

SEQUENCE Enrichissement lexical : enseignement explicite et dirigé

DOMAINE : MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS: LANGAGE ORAL

Nombre de séances :

1 ETAPE DE DECOUVERTE STRUCTURATION ENTRAINEMENT EVALUATION CONSOLIDATION OU REMEDIATION					
N°1 Dans la séquence	OBJECTIF DE LA SEANCE : découverte d'un nouvel outil linguistique				
temps	Dispositif pédagogique	Rôle du maître Rôle de l'ATSEM	Activité de l'élève	DEROULEMENT/CONSIGNE /MATERIEL	Observations
10 mn	Regroupement Demi groupe classe ou petit groupe	Il apporte le vocabulaire Il veille à la bonne articulation, au débit	Il observe il écoute il articule	MATERIEL : sac à surprises, boîte, objets mystères (réels ou jouets) déroulement : 1. <u>objet réel caché</u> : les élèves peuvent essayer de deviner en touchant, en posant des questions, l'enseignant peut donner des indices. . <u>jouets d'un coin jeu</u> rassemblés au coin regroupement : (jouets laissés dans le coin jeu non organisé sans aucune consigne de rangement la semaine précédente sous forme d'atelier libre). les élèves proposent les noms précis, l'enseignant valide ou reformule. 2. Articulation du nouveau mot sans l'article, répétition des élèves 3. frapper les syllabes 4. mise en relation de l'objet réel et de son jouet 5. insertion du mot dans une phrase porteuse de sens avec introduction de l'article pour le genre 6. écriture du mot par l'enseignant devant les élèves	

ETAPE DE DECOUVERTE **2 STRUCTURATION** ENTRAINEMENT EVALUATION CONSOLIDATION ou
REMEDATION

N°2 Dans la séquence	OBJECTIF DE LA SEANCE : utiliser les nouveaux mots en contexte Création de traces écrites : imagier, photos légendées, photocopies d'albums				
temps	Dispositif pédagogique	Rôle du maître Rôle de l'ATSEM	Activité de l'élève	DEROULEMENT/CONSIGNE /MATERIEL	Observations
15 à 20 mn	Coin jeu <i>Atelier dirigé</i>	Il joue Il nomme chaque objet en situation Il reformule	Il joue Il observe, il participe il imite l'adulte	L'enseignant ou l'ATSEM (avec les indications précises de l'enseignant) joue avec les élèves dans les coins en se positionnant comme maître du jeu et comme modèle. Il joue ou met en scène un scénario. Il laisse jouer et observe l'appropriation du modèle par les élèves. Il relance l'activité si les élèves s'écartent trop des apprentissages visés. Possibilité de mettre en place des tutorats en faisant venir jouer des élèves de grande section chez les petites sections par exemple. Le rangement est organisé avec des référents photos. Les affichages vont du réel au plus en plus abstrait. 1. Mise en correspondance objets /photos , affichage dans les coins 2. mise en correspondance objets / images, affichage dans les coins 3. prise de photos des élèves en situation, commentaires dictés à l'adulte sous la photo.	

ETAPE DE DECOUVERTE STRUCTURATION 3 ENTRAÎNEMENT EVALUATION CONSOLIDATION ou REMEDATION					
N°3 Dans la séquence	OBJECTIF DE LA SEANCE : s'entraîner à mémoriser les nouveaux mots par l'oralisation dans différents contextes				
temps	Dispositif pédagogique	Rôle du maître	Activité de l'élève	DEROULEMENT/CONSIGNE /MATERIEL	Observations
15 à 20 mn	Coin jeu, atelier dirigé, atelier semi autonome, atelier autonome	Il joue Il nomme chaque objet en situation Il reformule en accentuant l'articulation	Il joue Il observe, il participe il imite l'adulte il répète les mots en articulant	L'élève emploie le vocabulaire dans différents contextes : 1. en imitant l'adulte dans le coin jeu 2. en catégorisant 3. en employant les mots dans des jeux de lotos, de memory, de l'oie 4. dans un album, des magazines , des catalogues, des imagiers, des dictionnaires en lien avec le thème 5. dans le cahier de vie Toujours partir de la représentation du réel au plus abstrait (ex : album avec des illustrations proches du réel, puis illustrations très imagées, illustrations sous formes d'ombres, albums codés). EX : les saisons : photos de la nature , dans la cour ou aux abords de l'école, significatives des changements de saison, puis images de la météo représentant les saisons, puis œuvres d'artistes comme ARCIMBOLDO)	

