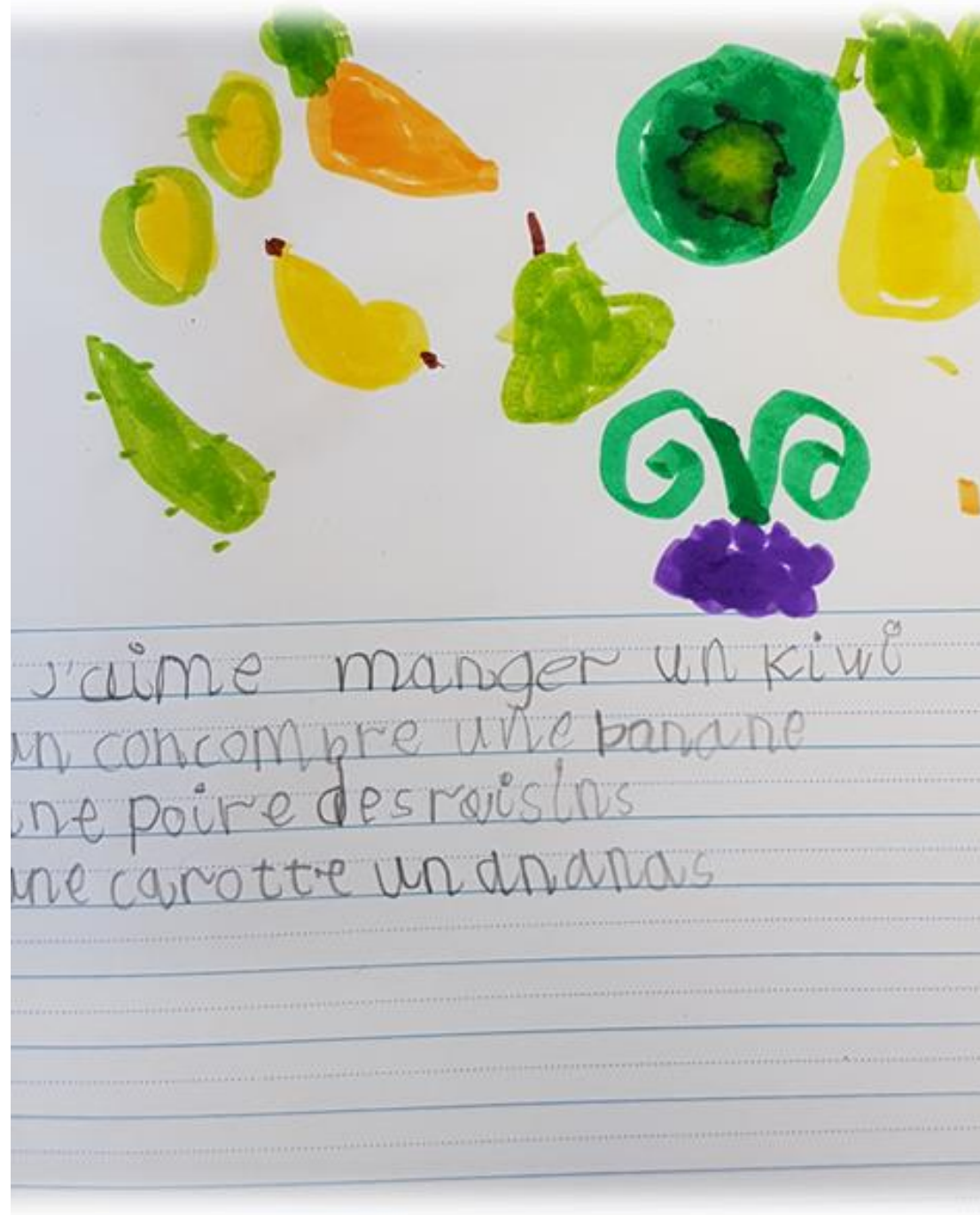


# Les invitations de littératie





# Les invitations de littératie





# Les expériences en mathématiques



Les cadres de  
dix  
et les matériaux  
variés





# Les expériences en mathématiques



Explorer les  
nombres



Compter les  
collections



# Les expériences en mathématiques



Jeu libre et représentations créatives



