

Construire les compétences langagières PS

<p>Observations réalisées dans le cadre des activités ordinaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gagner en assurance dans la Communication - Conforter la communication avec l'adulte (en relation duelle) <p>Affiner la prononciation et l'articulation</p>	<p>Compétences à construire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre. - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre
--	--

Propositions d'activités et supports	Éléments d'évaluation <u>Réception</u>	Éléments d'évaluation <u>Production</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Jeux d'imitation dans les coins jeux <i>Ex : Jeu du téléphone</i> - Jeux avec des marottes ou la mascotte - Mise en scène de personnages (ex : <i>figurines</i>) - <i>Boîte à trésor</i> - <i>Boîte à mimine</i> - photos à commenter - Jeux de devinettes à partir des mots ou situations rencontrés en classe. - Album à parler (par exemple les séries Trotro, Tchoupi, Lulu..., Petit Ours Brun, Lou et Mouf...) - <i>Album- écho</i> 	<p>L'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprend que l'on s'adresse à lui - Entre dans le jeu - Répond gestuellement ou oralement à une sollicitation en situation - Comprend qu'une consigne collective s'adresse à lui. -Sait écouter les autres enfants et les adultes 	<p>L'enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répond aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre. - Répond aux sollicitations des autres enfants. - Se fait comprendre - Utilise le pronom JE

Situation : Jeu du téléphone



Déroulement	Rôle du maître / remarques
<p>Objectifs langagiers spécifique : <i>Raconter, questionner, demander</i></p> <p>Matériel : Deux téléphones anciens ou jouets qui permettent de s'entendre</p> <p>Déroulement : <i>(dispositif et modalités de fonctionnement)</i></p> <p>L'adulte et un enfant</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il est souhaitable qu'il y ait une sonnerie qui déclenche le décrochage du téléphone par l'enfant sollicité. • Engager la conversation sur le quotidien de l'enfant : « <i>Comment ça va ? Est-ce que tu as passé une bonne journée ? Qu'est-ce que tu as fait ? etc. Est-ce qu'il fait beau chez toi ?</i> » • Situations de «faire semblant» : Prendre rendez-vous Inviter à un anniversaire Appeler le médecin <p>Dans un deuxième temps :</p> <p>Ce sont deux enfants qui jouent ensemble et qui reprennent les mêmes entrées de conversation.</p> <p>Temps : 10 mn en tout</p>	<p>Dans un premier temps :</p> <p>L'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • joue et prend l'initiative d'appeler l'enfant. • Comble les blancs dans l'élocution. • Reformule. • Demande des explications. • Fait expliciter le contexte que l'enfant qui raconte omet de spécifier • Propose des énonciations cohérentes que l'enfant pourra reprendre. • Utilise un vocabulaire et une syntaxe correcte : <i>Formulations interrogatives et négatives (faire entendre la négation).</i> <i>Utiliser « est-ce que » et non une phrase déclarative sur une simple intonation interrogative comme « Tu as fini ? » Dire : « Est-ce que tu as fini ? »</i>