ETAPE DE DECOUVERTE STRUCTURATION ENTRAINEMENT 4 EVALUATION CONSOLIDATION ou REMEDIATION					
N°4 Dans la séquence	OBJECTIF DE LA SEANCE : s'entraîner à mémoriser les nouveaux mots par l'oralisation				
temps	Dispositif pédagogique	Rôle du maître	Activité de l'élève	DEROULEMENT/CONSIGNE /MATERIEL	Observations
	Dans le coin jeu ou en atelier en jouant au loto, etc....	Il observe, Il écoute, Il parle le moins possible, Il laisse le temps de réponse nécessaire à chaque enfant	Il joue, Il s'exprime en situation	1. Evaluation du taux de fréquentation du coin : liste des élèves de la classe affichée devant le coin. Soit l'enseignant coche lui même quand l'enfant fréquente le coin, soit l'élève indique sa présence lui même en cochant ou en mettant une gommette devant son prénom (changement de couleur de feutres par jour). 2. Evaluation en contexte par l'observation avec une grille : • soit l'enseignant joue avec les élèves en demandant des objets précis (pour vérifier le vocabulaire passif) ou en faisant semblant de ne pas se rappeler du nom des objets (pour vérifier le vocabulaire actif). • soit il observe en se mettant en retrait, soit il enregistre ou filme. Pas d'évaluation individuelle sur fiche.	

ETAPE DE DECOUVERTE STRUCTURATION ENTRAINEMENT EVALUATION 5 CONSOLIDATION OU REMEDIATION

N°5 Dans la séquence	OBJECTIF DE LA SEANCE : FAIRE PASSER LE VOCABULAIRE DU PASSIF A L'ACTIF				
temps	Dispositif pédagogique	Rôle du maître Rôle de l'ATSEM	Activité de l'élève	DEROULEMENT/CONSIGNE /MATERIEL	Observations
15 à 20 mn	Duel ou en groupe restreint pendant le temps classe ou lors des APC	Il est bienveillant, Il encourage, il reformule en se plaçant dans la zone proximale de développement de l'élève	Il prend confiance, Il ose et propose des réponses, Il répète	REMEDIATION : Création d'album écho personnel à chaque enfant en difficulté. Utilisation des imagiers créés ou correspondants au thème travaillé. Utilisation de l'album relatif au thème.	
	En petit groupe sur les tables d'ateliers	Il se place en maître du jeu mais laisse rapidement la place à un élève	Il participe , Il respecte les règles du jeu, il oralise en jouant	CONSOLIDATION : Proposer les mêmes jeux des ateliers mais avec des images de plus en plus abstraites ou en augmentant le nombre d'images.	

TRANSFERT : L'adulte doit aider au transfert par un enseignement explicite.
Il faut faire du lien entre les apprentissages à l'école et leur utilité dans la vie hors de l'école.
Le mot doit être présenté dans des contextes variés.
Faire réutiliser les mots tout au long de l'année et dans le cycle.

ANNEXES

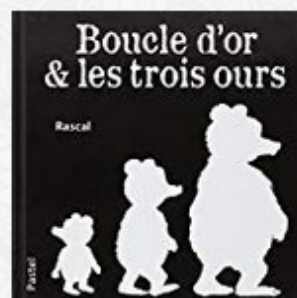
ALBUMS POUR S'ÉLOIGNER DU REEL



Le petit chaperon rouge Rascal

Ce conte très célèbre est ici proposé dans une version sans texte. Simplement en noir et blanc, et... noir et rouge... C'est le langage visuel, simple et original, qui

permet aux enfants de reconstituer les histoires... ou bien de les inventer.