# Les expériences en mathématiques



Les  
blocs



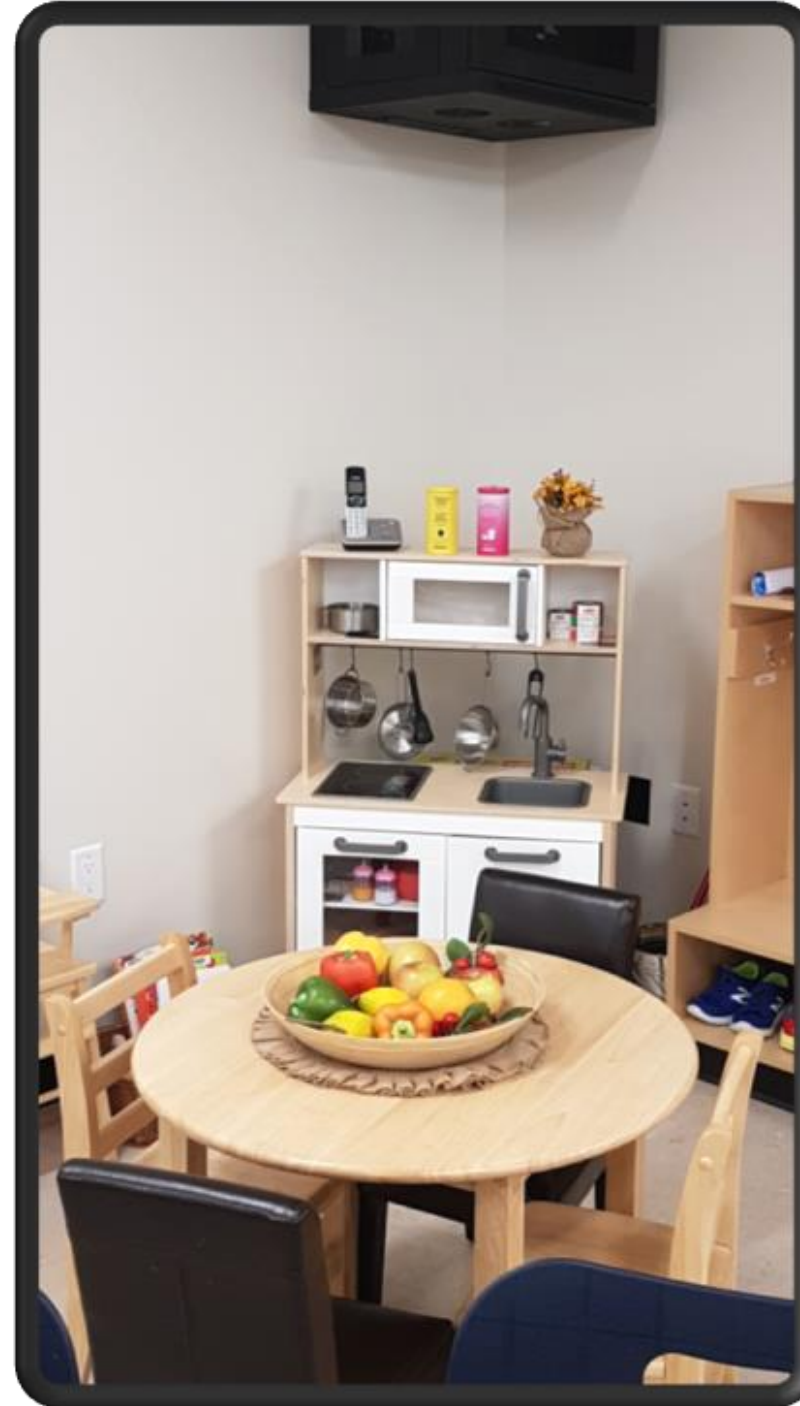


# Les expériences en mathématiques





# L'apprentissage par enquête



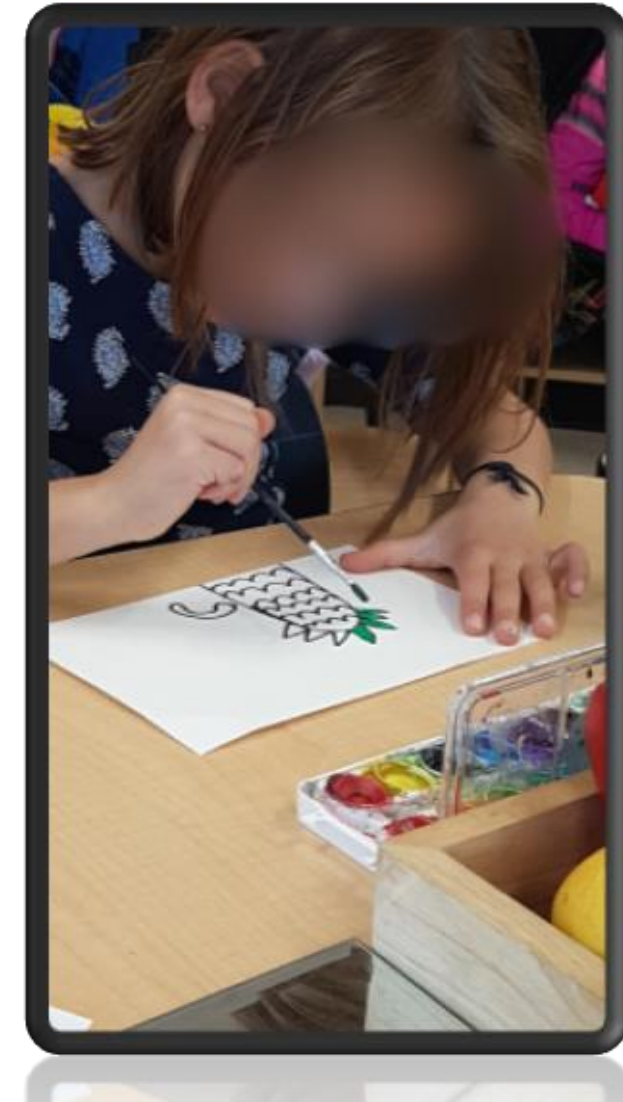
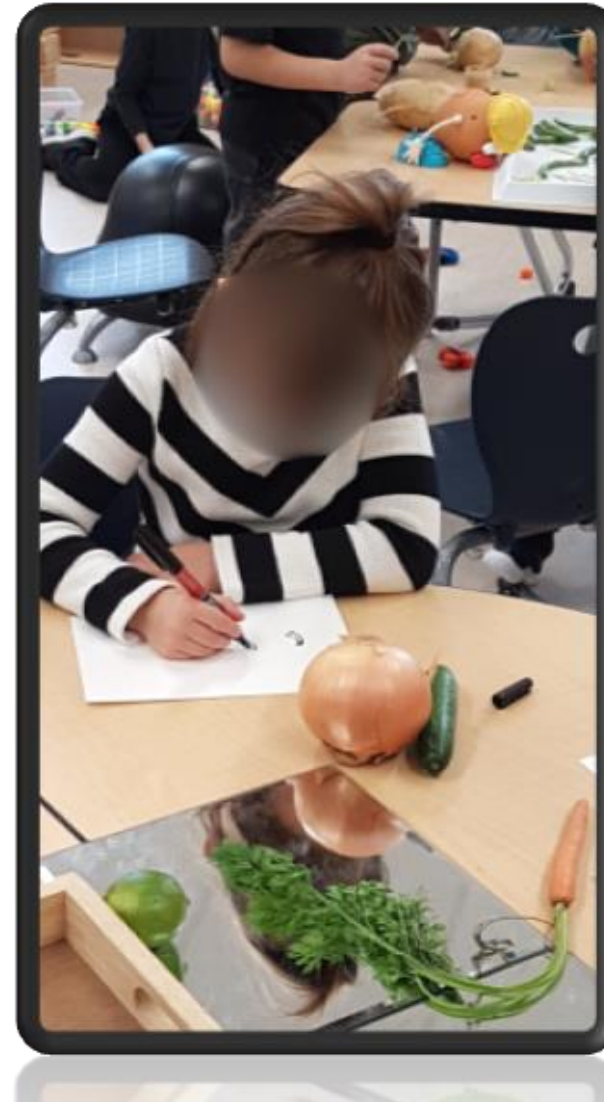
Un des contextes que l'on doit aborder cette année c'est "Est-ce qu'on mange bien?"

