

FICHE ACTION : LES SACS À PARLER

Compte-rendu d'une activité menée par Mme Marie-Claire Simonin, professeure des écoles, école maternelle Cologne (REP+), Besançon

OBJECTIFS

- Comprendre et utiliser du vocabulaire du quotidien
- Maîtriser un champ lexical spécifique
- Produire en interaction un oral spécifique pour agir sur autrui
- Respecter les règles d'un jeu à plusieurs et les tours de parole
- Établir un lien avec les langues premières (traduction) par le biais de l'imagier numérique plurilingue
- Mémoriser des mots et des schèmes syntaxiques
- Développer des compétences d'entraide et de tutorat pour réinvestir du lexique en contexte

ÉMERGENCE DE LA PRATIQUE ET APPUIS THÉORIQUES

Un imagier est une collection d'images (dessins ou photos) présentant des objets, animaux, personnages isolés ainsi que le mot qui les caractérise. Il est généralement destiné aux enfants car il leur permet de prendre conscience du monde qui les entoure.

A l'école, les imagiers sont un outil important de l'apprentissage du lexique par les petits; ils sont également couramment utilisés dans l'apprentissage de la langue par les allophones. (voir imagiers dans différentes langues sur le site du CASNAV de Strasbourg).

J'en utilise régulièrement en vue de l'acquisition du vocabulaire en rapport avec les thèmes étudiés. Pour faire en sorte que ces acquisitions puissent être entretenues et renforcées, les imagiers sont mis à la disposition des enfants et rangés dans des sacs en tissu dont l'allure permet d'identifier immédiatement le thème des images qu'ils contiennent.

L'enfant apprend à parler en interaction avec l'adulte, dans de multiples interactions au quotidien pendant des années. Une des difficultés de l'apprentissage de la langue dans le contexte d'une classe, c'est qu'un seul adulte, l'enseignant, deux au mieux avec l'ATSEM, se doit d'interagir efficacement avec 25 enfants.

Alors comment pallier à ce manque de relations duelles? Même en privilégiant certains élèves dont les besoins langagiers sont plus importants, cela risque d'être insuffisant. J'ai alors essayé d'imaginer des activités qui se font d'abord avec l'adulte, mais qui très vite peuvent se faire seul ou à plusieurs dans des moments qui vont permettre de réinvestir, répéter, entraîner les compétences langagières. Le sac en utilisation autonome est censé démultiplier les occasions d'écoute et de production. En favorisant l'étyage par les pairs et l'auto-apprentissage.

L'acquisition du vocabulaire

A quelles conditions se fait-elle ? Un mot ne s'acquiert pas « isolé » : il se mémorise dans des contextes (des discours et des situations qui ont du sens pour l'enfant), dans des tournures syntaxiques, à travers de multiples occurrences, dans des exercices de catégorisations, et au sein d'un champ lexical.

Quelques extraits d'un document sur l'enseignement du vocabulaire :

« Des directions multiples : une rencontre unique avec le mot ni une simple évocation ne suffisent à intégrer un mot nouveau. Il faut donc aborder le vocabulaire en croisant plusieurs types de situations d'apprentissage » (p. 4)

« Apprendre des mots ce n'est pas seulement apprendre des mots isolés, c'est les faire entrer dans des collections et des catégories reliées entre elles dans un réseau complexe de significations. Apprendre un mot nouveau suppose de réorganiser les savoirs précédents; c'est aussi comprendre que le mot peut appartenir à différentes catégories conceptuelles et désigner des réalités différentes ou avoir plusieurs représentations. » (p. 4)

source : site Eduscol, dans un document sur le vocabulaire en maternelle (consulté le 16/06/2022)

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/vocabulaire_maternelle/04/6/Ecole_Ressources_VocabEcoleMaternelle_TravaillerVocabulaire_153046.pdf

Les jeux à règles

Un document d'accompagnement aux programmes intitulé « Les jeux à règles » est consacré en grande partie aux « jeux pour parler » (à partir de la page 13) :

« Le langage est à de nombreux moments présent dans l'activité de jeu : soit pour rappeler ce qui a été fait, soit pour envisager ensemble ce que l'on va faire, comment, pourquoi, avec qui. Ainsi, toute situation de jeu peut être l'occasion de mobiliser le langage dans ses différentes dimensions, d'en permettre différents usages autres que celui de la conversation ordinaire, usages qui renvoient à des discours narratifs, explicatifs, voire argumentatifs. L'école demande régulièrement aux élèves de parler de ce qui n'est pas immédiatement perceptible dans la situation immédiate et de s'exprimer de manière de plus en plus explicite et donc de mobiliser le seul langage pour se faire comprendre. » (p. 13)

source : site Eduscol, dans un document sur les jeux à règles en maternelle (consulté le 16/06/2022)

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/14/6/Ress_c1_jouer_regles_459146.pdf

L'étayage entre pairs et l'étayage différé et médiatisé

Le programme de l'école maternelle comporte une partie introductive intitulée : « Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble » On peut y lire à la page 4 :

« l'enfant trouve sa place dans le groupe, se fait reconnaître comme une personne à part entière et éprouve le rôle des autres dans la construction des apprentissages. »

De nombreuses recherches, en sciences du langage, en sociologie, en sciences de l'éducation, ainsi qu'un rapport de l'IGEN de 2011, concordent pour souligner la richesse des interactions des jeunes enfants entre eux dans les moments informels : dans les activités libres en classe ou dans la cour de récréation par exemple. Les recherches montrent aussi que le tutorat entre élèves peut avoir des effets très bénéfiques sur l'apprentissage. Les sacs à parler misent sur le potentiel d'apprentissage du langage que recèlent les relations entre enfants. Le sac à parler induit un réinvestissement avec les pairs de ce que l'on a commencé à apprendre avec l'enseignant. Entre eux et en jouant à un jeu qu'ils ont choisi, les enfants réitèrent une activité familière, ce qui leur permet de s'approprier du lexique et des structures syntaxiques, grâce aux interactions entre pairs.