Boucle d'or et les trois ours Rascal

Ce conte très célèbre est ici proposé dans une version sans texte. Simplement en noir et blanc. C'est le langage visuel, simple et

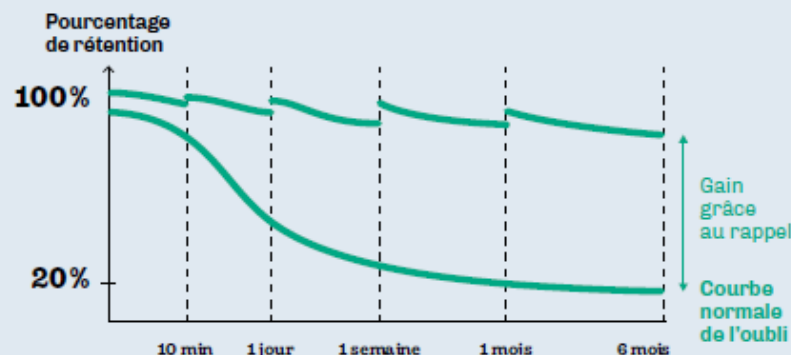
original, qui permet aux enfants de reconstituer les histoires... ou bien de les inventer.

PROCESSUS DE MEMORISATION

En résumé

- La difficulté est inhérente au processus d'apprentissage ; le développement langagier du jeune enfant est en devenir.
- Une séquence d'apprentissage peut être conçue en quatre étapes successives :
 - installer l'univers de référence ;
 - rencontrer des mots nouveaux à comprendre et à utiliser ;
 - structurer le vocabulaire en construisant des traces des apprentissages ;
 - réutiliser les mots en situation de production autonome.
- Ces situations permettent au professeur d'observer la progression des élèves en continu, à partir de grilles d'observables préalablement définies.
- Le professeur suit les progrès de ses élèves ; au cours de ses observations, consignées sur des outils spécifiques, il est en mesure de vérifier chez chacun la stabilité des acquis dans le temps.
- Le professeur sollicite les partenaires spécialisés lorsque des difficultés persistantes sont manifestes.

Ebbinghaus, psychologue allemand du XIX^e siècle¹⁷, et de nombreux chercheurs contemporains¹⁸, ont étudié la mémoire et notamment les façons d'associer les informations entre elles pour mieux les retenir. La courbe d'oubli d'Ebbinghaus montre que nous apprenons très vite mais oublions également très vite.

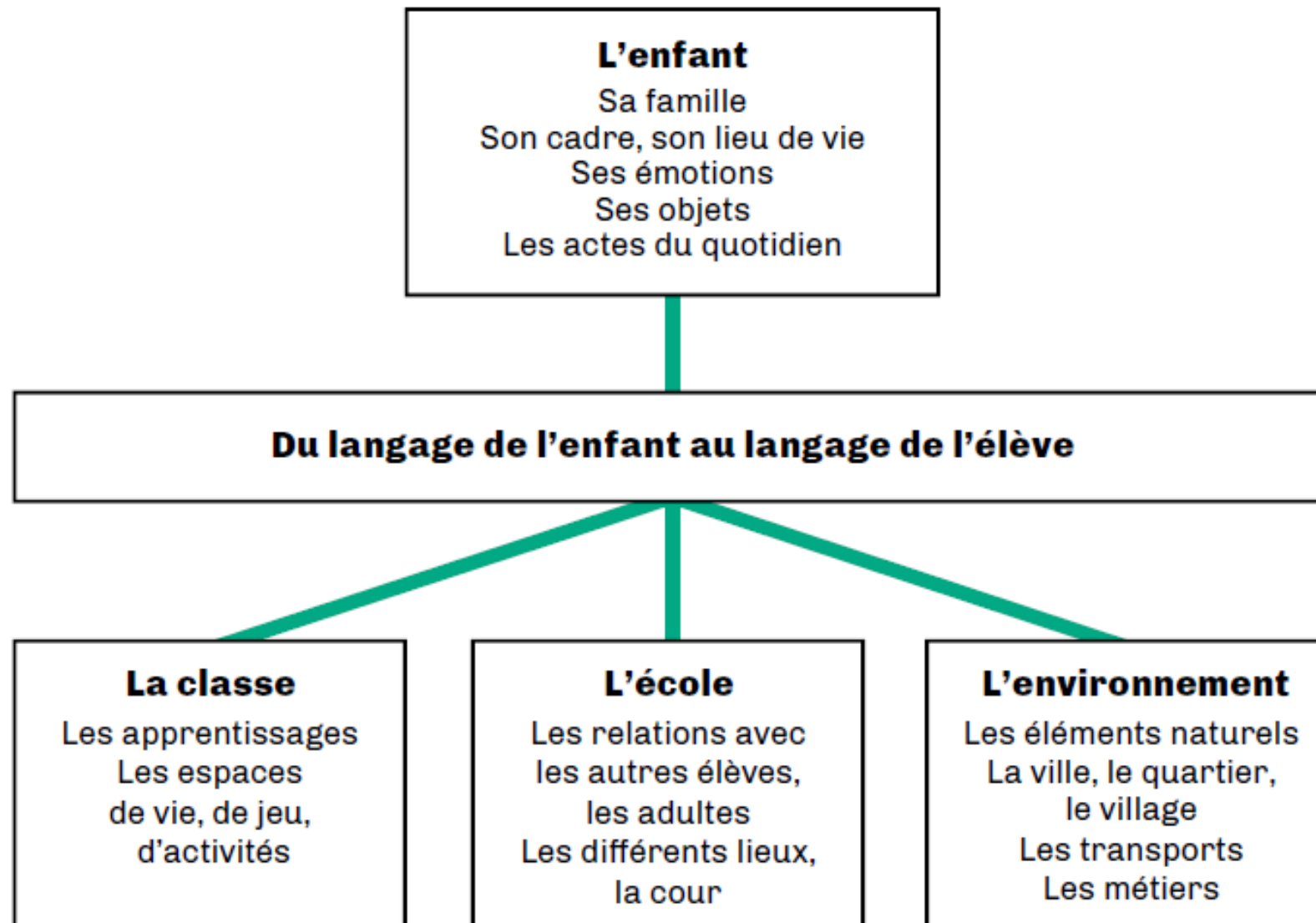


La courbe d'Ebbinghaus

Sa théorie a une incidence directe sur l'enseignement. Quand le jeune enfant étudie des mots nouveaux qui n'appartiennent pas à son lexique habituel, il les retient pendant un temps très court. L'apprentissage répété à intervalles réguliers améliore la mémorisation.

Mémoriser les mots, c'est pouvoir les réemployer et transférer à d'autres situations et contextes ce que l'on a déjà appris de certains mots et de leurs usages. Faire mémoriser les mots appris ne se limite pas à archiver leur trace sur des supports divers (cahiers, imagiers de la classe, affiches murales illustrées, boîtes à mots, guirlandes d'illustrations représentant des mots). La mémorisation du vocabulaire est facilitée par des moyens mnémotechniques multiples qui vont activer le rappel du mot dans toutes ses dimensions : sa forme sonore, son champ sémantique, ses représentations variées. Pour faciliter le rappel, le professeur évoque les contextes d'utilisation expérimentés en classe et les propriétés perceptives, fonctionnelles et catégorielles du mot. Cette mise en résonance, associée à l'utilisation des traces, réactive les mots.

THEMES A PRIVILEGIER



Des mots de classes grammaticales différentes

Pour enrichir le vocabulaire des élèves, on peut être tenté de recourir à des listes de noms. Pour autant, comme on l'a vu dans le premier chapitre, les enfants n'apprennent pas les mots isolément, mais dans le contexte de phrases elles-mêmes contextualisées.

Le choix des verbes et des adjectifs permet une approche par la phrase qui constitue une démarche plus ambitieuse syntaxiquement et lexicalement. Le verbe, en particulier, « agit » avec les autres mots. Flexible, il porte un grand nombre de déterminations importantes pour l'énonciation (temps, aspect, mode, voix).

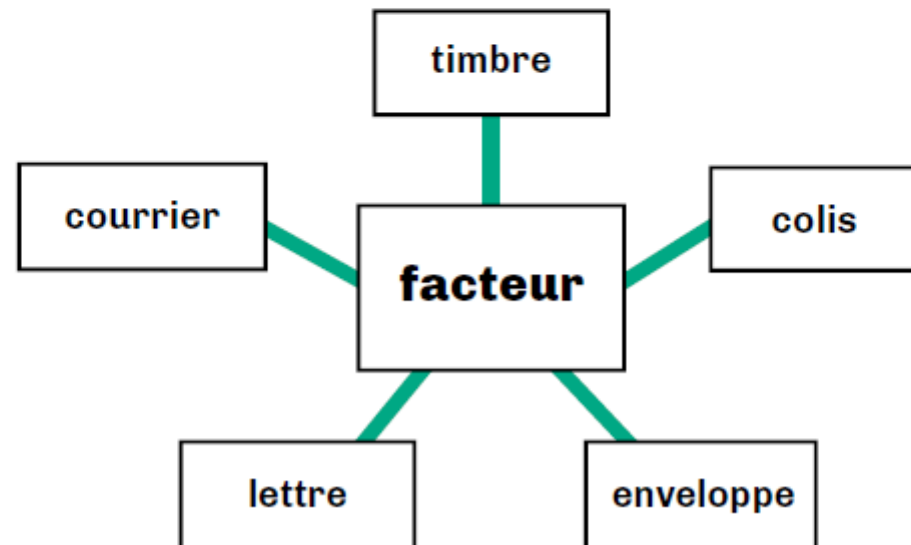
Dans le même ordre d'idées, pour augmenter la capacité de dire, il est recommandé d'aborder très tôt avec les élèves :

- les connecteurs spatiaux (à côté, dans, sous, en dessous, etc.), qui permettent à l'élève de se situer dans son environnement et de situer les objets les uns par rapport aux autres ;
- les adjectifs, qui permettent d'enrichir l'expression des sentiments et de caractériser des objets ;
- les prépositions (à, de, chez, en, pour, sans, avec, etc.).

Des outils pour structurer le vocabulaire et réfléchir sur la langue

Des classements thématiques de mots ont pour objectif de contribuer à la catégorisation des mots découverts. Parmi ces classements :

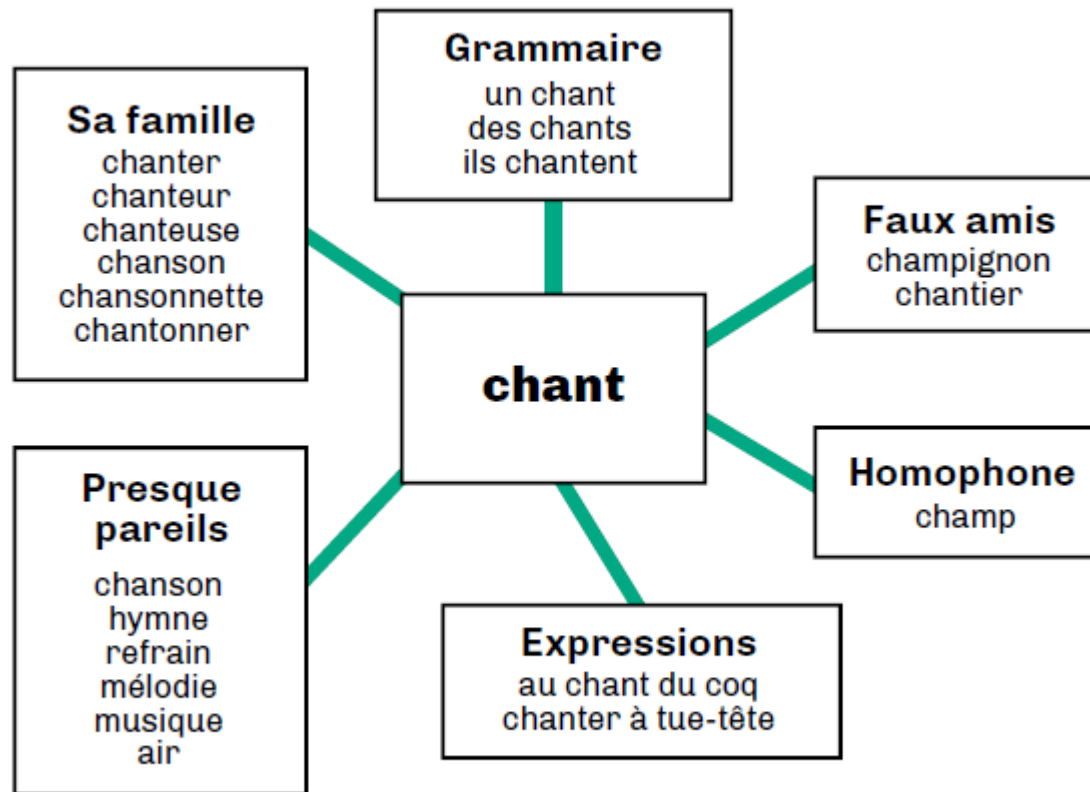
- Les fleurs lexicales permettent l'exploration régulière de champs lexicaux variés, leur enrichissement et la mémorisation d'un vocabulaire spécifique inscrit dans un réseau de sens, de hiérarchie, de morphologie.

