[1]

Séances langage oral

Résumé :
Mettre en place des activités langagières à partir du livre : Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes **[2], M. KUHL-AUBERTIN, Retz, 2009**

Le langage comporte deux versants :

- **Le versant réceptif** : on écoute un émetteur (la personne qui parle) et on le comprend. Cette compréhension demande des capacités spécifiques : l'écoute, une connaissance du vocabulaire, de la conjugaison, de la syntaxe, des connaissances sur le sujet abordé, de regarder et interpréter les gestes et les mimiques de l'émetteur.
- **Le versant expressif** : on émet un message pour évoquer une idée, demander de l'aide, partager un sentiment... cette production demande des capacités spécifiques : attirer l'attention par le regard, la mise en mots, l'articulation, la maîtrise du vocabulaire, de la syntaxe, de la conjugaison, elle demande également de prendre en compte les mimiques du récepteur pour savoir s'il l'on est compris et prendre également en compte ses questions ou interventions.

Bien souvent le niveau de compréhension est plus élevé que celui de l'expression et une personne ne peut exprimer que ce qu'elle comprend (par conséquent, si un élève ne comprend pas un mot - par exemple - il va être difficile de lui demander de l'utiliser en expression de façon spontanée).

Avant de mettre en place des activités de langage, il s'agit d'évaluer ces deux versants du langage afin de pouvoir proposer des activités aux enfants qui vont se situer dans leur « zone proximale de développement ».

Ici seront présentées des séances pour travailler essentiellement le versant expressif, il est important cependant de veiller à ce que le versant réceptif soit travaillé avant l'expression de mots. Pour ce travail plus particulier sur la compréhension, les fichiers « Compréhension [3] » de la Cigale » comportent une évaluation et des activités très intéressantes.

La démarche menant à l'acquisition de la structure de la langue ne peut être faite à la place de l'enfant mais le rôle de l'enseignant est de proposer des situations et de fournir la matière pour la construction du langage.

Dans le cas particulier des enfants avec un trouble spécifique du langage oral (dysphasiques), ceux-ci ont très souvent des problèmes sur le versant expressif avec notamment des difficultés de syntaxe. Leurs phrases sont courtes, des mots manquent, les verbes ne sont pas conjugués... Pour ces enfants sans déficit sensoriel ou intellectuel, il s'agit de leur apprendre à parler, à construire des phrases correctes (c'est-à-dire avec les normes partagées par la société) afin qu'ils puissent être compris.

La syntaxe est primordiale dans la maîtrise de la langue. Une simple juxtaposition de mots, sans syntaxe, ne transmet pas forcément un message compréhensible. Par exemple : « moi escalier haut » Cela peut vouloir dire « je veux monter en haut de l'escalier », « je suis monté en haut des escaliers », « j'aimerai aller en haut des escaliers », « je viens de descendre les escaliers avant j'étais en haut ». Le récepteur dans ce cas doit, soit faire des propositions et attendre que l'enfant acquiesce à la bonne formule, soit avoir été présent avant cette réplique et ainsi c'est l'entre soi qui permet de décrypter ce qui est dit.

Comment travailler la syntaxe avec des enfants présentant des difficultés de langage ?

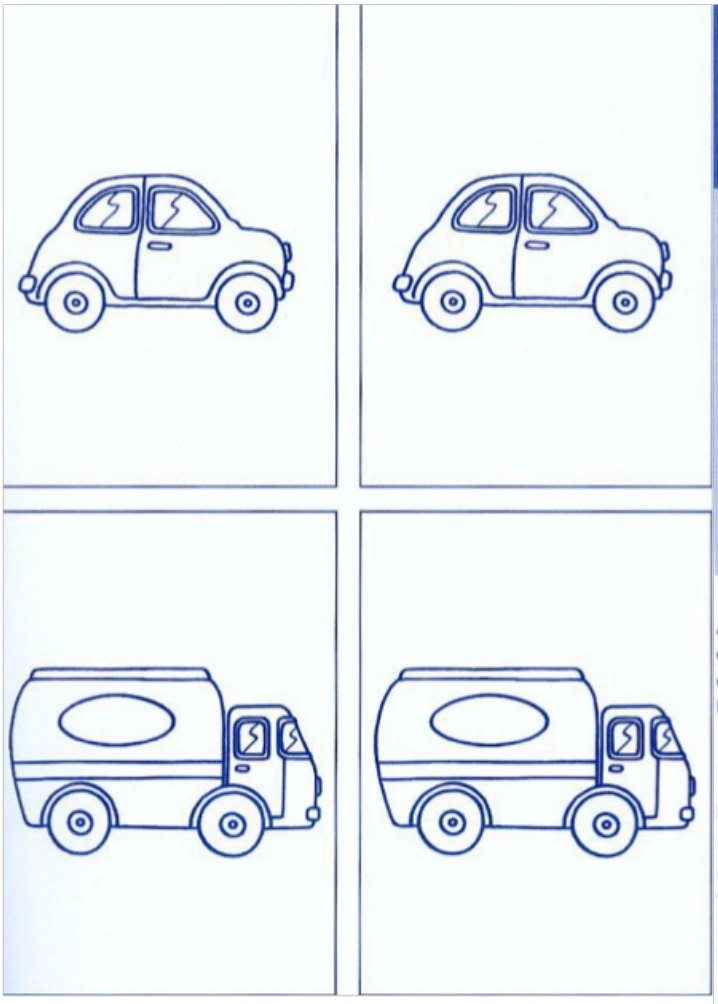
Les séances présentées dans ce document sont des propositions de démarches utilisant un support imagier peu onéreux « Apprendre la grammaire avec des jeux de cartes [2], M. KUHL-AUBERTIN, Retz, 2009 ». Ce fichier est un support intéressant car le jeu de carte proposé est toujours un jeu de « mistigri ». Les enfants savent rapidement ce qu'il faut faire et ne sont plus angoissés par la

maîtrise du jeu. De plus la progression proposée permet de travailler toutes formes de syntaxe de la plus simple à la plus compliquée.