MISE EN OEUVRE

Ce sont des collections d'images trouvés sur internet ou dans des ouvrages pédagogiques, quelquefois des photos, que l'on plastifie puis que l'on range dans des sacs en tissu dont l'apparence permet de déduire ce qu'ils contiennent: un bonhomme pour les parties du corps et les vêtements, un arbre pour contenir des photos d'arbres à différentes saisons, une maison pour renfermer des photos de maisons à travers le monde,...

Chaque sac s'utilise comme un jeu : memory, loto, jeu de devinettes, jeu de catégorisation,... Et ces jeux ne doivent pas constituer un simple rappel de mots mais ils nécessitent une mise en syntaxe, voire une discussion (par exemple à propos du choix d'une catégorie).

Les sacs sont évolutifs : de nouvelles images viennent les compléter au fil de l'année, et les jeux évoluent et se complexifient.

Ils sont en lien avec les activités de la classe et constituent un moyen de se les remémorer. Leur utilité est explicitée par les adultes qui jouent le plus fréquemment possible avec eux pour en montrer l'intérêt. Ils ne sont mis en libre-service qu'après avoir été utilisés en petit groupe de nombreuses fois avec la maîtresse et quand elle est sûre que les enfants savent les utiliser.

Les sacs à parler sont souvent en lien avec des livres numériques - album-écho, imagier plurilingue ou un livre numérique dans lequel on compare les caractéristiques de certains objets - mis en ligne sur le blog de l'école (voir ci-dessous l'exemple sur le sac à parler des animaux).

IMPACT

Les sacs à parler sont beaucoup utilisés par les élèves, très rarement seuls, la plupart du temps en petits groupes d'affinités, et toujours avec les objectifs langagiers pour lesquels ils ont été créés. Par ailleurs, les règles sont le plus souvent respectées, et en tous cas, les tours de jeux. Les élèves jouent vraiment ensemble sans conflit. Par ailleurs, ils font preuve de créativité, par exemple en imaginant une façon particulière de ranger les cartes ou en inventant de nouvelles règles.

On voit aussi se développer des attitudes d'entraide: certains enfants prennent conscience qu'ils sont en capacité d'aider certains de leurs camarades et se placent alors dans une position de tuteur. Dans le cadre d'une recherche de master, j'ai filmé de nombreuses séquences d'activité choisies de façon autonome, et on observe assez fréquemment des scènes d'entraide.

EXEMPLES DE SACS À PARLER

Le sac à parler des animaux

Ce dernier contient des images d'animaux. Il est enrichi tout au long de l'année avec les animaux rencontrés dans les lectures et les activités. On est ici à la fin de l'année scolaire alors il contient beaucoup d'animaux et de sac destiné à faire dénommer les images, il a évolué en une activité de tri: les élèves doivent distinguer entre mammifères, oiseaux, insectes, poissons et autres, grâce à des fiches de tris où par exemple les mammifères sont caractérisés par des dessins animaux à poils, avec 4 pattes et qui donnent du lait à leurs petits.

Le sac à parler des histoires de Claude Ponti

Le sac en tissu figure un livre avec des pages et contient des images extraites de L'album d'Adèle (Gallimard, 1986), il s'agit d'images représentant des scènes insolites, par exemple des poussins transportant à plusieurs des lunettes géantes, ou chevauchant une girafe. Les images sont toutes posées sur la table face illustrée apparente et chaque enfant doit décrire à son tour une image de façon à faire deviner aux autres de laquelle il s'agit; celui qui la trouve et la prend le premier gagne.

Le sac à parler du corps et des vêtements

Il figure un bonhomme et contient deux types d'images : des images des parties du corps et des images de vêtements. Les premières se rangent dans la tête du bonhomme, les secondes dans son ventre.

Le sac à parler des couleurs

Ce sac contient des images de couleurs différentes. Il a évolué au cours de l'année scolaire : au début il comportait un nombre limité d'objets courants et facilement reconnaissables, voire emblématiques d'une couleur, comme le ciel et la mer pour le bleu ou le soleil pour le jaune, et la tâche consistait à nommer l'objet et sa couleur puis à trier les images par couleur. La quantité d'images a considérablement augmenté au fur et à mesure que du vocabulaire nouveau était introduit et au fil des thèmes abordés (légumes, animaux,...). Et, en fin d'année, la catégorisation demandée a changé de nature : il s'agit désormais de classer les images dans quatre catégories : les plantes, les animaux, les objets, les « ni l'un ni l'autre », un quatrième groupe qui rassemble les images qui représentent quelque chose qui n'est ni une plante, ni un animal, ni un objet. L'intérêt du jeu est qu'il n'y a pas forcément de réponse exacte et qu'il oblige à se questionner et à justifier ses choix, aptitudes que les élèves ont à construire et qui font partie des objectifs langagiers fixés par les programmes.

