

Littérature et ORL en cycle 1 – relier compétences, activités et processus d'apprentissage

Compétences programmes 2002 LITTÉRATURE	Activités en LITTÉRATURE	Processus de LECTURE	Activités en ORL	Compétences programmes 2002 O.R.L.
P A R L E R				
<ul style="list-style-type: none"> - Dire ou chanter des comptines, chansons, poésies ou jeux de doigts. - Participer à un échange collectif en acceptant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange - Prêter sa voix à une marionnette - Dire ou chanter chaque année au moins une 10^{aine} de comptine, de jeux de doigts, de chansons et de poésies 	<ul style="list-style-type: none"> - jouer avec sa voix (intonation, volume, articulation, vitesse) en variant les supports (oral, enregistrement/TICE,...) - Le bâton de parole (celui qui parle c'est celui qui tient le bâton) - jouer sur l'intonation (gaie, triste...), le volume (chuchoter / crier), l'articulation et la vitesse (rapide / lent) - jouer sur l'intonation (gaie, triste...), le volume (chuchoter / crier), l'articulation et la vitesse (rapide / lent) 	<p>1-3</p> <p>1-3</p> <p>1-3</p> <p>3-1</p> <p>3-1</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1-1(*) - vire langues - savoir se présenter - savoir poser des questions, savoir y répondre (objet caché à découvrir, ...) 3-1 - langage en situation entre pairs ou en présence voire avec la maîtresse 3-1 - cahier de vie - Quoi de neuf 	<ul style="list-style-type: none"> - Produire des assonances ou des rimes - Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre dès la fin de la première année de scolarité (à trois ou quatre ans) - Dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (dans une activité, un atelier ...) - Rappeler en se faisant comprendre un événement qui a été vécu collectivement (sortie, activité scolaire, incident ...)
L I R E				
<ul style="list-style-type: none"> - Pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture par l'adulte - Raconter brièvement l'histoire de quelques personnages de fiction rencontrés dans les albums ou les contes découverts en classe - Comprendre une histoire adaptée à son âge. - Identifier les personnages de l'histoire, les caractériser moralement et physiquement, les dessiner. 	<ul style="list-style-type: none"> - Phrase du Quoi de neuf (4) - Prêt de livre (9) - Jeu de devinettes (7) - albums avec images - albums sans images - a partir d'une bande sonore - lecture en réseau (8) 	<p>1-2</p> <p>3-2</p> <p>4-3</p> <p>4-3</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1-1 1-1 1-1 1-2 1-4 2-2 3-4 	<ul style="list-style-type: none"> - Rythmer un texte en scandant les syllabes orales - reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés (en fin , en début ou en fin d'énoncé) - Connaître le nom des lettres de l'alphabet - Reconnaître son prénom écrit en capitale d'imprimerie - Reformuler dans ses propres mots un passage lu par l'enseignant - Reformuler dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire - Raconter un conte déjà connu en s'appuyant sur la succession des illustrations

E C R I R E

<p>- Dictier individuellement un texte à un adulte en contrôlant la vitesse du débit et en demandant des rappels pour modifier ses énoncés</p> <p>- Inventer une courte histoire dans laquelle les acteurs seront correctement posés, où il y aura au moins un événement et une clôture.</p> <p>- Représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs</p>	<p>- Imaginer une histoire à partir d'images puis l'enregistrer/TICE et/ou la dicter à l'adulte</p> <p>- Création d'une histoire (6)</p> <p>- Inventer la suite d'une histoire (10)</p> <p>- découpage, collage, coloriage des éléments nécessaires à l'illustration de l'histoire racontée</p> <p>- Utiliser un miroir, un autre enfant ou adulte comme modèle</p>	<p style="text-align: center;">3-1</p> <p style="text-align: center;">3-3</p> <p style="text-align: center;">4-3</p>	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="font-size: 3em; margin-right: 10px;">}</div> <div style="margin-right: 10px;"> <p>1-1</p> <p>1-1</p> <p>1-1</p> <p>1-1</p> <p>1-1</p> <p>1-2</p> </div> <div> <p>- Utiliser des jeux de lettres/mots - étiquettes (capitales/minuscules d'imprimerie, cursives) et leur rangement (étagère à casiers) : Jeu de l'imprimeur (1)</p> <p>- ateliers variant supports (sable, pâte à modeler, papier V ou H / affiche ou feuille / plastifié ou poreux) et les outils (peinture paille ou coton tige / brosse ou pinceau / doigt, feutres gros ou fins / longs ou courts)</p> <p>- Jeu de l'imprimeur (1)</p> <p>- Le dictionnaire de la classe (2)</p> <p>- utilisation de l'ordinateur (3)</p> <p>- ateliers variant supports (sable, pâte à modeler, papier V ou H / affiche ou feuille / plastifié ou poreux) et les outils (peinture paille ou coton tige / brosse ou pinceau / doigt, feutres gros ou fins / longs ou courts)</p> <p>- Transformer une phrase en manipulant les groupes de mots qui la structurent (5)</p> <p style="text-align: center;">↔</p> <p>3-3</p> <p>- Imaginer une histoire à partir d'images puis l'enregistrer/TICE et/ou la dicter à l'adulte</p> <p>- Création d'une histoire (6)</p> </div> </div>	<p>- Ecrire son prénom en capitales d'imprimerie et en lettres cursives</p> <p>- Proposer une écriture alphabétique pour un mot simple en empruntant des fragments de mots au répertoire des mots affichés dans la classe</p> <p>- En fin de maternelle, copier une ligne de texte en écriture cursive en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés</p> <p>- Copier des mots en capitales d'imprimerie, en cursive avec ou sans l'aide de l'enseignant</p> <p>- Reproduire un mot graphique simple en expliquant sa façon de procéder</p> <p>- Pouvoir dire où sont les mots successifs d'une phrase écrite après lecture de l'adulte</p> <p>- Dans une dictée collective à l'adulte, restaurer la structure syntaxique d'une phrase non grammaticale, proposer une amélioration de la cohésion du texte (pronominalisation, connexion entre deux phrases, restauration de l'homogénéité temporelle...)</p>
---	---	--	---	--