Les figurines



Déroutement	Rôle du maître / remarques
<p>Objectifs langagiers spécifiques: -Engager une communication verbale avec un pair par le biais d'un personnage dans un jeu symbolique -Donner des ordres -Demander- Expliquer</p> <p>Matériel : - Des figurines - Des accessoires : mobilier, décor, objets proches de la vie quotidienne ou en rapport avec une situation de vie de classe (activité musicale, sortie à la ferme etc.)</p> <p>Déroutement : 3 enfants maximum</p> <p>Situation de départ: Proposer une situation de vie quotidienne (repas-coucher-bain-achats) ou une reprise de situation de classe : éducation physique, musique, ferme si visite faite, etc.</p> <p>Dans un premier temps: Proposer aux enfants de choisir un personnage et donner la situation de départ: « On va faire les courses chez la marchande de légumes avec maman » « C'est l'heure du goûter - du bain » L'enseignant joue avec les enfants et interprète un personnage adulte dans le jeu : la marchande, la maman, le papa, la grande sœur...</p> <p>Dans un second temps, laisser les enfants rejouer seuls la situation et accepter les variantes.</p> <p>Temps : 15 mn en tout</p> <p>Un temps de retour sur le rappel de ce qui s'est joué (succession des évènements) permettra de réactiver le lexique mobilisé et de réemployer la syntaxe interrogative : « Et qu'est-ce qu'il a fait après? Et pourquoi il n'était pas content? Etc.</p>	<p>L'enseignant :</p> <p>Premier temps: -Participe au jeu en tant que personnage après avoir lancé la situation de départ. - Pose un vocabulaire et une syntaxe correcte : <i>Formulations interrogatives et négatives (faire entendre la négation). Utiliser « est-ce que » et non une phrase déclarative sur une simple intonation interrogative comme « Tu as fini ? »</i></p> <p>Deuxième temps: Durant le second temps, l'enseignant, bien qu'en retrait, gère l'écoute et l'attention au sein du groupe avec une focalisation sur les actions et leur verbalisation.</p> <p>L'enseignant encourage les productions et sollicite les reprises, les reformulations en apportant le vocabulaire manquant ou la syntaxe Exemple : dans le cas d'une phrase -mot du type: « A bobo garçon- daboum », l'enseignant dira : « oui, tu as raison, il a mal le garçon, il est tombé! »</p> <p>Temps de retour sur l'activité :</p> <p>L'enseignant reformule, demande des explications, des précisions. Ce temps doit être très court.</p>

La boîte à trésor



(D'après le CD Rom Hatier pédagogie «Apprentissages mathématiques à la maternelle»)

Déroulement	Rôle du maître / remarques
<p>Objectifs spécifiques : <i>Nommer-décrire</i> <i>Parler chacun à son tour.</i> <i>Mémoriser un grand nombre d'objets possibles.</i></p> <p>Ce jeu permet la constitution d'une collection d'objets dont on doit se souvenir.</p> <p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une valisette de poupée contenant 3 objets hétéroclites par exemple une figurine, un véhicule, une bille, un animal en plastique... • Une marionnette. <p>Déroulement : <i>(dispositif et modalités de fonctionnement)</i> L'adulte et le groupe d'enfants (6 maximum)</p> <p>Les élèves sont rassemblés sur les bancs. L'enseignant va chercher la marionnette et sa valise dans laquelle il y a 3 objets.</p> <p>Les objets circulent dans les mains des enfants qui les touchent, les nomment chacun à leur tour.</p> <p>L'enseignant les range dans la valise. Les élèves essaient de se souvenir de ces objets en verbalisant.</p> <p>- A chaque séance, les élèves doivent nommer les objets dans la valise chacun à leur tour. Il peut y avoir une aide des pairs.</p> <p>- Les objets nommés sont sortis et posés sur la table ou le tapis au fur et à mesure.</p> <p>- Quand les enfants pensent avoir terminé, l'enseignant retourne la valise. Si rien n'en tombe, c'est que l'on a gagné. La marionnette rajoute alors un nouvel objet qui circule, est nommé, décrit. Il rejoindra les autres dans la valise.</p> <p>- Si un objet tombe de la valise, c'est perdu. Il faudra recommencer à la prochaine séance avec les mêmes objets.</p> <p>Temps : 15 mn par séance sur un module de 6 à 8 séances.</p>	<p>L'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présente ce jeu de mémorisation par le biais de la marionnette qui fixe les règles engage tout le groupe dans la mémorisation des objets. - Reformule. - Demande des explications sur les moyens de mémoriser les objets (mnémotechniques) qui pourraient aider le groupe. - Propose des énonciations cohérentes que l'enfant pourra reprendre. - Pose un vocabulaire précis et une syntaxe correcte. <i>Formulations interrogatives et négatives (faire entendre la négation)</i> - Encourage, valorise. <p>L'enseignant est partie prenante du jeu du côté des enfants face à la marionnette.</p>

Situation : La boîte à mimine (*proposition de l'IUFM de Créteil*)



