

Copie

Cours : 3^{ème} A.P

Projet 3 : Tu connais les animaux ?

Séquence 1 : A la ferme

Activité : Copie

Durée : 20 mn

Acte de parole : Nommer les animaux de la ferme

Compétence visée : En réponse à une consigne mettant en œuvre des actes de parole.

Composante de la compétence : Maîtriser le système graphique du français.

Compétences transversales : - Développer des démarches de résolution de situations problèmes
- Structurer sa personnalité

Valeurs mises en œuvre : L'élève a conscience de ce qui fait l'unité nationale à savoir une histoire, une culture, des valeurs partagées

Objectifs d'apprentissage :

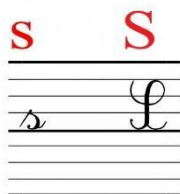
- Recopier des graphèmes en cursive en respectant les normes d'écriture
- Amener l'élève à écrire correctement les graphèmes étudiés

Matériel didactique : Manuel scolaire page 62 - Ardoises

Déroulement de la séance :

-Contrôle du pré requis :

- Faire un rappel des 4 formes des lettres étudiées : **s / z**



I-Moment de découverte :

- Mise en contact avec la phrase écrite : « **Z**ineb donne des grains à la poule rousse. »
- Demander aux apprenants d'observer la phrase écrite en script
- Par quoi commence la phrase ? Elle commence par une majuscule « **Z** »
- Par quoi se termine ? Elle se termine par un point

II-Moment d'observation méthodique :

- Lecture magistrale effectuée par l'enseignant
- Lecture individuelle oralisée effectuée par quelques élèves
- Combien d'interlignes montent les graphèmes « **z / s** » ?

III-Moment de reformulation personnelle :

- Ecrire au tableau les 4 formes des lettres du jour
- Demander aux élèves de recopier la phrase en cursive sur les ardoises
- Effectuer une correction sur place par l'enseignant

IV-Moment d'évaluation :

- Demander aux apprenants de recopier en cursive la même phrase sur les cahiers de classe
- Correction collective effectuée sur le tableau
- Correction individuelle des erreurs d'écriture