On a introduit le contexte en demandant aux élèves ce qu'ils connaissent et ce qu'ils veulent apprendre.

On a créer des invitations avec des fruits et légumes pour introduire le vocabulaire et pour observer les élèves pendant qu'ils jouent. Cela nous aidera à déterminer leurs intérêts.



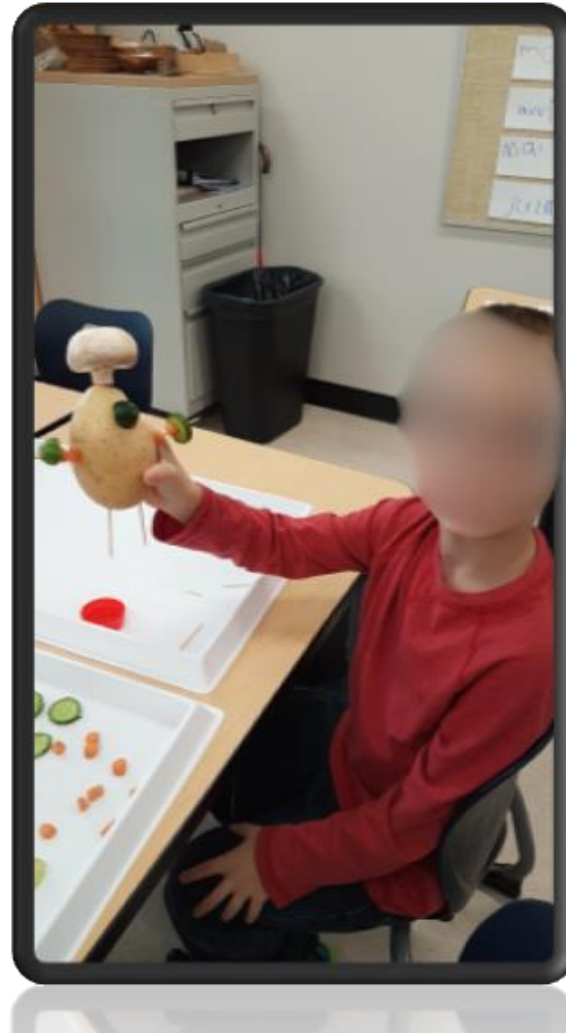
# L'apprentissage par enquête



Les élèves s'intéressent immédiatement à l'invitation pour représenter les fruits et les légumes. Ils dessinent, ils écrivent et ils partagent leurs intérêts dans la nourriture. Ils discutent les fruits qu'ils aiment.



# L'apprentissage par enquête



Une des invitations a donné la chance aux élèves de créer un bonhomme en utilisant des légumes. Les élèves se sont amusés avec les légumes.



# L'apprentissage par enquête



Cette activité a donné les élèves la chance d'améliorer leur motricité fine. C'était une introduction au vocabulaire français: une pomme de terre, le céleri, les carottes, des champignons, des haricots et des concombres.



# L'apprentissage par enquête



On a goûté différents fruits et légumes pour déterminer ce qu'ils préfèrent. On a créé un organisateur graphique pour organiser nos résultats.

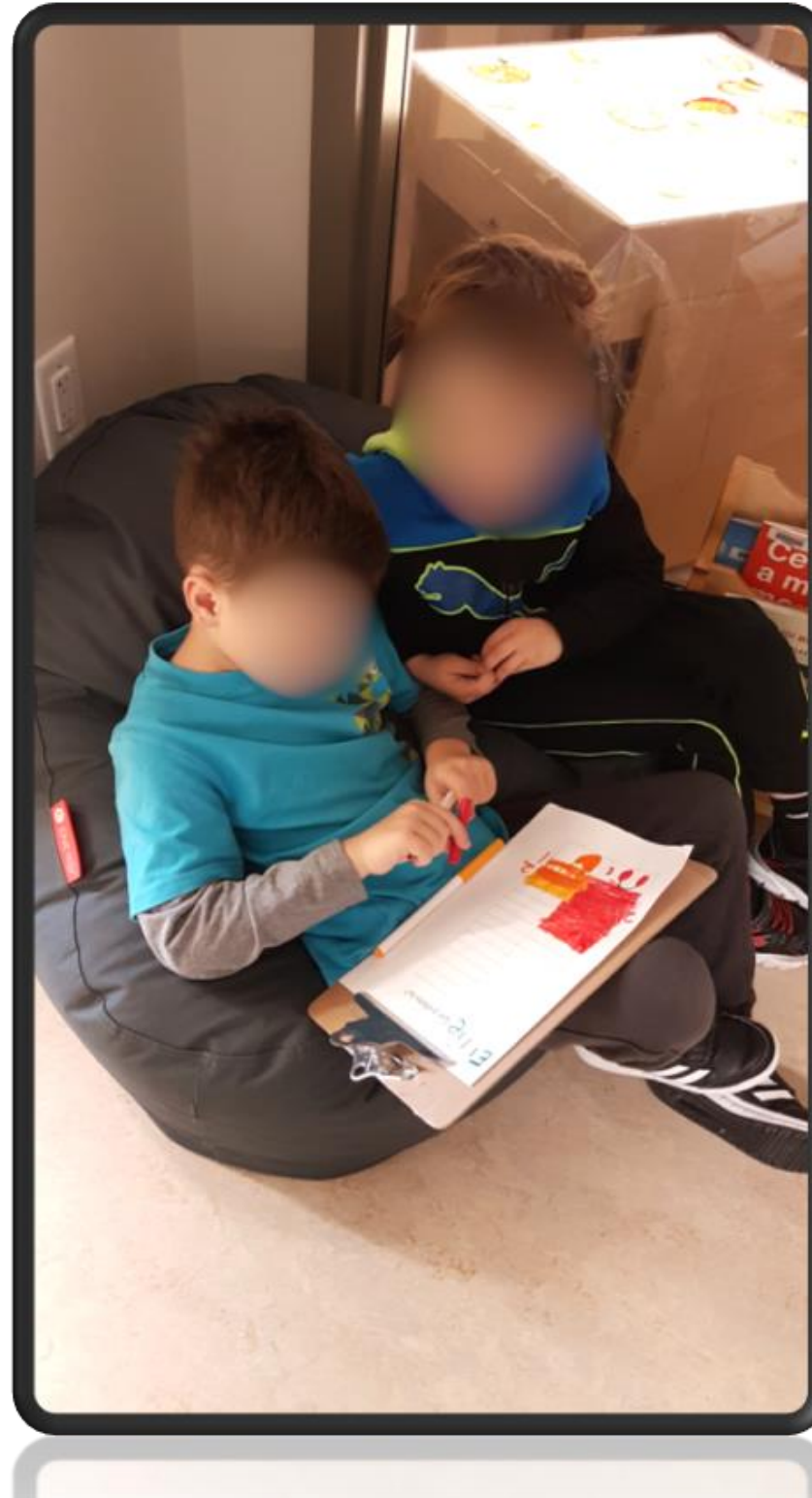
Que préfères-tu? Une pomme ou une banane?