Déroulement	Rôle du maître / remarques
<p>Objectifs langagiers spécifiques: <i>Décrire par le toucher :</i> <i>Identifier et nommer les formes, les matières, les aspects spécifiques d'un objet</i></p> <p>Matériel : <u>Une boîte</u> à bottes, à ramettes ou un baril de lessive percé à deux endroits pour y passer les mains, soit sur le dessus (<i>photo</i>) soit sur les côtés. On peut coller à l'intérieur de la boîte deux chaussettes coupées (<i>voir photo</i>). L'habillage de la boîte doit être attirant pour les élèves (décoration). <u>Des objets</u> de matériau et de forme différents.</p> <p>Déroulement : <i>(dispositif et modalités de fonctionnement)</i></p> <p>Situation de départ: - Présentation de la boîte (avec un matériau ou un objet à l'intérieur)</p> <p>- Qu'y-a-t-il à l'intérieur ? Comment faire pour savoir ? Les élèves formulent des hypothèses.</p> <p>- Les élèves introduisent les mains dans la boîte et touchent sans voir. - Verbalisation des premières caractéristiques sensorielles. <i>« On a des informations mais on ne sait toujours pas ce que contient la boîte ou on n'est pas d'accord. »</i> - Verbalisation d'autres caractéristiques permettant de cerner le matériau ou l'objet à découvrir. Découverte de l'élément de la boîte et observation. - Le nommer, le décrire selon les réponses précédentes.</p> <p>Temps : 20 mn en tout Les enfants jouent chacun à leur tour</p>	<p>L'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reformule. - Demande des explications pour faire préciser les sensations - Propose des mots, adjectifs, noms pour étayer ce que dit l'élève (lourd/léger-dur/mou- lisse-doux/ rugueux- gratte-pique...) - Amène à faire des comparaisons à partir des observations découvertes (analogies, différences). - Pose un vocabulaire et une syntaxe correcte : <i>Formulations interrogatives et négatives (faire entendre la négation).</i> <i>Utiliser « est-ce que » et non une phrase déclarative sur une simple intonation interrogative comme « Tu as fini ? »</i> <p>Remarques:</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'il s'agit d'un matériau, les découvertes successives aboutissent à un capital reconnu et peuvent conduire à un classement qu'on peut utiliser dans une activité de fabrication de livre tactile sur un module de 6 à 8 séances. • S'il s'agit d'un objet, l'utiliser dans des situations fonctionnelles. (outils de la classe, du coin dînette...) <p><u>Exemples :</u> La perceuse pour s'entraîner à faire des trous et faire des confettis ou un crayon, un taille-crayon, un pinceau...</p>

L'ALBUM-ECHO

UN OUTIL POUR AIDER LES ELEVES A CONSTRUIRE LEUR LANGAGE

1. Qu'est-ce qu'un album-écho ?

"C'est un écho aux capacités du moment de l'enfant"

Il s'agit d'un album (format à l'italienne) constitué de plusieurs photos (6 à 8) d'enfants de la classe prises lors d'une séance en lien avec un projet (ex : jardinage, cuisine, EPS...). Chaque page comporte une photo d'un ou plusieurs enfants en action sous laquelle l'enseignant a écrit un commentaire à partir de phrases produites par le ou les élèves et remanié un demi ton au-dessus par l'enseignant. Sur la page de garde de cet album-écho, l'enseignant a pris le temps de préciser différents objectifs concernant : les pronoms, les temps, la montée en complexité, les prépositions, le lexique.

Ex : *le carnaval* (album-écho à la 3^{ème} personne)

- Pronoms : ils, elles
- Temps : présent, passé-composé
- Complexités : parce que, pour+ infinitif
- Vocabulaire : en termes de noms et de verbes

2. Ce que permet l'album-écho

Favorise la construction de la syntaxe

- ◆ En aidant l'enfant à diversifier ses pronoms
- ◆ En aidant l'enfant à se construire un système de temps de plus en plus efficace
- ◆ En l'incitant à complexifier sa syntaxe : la montée en complexité amorcée en MS se développe en GS puis à l'école élémentaire On peut travailler sur un album-écho à deux niveaux de langue différents

Diversifie le lexique

Les interactions adulte/ enfant autour de l'album-écho, les répétitions qu'elles déclenchent naturellement sont l'assurance que les élèves s'approprient des mots nouveaux. Il importe d'avoir en tête le lexique visé dès la première photo.

