

Enseigner la compréhension en cycle 1 PS/MS

Comment l'oral permet-il une entrée progressive dans l'écrit ?

SOMMAIRE

Présentation du module de formation

Enseigner la compréhension : constats – définitions – enjeux

Proposition de démarche vers le rappel de récit

Des pistes d'activités et des outils

Les programmes

Les nouveaux programmes réaffirment « la place primordiale du langage à l'école maternelle comme condition essentielle de la réussite de toutes et de tous.

Le langage oral est utilisé dans les interactions, en production et en réception, il permet aux enfants de communiquer, de comprendre, d'apprendre et de réfléchir. C'est un moyen de découvrir les caractéristiques de la langue française. »

Définition

- **Comprendre** = « saisir » (latin classique)
- **Comprendre** = « prendre ensemble »
(latin populaire)

=> comprendre = saisir les informations,
les relier entre elles, les organiser

Définition

Comprendre est une activité complexe.

comprendre une histoire # comprendre un récit

Comprendre une histoire revient pour un élève, à identifier des événements, un cadre spatio-temporel et des personnages.

Des activités de repérage et de pointage permettent ces identifications et ces reconnaissances.

Mais ce qu'on vise est beaucoup plus complexe et doit faire l'objet d'un enseignement explicite.

Comprendre un récit nécessite des compétences supplémentaires car celui-ci n'est pas une simple juxtaposition d'événements.

En effet, il résulte d'une organisation, d'une construction.

Pour comprendre un récit et le mémoriser, il faut donc saisir la nature de la relation entre les événements.

En conclusion, il ne suffit pas, pour comprendre, d'identifier le cadre, les événements et les personnages d'une histoire : il faut **prendre en compte l'enchaînement de type causal** entre les événements pour appréhender et mémoriser l'ensemble de l'histoire.

Cette prise en compte de l'enchaînement logique est facilitée par **l'attention portée aux motivations du personnage.**

les compétences requises pour comprendre

Sylvie Cèbe et Roland Goigoux

- Des connaissances lexicales et syntaxiques
- Des connaissances encyclopédiques, connaissances du monde
- Des compétences narratives (espace, ordre, temps)
+ relations causales
- La capacité à produire des inférences, lire entre les lignes, comprendre les états mentaux des personnages
- La capacité à trier et à mémoriser les informations importantes
- La capacité à assurer la cohérence textuelle (reprises anaphoriques, connecteurs logiques, temps des verbes ...)
- La capacité à raisonner, réguler et contrôler sa compréhension

Comment faire avec des PS-MS ?



Le rappel de récit

- définition

Un rappel de récit est un acte de parole visant à raconter des événements réels ou imaginaires. Il consiste à demander à un élève d'**écouter** une histoire **lue** par le maître et de la **redire** avec ses propres mots.

Le rappel de récit ne concerne pas que le contenu de l'histoire. L'activité nécessite que les élèves **mémorisent, sélectionnent, organisent** les éléments constitutifs du récit qui leur apparaissent importants, ainsi que les liens qui unissent ces éléments et les liens que les élèves tissent entre leur vécu personnel et ces éléments du récit. Ils recréent l'histoire avec leurs propres mots.

- compétences visées

Pour réussir un rappel de récit l'élève doit :

- Mobiliser des compétences narratives :
 - sélectionner les infos importantes et mémoriser les idées du texte
 - mémoriser les personnages, les événements
 - Mobiliser des compétences inférentielles
 - comprendre les états mentaux, les relations causales
 - Mobiliser des compétences lexicales
 - mémoriser le lexique et le réutiliser
- Compétences en réception et en production.

- un apprentissage progressif

Le rappel de récit : Comment atteindre cet objectif ?

La démarche

Les outils

Des exemples

D'autres supports

Des récits simples à partir de scripts facilement identifiables

- un script

Le **script** est un récit élémentaire. Dans la plupart des cas, il ne comporte ni élément perturbateur ni complication. Si jamais un élément perturbateur source de complications narratives intervient, alors ces dernières sont aussitôt résolues.

Un script trouve son origine dans les actions et expériences de la vie quotidienne (Croissance des haricots, passage des oies sauvages, donner du pain aux oiseaux, prendre un ticket de train) ou dans des histoires célèbres ancrées dans la mémoire collective, par exemple : « Découvrir un trésor ».

Il se présente comme la démultiplication d'un verbe de base qui prend la forme d'une succession de très courtes phrases (verbe + compléments). Exemples :

« Prendre le train » → entrer dans la gare ; acheter son billet ; le composer ; se rendre sur le quai

Un des objectifs principaux est donc d'amener les élèves à verbaliser la suite des actions verbales qui constitue le script.