Que préfères-tu? Un ananas ou un poivron?

Que préfères-tu? Des Smarties ou des craquelins Goldfish?



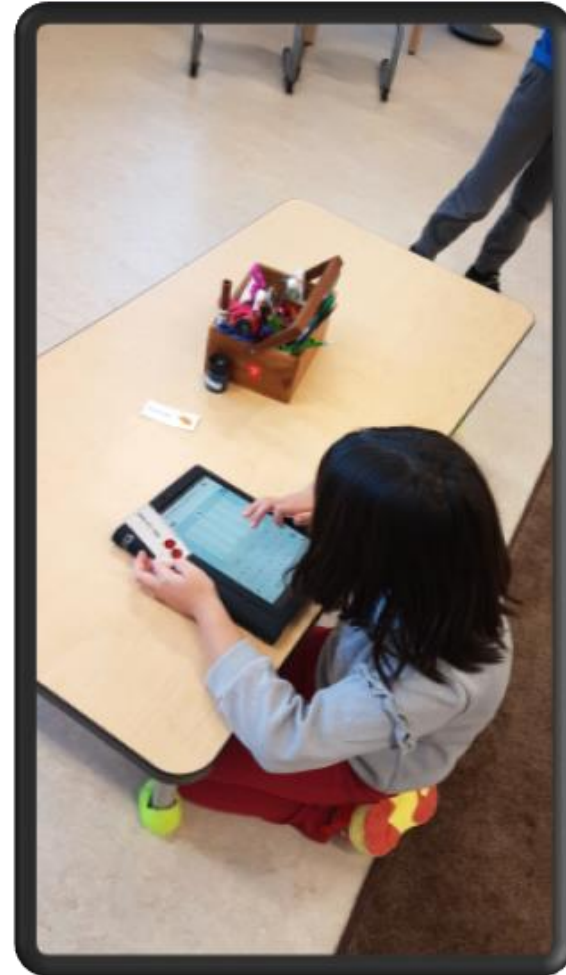
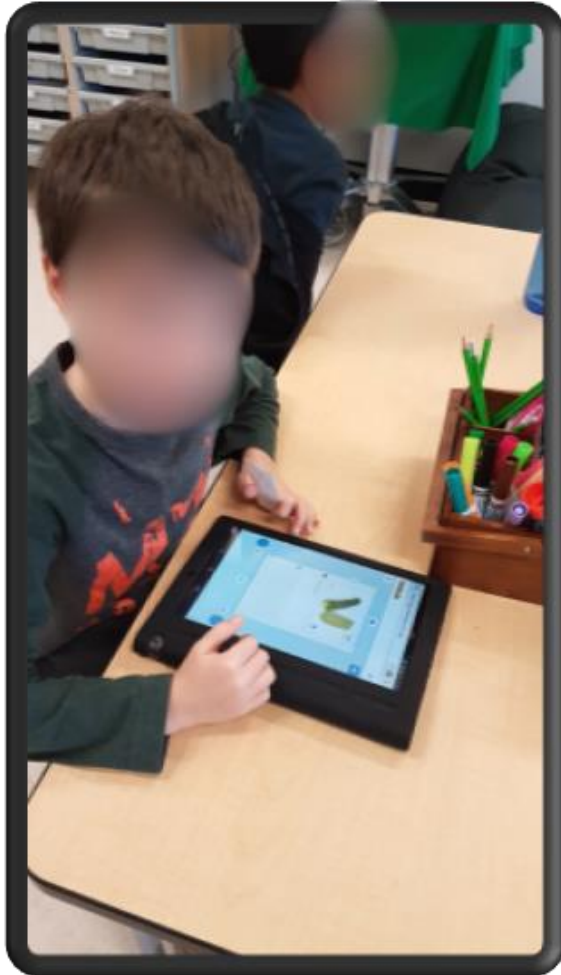
# L'apprentissage par enquête



On a offert des organisateurs graphiques vide. Les élèves ont utiliser les cartes de vocabulaire et ont choisis deux fruits ou légumes et ont fait des sondages dans la classe. Ils demandaient “Que- préfères-tu?”



