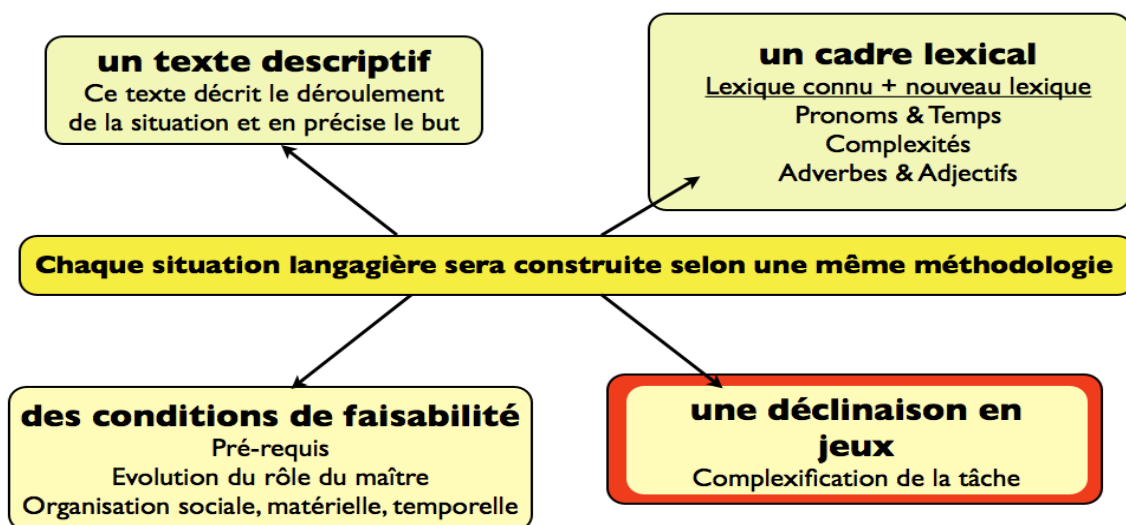


## Méthodologie de conception de situations langagières en maternelle liées à une situation artistique de référence

« Si la maternelle n'apprend pas à parler avec aisance aux enfants les plus défavorisés, ils ont très peu de chances de réussir leur scolarité, à peu près aucune d'occuper un jour leur juste place dans ce monde. » *Boisseau(2010)*

Ce document est un support pouvant servir à la conception de situations langagières pour des élèves de Petite section de maternelle. Tout au long de l'année, il pourra servir de guide au maître qui veut mener un véritable enseignement du langage oral dans sa classe de cycle 1. Nous proposons une modélisation de 7 situations langagières renouvelables sur les cinq périodes scolaires. L'enseignant pourra choisir son contenu lexical en fonction de la situation artistique lié au projet de classe et du développement langagier de ses élèves. Dans le souci de répondre aux besoins de tous les élèves, nous privilégions une entrée par une situation artistique vécue par la totalité des enfants. De cette situation, découle aussitôt une situation langagière collective visant principalement la mémorisation du lexique rencontré dans la situation artistique et sa mobilisation dans des structures syntaxiques. Enfin, nous préconisons par la suite, 6 situations langagières à mener en petit groupe homogène. Ces dernières permettent à l'élève de remobiliser le lexique rencontré et de le combiner à des structures syntaxiques nouvelles.

Ci-dessous, nous proposons une modélisation de la conception des situations langagières



*Modélisation de conception d'une situation langagière*

## Un glossaire

Nous proposons un glossaire des termes didactiques que nous employons dans la conception des situations :

### ▪ Jouer sur les variables didactiques (paramètres)

Une variable didactique est un élément de la situation dont la variation modifie le processus de résolution de la tâche que les élèves vont adopter. « *Un champ de problèmes peut être engendré à partir d'une situation par la modification de certaines variables qui, à leur tour, font changer les caractéristiques des stratégies solutions...* » Brousseau, 1982.

Dans notre cas, la trame de variables permettra de manipuler les paramètres de la situation qui la feront évoluer dans le but de proposer à l'élève une autre tâche communicative.

▪ **Les variables micro- didactiques :** Le rôle du maître ; un travail sur les connaissances acquises ou nouvelles ; la durée ; l'organisation : groupe (nombre, niveau) ; disposition des élèves ; les informations à traiter (contenu, présentation du contenu) ; les outils disponibles ; la présentation de la tâche.

▪ **La variable didactique :** Une variable didactique fait bouger les activités cognitives de l'élève. L'exemple de la situation du *livre de la comptine* : quand le maître est meneur de jeu, l'élève doit chercher l'image correspondant à la phrase énoncée par le maître : il doit comprendre la phrase ; quand l'élève est meneur de jeu, il doit énoncer la phrase correspondant à l'image : il doit énoncer une phrase claire pour être compris. Ici la variable didactique est le rôle du maître.

### ▪ La tâche : la tâche, c'est le but + les conditions

La tâche langagière sera communicative. Dans une visée actionnelle<sup>1</sup>, l'élève doit parvenir à un résultat face au problème posé. C'est son but.

Il existe 4 grands types de tâches communicatives :

- de production : parler
- de réception-compréhension : écouter et comprendre
- de médiation : expliquer, décrire, donner des consignes
- d'interaction : converser, questionner, répondre

Un exemple de tâche : pour obtenir une image, les élèves doivent la décrire parmi quatre images composées des mêmes éléments mais dont l'agencement est sensiblement différent. L'élève doit alors combiner le vocabulaire connu pour réaliser oralement une demande suffisamment explicite pour être comprise.

▪ **L'objectif en termes de compétences :** En termes de compétences, l'objectif de la situation répond à la question : Que faut-il savoir faire pour réussir ?

Ex : posséder du vocabulaire mais aussi, utiliser des complexités, des pronoms, des temps, des connecteurs.

## Principes pédagogiques des situations langagières

### ▪ Stabiliser les formats (Goigoux, 2010)

Les situations langagières ne sont pas nouvelles : elles se réfèrent à des situations ordinairement pratiquées en classe de cycle 1. Nous avons fait le choix de proposer des situations dont les caractéristiques sont connues par l'élève tant au niveau de la forme, de la structure des tâches que du matériel utilisé. Ces situations permettent à l'élève de focaliser son attention sur les apprentissages langagiers (allègement de la tâche).

Cependant, si nous en gardons les principales caractéristiques, ces situations langagières sont systématiquement détournées dans une visée d'apprentissage syntaxique.

### ▪ Proposer une constellation de tâches

---

<sup>1</sup> L'élève effectue un acte de paroles envers ses interlocuteurs.

## Méthodologie de conception de situations langagières -1 situation artistique-7 situations langagières

L'ensemble des situations a pour vocation de regrouper une constellation de tâches : tenant compte de ce que disent Denhière et Jhean Larose (2011) sur la multiplication des contextes qui permettent l'utilisation et la rencontre d'un mot, chaque situation convoque une tâche langagière différente. De la même manière, chaque situation évolue en fonction de l'étayage du maître : ce qui implique que la tâche de l'élève évolue aussi.

### ▪ Proposer des tâches à forte valence communicative

Toutes les situations ont une forte valence communicative : Joole (2011) propose une démarche transposée qui incite à la découverte du mot au cours d'une activité (une situation fonctionnelle) et à sa réutilisation immédiate et répétée en situation de véritable production orale. C'est pourquoi nos situations sont systématiquement communicatives.

### ▪ Prioriser la syntaxe

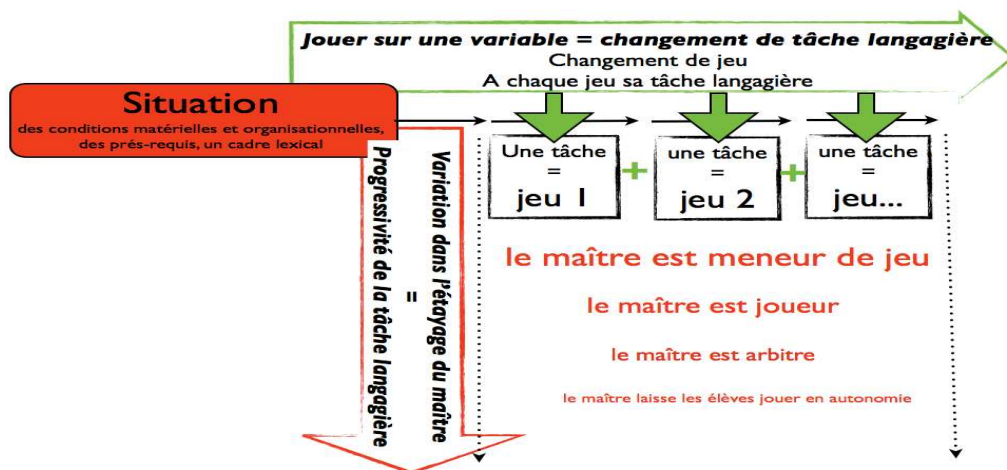
Les situations par une manipulation du lexique convoquent la syntaxe qui doit être la priorité du pédagogue du langage (Boisseau 2010).

### ▪ Identifier et expliciter précisément la tâche de production

En nous référant à Joole (2011), nous attachons une importance au choix et à l'identification précise de la tâche de production qui conditionne les unités lexicales à étudier. Les situations sont conçues à partir de l'identification de la tâche de production orale.

### ▪ Différencier

- **Faire évoluer la situation** : chaque situation est évolutive : elle est construite suivant les caractéristiques d'un jeu connu de l'enfant. La manipulation de la trame de variance nous permet de décliner la situation en plusieurs jeux. Ces jeux remobilisent chaque fois le lexique connu dans une tâche langagière nouvelle et plus complexe. Le matériel utilisé par les jeux d'une situation ne change pas. (*Voir schéma ci-dessous : Différencier par la tâche et le rôle*).
- **Variation le rôle de l'élève** : chaque jeu est progressif : la variation du rôle du maître fait varier le rôle de l'élève et ainsi évoluer la tâche qui lui est adressée (*Voir schéma ci-dessous : Différencier par la tâche et le rôle*).



*Différencier par la tâche et le rôle*

▪ **Adapter une progression organisée**

Les situations langagières suivent une progression organisée selon les travaux de Boisseau

Progression du cadre lexical en référence aux travaux de Boisseau			
<b>Pronoms à partir de il/è</b>	i/è...on <b>il/elle ils/elles</b>	i/è...on il/elle/ils/elles <b>je/tu</b>	i/è...on/il/elle/ils/ elles/je/tu <b>NOUS/VOUS</b>
<b>Temps à partir de l'infinitif</b>	présent futur aller passé composé	alternance passé composé/imparfait imparfait plus que parfait futur aller dans l'imparfait	Début des conditionnels début du futur simple
<b>Complexités à partir de 2 mots de 2 syllabes</b>	Pn + Gv présentatif +Gn Pn+Gv enrichi pour + infinitif  parce que pour+infinitif	<b>pour que qui, que relatif où</b>	qu'est-ce que pour que'comme quand gérondif  qu'/que relatif
<b>2 ans</b>	<b>3 ans</b>	<b>4 ans</b>	<b>5 ans</b>

Sophie Bonnet Conseillère pédagogique départementale en arts visuels 16

**Des principes d'action**

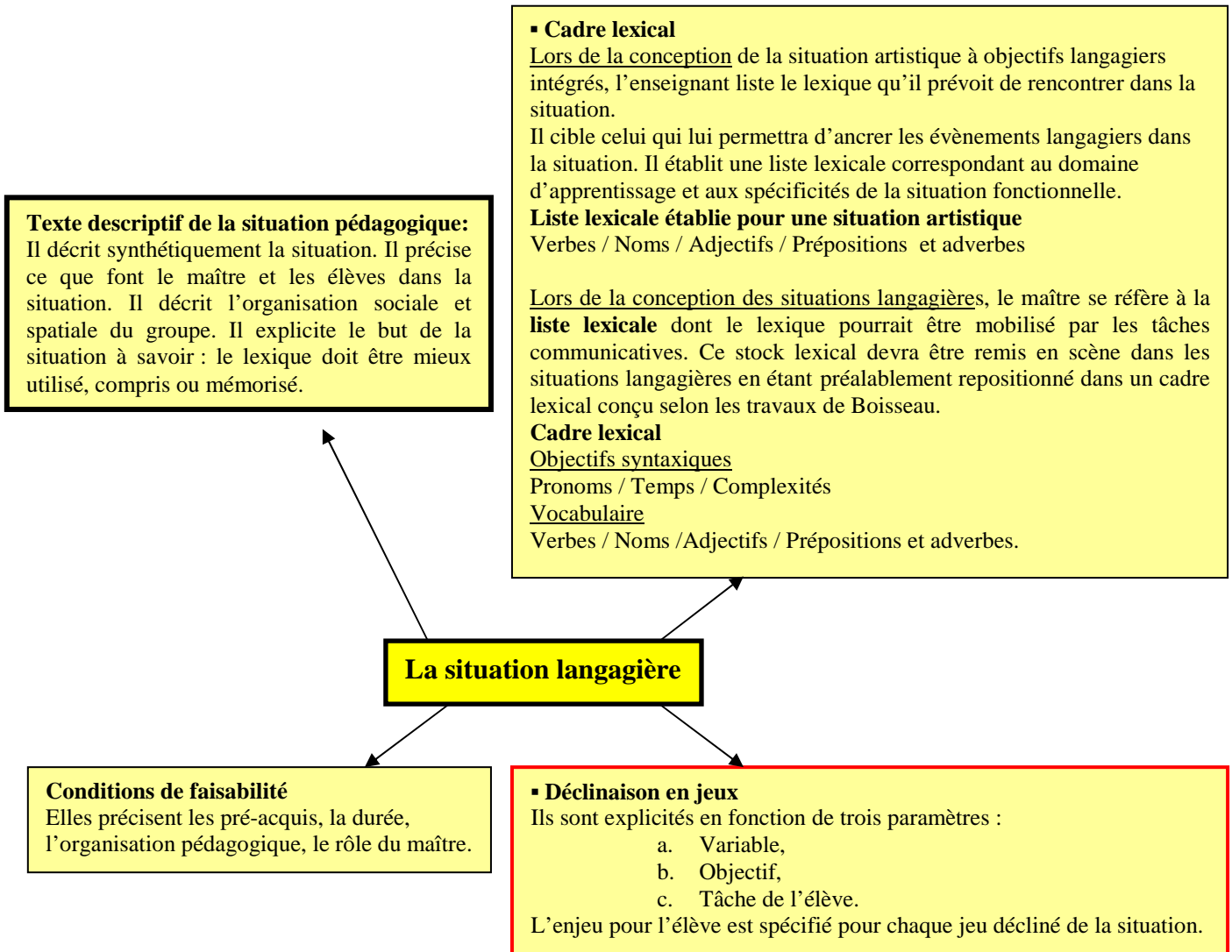
- Le maître place ses élèves en arc de cercle ou en face du meneur de jeu.
  - Le maître constitue des groupes homogènes en croisant deux paramètres :
    - le niveau de langage de l'élève
    - sa capacité à oser prendre la parole.
  - Le maître joue avec ses élèves puis assure des rôles différents qui conditionnent des rôles différents pour les élèves:
    - il est meneur de jeu : il explique et s'assure que tous ont compris, il se fait la voix des élèves en difficulté ;
    - il est joueur mais laisse sa place de meneur de jeu à un élève : il régule les règles du jeu et rappelle les exigences liées à la tâche ;
    - il est arbitre : hors du jeu, il régule parfois le tour de parole, il évalue.
- Ce changement de rôle engendre un changement de rôle chez les élèves. Ainsi, on assiste à une évolution de la tâche adressée à l'élève.
- Le maître évalue et opte pour une différenciation afin d'éviter la mise en échec d'un élève ; il peut :
    - familiariser l'élève au jeu, prévenir l'élève que son tour de jeu arrive,
    - adapter la situation en jouant sur les variables didactiques (ex : utiliser un outil médiateur qui permet de revenir à la manipulation) ;
    - laisser le temps de la réflexion : laisser le temps à tous les élèves de trouver la solution et d'oser la dire.

\* Pour les élèves en difficulté, le maître formule ou reformule l'action de l'élève en difficulté :

« Commenter les actions successives des enfants notamment ceux en difficulté est une excellente occasion de les exposer aux formes complexes les plus faciles d'accès et de les inciter ainsi à les utiliser eux-mêmes. » *Boisseau, p42.*

## En résumé

Chaque situation langagière est conçue sur la base d'une structure commune à toutes les situations.



**Chaque situation se réfère à un cadre de référence visant à mesurer la pertinence de la conception de la situation**

Nous proposons un cadre de référence dans lequel les situations langagières doivent s'inscrire :

- Les mots rencontrés dans la situation artistique au moment des événements langagiers doivent être réutilisés ;
- Les situations doivent comporter une forte valence communicative ;
- Les situations doivent être ludiques ;
- Les situations doivent permettre de mieux comprendre le lexique, de mieux l'utiliser et de mieux le retenir ;
- Les tâches doivent permettre d'utiliser les mots de la liste lexicale établie au sein de structures syntaxiques.
- Les situations langagières (mise à part S1) se déroulent avec une répartition d'élèves en petits groupes homogènes.