

Activités autonomes pour l'EANA

Pourquoi des temps d'activités autonomes ?

- Accueillir un élève allophone dans sa classe nécessite la mise en place d'un travail spécifique adapté à ses compétences et à ses besoins.
- Mais on peut avoir l'impression que le temps manque et l'on ne peut pas travailler à la fois une remise à niveau en français, dans d'autres matières, et tout ce que le programme propose. Il faut donc penser « utile » dans le choix des compétences et des savoirs à enseigner.
- En complémentarité avec les séances « ordinaires » auxquelles l'EANA pourra participer, avec des adaptations, il sera aussi nécessaire de lui aménager des temps d'activités individuelles pour progresser dans ses objectifs d'apprentissages spécifiques.
- L'enseignant pourra lui consacrer 5 à 10 min de temps de travail individuel quotidiennement.
- L'élève aura également besoin de mener des activités en autonomie sur certains temps de la journée, pour continuer à développer les compétences liées à ses besoins spécifiques.
- D'autre part, l'immersion en langue étrangère demande beaucoup de concentration aux élèves allophones. Ces derniers ont donc besoin de décompresser par moments dans la classe. Des petits temps d'activités libres et/ou moins didactiques peuvent être intégrés dans son emploi du temps (ex : mandalas, puzzles, dessins, livres en français, dans sa langue ou bilingues, écoute, ...)

Pistes d'aménagement de l'espace classe

- Aménager un coin ordinateur
- Aménager un coin écoute (histoires, musique, poésies, ...)
- Aménager un coin lecture
- Organisation de l'espace classe : si possible, installer 2 ou 3 tables à l'arrière ou sur le côté de la classe et y mettre à disposition :
 - Feutres, crayons, ciseaux, colle
 - Catalogues de vente par correspondance (renforcer l'apprentissage du lexique en réalisant un imagier thématique)
 - Fichiers adaptés à son niveau (en maths ou en lecture)
 - Des gammes de graphismes ou d'écritures
 - Des batteries d'exercices
 - Des coloriages magiques, des mandalas

Exemples d'activités autonomes



Travailler des compétences spécifiques en langue française




JEUX DE VOCABULAIRE

A partir du thème abordé, il est possible de construire des petits jeux de révision très simples, que l'élève pourra s'approprier en autonomie, seul ou avec un pair.






| JEU | MODALITES | MATERIEL | DEROULEMENT |
|--|--|--|---|
| Le jeu de l'oie | Avec pair(s) | A partir d'une base du jeu vierge, insérer les images de vocabulaire dans les cases. Imprimer et plastifier. Pions + dé. | Le but du jeu est le même que pour le jeu de l'oie classique, mais lorsque l'élève arrive sur une case il doit nommer l'image pour pouvoir y rester. Sinon, il recule d'une case. <i>Variante : laisser à l'élève un ou plusieurs jokers.</i> |
| Association de cartes mots et cartes images | Seul | -Cartes mots -Cartes images | L'élève pose chaque carte mot sous la carte image correspondante. <i>Variantes :</i> -Avec / sans référent -Eloigner les cartes mots des cartes images (tables différentes), pour une meilleure mémorisation. |
| Le Mistigri | En binôme | -Cartes images (en double) - Une carte Mistigri | Toutes les cartes sont distribuées équitablement. Tous les joueurs posent devant eux les paires qu'ils peuvent constituer, en les nommant. Chaque joueur fait tirer une carte de son jeu à son voisin situé à sa gauche, il pose deux cartes s'il a réussi à réaliser une paire. Le joueur qui reste à la fin avec le Mistigri est le perdant. <i>Variante : laisser à l'élève un ou plusieurs jokers.</i> |
| Les dominos | Avec pair(s) <i>Remarque : il peut être intéressant d'intégrer un élève présentant des difficultés de décodage.</i> | -Cartes dominos plastifiées, avec une image à gauche et un mot à droite. | Chacun son tour, chaque joueur doit placer un domino à l'une des extrémités, faisant correspondre les mots et les images. <i>Variante : mettre un référent à disposition, proche ou éloigné.</i> |