Cette première séquence (8 séances) s'adresse à des enfants de maternelle soit dysphasiques soit ayant peu de langage sans problème psychologique ou trouble du spectre autistique. La démarche est reproductible sur d'autres supports avec d'autres objectifs en terme de syntaxe et de vocabulaire. On peut compléter ces séances avec les « Albums échos [4] » de Boisseau.

Des principes généraux sont à suivre pour toutes les séances. Ceux-ci sont présentés dans ce document: PrincipesGeneraux.pdf [5]

Une fois ces principes énoncés, nous allons voir comment ils peuvent prendre forme concrètement avec le premier jeu « voitures et camions » du fichier.



La phrase simple, mais précise

Voitures et camions

Objectifs

- Observer les difficultés de prononciation des enfants.
- Initier les enfants à une meilleure connaissance des couleurs : les inciter à formuler une demande correcte en utilisant une phrase simple.
- Socialisation : respect d'une règle : l'enfant doit admettre qu'il lui faut donner la carte qui lui a été demandée.

Matériel

8 paires de cartes à colorier où apparaissent deux formes dans quatre couleurs différentes. Nous nous bornerons ici aux couleurs élémentaires : bleu, rouge, vert, jaune.

Avec des enfants de moyenne section, il est nécessaire de commencer par des jeux très simples afin de permettre aux élèves d'en comprendre rapidement le principe. En grande section, ce jeu et le suivant, « Avions et Bateaux », feront l'objet de séances plus rapides.

• Démarche et règle du jeu des paires

En groupe de 4, sous contrôle de l'enseignant.

① L'enseignant présente les cartes et les désigne oralement toutes les 16 (un camion rouge, un autre camion rouge, un camion vert, une voiture verte, une voiture rouge, etc.)

L'enseignant explique : deux cartes pareilles, deux cartes identiques forment une paire. Pour gagner, il faut avoir une paire.

Dans un premier temps, les enfants réunissent les paires pour bien comprendre.

Avant de pouvoir établir une séquence avec ce premier jeu, il est indispensable de vérifier la présence ou non de prérequis. Ces prérequis sont présentés dans ce document : Prerequis.pdf **[6]**

Proposition d'une séquence de 8 séances (chaque séance est téléchargeable)

Les séances doivent être courtes (10/15 minutes) mais quotidiennes.
Séance 1 ? Seance1.pdf [7]
Objectifs :

- Présenter le jeu de cartes afin de donner sens aux apprentissages
- Apprendre les couleurs : vert, bleu, jaune, rouge sur le versant réception

Séance 2 ? Seance2.pdf [8]
Objectifs

- Apprendre les couleurs : vert, bleu, jaune, rouge sur le versant réception puis émission
- Apprendre à jouer au jeu de loto

Séance 3 ? Seance3.pdf [9]
Objectif

- Construire le concept de voiture c'est-à-dire prendre conscience que ce mot désigne plusieurs modèles et que la description de la voiture dont je parle est importante pour se faire une bonne représentation du modèle.

Séance 4 ? Seance4.pdf [10]
Objectif

- Construire le concept de voiture c'est-à-dire prendre conscience que ce mot désigne plusieurs modèles et que la description est importante pour se faire une bonne représentation.

Séance 5 ? Seance5.pdf [11]
Objectif

- Construire le concept de camion c'est-à-dire prendre conscience que ce mot désigne plusieurs modèles et que la description ou la fonction du camion est importante pour savoir de quel camion je parle. se faire une bonne représentation.

Séance 6 ? Seance6.pdf [12]
Objectif

- Construire le concept de camion c'est-à-dire prendre conscience que ce mot désigne plusieurs modèles et que la description est importante pour se faire une bonne représentation.

Séance 7 ? Seance7.pdf [13]
Objectif

- Mettre en place le jeu de cartes afin d'automatiser une structure syntaxique : sujet, verbe, groupe nominale - du type : je veux la voiture rouge/je voudrais la carte de la voiture rouge (ces exigences se feront en fonction des capacités individuelles des élèves autour du même jeu).

Séance 8 ? Seance8.pdf [14]
Objectifs

- Mettre en place le jeu de cartes afin d'automatiser une structure syntaxique : sujet, verbe, groupe nominale - du type : je veux la voiture rouge/je voudrais la carte de la voiture rouge (ces exigences se feront en fonction des capacités individuelles des élèves autour du même jeu).

Liens
[1] https://app-eu.readspeaker.com/cgi-bin/rsent?customerid=7434&lang=fr_fr&readid=block-system-main&url=https://inshea.fr/fr/content/s%C3%A9ances-langage-oral
[2] https://www.inshea.fr/fr/content/apprendre-la-grammaire-avec-des-jeux-de-cartes
[3] https://www.inshea.fr/fr/content/compr%C3%A9hension-de-la-langue
[4] https://www.inshea.fr/fr/content/les-albums-%C3%A9chos
[5] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/PrincipesGeneraux.pdf
[6] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Prerequis.pdf
[7] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Seance1.pdf
[8] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Seance2.pdf
[9] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Seance3.pdf
[10] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Seance4.pdf
[11] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Seance5.pdf
[12] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Seance6.pdf
[13] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Seance7.pdf
[14] https://inshea.fr/sites/default/files/poletsa/Seance8.pdf