

Pistes d'utilisation des pincettes enregistrées

Les pincettes permettent d'enregistrer et d'écouter des messages de 10 secondes maximum

Travail sur l'oral :

- *Dessine et parle* : l'enfant fait un dessin puis enregistre un commentaire. Il accroche la pincette à son dessin.

Lexique (français ou langue étrangère) :

- *Dis ce que c'est* : on présente six cartes avec des objets de l'école ou de la maison, des animaux, des fruits, des légumes, des outils, des véhicules, etc. → Les enfants doivent enregistrer les noms correspondants et accrocher les pincettes aux dessins.
→ ou le contraire : c'est l'enseignant qui enregistre les mots sur les pincettes puis l'enfant écoute les mots et met les pincettes sur les images correspondantes.
- *Lis ce que c'est* : même principe mais ce sont des mots, des lettres ou des nombres qui sont écrits sur les cartes.

Compréhension :

- *Suis la consigne* : chaque pincette contient une instruction, associée ou non avec un dessin. Pour un travail en atelier, un mode d'emploi, une recette, un travail manuel... et n'importe quelle suite d'opérations à effectuer.
- *Remets en ordre* : on enregistre les 6 phrases d'un texte. Les pincettes sont mélangées, il faut les suspendre à un fil dans le bon ordre pour reconstituer l'histoire.
- *Jeu des devinettes* : une devinette est enregistrée (par l'adulte ou l'enfant) sur chaque pincette. Il faut associer l'image réponse à la pincette correspondante.
- *Chasse au trésor* : à chaque pincette correspond un indice.

D'autres pistes présentées ici:



Pistes d'utilisation du mur sonore

30 cases permettant d'enregistrer des messages de 30 secondes maximum chacune
Peut être utilisé sur des temps et des modalités variés : APC, accueil dans les coins-jeux, accueil en autonomie, ateliers...

Un générateur de cartes est disponible à cette adresse: <https://micetf.fr/mur-sonore/>
Ce document recense des pistes d'utilisation, mais vous pouvez en inventer bien d'autres !

Lexique et compréhension orale :

- **Mémoire** : l'enseignant a placé des images dans les cases et enregistré le vocabulaire correspondant. L'élève peut écouter et réécouter le mot pour le mémoriser.
 - Ex : en maternelle, à placer dans le coin cuisine de la classe avec le vocabulaire correspondant (objets, ingrédients d'une recette, actions...) / cartes avec les lettres de l'alphabet...
 - Ex : l'enseignant enregistre les comptines de la classe ; les élèves cliquent sur l'image de la comptine et réécoutent la comptine choisie.
 - Ex : atelier de prononciation (pour les élèves allophones par exemple) : écouter et répéter.
 - Ex : recenser les mots nouveaux rencontrés dans une période, préparer les images correspondantes et les placer dans le mur sonore. Cela permet aux élèves de réécouter et mémoriser ces nouveaux mots pour enrichir leur vocabulaire.
 - **Dis ce que c'est** : l'enseignant a placé une image par case et enregistré le mot correspondant. L'enfant dit le mot représenté et valide lui-même sa réponse en cliquant sur le bouton.
 - **Lis ce que c'est** : même principe mais ce sont des mots qui sont écrits sur les cartes.
 - **Retrouve l'image ou le mot** : l'enfant écoute le mot ou la phrase en appuyant sur le bouton, puis place l'image ou l'étiquette mot correspondante dans la case. La validation se fait par l'enseignant ou la classe.
 - **Suis la consigne** : l'enseignant affiche la photo des élèves dans les cases et enregistre pour chacun une consigne à réaliser.
 - **Devinettes** : l'enseignant enregistre les devinettes et l'élève va chercher les images correspondantes.
- Permet de travailler le lexique en français mais aussi dans une langue étrangère.



Phonologie :

- *Retrouve le son* : l'enseignant enregistre un phonème ; les élèves vont chercher l'image d'un mot qui contient ce phonème et le placent dans la case.

Mathématiques :

- *Mémorise* : l'enseignant a placé des cartes nombres dans les cases et enregistré le vocabulaire correspondant. L'élève peut écouter et réécouter le mot pour le mémoriser.
- *Retrouve l'opération* (ex : table de multiplication) : l'élève écoute le résultat d'une opération en appuyant sur le bouton, puis place l'étiquette opération correspondante dans la case (ex : il entend 24 et place l'étiquette 6X4 dans la case).
- *Trouve le résultat* : c'est l'inverse, l'enfant écoute une opération ou l'énoncé d'un problème, et place la carte résultat correspondante dans la case.



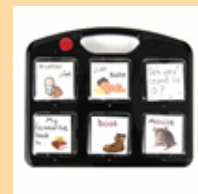
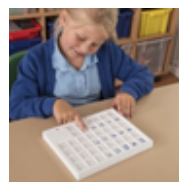
Dans toutes ces activités, **les élèves sont récepteurs des messages enregistrés par l'enseignant**. Mais **ils peuvent également être producteurs**, c'est-à-dire enregistrer un message qui sera entendu et exécuté par d'autres élèves :

- Ex : le premier groupe enregistre les mots (champ lexical étudié) ; l'autre groupe écoute les mots et va chercher les images correspondantes. La validation se fait par la classe.
- Ex : atelier de production de phrase (ex: *Le chat miaule*) : Le premier groupe insère les étiquettes-mots (ou images) dans les cases. Les élèves de l'autre groupe enregistrent chaque mot. La validation se fait par l'enseignant ou la classe / ou inversement : Les élèves du premier groupe enregistrent chaque mot et les élèves de l'autre groupe insèrent les étiquettes-mots adéquates dans chaque case.
- Ex : préparer la date : à l'accueil, 2 élèves enregistrent la date + étiquettes-mots. La validation se fait par la classe.
- Ex : images séquentielles : le premier groupe enregistre les phrases pour chaque image séquentielle (3 à 6 images) ; l'autre groupe écoute les phrases et insère chaque image dans le bon ordre. La validation se fait par la classe.



Toutes ces pistes sont également utilisables avec :

- **Le tableau bavard** : 44 cases (10 secondes d'enregistrement possible par case)
- **La mallette enregistreuse**: 6 cases (60 secondes d'enregistrement possible par case).



D'autres pistes présentées ici:

