

PRÉSENTATION DES RESSOURCES D'ACCOMPAGNEMENT

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUS LES DOMAINES
GRAPHISME ET ÉCRITURE
JOUER ET APPRENDRE



SUR LE SITE DE L'INSPECTION

POUR CHAQUE RESSOURCE D'ACCOMPAGNEMENT : UNE FICHE DE SYNTHÈSE

- Le titre de la ressource
- Un lien
- Des mots – clés
- Des questions et des réponses référencées



Ressources maternelle
Graphisme et écriture
Le graphisme à l'école maternelle
Repères de progressivité



Partie I.4 – L'oral

Organiser la classe pour favoriser les interactions langagières

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Langage/42/1/Ress_c1_langage_oral1.4_456421.pdf

Mots-clés : contexte favorable – réguler – ateliers autonomes – espaces d'échanges – différencier – espaces aménagés



Question	Nature du document				Références Pages
	Ecrit	Vidéo	Photos	Tab.	
Comment créer un contexte favorable aux interactions langagières ?	x				p.4-5
Comment réguler les prises de parole dans la classe ?	x				p.5-6
Comment organiser des ateliers autonomes dans la classe ?	x				p.7-8
Comment gérer et aménager des espaces d'échanges oraux dans la classe ?	x				p.8 à 10
Comment différencier en aménageant des espaces dans la classe ?	x	x	x		p.10 à 16

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

L'ORAL

ÉLÉMENTS SAILLANTS

APPRENDRE À DÉCRIRE

Une vidéo : [les jeux de devinettes en PS](#), à partir des albums d'Emile Jadoul

Extrait vidéo "Réseau d'albums autour d'un auteur-illustrateur : Emile Jadoul"



Langage oral – activités ritualisées

L'oral travaillé dans les situations pédagogiques régulières

ORGANISER SA CLASSE POUR FAVORISER LES APPRENTISSAGES LANGAGIERS AUTONOMES ET ACCOMPAGNÉS DANS TOUS LES DOMAINES

- Manipulation et construction



Organiser la classe pour favoriser les interactions langagières

DES INDICATEURS DE PROGRÈS

Indicateurs de progrès

	Comportements observables lors de la mise en place d'un apprentissage de l'oral	Indicateurs de progrès dans le cycle L'enfant...
Statut des locuteurs	<p>En dehors du jeu libre (et parfois en jeu libre), l'enfant ne s'autorise pas à prendre la parole sur la parole des pairs dans les différentes situations construites (rassemblement/ateliers...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfant timide • Enfant ayant peu de confiance en lui restant muet ou fuyant l'échange <p>L'enfant monopolise la parole, n'accepte pas la coopération et prend la parole dès qu'il le peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfant leader 	<p>Se décentre de l'enseignant au profit du groupe de pairs.</p> <p>A besoin de l'étaiyage de l'enseignant pour avoir le statut de locuteur et/ou interlocuteur dans le groupe.</p> <p>Accepte de jouer le rôle de locuteur donné par l'enseignant (expliquer/décrire/raconter...) face des interlocuteurs souhaitant l'échange.</p> <p>Accepte de partager la gestion de la conduite discursive orale (expliquer/décrire/raconter...) avec ses pairs : se reconnaît comme locuteur et interlocuteur au sein d'un groupe.</p> <p>Se reconnaît le statut de « monogérer » une séquence complète de la conduite en jeu dans le dispositif donné par l'enseignant (atelier, synthèse, rassemblement).</p>
Prise en compte des interlocuteurs	<p>Dans les moments d'échanges, l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ne regarde pas ses interlocuteurs mais regarde l'enseignant ; • ne prend pas en compte ce qui a été dit ; • redonne des informations déjà données. 	<p>Regarde son interlocuteur – quitte le regard de l'enseignant.</p> <p>Prend en compte son interlocuteur dans le système d'énonciation (<i>tu...</i>).</p> <p>Module sa voix, modifie sa diction pour se faire entendre de son interlocuteur : articule plus nettement, parle plus fort ou moins fort.</p> <p>Répète – insiste – transforme - adapte, reformule le message pour être pris en compte et compris de son interlocuteur.</p> <p>Choisit un lexique adapté à son interlocuteur.</p> <p>Prend en compte ce qui a été dit – partiellement.</p> <p>Tient compte du point de vue, des réactions de son interlocuteur pour gérer la conduite discursive en jeu. Modifie sa stratégie en cours d'entretien (plus offensif, plus complice, plus doux...).</p>

