



éduscol



Prévention de l'illettrisme à l'école

Ressources pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle

Séquences d'apprentissage :
quelle progressivité de la petite à la
grande section ?
Séquence en grande section autour d'un
champ lexical

septembre 2010

Séquences d'apprentissage

Quelle progressivité de la petite à la grande section ?

Séquence en Grande section autour d'un champ lexical

Situation de la séance	Paramètres du dispositif :	Mise en œuvre :
<p>Séance 1</p>	<p>Entrée par les TICE :</p> <p>Diaporama d'images représentant une collection de vêtements.</p> <p>Présentation sur écran d'ordinateur ou vidéo projecteur dans le coin regroupement, la salle informatique ou tout autre espace fonctionnel.</p> <p>Ecoute : 10 minutes Jeux : 10 minutes</p> <p>1^{ère} séance de découverte et de prise de conscience, en réception, pour observer et comprendre : en grand groupe.</p> <p>Le rôle du maître est d'apporter un vocabulaire nouveau, de construire les significations, de créer des relations catégorielles, d'aider à penser et à concevoir les « objets » du monde (ici la catégorie des vêtements chauds) pour les décrire, les comparer, les distinguer, les reconnaître et les nommer.</p> <p>Il prononce distinctement les mots, il les répète.</p> <p>Il met en œuvre de manière explicite des opérations cognitives argumentées et il fournit des connaissances sur les choses : <i>l'imperméable, la parka et le ciré sont de la même famille car ils protègent de la pluie. Ils sont fabriqués avec du plastique, du caoutchouc ou un tissu spécial imperméabilisé qui empêche l'eau de traverser.</i></p> <p>Il gère l'écoute et l'attention partagée avec le groupe, s'assure de la compréhension par des sollicitations et des questions dans un 1^{er} temps puis par des situations ludiques et interactives de remise en jeu dans un 2^{ème} temps.</p>	<p>Objectifs</p> <p>Compréhension : du vocabulaire sur un champ lexical spécifique ; des relations catégorielles ; de la diversité des représentations et des réalités renvoyant à un même mot ; des procédures cognitives en jeu pour construire le sens et l'étiquetage référentiel.</p> <p>Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. S'intéresser aux mots : forme, signification, référent, représentations.</p> <p>Déroulement et consignes</p> <p><i>Je vais vous présenter un diaporama de photographies. Vous allez observer, écouter, réfléchir. Ensuite on va échanger ensemble sur les mots pour bien les comprendre et les apprendre.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projection silencieuse en continu. ▪ Projection par image : nommer. ▪ Projection par image : décrire, caractériser, expliquer, questionner, échanger. ▪ Projection par groupe d'images : comparer, distinguer, faire des « familles », trouver des critères communs (matière, tissu, forme) ; expliciter et justifier. ▪ Projection image par image : prononcer, mettre en relief les aspects formels : sons, syllabes, liens avec d'autres mots, évocation (<i>poncho ça fait penser à ..., vareuse ça finit comme...doudoune ça ressemble à...</i>) <p><i>Maintenant on va jouer ensemble avec les mots qu'on a découverts.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Projection en continu : prononcer et répéter, mettre en voix ou en rythme (chantonner, murmurer, scander, clamer, réciter successivement le plus vite possible par série ou la liste entière...) ▪ Projection par groupe d'images : produire une phrase avec le mot de son choix (<i>J'ai mis mon anorak pour faire du ski, Le caban du marin est bleu marine</i>). ▪ Projection par groupe d'images : repérer un intrus, le nommer et justifier ou encore le jeu du portrait

(un objet est décrit oralement par le maître, les élèves l'identifient, le désignent et le nomment).

- Projection d'une image : le maître invente une histoire et les élèves la poursuivent (*La petite fille a mis sa cape rouge. Il pleut averse. Elle court sur le chemin...*)
- Il faut réutiliser le mot à plusieurs moments ou introduire des substituts au fil de la narration.
- Projection par série de 3 à 5 images : les élèves observent attentivement, puis, l'affichage masqué, ils énoncent la série de mots de mémoire.

OBSERVATIONS

On peut fabriquer un diaporama avec des photos de vêtements des élèves de la classe ou de l'école ou utiliser Internet pour trouver des photos correspondant au corpus lexical.

Au lieu de nommer les images en accompagnant la projection, le maître peut aussi enregistrer une voix de commentaire, cette modalité sonore capte l'attention et facilite l'écoute des enfants.

On peut aussi mener la même séance sans utiliser de diaporama avec de simples images, photos imprimées ou des objets réels.

Le corpus ciblé pour des GS est celui des mots appartenant à la catégorie des vêtements chauds : manteau, blouson, gilet, veste, anorak, tricot, pull-over, cape, imperméable, ciré, poncho, vareuse, caban, doudoune, parka.

Ce n'est qu'un exemple : Le choix d'un corpus correspond en fait à des priorités et à des critères déterminés par le maître en fonction du niveau de compétences des élèves, du contexte local, d'une programmation de cycle, d'un thème de période...

On peut bien évidemment travailler aussi avec une liste d'adjectifs qui vont être utilisés pour la description : (long/court, léger/épais, large/étroit, ample/cintré...) et des substantifs pour définir la matière (laine, toile, velours, cuir, skaï, polaire, duvet...) Il peut être intéressant alors d'apporter des échantillons de tissus, de tricot, de matières constitutives de ces vêtements pour illustrer les propos du maître.

Ecouter et comprendre en réception ne signifie absolument pas être passif : l'élève doit être attentif, réfléchir, activer ou mémoriser des connaissances sur les choses et sur les mots, répondre à des sollicitations et à des interrogations, remettre en jeu ce qu'il vient de découvrir et de comprendre pour agir, jouer, dire, communiquer...

Les propositions de jeux à l'oral de la 2^{ème} partie ne sont pas exhaustives. ; d'autres situations peuvent être imaginées.

Descriptif des dossiers de photos à réaliser (exemple avec Windows) pour mener les différentes activités de la séance :



Un dossier image avec des photos de tous les vêtements de la liste (prises par le maître ou sur Internet)

Il faut prévoir plusieurs exemplaires de chaque type par exemple : 4 variantes de manteaux (court, long, rouge, bleu), 2 blousons (en cuir, en jean), 3 gilets (blanc, en polaire, en laine), 2 capes (avec et sans capuche), 2 cirés (jaune, bleu marine)...etc.

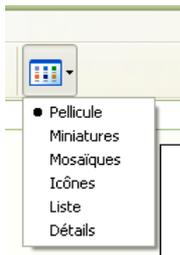
Cela permet de traiter le corpus des qualificatifs et de prendre conscience de la multiple référence d'un même mot.



1 - Aperçu des images et des télécopies Windows

Dans Windows, ouvrir un dossier d'images et double cliquer sur une image entraîne automatiquement un affichage en plein écran qui peut être transformé en diaporama en appuyant sur la touche raccourci F11 ou en cliquant sur l'icône « diaporama » dans les outils en bas de page.

Le maître contrôle ensuite la projection pour faire des pauses, des retours en arrière, accélérer, stopper...



La projection par groupe d'images en mode « pellicule » permet d'afficher simultanément des vignettes de petit format et une image sélectionnée plus grande au centre de l'écran.

De cette manière on peut présenter aux élèves une collection d'images qui peuvent être traitées en parallèle pour établir des comparaisons, repérer des différences, entraîner la mémorisation.