Le lexique doit être pris en considération pour lui-même avec une programmation continue tout au long de la maternelle sans que cela ne fasse jamais oublier le rôle moteur de la syntaxe. Ceci étant, il faut trouver des situations motivantes, des albums... et mesurer clairement quel lexique ils permettent de conquérir ; il faut également différencier les temps de découverte et les temps d'utilisation du lexique.

Il faudra cependant se méfier de « la culture du lexique » qui consisterait à ne travailler le lexique que pour le lexique (un corpus de mots isolé d'un contexte) et accorder une priorité à la syntaxe. Cela peut se traduire par travailler à la fois le lexique et la syntaxe. Le moteur de la syntaxe étant mis en route chez tous les enfants, ils ne manqueront pas d'engranger du lexique.

3. Différents albums-échos

Album-écho à la première personne : mobiliser le pronom « je »

Première séance :

- Disposer les photos sur la table devant l'enfant
- Le laisser découvrir ses photos et s'y reconnaître

- Provoquer ses réactions verbales avec des questions : « Qu'est-ce qui se passe ? », « Qu'est-ce que tu fais ? »
- Noter au fur et à mesure ses premiers jets au plus près de ce qu'il dit

Seconde séance :

- Reprendre les photos qui l'ont le plus intéressé
- Poser des questions et noter ses réponses de façon plus pointue

En dehors du temps de classe :

- Préparer l'album constitué de photos choisies et d'un petit texte d'oral qui reprend les propositions de l'enfant mais en les complexifiant un petit peu, un peu au delà de ses possibilités du moment (½ ton au -dessus).

Album en "Moi, je" : pour des enfants qui n'arrivent pas à produire le « je »

L'album se travaille en interindividuel, au sein du groupe à géométrie variable, si possible une fois par semaine. Quatre types de séances peuvent se succéder plus ou moins vite selon les progrès de l'enfant; parfois elles gagnent aussi à alterner.

Séance 1 :

Pour chaque scénario de deux photos, l'adulte présente d'abord sa photo puis passe la parole à **l'enfant pour qu'il présente la sienne. Un feed-back** conclut le travail sur le scénario avant qu'on tourne la page, il est toujours conversationnel, c'est à dire en **tu**.

Exemple : l'enseignante : « Moi, je mange une banane...et toi qu'est-ce que tu fais ? »

Séance 2 :

- Au bout d'un nombre varié de séances selon les enfants, la situation est inversée : c'est donc **l'enfant qui présente d'abord sa photo**. L'adulte y superpose **un feed-back conversationnel**, puis présente sa propre photo.

Séance 3 :

- Plus loin dans la trajectoire d'apprentissage, l'enfant est incité à dire ce qui le **concerne comme ce qui concerne l'adulte**, donc à utiliser **je et tu**.

Séance 4 :

- En toute fin d'apprentissage, les albums sont remaniés; chaque nouvel album comprend les photos de deux enfants qui s'interrogent mutuellement sur ce qu'ils sont en train de faire. De fait l'adulte peut faire **des feed-back en assistance**. Ils peuvent aussi prendre l'allure d'une exigence du type : "Il faut dire **je**".

Album-écho à la troisième personne : produire les pronoms : il, elle, ils, elles

Matériel : 8 à 10 photos d'enfants différents en train de vivre une même activité. Cette fois, les photos sont traitées à la 3^{ème} personne : il/elle/ils/elles.

Le déroulement des séances est identique à celui de l'album en « je »

- N'importe quel enfant peut s'entraîner à raconter un album de 3^{ème} personne.
- Le texte de l'album peut être élaboré sur la base des réactions spontanées des élèves mais il convient de faire réagir les enfants qui ne sont pas sur la photo concernée.
- **A partir de cet album-écho, on peut mener des jeux**

Remarque : Les albums-échos à la 1^{ère} personne ont un succès plus net que ceux à la 3^{ème} personne pour des raisons affectives.

