

Le langage dans les situations d'apprentissage, domaine de la logique.

D'après les travaux de :

- Joël Briand (Collection Euro-math)
- Philippe Boisseau (Enseigner la langue orale en maternelle)
- Alain Mercier (INRP sciences de l'éducation)
- Roland Charnay (Cap math...)
- Jocelyne Giasson (Université Laval au Québec)
- Michel Fayol (Université de Clermont-Ferrand)
- Céline Potente (mémoire CAFIPEMF)

Plan

Objectifs et détour par les programmes
Quelles situations mettre en place ?
Comment aider les élèves ?
Parallèle avec la lecture d'albums.
Exemples de jeux (de la PS au CP)

Plan : point 1

Objectifs et détour par les programmes

Quelles situations mettre en place ?

Comment aider les élèves ?

Parallèle avec la lecture d'albums.

Exemples de jeux (de la PS au CP)

L'objectif :

Le jeu comme support d'apprentissage langagier et mathématique pour produire un discours centré sur :

- la stratégie
- le déroulement chronologique.

Pour améliorer la cohésion et la cohérence orales.

Deux définitions :

Procédure : Façon de procéder

Stratégie : Art de planifier et de coordonner des actions

Préambule cycle 2 programmes 2008

L'apprentissage des mathématiques développe l'imagination, la rigueur et la précision ainsi que le goût du raisonnement. [...]

L'acquisition de mécanismes en mathématiques est toujours associée à une intelligence de leur signification.

Programmes 2008 de l'école maternelle, constats généraux.

- Le programme est souvent exprimé en termes de compétences à conquérir :
 - Expliquer en situation de jeu et dans les activités de divers domaines.
(à partir de la M.S.)

Programmes 2008 de l'école maternelle, constats généraux.

Apparaît un début de programmation syntaxique

PS : - utiliser le pronom « je »

- produire des phrases correctes même courtes

- MS : - utiliser les prépositions les plus fréquentes (à, de, dans, par, pour, sans, en, avec, vers, sous...)

- produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites

Programmes 2008 de l'école maternelle, constats généraux.

Apparaît un début de programmation syntaxique

- GS : - utiliser les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur
 - utiliser à bon escient « parce que »...

Programmes 2008 de l'école maternelle, constats généraux.

Travailler trois domaines :

- la diversification de ses pronoms,
- la construction de son système des temps,
- la complexification de ses phrases.

Programmes 2008 de l'école maternelle, constats généraux.

- Choisir des supports contextualisants
- Définir le rôle de l'enseignant
- Privilégier une entrée, des critères

Prog 2008: « Découvrir le monde » : Quelques constats locaux

On y trouve des recommandations
langagières :

- Anticiper,
- Prévoir,
- Développer une pensée rationnelle

Programmes 2008 de l'école maternelle, constats généraux.

- On lit dans le « chapeau » des programmes 2008 :
 - s'adapter au développement personnel de chaque enfant
 - éviter tout apprentissage prématuré.
 - encourager les tentatives enfantines
 - reformuler ses essais pour lui faire entendre des modèles corrects

Programmes 2008 de l'école maternelle,
constats généraux.

« Lui faire entendre des modèles corrects »

On comprendra ici une reformulation
de ses propos améliorée tout en
restant à sa portée.

Programmes 2008 de l'école maternelle, constats généraux.

« Lui faire entendre des modèles corrects »... Un élève de MS tente de formuler une pensée complexe :

- Elle fermait bien sa porte pour... pour qui...
Pour... Comme ça, i pouvait pas rentrer, le renard.
(1)
- Elle fermait bien sa porte pour **qu'i(1) (ne) rentre pas**, le renard. (2)
- Elle fermait bien sa porte pour que le renard ne rentre pas. (3)
- Elle fermait bien sa porte pour que le renard **ne** rentre pas. (4)

Programmes 2008 de l'école maternelle,
constats généraux.

« Lui faire entendre des modèles
corrects »... **MAIS** ...

La petite poule fermait bien sa porte.

Le renard ne pouvait pas rentrer.

... sera à éviter

Plan : point 2

Objectifs et détour par les programmes

Quelles situations mettre en place ?

Comment aider les élèves ?

Parallèle avec la lecture d'albums.

Exemples de jeux (de la PS au CP)

Quelles situations mettre en place ?

- Entrer dans l'action : en évaluer l'échec ou la réussite, auto-validation.
- Recommencer l'action : pour vérifier, pour explorer de nouvelles possibilités...

Quelles situations mettre en place ?

- formuler leur stratégie (action)
- satisfaire aux 2 critères précédents.
- validation opératoire des formulations.
- « Dimension technologique ».

Quelles situations mettre en place ?