Il est nécessaire de préparer à l'avance des sous- dossiers avec les corpus d'images classés selon les critères qui déterminent l'activité, par exemple : 6 vêtements en laine, 5 blousons et un intrus (ciré), une série de 5 (anorak, tricot, cape, imperméable, poncho) à restituer de mémoire.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 2	<p>Entrée par le jeu :</p> <p>Jeu de cartes : les cartes sont fabriquées à partir de photos qui représentent le corpus de mots de la séance 1. Chaque vêtement est présenté avec 2 variantes (ex : un manteau court, un manteau long) et la carte est doublée pour constituer des paires d'identiques. Sous l'image, le nom du vêtement est écrit en majuscule et en script.</p> <p>Règle du jeu : on joue en groupe de 5/6 élèves avec le guidage de l'enseignant. Les cartes distribuées entre les joueurs, le but est de reconstituer le plus de paires possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Directement à partir de son jeu, en non verbal, en abaissant des paires présentes. ▪ En formulant des demandes à tour de rôle : « <i>Je voudrais le manteau court</i> ». ▪ La partie se termine quand un joueur a formé toutes ses paires. <p>La séance peut durer 15 minutes environ, se dérouler et se répéter à des moments informels de la journée avec des petits groupes d'élèves (accueil, fin de matinée, intervalle entre les ateliers...).</p> <p>La présence du maître est nécessaire à cette 1^{ère} étape de réutilisation du vocabulaire : il contrôle le choix des mots et la compréhension, le respect des règles de jeu et des stratégies d'appariement ; il aide à la lecture comparative des mots écrits ; il guide et contraint la formulation des demandes par les élèves. Il observe et relève les difficultés éventuelles.</p>	<p>Objectifs Compréhension et réutilisation du vocabulaire en réception et production. Les élèves sont tour à tour en position de compréhension en réception (vocabulaire passif) pour répondre aux demandes des joueurs ou en situation de production (vocabulaire actif) lorsqu'ils sollicitent eux-mêmes une carte.</p> <p>Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexicale) : communiquer et agir dans une situation de jeu.</p> <p>Déroulement et consignes</p> <p><i>Voici des cartes images avec les vêtements que nous avons appris à reconnaître et à nommer la dernière fois. Cette fois-ci nous allons jouer avec les cartes en respectant des règles. Ce jeu va nous aider à mieux apprendre les mots et à les utiliser pour parler.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observation réfléchie et commentée des cartes (comparaison, appariement, catégorie, mots écrits) : réactiver le vocabulaire et les connaissances. ▪ Explication des règles pour jouer et choix des contraintes de formulation des demandes. ▪ Jeu

OBSERVATIONS

A partir du corpus de 15 mots de la séance 1, avec 2 variantes de chaque vêtement, on obtient 30 cartes images. On aura donc 60 cartes de paires identiques. Les cartes doivent être plastifiées pour permettre une conservation à long terme et la mise à disposition du jeu en classe à la fin de la séquence.

Les demandes peuvent être de 2 types : minimale, par type de vêtement (le manteau) ou tenant compte de la variante (le manteau long). On peut reconstituer une paire exacte (manteau identique en tout point) ou une paire catégorielle (2 variantes de manteau). Les règles peuvent être ajustées et complexifiées au fil du jeu de même que la formulation de la demande pour travailler des structures syntaxiques différentes (« *Je veux, je voudrais, est-ce que quelqu'un a, je demande, Qui est-ce qui a le...* »)

Le mot écrit sert de moyen de validation supplémentaire dans le cas d'une paire catégorielle ou de désaccord entre élèves au sujet d'une image (on a recours à la comparaison des 2 mots pour s'assurer qu'il s'agit bien de 2 manteaux par exemple). Au début, l'observation et l'explication des règles prend un peu de temps (5/10 minutes) mais rapidement c'est le jeu qui domine et qui mobilise l'activité langagière, cognitive et stratégique des élèves.

Les groupes de joueurs se constituent de manière à ce que tous les élèves jouent au moins une fois mais certains peuvent participer à plusieurs sessions de jeu selon leur envie ou leur besoin (mesuré par le maître qui observe finement les compétences de chacun en cours de partie).

Lorsque le jeu et le vocabulaire sont relativement stabilisés (on peut répartir des moments de jeu sur plusieurs jours), on le laisse à disposition dans la classe ce qui permet un archivage dynamique du lexique et des possibilités de mémorisation et de restitution régulière par les enfants qui peuvent jouer en autonomie.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif :	Mise en œuvre :
	Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 3	<p>Mobilisation en contexte : représenter et dessiner, raconter et présenter son dessin.</p> <p>Le « défilé de mode » : une collection de personnages habillés de vêtements correspondant au corpus de mots choisi et alignés sur une longue bande de papier symbolisant le tapis d'un défilé. Affichage final devant la classe et présentation orale par les élèves de chaque groupe.</p> <p>Le temps de l'exposé oral est d'environ 10 min. par groupe avec possibilité d'échanges et de questionnement.</p> <p>Les élèves travaillent en petits groupes sur un support commun (bande de papier rouleau). La classe peut être organisée en ateliers.</p> <p>Le rôle du maître est différent pendant les 2 phases de la séance :</p> <p>Réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Commenter l'action des élèves, faire nommer et décrire les découpages de vêtements à coller, verbaliser et expliciter des observations de formes, couleurs, matières, catégories. Encourager les interactions dans le groupe, le tutorat langagier et l'expression des plus « petits parleurs ». <p>Présentation :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Gérer l'écoute et la circulation de la parole ; rappeler le vocabulaire; aider les élèves à utiliser les temps verbaux appropriés : passé pour expliquer et raconter l'activité ; présent pour décrire le résultat final ou répondre aux remarques et questions. 	<p>Objectifs Transfert du vocabulaire dans une production langagière de rappel (évocation) et d'explication/ description.</p> <p>Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité (hors contexte de réalisation) : utiliser le vocabulaire exact et l'usage approprié des temps verbaux (rappel au passé, description au présent)</p> <p>Déroulement et consignes</p> <p><i>Chaque groupe a une collection de vêtements découpés. Vous allez dessiner des personnages sur la bande de papier et les habiller comme pour un défilé de mode. Ensuite chaque groupe viendra présenter son travail.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Positionnement et collage des vêtements découpés. ➢ Dessin du personnage par complémentation de la silhouette. ➢ Echanges au sein du groupe pour organiser la présentation orale. ➢ Exposé oral de chaque groupe (sur des moments différents) ➢ Echanges et questionnement dans le grand groupe. <p>➢ On peut prévoir dans une autre séance le passage à l'écrit avec l'étiquetage sous chaque personnage du mot correspondant au vêtement porté.</p>