4. Situations autour d'albums-échos

« Raconte-moi »

L'enfant s'entraîne à raconter l'album (1^{ère} ou 3^{ème} personne) en bénéficiant d'interactions de l'adulte (coin bibliothèque, accueil du matin, séquences en ateliers).

« La page »

Jeu mené en petit groupe de niveau homogène animé par l'enseignant, 5 ou 6 enfants sont installés en rond avec entre les mains un exemplaire de l'album. L'enseignant lance le jeu en choisissant une page qu'il raconte au groupe sans la montrer et en restant fidèle au texte qu'il a prévu dans l'album. Il invite alors les élèves à retrouver cette page dans leur exemplaire puis à la montrer à tous. Il répète la situation deux ou trois fois puis il passe la parole à un enfant qui devient meneur de jeu. Il choisit une nouvelle page qu'il raconte sans la montrer à ses camarades pour provoquer leur recherche. Le meneur de jeu change à chaque fois.

- Ainsi émergent les premières restitutions enfantines du texte prévu. Il faut lors de ce jeu essayer de passer en revue toutes les pages de l'album.
- Des feed-back d'étayage doivent renforcer les réussites enfantines, aider les émergences laborieuses et profiter de ce moment pour continuer à travailler sur le texte prévu avec ses difficultés.

« Mon album »

Quand les élèves connaissent bien leur album-écho de 1^{ère} personne ou un autre de 3^{ème} personne, on peut inviter quelques élèves d'une autre classe pour que chacun présente en autonomie son album. Il est important que les enfants soient prêts à l'assumer, l'entraînement en interaction adulte/enfant ayant été mené à son terme.

« Dans l'ordre »

Prendre 8 ou 9 photos d'un enfant en train de réaliser une action donnée. Disposer les photos devant les élèves, les laisser les observer puis les commenter puis leur demander de les remettre dans l'ordre en tenant compte de la chronologie des actions et de la succession des lieux.

5. Les conditions de la réussite

Plusieurs conditions sont nécessaires pour permettre à l'enfant de structurer son langage :

- ◆ Constituer des petits groupes de langage
- ◆ Privilégier les répétitions en retravaillant sur un thème déjà exploité

- ◆ Respecter différents temps d'élaboration des albums-échos, ceux-ci constituent autant de conditions de l'efficacité de cet outil
- ◆ Se tenir dans la zone proximale de développement (Vygotsky) des enfants auxquels il s'adresse, donc clairement dans l'oral et bien à la portée de leurs capacités du moment.
- ◆ Savoir se situer à la portée des élèves exige que l'on ait une trame des apprentissages pour la syntaxe, le vocabulaire et l'articulation.

6. Comment évaluer les progrès ?

Des grilles d'évaluation

Cette grille est constituée des différents objectifs définis en début d'album : pronoms, temps, syntaxe, prépositions, corpus de mots. Evaluation de la syntaxe : un élève raconte un album-écho de 3^{ème} personne qui le met en scène et à l'aide de la grille, on peut lui cocher un certain nombre de cases.

Ex : *le carnaval* (album-écho à la 3^{ème} personne)

- Pronoms : ils, elles
- Temps : présent, passé-composé
- Complexités : parce que, pour+ infinitif
- Vocabulaire : en termes de noms et de verbes

	Ils	Elles	Utilise des verbes au présent	Utilise des verbes au passé-composé	Fait des phrases en <i>parce que</i>	Emploie des <i>pour+ infinitif</i>	Verbes : se déguiser, défiler...	Noms : le déguisement, les masques...
Pierre								
Paul								
Sara								
Léa								
....								
....								
....								
....								
....								

Carnets de suivi

Il ne suffit pas d'utiliser les albums-échos pour compléter les carnets de suivi de classe. Il va donc falloir croiser les grilles inhérentes aux albums-échos et les différentes situations de classe dans lesquelles l'enseignant aura pu évaluer des compétences langagières identifiées en lien avec les programmes. La pédagogie des situations seule ne suffit pas.