(x) Descriptif pédagogique des activités et **(*)** – Processus d'apprentissages en lecture sont à voir en page annexe

(*) PROCESSUS D'APPRENTISSAGE EN LECTURE in « *La compréhension en lecture* » - Jocelyne GIASSON – Ed. De Boeck

- 1 – Les micro-processus (au niveau de la phrase) :**
- a/ le décodage des mots (doit rapidement devenir un automatisme)
 - b/ la reconnaissance des mots
 - c/ la lecture par groupe de mots
 - d/ l'identification de l'idée principale de la phrase
- 2 – Les processus d'intégration (entre les propositions ou les phrases) :**
- a/ l'utilisation des référents (indices explicites)
 - b/ l'utilisation des connecteurs (indices explicites, parfois implicites)
 - c/ les inférences (implicites)
- 3 – les macro-processus (au niveau du texte) :**
- a/ l'identification de l'idée principale (explicite ou implicite)
 - b/ l'habileté à résumer
 - c/ le repérage de la structure du texte
 - d/ le repérage de la chronologie du texte
- 4 – Les processus d'élaboration (au-delà du texte) :**
- a/ les prédictions fondées sur la structure du texte
 - b/ les prédictions fondées sur le contenu du texte (personnages, événements)
 - c/ les images mentales
 - d/ l'engagement affectif (émotion)
 - e/ l'utilisation de ses propres connaissances
 - f/ la capacité à raisonner (traiter, analyser, critiquer le texte)
- 5 – les processus métacognitifs (connaissances du lecteur sur ses processus de lecture) :**
- a/ l'identification de la perte de compréhension
 - b/ la réparation de la perte de compréhension

(x) DESCRIPTIF PEDAGOGIQUE DES ACTIVITES

- (1) 26 cases contenant les lettres de l'alphabet dans les trois écritures. L'enseignant donne un mot illustré et une consigne (écrire le mot en capitale, cursive ou script). Mise en place et rangement dans les cases font partie de l'atelier ... bien sûr !
- (2) A partir du vécu de la classe, constitution d'un affichage illustré regroupant les mots de la vie de la classe (prénoms, jours de la semaine, saisons ...) en nombre limité.
- (3) Mot modèle donné en script, l'enfant doit le taper à l'ordinateur (clavier « bloqué » en capitale ou jeux de glissé-déposé des lettres / ex. Kidpix, 1000 mots).
- (4) Phrase ayant toujours la même structure syntaxique (Prénom de l'enfant qui présente + verbe + complément = *Elise a présenté un stylo.*). Cette phrase est écrite sur une affiche. Travail sur la morphosyntaxe (majuscule initiale, point final), nombre de mots (séparés par un espace), recherche de mot (ex : *présenté*).
- (5) A partir d'une structure de phrase récurrente connue (conte, lecture, phrase du jour...) les enfants en manipulent les étiquettes (cf ; découpage selon structure syntaxique), modifient la phrase initiale et en inventent des nouvelles (mots pris dans la dictionnaire de la classe ...) plus ou moins farfelues (phrases folles).
- (6) Etape 1 – le matin – Décider collectivement de la structure de l'histoire. Etape 2 – Le soir - Un premier petit groupe invente le début de l'histoire. Etape 3 – Le lendemain matin – Le groupe présente son travail à la classe. Etape 4 – Le soir – un second petit groupe continue l'histoire
- (7) Etape 1 - Un enfant choisit un personnage, les autres lui posent des questions pour le découvrir. Etape 2 - L'enseignant propose des objets caractéristiques d'un personnage, les enfants recherchent le personnage à qui il appartient (pot de beurre et le chaperon rouge...). Etape 3 - Retrouver le livre (ou la page) d'où est tiré l'illustration fournie par l'enseignant
- (8) Lire plusieurs histoires contenant un élément récurrent (ex : le loup, le renard) pour en donner une caractéristique dominante (ex : le renard gagne toujours parce qu'il est plus malin)
- (9) L'enfant doit faire le lien entre le titre de son livre et celui inscrit sur une affiche (même titre avec changement du type d'écriture, de taille...) parmi 5 ou 6 autres et y apposer son prénom (épingle à linge, ...)
- (10) Le maître lit la situation initiale d'une histoire, les enfants imaginent la suite en se servant des images du livre (ou sans les utiliser). Puis l'enseignant lit la « véritable » histoire et les enfants comparent leur histoire à celle de l'auteur.