OBSERVATIONS

Le maître peut répartir les découpages (extraits de revues et catalogues divers) de manière à ce que les groupes ne travaillent pas sur les mêmes items ce qui rendra la présentation finale moins répétitive et plus propice aux échanges. Il faut prévoir plusieurs représentations et variantes de chaque type (manteau à rayures, à pois, militaire, en fourrure...) pour enrichir les possibilités de description lors de l'exposé final. Chaque enfant doit réaliser au minimum 5 personnages. La préparation du matériel détermine directement la production langagière et en particulier la réutilisation de tous les mots du corpus ciblé au départ.

On peut faire découper les images de vêtements par les élèves dans le cadre d'un atelier découpage ou on peut les fournir prédécoupés pour focaliser l'activité des élèves sur le dessin/collage/ présentation orale.

La présentation collective du groupe doit permettre à chaque enfant d'exposer son travail personnel :
« J'ai dessiné 4 personnages. Celui là est habillé avec un blouson bleu rayé, celle là porte une cape de fourrure... »

Il est peu pertinent de faire passer tous les groupes au même moment ; on peut étaler dans le temps ces moments de mise en commun.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 4	<p>Mobilisation en contexte : jeux poétiques Création collective d'un texte poétique à partir du corpus de référence et écriture en dictée à l'adulte.</p> <p>Les mots sont présentés sous forme d'étiquettes avec une représentation imagée de référence et l'écriture du nom du vêtement en majuscule et en script.</p> <p>Phase 1 : 15 minutes Phase 2 : 15 minutes Phase 3 : 15 minutes Phase 4 : 15 minutes. Phase 5 : étalée dans le temps</p> <p>On peut travailler avec la classe entière en regroupement et dégroupier à certains moments pour structurer ou consolider des compétences mal maîtrisées par certains élèves (par exemple, un petit groupe pour développer la conscience phonologique).</p> <p>Le rôle du maître évolue au fil des étapes :</p> <p>Phase 1 : canaliser l'attention des élèves sur la structure du mot ; faire prendre conscience que la langue est un matériau ; développer des attitudes réflexives d'observation et d'analyse. Phase 2 : proposer et expliciter des critères pour jouer avec les mots (chercher des mots qui finissent comme manteau, trouver des mots rigolos comme poncho, des mots de 4 syllabes comme imperméable....) Phase 3 : encourager et mutualiser les trouvailles, structurer les propositions pour construire des phrases en corrigeant la syntaxe, faire reformuler et répéter, noter les productions brutes. Phase 4 : relire les notes, travailler le texte pour l'améliorer et l'enrichir en respectant les contraintes de l'écrit, expliciter la forme de ce type de texte poétique, écrire et finaliser. Phase 5 : proposer des variantes des modes de restitution : récitation, chant, jeu sur les paramètres de la voix, enregistrement, illustration avec dessin ou compositions plastiques.</p>	<p>Objectifs Etude et utilisation des différentes composantes de la langue pour créer des mots, des jeux de mots, des phrases à l'oral et une mise en texte écrit.</p> <p>Compétences Comprendre, acquérir et utiliser le vocabulaire : pour produire à l'oral un texte poétique. Pratiquer (créer) des comptines et des jeux sur les mots, les sons et les syllabes. Contribuer à l'écriture d'un texte en respectant des contraintes typologiques. Mémoriser et dire un texte poétique (selon différentes modalités)</p> <p>Déroulement et consignes</p> <p><i>Chaque étiquette nous montre un vêtement, son image et son nom écrit dans les 2 écritures.</i></p> <p><i>Nous allons observer leur forme, leurs lettres, les syllabes que l'on peut compter et les sons qu'on entend. Nous allons chercher d'autres mots qui leur ressemblent. Nous allons imaginer des phrases avec tous ces mots. On va écrire ensemble toutes ces phrases en les améliorant pour « fabriquer une poésie ».</i> <i>Vous allez apprendre la poésie et on va la réciter de plusieurs manières différentes : en chantant, en changeant notre voix. On pourra l'illustrer.</i></p> <p>Phase 1 : approche analytique des mots (nombre de syllabes, sons, longueur, silhouette graphique, initiale, attaque et rime).15 minutes Phase 2 : recherche de correspondances avec d'autres mots (sémantique, sonore, graphique, fonctionnelle, évocatrice). 15 minutes Phase 3 : création poétique (production de phrases à partir des observations précédentes sur la langue avec des échos, des analogies, des effets de style).15 minutes Phase 4 : passage à l'écrit en dictée à l'adulte.15 minutes. Phase 5 : mémorisation et modalités de restitution (récitation, mise en voix, enregistrement sonore, illustration).</p>