- un scénario

Lorsque le script devient plus élaboré grâce à l'insertion de complexités et de perturbations narratives, il devient un **scénario**, c'est-à-dire un récit littéraire. Ce scénario est toujours une interprétation du script prise en charge le plus souvent par un auteur identifiable.

Chaque script peut donc donner lieu à un nombre infini de scénarios et un scénario est toujours la réécriture amplifiée d'un script de base.

Un album de littérature de jeunesse est donc la plupart du temps un scénario, c'est-à-dire la réécriture complexifiée d'un script de base.

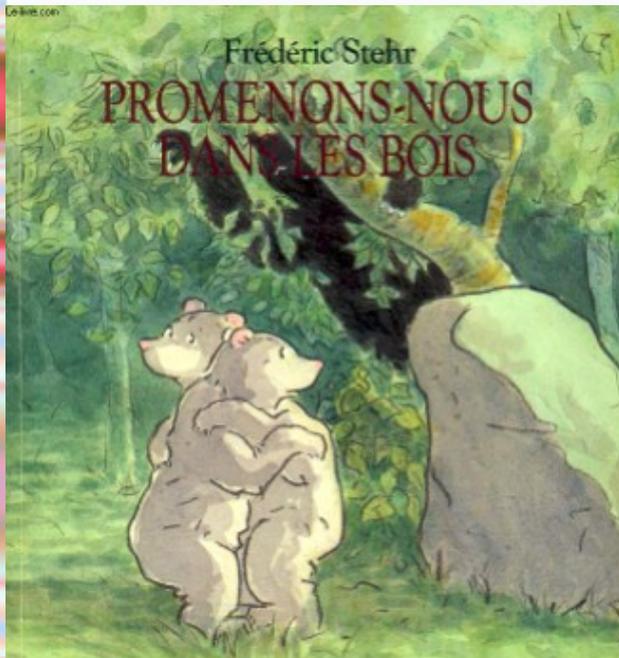
Récit du quotidien	Récit / script	Simple routine, chronique reprenant un script pratique
	Récit élémentaire	Récit avec complication aussitôt résolue
Récit d'imagination	Récit proprement dit (élaboré)	Récit avec complication véritable et suspension de la résolution

Attention : ne pas aller du plus simple au plus complexe.
 Découverte „simultanée“ en faisant des liens entre script et scénario.

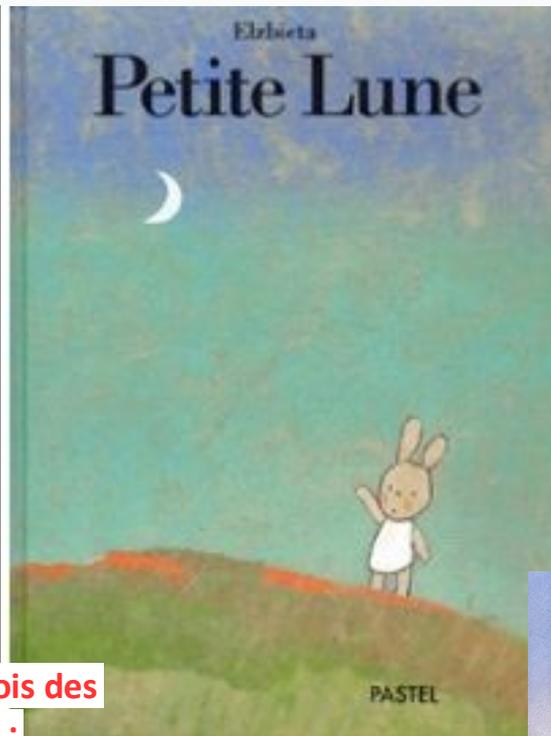
Patrick Joole (professeur ESPE de Versailles)

« Ces types de récits ne sont pas liés à l'imaginaire, on les a souvent rejetés mais il faut absolument en lire aux petits et les articuler immédiatement avec des histoires d'imagination. Il faut distinguer « Tchoupi va au lit » et l'album d'Elzbieta « Petite Lune ».