L'oral – Tableaux d'indicateurs

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

LE GRAPHISME

ÉLÉMENTS SAILLANTS

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES DE L'APPRENTISSAGE

Les étapes de l'apprentissage

1. Découvrir

Instaurer des situations motivantes de découverte des formes, lignes ou motifs (dans les dessins libres, dirigés ou dans des [références culturelles](#)): les observer, décrire, reconnaître, comparer.

2. S'entraîner

Procéder avec les élèves à l'**analyse** des productions et proposer de reproduire des formes connues ou choisies.

3. Consolider

Engager la comparaison des **procédures de réalisation** de chacun, essa la plus pertinente.

Renouveler les essais en respectant la procédure choisie pour réguler.

4. Réinvestir




Proposer des **situations** nombreuses **et variées** pour consolider le geste explorer de nouvelles organisations spatiales et compositions.

5. Perfectionner

Proposer des situations de transformations de formes, portant sur des critères (couleurs, positions, taille, etc...)

1.2. Etape 2 : S'entraîner




En maternelle, les apprentissages doivent toujours s'ancrer dans l'action concrète, avant de pouvoir se traduire par des exercices plus formalisés. Les enfants doivent être engagés dans des situations où ils ont à faire des choix, à élaborer une réflexion, et non à appliquer ipso facto une consigne ou à reproduire des formes pré établies. Les choix permettent à l'enfant de se situer dans ses apprentissages et son propre parcours.

Phase 1	Phase 2	Phase 3
<p>Reproduire librement : La ou les formes découverte(s) sera(ont) reproduite(s) par chacun dans de nouvelles tâches sur des supports variés, notamment sur des pistes graphiques de grande surface à usage collectif (tableau noir, grands panneaux de papier placés sur un mur ou sur un chevalet...) avec différents outils.</p>	<p>Constituer un recueil : L'enseignant collecte les formes découvertes par les élèves afin de constituer un répertoire graphique qui s'enrichira au cours du temps par apport d'autres motifs créés par les élèves ou découverts sur des œuvres.</p>	<p>Renouveler les essais : A partir du recueil de formes issues des temps d'entraînement antérieur pour consolider le geste et les tracés.</p>
		

DES REPÈRES DE PROGRESSIVITÉ DANS TOUTES LES SECTIONS



Écritures de légendes au pinceau pour une exposition (en fin d'année scolaire)

Périodes 1 et 2	Périodes 3 et 4	Période 5
<p>Période 1 : septembre /octobre L'enseignant écrit sous les yeux des élèves, le prénom puis des légendes des dessins. Il écrit régulièrement au tableau des mots correspondant à l'actualité des projets ou choisis par les enfants tout en donnant quelques éléments d'explication sur la transformation de l'oral en écrit.</p> <p>Période 2 : novembre/ décembre L'enseignant travaille avec des petits groupes d'élèves sur un mot à écrire collectivement : les élèves tracent directement le mot sur une ardoise puis une feuille.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - S'essayer puis s'entraîner à écrire son prénom. - S'essayer puis s'entraîner à copier d'autres mots correspondant à l'actualité des projets ou choisis par les enfants (prénoms, nom d'un héros, d'objets usuels ou d'événements...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Normaliser la forme des lettres. - Réguler la hauteur (proposer différents interlignes). - S'essayer à écrire tout d'abord des locutions, puis lorsque c'est possible, des petites phrases. 