LOGICIELS



| | | |
|---|---|--|
|  | <u>Entrez dans la langue française</u> (Editions Scéren CRDP Grenoble) | Parcours d'apprentissage personnalisé – lexique – phonologie – conjugaison – grammaire – contes. |
|  | <u>1000 mots pour apprendre à lire</u> (Editions Educampa) | 154 thèmes - phonologie - décomposition et recomposition syllabique ou phonémique - sons complexes et différenciation des sons proches - vocabulaire thématique |




| | | |
|---|--|--|
|  | Entrer dans la lecture en FLS (Bertrand Lecocq - Editions Canopé) | Méthode de lecture - Travail en autonomie sur ordinateur – parcours personnalisé selon la langue d’origine et le profil - 1 module Consignes – 1 module Phonétique – 15 modules Sons |
|  | Lecthème | vocabulaire – discrimination auditive, perception des phonèmes – entrée dans l’écrit |
|  | Vocapic | imagier - 1000 mots répartis en 35 catégories – suivi de progression |

SITES INTERNET

| | | |
|---|---|--|
|  | http://phonetique.free.fr | Présentation de l’alphabet + exercices d’entraînement – repérage et discrimination sur les voyelles, les consonnes et les semi-voyelles – intonations – liaisons – jeux de prononciation |
|  | http://lexiquefle.free.fr | Thèmes de vocabulaire – contes – jeux |
|  | http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr | Banque de jeux : logique, stratégie, autour du nombre, des lettres, des mots |
|  | www.ortholud.com/ | Conjugaison – grammaire – orthographe – dictées – lecture - vocabulaire |
|  | www.maxetom.com/ | Jeux éducatifs en ligne – français et mathématiques – lecture – fiches à imprimer |
|  | tv5 monde | Cycle 3 – apprendre le français – thèmes – supports vidéo |

S’entraîner à la compréhension orale




| | | |
|---|---|--|
|  | Oralbums | Logiciels, ou livres + CD audio (Editions Retz) |
|  | DVD Collection « Raconte-moi » (Editions Sceren CNDP) | Adaptations audiovisuelles d’albums pour les 3 cycles Trente et un pas dans la forêt des contes Histoires de loups Ogres, monstres, sorcières et fantômes |





| | | |
|---|--|--|
|  | DULALA albums jeunesse | Albums plurilingues à (re)lire et (ré)écouter – entendre, reconnaître, valoriser, visibiliser, mettre sur un pied d'égalité les langues parlées par les élèves |
|  | Sac à histoires plurilingues | Albums audio dans différentes langues - plurilinguisme |
|  | Enregistrement | Enregistrement mp3 de l'enseignant d'une lecture oralisée d'un album déjà présent dans la classe |

Renforcer ses compétences écrites

- Graphisme
- Recopier le mot en suivant le modèle. Les élèves en début de CP discriminent le mot à partir des étiquettes et le collent sous le mot.
- Copier 3 fois chaque mot appris à la maison pour en mémoriser l'orthographe.
- Ecrire des phrases en utilisant un mot appris dans la journée dans chaque phrase. La correction est menée avec l'enseignant ou avec un élève. L'autocorrection est proposée dès que possible. Remettre le mot dans un contexte, voir s'il y a d'autres contextes possibles.
- Mots croisés à partir de la définition du mot à retrouver.
- Dictées en autonomie en libre accès (dictées à trous, écoute morceau par morceau, possibilité de s'auto-corriger, ...) <http://orthophore.ac-lille.fr/>
- Polices d'écritures cursives pour l'entraînement à la copie, à la graphie : <http://lps13.free.fr/contenu/construire/polices.htm>
- Dictionnaire visuel en ligne, utile pour légender des illustrations par thèmes : [ikonet](#)

Préparer en amont ou réviser des notions étudiées en classe

| | | |
|---|----------------------------------|--|
|  | Lexidata | Outil d'autocorrection |
|  | Logico | Jeux autocorrectifs |
|  | Le matou matheux | Numération –calculs – jeux – logique - géométrie |

| | | |
|---|---------------------------------------|---|
|  | VoxOoFox | Oralisation par l'ordinateur de textes écrits – fonctionne dans plusieurs langues |
|  | Je compte, ça compte | Numération – programme maternelle/CP |
|  | La course aux nombres | Numération |
|  | Calcul@tice | Mathématiques – programmes cycles 2 et 3 |