- Débattre pour valider.
- Validation des stratégies par leur pertinence pour l'action (action)

Quelles situations mettre en place ?

- En tutelle, la verbalisation sera plus présente... Mais préserver des moments où le jeu prime (trouver l'équilibre)

- L'effet contrat

"L'enfant répond-il à la question, ou à la personne qui pose la question ?"

Quelles situations mettre en place ?

- Le jeu pour s'appropriier la situation.
- Privilégier l'action de l'élève : il cherche sa propre méthode.
- Attention à la perte de sens qui induit le repli sur la forme, sans contenu.

Plan : point 3

Objectifs et détour par les programmes

Quelles situations mettre en place ?

Comment aider les élèves ?

Parallèle avec la lecture d'albums.

Exemples de jeux (de la PS au CP)

Aider les élèves

Diversité des procédures et des méthodes :

- résolution pratique
- résolution par le dessin
- résolution personnelle
- résolution par des calculs
- résolution mathématique experte

**L'élève doit comprendre qu'il a le droit
de choisir sa procédure**

Aider les élèves

- Donner le cadre sans confiner
- L'enseignant a un rôle délicat :
« de simples chiquenaudes »

Aider les élèves

- Encourager l'anticipation
- Partage et « mise en commun »
- Centrer l'attention
- Savoir sur quoi je peux agir.
- Rendre la prise de pouvoir explicite
- Préférer « l'essai contrôlé » au tâtonnement.

Aider les élèves, assurer le suivi.

- Importance de la trace

Aider les élèves, assurer le suivi.

- La mise en mots... De bons « compreneurs » peuvent être de mauvais « expliqueurs »...
- Généralement, ces élèves montrent, et ça leur suffit.

Aider les élèves, assurer le suivi.

- Mais au début, qu'est-ce que tu as vu ?
- Représenter pour faciliter l'imagerie mentale.
- fournir les connecteurs si nécessaire : donc... parce que... et si...

Aider les élèves, assurer le suivi.

- Suivre l'ordre chronologique, tout en assurant une gestion de la cohérence.
- Développer la représentation analytique des actions, et des capacités langagières **construites** et **fonctionnelles**.

Plan : point 4

Objectifs et détour par les programmes

Quelles situations mettre en place ?

Comment aider les élèves ?

Parallèle avec la lecture d'albums.

Exemples de jeux (de la PS au CP)

Parallèle avec la lecture d'albums

- Deux axes : comprendre et mémoriser...
- Entraînement à l'imagerie mentale.
- Production **consciente** d'images mentales.

Parallèle avec la lecture d'albums

- Des mots pour mieux imaginer les personnages, les lieux.
- Verbaliser ce que j'imagine.
- Recourir au dessin.

Parallèle avec la lecture d'albums

- L'importance des consignes.
- Amener les élèves vers l'organisation des informations → « Faute de trier, on essaie de tout garder ».
- Insister sur l'exactitude nécessaire.
- L'aider à tenir en mémoire le but fixé.

Parallèle avec la lecture d'albums

- Les premiers échanges sont à soigner particulièrement.

Parallèle avec la lecture d'albums

- On attachera beaucoup d'importance au respect de la chronologie (cohérence, sens).
- Mais on remarquera tout ce qui met du lien (cohésion, forme) ----->
causalité, conséquence, mise en opposition, temporalité, relation logique, dépendance...

Parallèle avec la lecture d'albums

- Raconter une histoire connue, c'est donc l'assimiler, la faire sienne.

Parallèle avec la lecture d'albums

- L'interactivité de la production verbale en situation dialogique a pour avantage que l'émetteur dispose d'informations en retour (feed-back, réactions de l'interlocuteur).
→ Facilitateur de langage.

« Comment s'assurer que les élèves voient dans ces activités des occasions d'apprendre ? »

Fiche 18 des «évaluations 2010 : S'appropriier le langage

Comprendre une histoire lue par l'enseignant : la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; situer les protagonistes de manière explicite.

Item 1 : Raconter en utilisant des **enchaînements chronologiques**

Item 2 : Raconter en respectant les **enchaînements logiques et en utilisant des **connecteurs de logique** (car, donc, alors, parce que,)**

Item 3 : Situer les protagonistes de manière explicite

Item 4 : Comprendre et utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur

Item 5 : Produire des phrases complexes correctement construites

Item 6 : comprendre et utiliser un vocabulaire pertinent

Exemples d'albums : « Plouf ! »

« L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau »

Plan : point 5

Objectifs et détour par les programmes

Quelles situations mettre en place ?

Comment aider les élèves ?

Parallèle avec la lecture d'albums.

Exemples de jeux (de la PS au CP)

Vidéo de Plouf