OBSERVATIONS

Les différentes phases de la séance doivent se planifier dans le temps pour répartir les apprentissages de manière cohérente et progressive, pour sérier et aborder des compétences différentes à chaque étape.

On passe d'une étude (phonétique et alphabétique) centrée sur les mots isolés à une mise en réseau dans le système de la langue, de la syntaxe de l'oral à celle de l'écrit (par exemple à partir de « parka » et « anorak » qui se ressemblent, on pourrait travailler l'ordre des lettres et l'épellation puis imaginer des anagrammes « karpa » « kanora »...On produirait au final une phrase amusante à partir de la question devinette « Parka et anorak ont un fils. Comment s'appelle-t-il ? »)

La phase 5 en dictée à l'adulte permet d'améliorer les premières phrases, de les enrichir (adjectifs, adverbes, structures syntaxiques, allitérations...). C'est un moment de travail sur la langue qui dépasse mais englobe celui du vocabulaire. C'est aussi l'occasion d'initier les élèves aux contraintes d'écriture d'un texte poétique (Par exemple : retour à la ligne, majuscule en tête de vers). On peut, selon la période de l'année, demander à des élèves de recopier en cursive des parties du texte et reformer collectivement le tout.

Le texte finalisé sera affiché ou transmis à une autre classe de l'école, ou au CP.
Il fait partie à part entière du répertoire poétique de la classe.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 5	<p>Mobilisation en contexte : variante du jeu du béret.</p> <p>Une collection de vêtements correspondant à un corpus de mots choisis par le maître. Chaque vêtement est photographié 2 fois sous forme de carte plastifiée.</p> <p>On joue dans la salle de motricité comme pour le jeu du béret avec un espace central où sont exposés les vêtements ; 2 équipes derrière une limite, chaque joueur portant un numéro. Des « parleurs » qui voient les cartes et qui vont aider leur équipe, sans montrer les images, à identifier le vêtement à aller chercher.</p> <p>Jeu : 15 minutes. On travaille en petits groupes : 2 équipes de 5 ou 6 enfants.</p> <p>Le rôle du maître est de faire découvrir le jeu du béret, éventuellement dans sa version classique initiale puis de le faire évoluer pour la séance avec un objectif lexical ciblé. Le maître est l'arbitre pour contrôler et réguler le jeu et le respect des règles.</p> <p>Le maître choisit une carte : les parleurs désignent le vêtement cible en le nommant et/ou en le décrivant le plus vite possible à son équipe.</p> <p>Le maître dispose d'étiquettes chiffrées pour appeler les joueurs et déclencher le départ vers la zone centrale où il faut s'emparer du vêtement désigné avant de regagner son camp sans être touché par l'adversaire. La carte image sert à valider le choix de l'objet.</p>	<p>Objectifs Compréhension et production du vocabulaire dans une situation de jeu.</p> <p>Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique pour nommer, définir, décrire, expliquer.</p> <p>Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique) : communiquer et agir dans une situation de jeu.</p> <p>Déroulement et consignes</p> <p><i>Nous allons jouer au jeu du béret mais d'une manière un peu différente, avec des vêtements. Vous avez besoin de connaître les noms de ces vêtements pour pouvoir jouer et gagner. Il faut aussi savoir écouter et comprendre des informations et bien sûr il faudra aller vite et être plus rapide que son adversaire.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rappel des règles du jeu du béret. ▪ Présentation de l'installation et du matériel. ▪ Explication des rôles des « parleurs » et des modalités de jeu. ▪ Explication du rôle de l'arbitre. ▪ Jeu ▪ Intervertissement des joueurs/parleurs ▪ jeu