# L'apprentissage par enquête

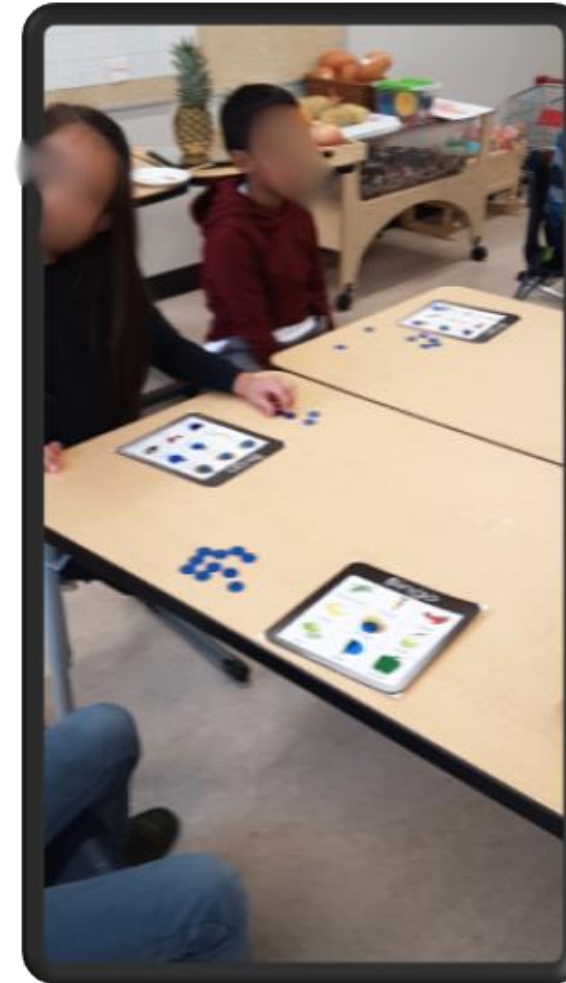


Pendant nos centres de littéracie, les élèves ont utilisés les tablettes pour créer des livres. Les élèves ont choisi des fruits ou des légumes et ont utilisé l'amorce de phrases donné pour écrire "J'aime \_\_\_\_\_".

Ces livres ont été ajouté à notre centre de lecture.



# L'apprentissage par enquête



On a joué un jeu de Bingo avec le vocabulaire français. Les élèves se sont beaucoup amusés à lire le nouveau vocabulaire.



# L'apprentissage par enquête

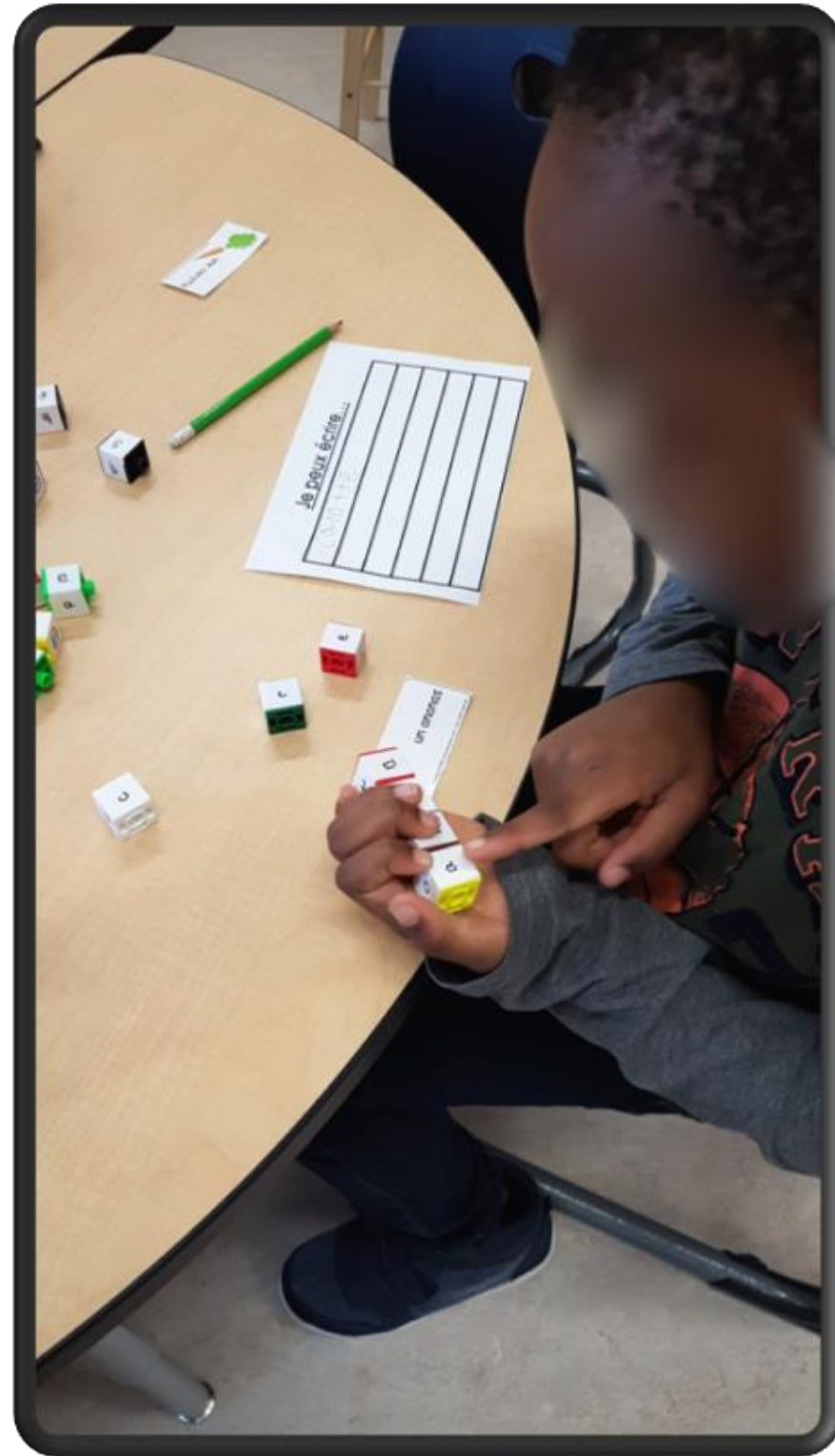


Dans le centre dramatique, on voulait observer le jeu pour pouvoir déterminer leurs intérêts. On leur a donné des livres de recettes, des menus et des checklists pour prendre les commandes.

Les élèves s'intéressaient aux restaurants et on a créé un jeu de restaurant où il y avait des élèves qui étaient les serveurs et d'autres qui plaçaient la commande.