Graphisme et écriture
Repères de progressivité

DES EXEMPLES DE SÉQUENCES DE LA PS À LA GS

Variation Support, Matière, Outil, Geste



Par des installations ou des détournements d'objets

JOUER ET APPRENDRE

ÉLÉMENTS SAILLANTS

DU JEU LIBRE AU JEU STRUCTURÉ... COMMENT ?

Des [vidéos...](#)

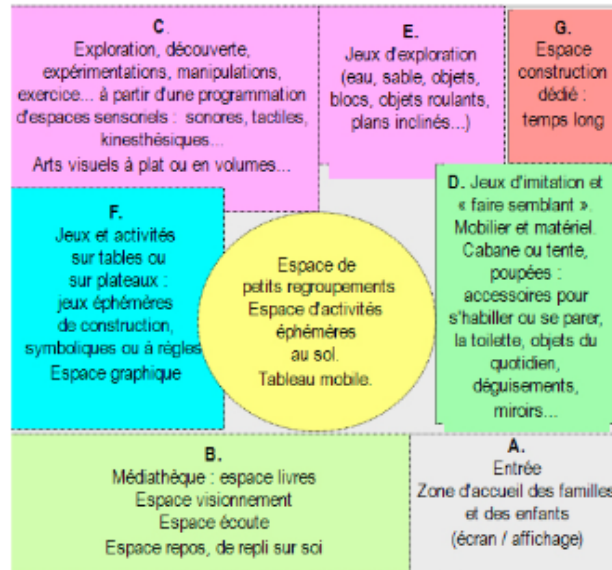


DES EXEMPLES D'AMÉNAGEMENT DE LA CLASSE ADAPTÉS À TOUS LES ÂGES

Classe de 3 à 4 ans

Entre 3 et 4 ans, les apprentissages sont principalement de type informel et sont acquis au cours de jeux libres et de premiers jeux structurés. L'enfant consacre progressivement un temps plus important aux jeux symboliques et aux jeux de construction.

Plan 2 : proposition indicative pour une petite section



L'espace « moteur » s'est progressivement réduit par rapport à ce qu'il est pour des enfants de 2 à 3 ans, pour céder la place aux jeux d'exploration et aux jeux symboliques. Les premiers occupent une place importante, consacrée principalement à la découverte des matières et des objets par l'intermédiaire du système sensoriel (C).

Le matériel est introduit selon une programmation harmonisée avec les autres sections de l'école. En E, une organisation matérielle particulière permet de favoriser la manipulation de matières granuleuses ou de liquides.

L'espace G permet aux enfants d'effectuer des constructions plus ambitieuses et de les laisser en place jusqu'à leur aboutissement. Des supports d'expositions ou d'affichages sont prévus pour garder une trace des réalisations.

En D, un espace cohérent est consacré aux jeux symboliques ou d'imitation. Ceux-ci peuvent communiquer.