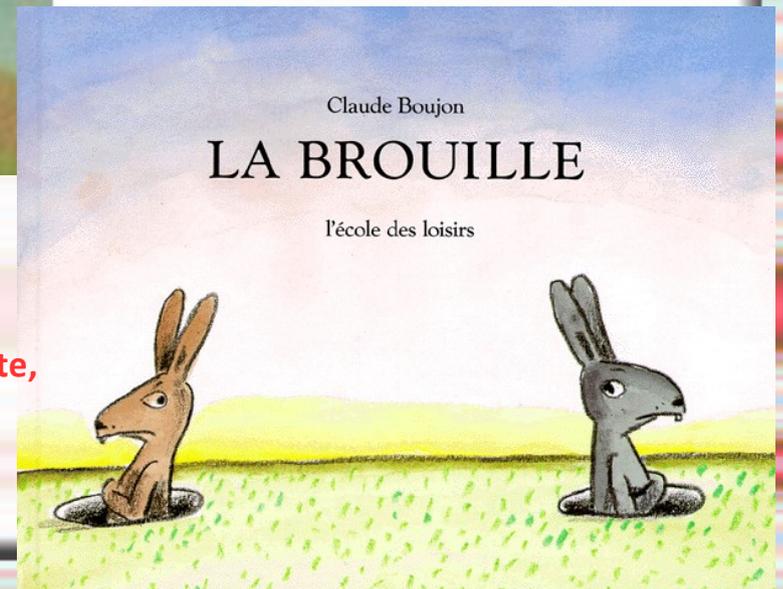
Les albums utilisés pour décrire la démarche



script : je me promène ; j'entends ou je vois des choses qui font peur ; je trouve un refuge ;



Script : le coucher
je dois aller me coucher /
je retarde le moment /
je vais finalement me coucher



script : se disputer
on est ami, on se dispute,
on s'ennuie,
on se réconcilie

Du script au scénario : quelle démarche ?

1) Installer l'univers de référence du script événementiel

AGIR

- en salle de motricité
- en classe (dans les espaces jeux dédiés) avec des objets
- en classe, à partir de scripts événementiels de base

Les étapes du script que les élèves vont retrouver ensuite dans l'histoire doivent **faire écho** à ce qu'ils ont vécu.



1) Installer l'univers de référence du script événementiel

2) Faire émerger le script : verbaliser les actions

DIRE

- Langage d'évocation à partir des photos prises
- Etablir une chronologie liée à la causalité
- Mettre en mots des émotions

1) Installer l'univers de référence du script événementiel

2) Faire émerger le script : verbaliser les actions

3) Découvrir le scénario de l'album...

ECOUTER

→ Ecouter RACONTER

→ Ecouter LIRE

→ Découvrir les illustrations

... et faire le lien avec le script



- 1) Installer l'univers de référence du script événementiel
- 2) Faire émerger le script : verbaliser les actions
- 3) Découvrir le scénario de l'album et faire le lien avec le script

4) S'approprier le scénario

MEMORISER

- Lectures et relectures
- Rappels
- Théâtralisation

- 1) Installer l'univers de référence du script événementiel
- 2) Faire émerger le script : verbaliser les actions
- 3) Découvrir le scénario de l'album et faire le lien avec le script
- 4) S'approprier le scénario

5) Raconter l'histoire

DIRE

en groupe

Avec des outils ; matériel réel ou représenté, cartes clés ...



La moufle



Je m'habille et je te croque



décor



Livre accordéon Le machin

Les boîtes à histoire





Le vent m'a pris, Rascal



La brouille



C'est bien la moindre des choses

Les boîtes à histoire : prolongement

-> Mélanger tous les personnages :

Les élèves doivent les redistribuer dans les bonnes boîtes.

-> Aller chercher tous les "lapins" (ours, loups...)

que l'on trouve dans les histoires qui ont été lues depuis le début de l'année (permet de créer le concept).

-> Créer un dialogue entre deux personnages de d'histoires différentes en gardant leurs caractéristiques (le rusé, le têtu, le timide, le joyeux...).

→ Créer du lien entre les histoires (intertextualité)

-> construire des catégories de personnages :

Personnages principaux - Personnages secondaires -

Personnages rusés - Personnages « naïfs » -

Personnages « méchants » - Personnages « tristes »

=> on arrive alors sur le registre des émotions.

POUR CONCLURE

conférence de R. Goigoux, 2005 (extraits)

Sept écueils à éviter :

- Sous-estimation des difficultés de compréhension des élèves
- Activités solitaires et autonomes trop précoces : évaluer avant d'enseigner
- Surabondance des tâches d'anticipation et d'invention (versus retour en arrière dans le texte)
- Survalorisation du questionnement (au détriment de la reformulation)
- Multiplication excessive des expériences littéraires nouvelles
- Confusion entre comprendre et interpréter
- Confusion sur la construction des apprentissages : ne pas montrer, ne pas expliquer 'pour laisser les élèves construire leur compréhension de manière autonome'