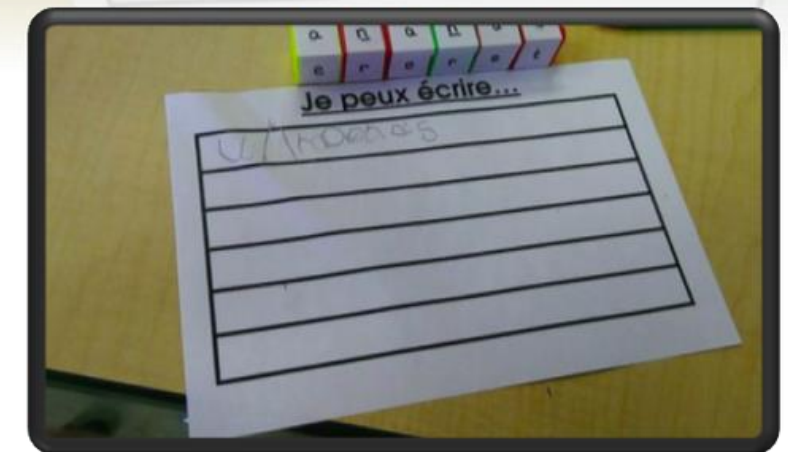


# L'apprentissage par enquête



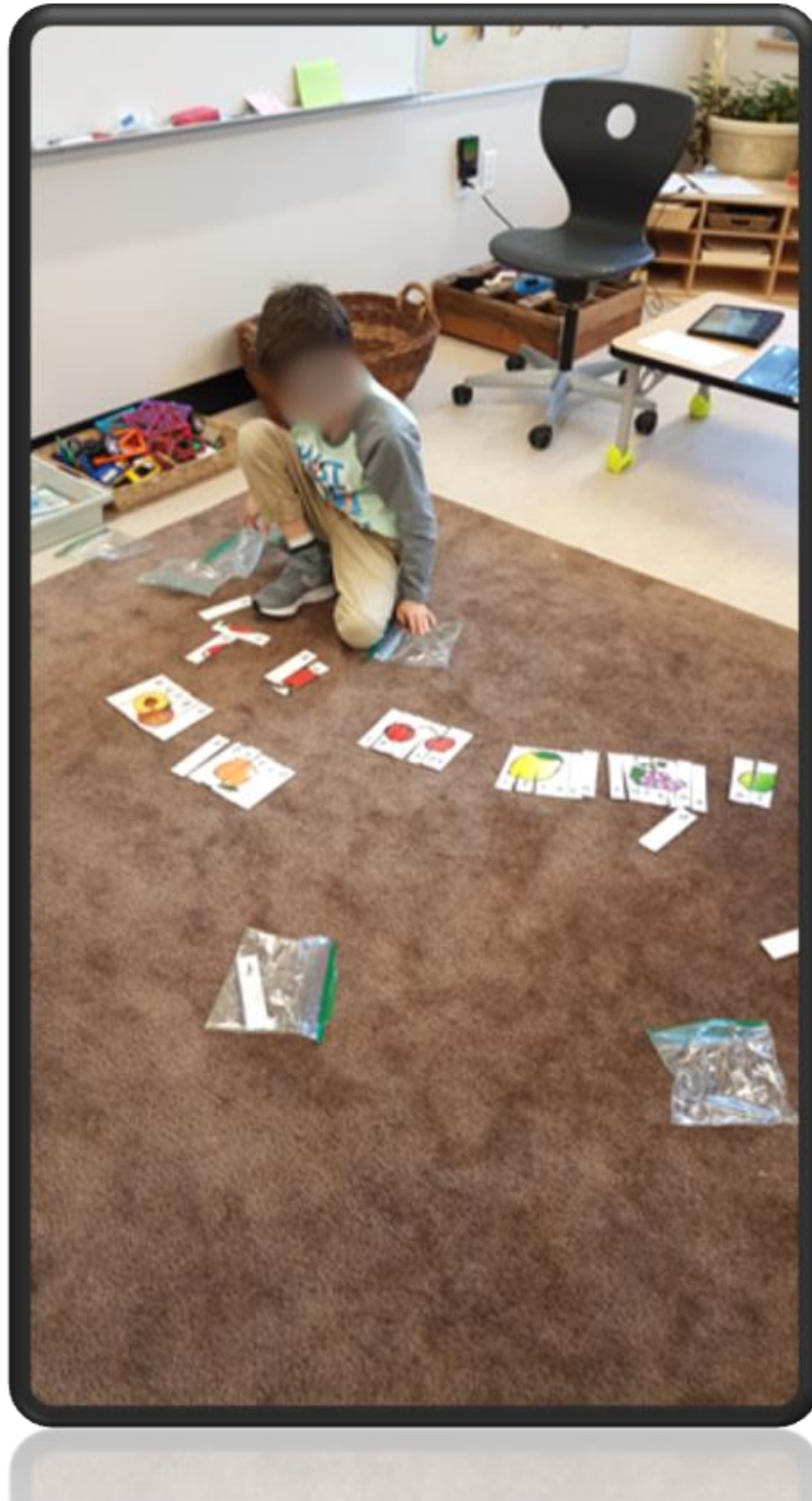
Pendant les centres de littératie, les élèves ont pratiqué l'écriture des mots de vocabulaire.

Ils ont construit le mot, écrit le mot et lis le mot. Ils ont mis leur travail sur Seesaw pour démontrer leurs apprentissages à leurs parents.