DÉROULEMENT D'UNE SÉANCE DE JEU STRUCTURÉ

Tableau 2. Exemple de déroulement d'une séance de jeu structuré M.A.R.T

Étapes	Durée	Action
Mise en situation	1 à 3 mn	<p>Rituel de regroupement. L'enseignant informe les enfants que la séance de jeu va débiter. Il donne les consignes de déroulement du jeu ou leur explique la règle en montrant un exemple accompagné par un discours approprié (l'exemple donne du sens au langage). Il invite les enfants à formuler leurs remarques. Il donne ou fait donner le signal de début.</p> <p><i>Dans le cas d'un objectif d'apprentissage explicite S2, possibilité d'insérer une phase réflexive au cours de laquelle l'enseignant amène les enfants à anticiper, c'est-à-dire à évoquer comment ils envisagent de procéder au cours de la phase de jeu.</i></p>
Action : jeu ou phases de jeu	5 à 15 mn	<p>La phase de jeu peut prendre 2 formes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeu structuré simple S1 (sans objectif d'apprentissage explicite) : avec participation de l'adulte qui montre, mène ou fait mener le jeu (jeu de construction, jeu de société, jeu de doigts, de mains, de mots, jeu collectif ou coopératif...). • jeu avec objectif d'apprentissage explicite S2 : jeux de construction, à règles, de scénarisation avec, si nécessaire, de brefs temps d'arrêts destinés à des pauses réflexives.
Retour sur action	2 à 5 mn	<p>Rituel de regroupement. L'adulte invite les enfants à manifester leurs impressions. Dans un langage simple, il leur indique ce qu'ils ont appris en jouant et valorise leurs réussites.</p> <p><i>Dans le cas d'un objectif d'apprentissage explicite S2 : l'enseignant amène les enfants à expliciter ce qui leur a permis de réussir, et comment ils ont procédé ; il le reformule ensuite clairement.</i></p>
Trace		<p>Il est recommandé d'inviter les enfants à choisir la trace qu'ils souhaitent conserver pour se souvenir de ce qu'ils ont appris, et de s'assurer qu'ils en connaissent la localisation dans la classe (affichage, cahier de vie...).</p> <p><i>Dans le cas d'un objectif d'apprentissage explicite S2 : la conservation d'une trace matérielle ou visuelle, favorise les ré-activations en mémoire et maintient un souvenir concret de la situation de réussite. Celle-ci sera alors plus facilement mobilisable pour la mise en situation d'une nouvelle séance d'apprentissage.</i></p>

QUELS JEUX POUR QUELS ÂGES ?

Le tableau 3 présente les jeux privilégiés des enfants selon leur tranche d'âge, ainsi que leur progression dans leur processus de socialisation. Des variations peuvent apparaître en fonction des origines socio-culturelles ou du sexe de l'enfant.

Tableau 3 : jeux de l'enfant selon les tranches d'âges

	Jeux de l'enfant selon les tranches d'âges (valeurs indicatives)
2 à 3 ans	<p>L'enfant joue essentiellement en parallèle. De premières interactions apparaissent dans des jeux « pour offrir » ou des jeux d'alternances – « à toi, à moi » -.</p> <p>Exploration / exercices : il aime grimper, s'équilibrer, se déplacer ; il aime tirer, pousser, déplacer des objets ; manipule de petits objets ; il apprécie particulièrement de jouer avec l'eau et le sable ; il aime répéter des actions simples (transport, déplacement manipulation, chute d'objets, interactions...) ; il produit des tracés simples ; il monologue, il aime répéter de petites phrases et des rythmes simples (comptines, chansons, phrases entendues dans une histoire...).</p> <p>Symbolique / imitation : il commence à imiter les actions qu'il a observées chez ses proches (imitation différée).</p>
3 à 4 ans	<p>Collaboration : l'enfant est capable de jouer avec 2 à 3 pairs, de lier des relations d'amitié et de faire preuve d'humour.</p> <p>Il s'exprime à la première personne (affirmation du « je ») et s'inscrit dans des échanges.</p> <p>Exploration : il manipule les matières, les objets ; il prend progressivement conscience de certaines de leurs fonctions ; il réalise des tracés simples.</p> <p>Symbolique : il imagine et joue des histoires, il donne un rôle aux objets (fonction symbolique), il se déguise...</p> <p>Construction : il juxtapose, empile, emboîte, pour assembler ou construire à plat ou en volumes, en utilisant des blocs de formes diverses, ou des objets communs (boîtes, emballages, bobines, rouleaux, etc.).</p> <p>A règles : il imagine des règles de jeux (spontanées ou arbitraires) ; il apprécie les premiers jeux à règles simples (memory, loto) ; comprend le principe du « tour de rôle ».</p>