OBSERVATIONS

On peut ajouter plus de vêtements que de photos correspondantes ce qui complique la tâche de recherche et d'identification des joueurs et impose la nécessité pour les « parleurs » de bien nommer et décrire la cible. (par exemple on mettra des manteaux de couleurs différentes et pour marquer un point il faudra ramener l'identique de la carte image).

Dans la zone centrale les vêtements peuvent être exposés de différentes manières pour simplifier/complexifier la recherche et la saisie. (penderie, entassement, alignement...)

Les parleurs ne doivent pas montrer ou localiser le vêtement par des indications de positions.

Ils ont vu la carte image du vêtement (montrée puis conservée par le maître) et ils disposent d'un temps limité (le maître peut chronométrer ou utiliser un signal) pour donner le message informatif correspondant.

On peut mettre 2 « parleurs » pour chaque équipe afin de créer des interactions ou du tutorat. Le temps et le type de l'énoncé informatif peuvent être contraints de diverses façons mais le critère important est la brièveté pour ne pas rompre la dynamique du jeu (*C'est un imperméable pour aller sous la pluie, il est bleu marine et il a une capuche*).

Une fois l'étiquette nombre levée, les « parleurs » se taisent et les 2 joueurs s'élancent à la recherche de l'objet.

Le retour au camp doit se faire sans être touché par l'adversaire et le point est marqué si l'objet est le bon.

Il est important d'intervertir les rôles pour que tous les élèves soient, en production et en réception, « parleur » et « joueur ».

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : Matériel et supports Espace et durée Répartition des élèves Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : Objectifs Compétences Déroulement et Consignes
Séance 6	<p>Evaluation</p> <p>L'évaluation des acquis des élèves peut se faire en continu au cours de la séquence : grille d'observations, relevé des performances ou des difficultés de certains élèves.</p> <p>On peut organiser une évaluation individuelle pour certains enfants seulement : mieux cerner des difficultés, mesurer le lexique acquis (passif et actif), évaluer les capacités à construire des phrases avec les mots.</p> <p>On peut utiliser comme matériel les cartes images qui ont servi aux différentes séances.</p> <p>On organise la passation sur des moments très courts (10 min) le matin à l'accueil par exemple.</p> <p>Le rôle du maître est de trouver des indicateurs pertinents pour mesurer plus précisément les compétences de certains élèves, en particulier ceux qui ont des difficultés.</p> <p>Il peut de cette sorte mieux cerner les besoins et organiser des remédiations par exemple dans le cadre de l'aide personnalisée.</p>	<p>Objectifs</p> <p>Compréhension et production du vocabulaire : évaluation</p> <p>Compétences</p> <p>Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire spécifique : pour désigner, nommer, définir, décrire, expliquer. Produire un oral compréhensible par autrui (syntaxe, lexique).</p> <p>Déroulement et consignes</p> <p><i>Nous allons voir ensemble si tu comprends bien les mots que nous avons appris ensemble.</i> <i>Je vais te dire des mots et tu vas me montrer l'image qui correspond exactement à ce que je te dis.</i> <i>Je vais te montrer des images et tu vas me dire le nom de ce que tu vois.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Une collection d'images ; le maître nomme, l'enfant désigne. On peut aussi décrire les caractéristiques de l'objet. ▪ Une autre collection d'images : le maître montre et l'enfant nomme et/ou décrit. <p>Dans un 2^{ème} temps on peut évaluer les capacités langagières de l'élève pour produire des phrases avec le vocabulaire ciblé.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Demander de produire un énoncé descriptif. ▪ Demander d'expliquer à quoi sert l'objet, quel est son contexte d'utilisation. ▪ Demander de faire des classements par catégories ou selon des critères communs et d'expliquer ses choix.