# L'apprentissage par enquête

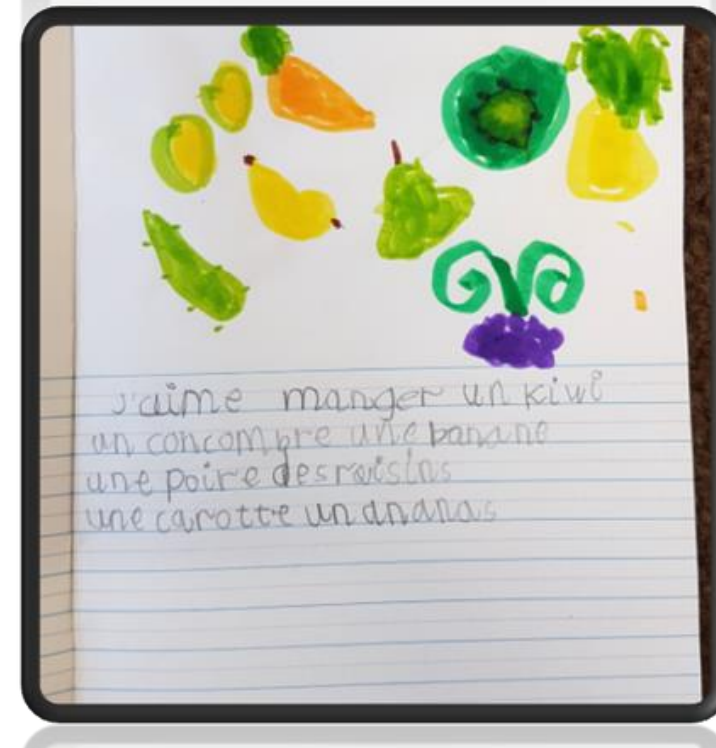
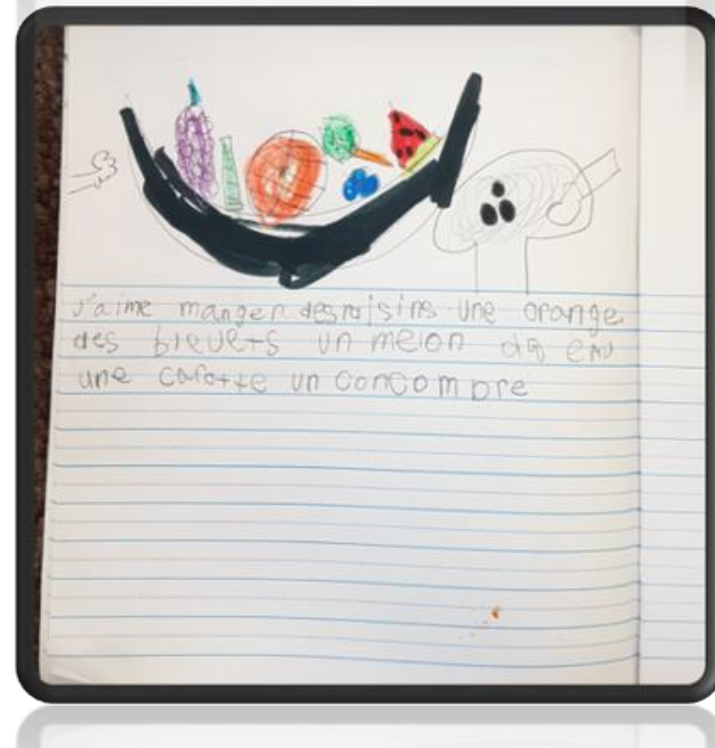
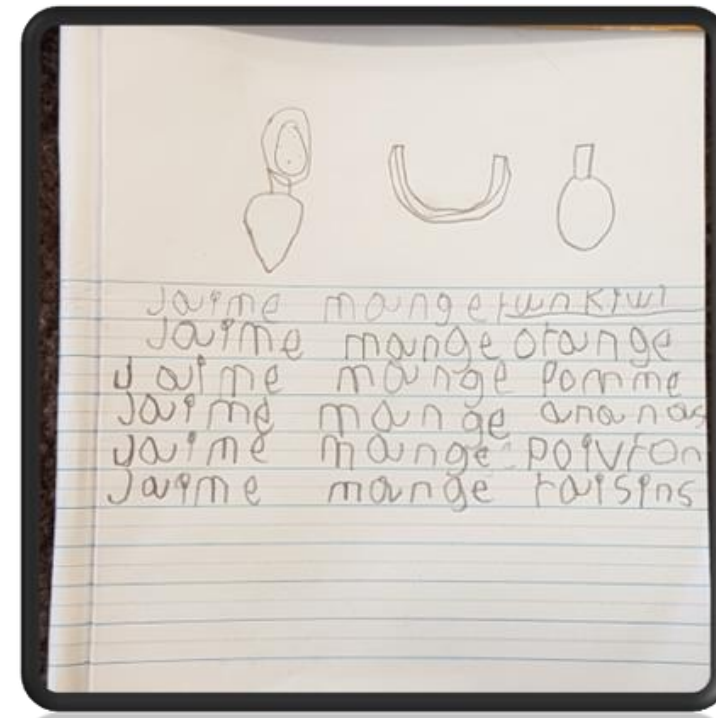
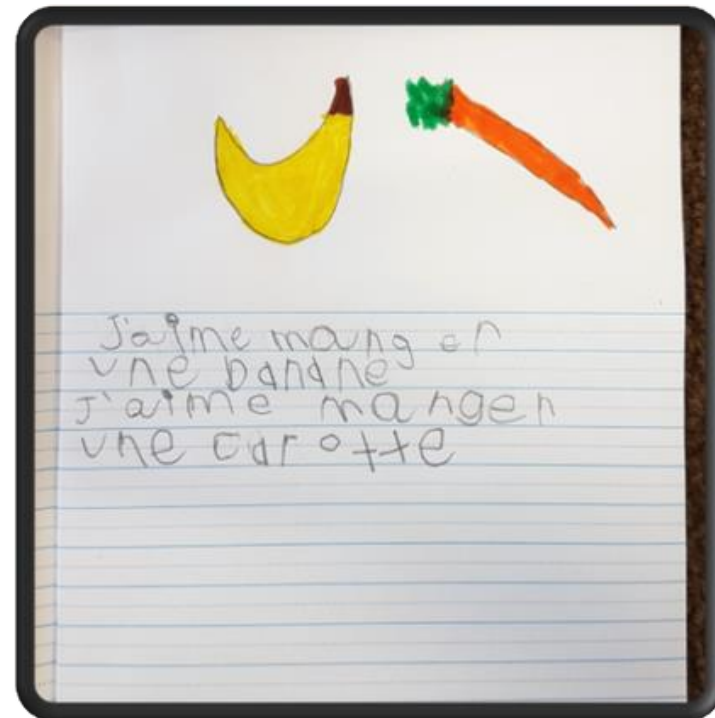


Un autre centre de littératie est un centre de casse-tête. Les élèves ont construit les casse-têtes avec l'image et le mot de vocabulaire. Les élèves ont enregistré la lecture des mots construits sur Seesaw.





# L'apprentissage par enquête



Les élèves ont écrit dans leurs journaux. Ils ont utilisé l'amorce de phrase "J'aime manger\_\_\_\_\_" et ont ajouté des fruits qu'ils aiment.



# L'apprentissage par enquête



On a regardé des vidéos de mini TFO “Qu’est-ce qui est bon ou moins bon?”