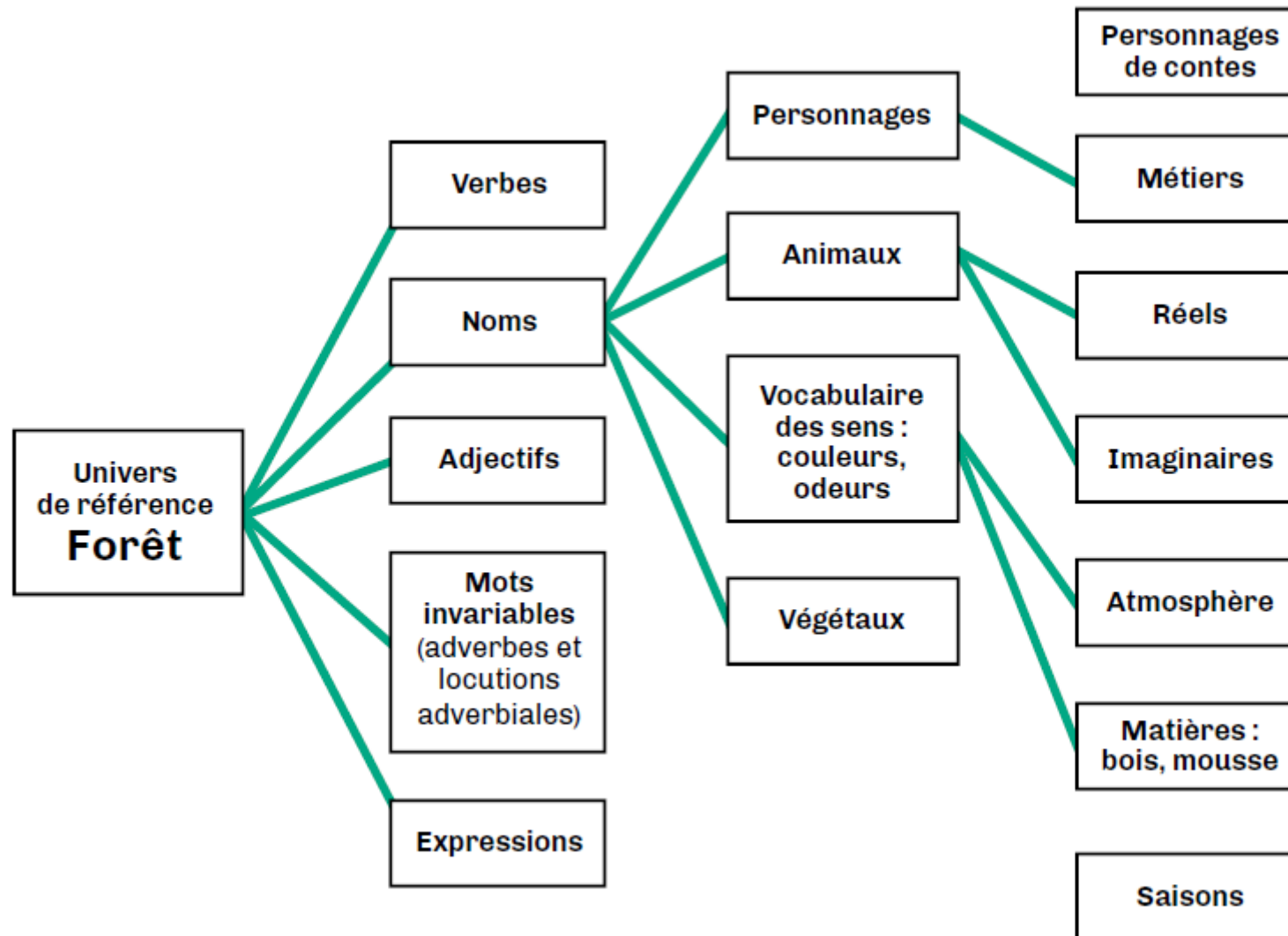


- Les maisons de familles de mots aident à observer la morphologie des mots. La préparation du professeur comprend les mots destinés à faire percevoir, exclusivement à l'oral, les parties communes à ces mots.

	ROUL	E
	ROUL	ETTE
	ROUL	ADE
	ROUL	ER
DÉ	ROUL	ER
EN	ROUL	EAU
	ROUL	EMENT
	ROUL	ER

- Les réseaux de mots sont des outils récapitulatifs pour le professeur. En voici un exemple :





EXEMPLES :

VERBES : aller, partir, revenir, avoir, faire, demander

Va-t'en, grand monstre vert !

Ed Emberley

Grand Monstre Vert a deux grands yeux jaunes,



un long nez bleu turquoise,



une grande bouche rouge avec des dents



blanches et pointues,



deux petites oreilles tordues,



des cheveux violets ébouriffés,



et une grosse tête verte effrayante ! Mais...

TU NE ME FAIS PAS PEUR !

Alors PARTEZ, cheveux violets ébouriffés !



PARTEZ, petites oreilles tordues !



VA-T'EN, long nez bleu turquoise !



VA-T'EN, grosse tête verte !



VA-T'EN, grande bouche rouge !



PARTEZ, dents blanches et pointues !



PARTEZ, grands yeux jaunes !



VA-T'EN, Grand Monstre Vert !

et

NE REVIENS JAMAIS !

Sauf si je te le demande.

Corpus à partir de l'album *Va-t'en, Grand Monstre Vert !*

Noms	Noms (parties du visage)	Adjectifs	Adjectifs de couleur
monstre	œil, yeux	grand	jaune
	nez	long	bleu turquoise
	bouche	gros	rouge
	dents	pointu	blanc
	cheveux	tordu	violet
	tête	ébouriffé	vert
	oreilles	effrayant	