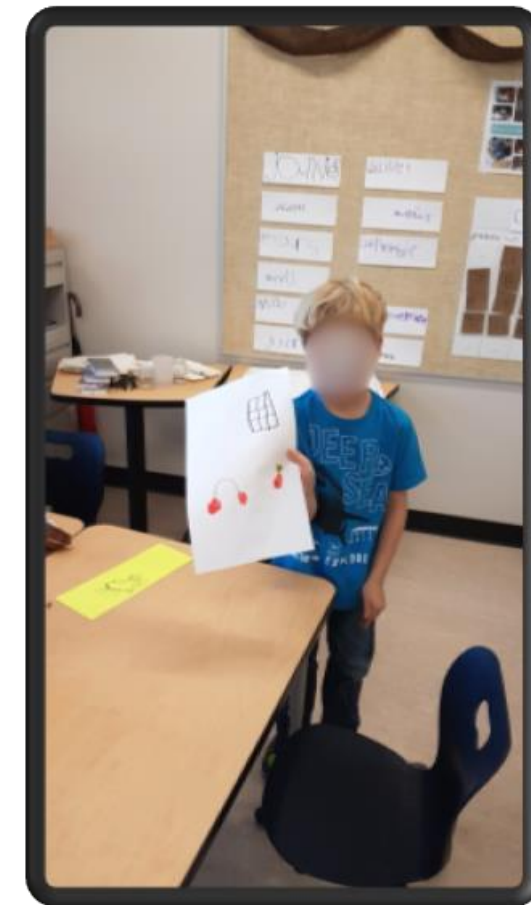
Ces vidéos ont introduit les élèves à de nouveau vocabulaire. Les élèves ont commencer à chanter le rime avec les vidéos. Ils ont décidé qu’ils aimeraient faire leur propres vidéos.



# L'apprentissage par enquête



La planification a commencé. Les groupes ont décidé quelle nourriture ils voulaient et ont créé les cartes pour indiquer si la nourriture est bon pour la santé ou moins biens pour la santé.





# L'apprentissage par enquête



Les élèves ont pratiqué pour leurs vidéos.



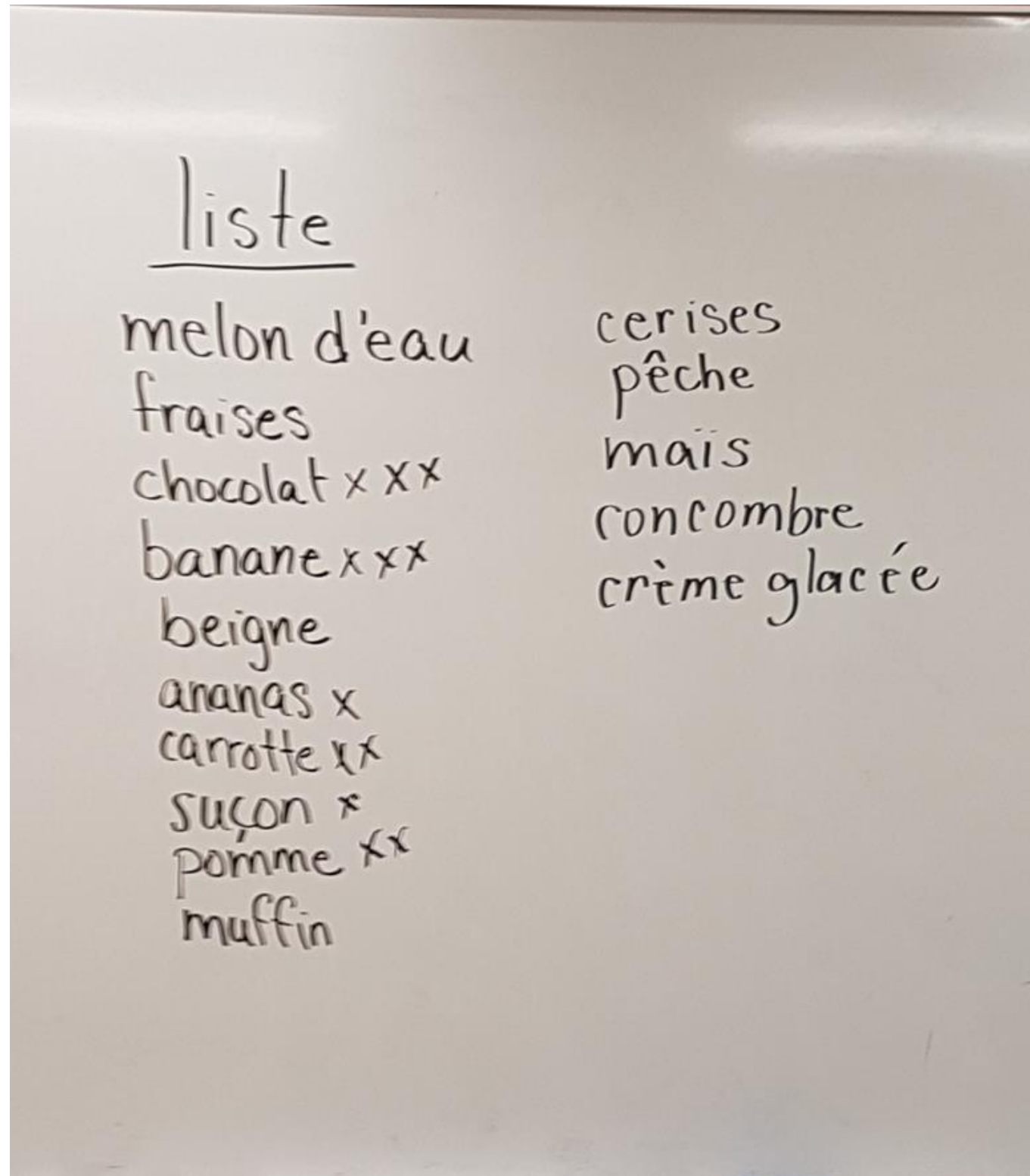


# L'apprentissage par enquête

Les groupes ont créé leurs scènes.



# L'apprentissage par enquête



On a fait une liste d'épicerie pour notre excursion à Walmart.



# L'apprentissage par enquête



On est allé à Walmart pour acheter la nourriture pour nos vidéos.







Google Drive

