



académie
Rennes



ac-rennes.fr

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE

Région académique
BRETAGNE

Ressources CASNAV

Supports pédagogiques pour
la scolarisation des élèves
allophones nouvellement arrivés

Septembre 2018



LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Pédagogie actionnelle et de projet

Les élèves EANA, quelle que soit leur langue première et quel que soit leur âge, sont confrontés à l'environnement scolaire français au sein duquel il doivent réaliser des actes, y compris de parole.

L'enjeu est de rendre ces élèves aptes à agir en langue française dans des situations complexes afin de leur permettre de mobiliser leurs compétences, de donner du sens à l'apprentissage et d'accroître leur motivation.

Avec cette approche, le but n'est pas d'enseigner le français mais bien de permettre à l'élève d'apprendre à communiquer en français lors de la réalisation de tâches scolaires. L'élève n'entre en activité que s'il est motivé par l'action proposée.

De même, il n'y a de tâche que si l'action est définie par un objectif que les élèves perçoivent clairement, un besoin personnel ou suscité par la situation d'apprentissage, et que si cette action donne lieu à un résultat identifiable.

Pour répondre aux besoins d'un public aussi hétérogène et aussi mouvant dans la durée, aucune progression-type n'est utilisable, en particulier celles proposées par l'édition, qui sont d'ailleurs fortement inspirée de la didactique du FLE, comme «3, 2, 1... partez !» de Maison des Langues ou Alex et Zoé de CLE International.

Ce sont les situations proposées qui doivent permettre de travailler les compétences langagières dans une dynamique collective, tout en s'inscrivant dans une perspective d'atteinte d'objectifs individuels.

J'utilise donc, en fonction des besoins, différents supports pour les séquences d'apprentissage. Ces supports permettent de mener des séquences de découverte d'un nouveau vocabulaire, de travailler la phonologie, une structure syntaxique. Ils permettent également des temps d'appropriation des nouveaux savoirs. Grâce à ces situation complexes, je peux évaluer l'évolution de la maîtrise de du FLS par les élèves.



LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Compétence travaillée

Parler :

Prendre part à une conversation (interaction)
S'exprimer oralement en continu (production)

Comprendre :

Ecouter (réception)

Le jeu

Le jeu est une source de motivation et de plaisir pour l'élève. C'est un moyen d'exercer des compétences linguistiques dans des situations vivantes et motivantes.

Jouer, c'est aussi être en compétition avec les autres. Vouloir gagner apporte une motivation supplémentaire pour participer.

Les jeux de langage permettent de proposer une grande variété de situations, d'apporter aux élèves un moment où ils sont actifs, de faire apprendre et réutiliser de façon naturelle des structures du vocabulaire, d'améliorer la prononciation et la compréhension par une mise en situation et enfin d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves.

J'utilisais déjà certains de ces jeux pour aborder l'apprentissage avec des élèves en situation de handicap. J'ai pu en découvrir de nouveaux lors des temps de formation organisés par le CASNAV.



LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES



Jeu-PARLE - CRDP de Bretagne



Phono, Catégo - Hatier



Syllabozoo - RETZ

Enrichir le lexique

Des flashcards, des illustrations permettant d'organiser des lotos, des jeux de mémoire, de phonologie visant à éveiller la conscience phonologique et développer la connaissance et l'emploi du lexique du français.



Time's up Kids - ASMODEE



Elikit - ELI



Kaléidos junior - ASMODEE



Devine Tête - MEGABLEU



LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Dixit - ASMODEE



Les joueurs doivent découvrir à quelle carte illustrée correspond le mot ou la phrase prononcée par le "conteur" de la partie.



Brainbox - ASMODEE

Après avoir été décrite en détail, une carte illustrée est retournée. Chaque joueur doit répondre, de mémoire à une question portant sur cette description.



Ordo - Hatier

Le matériel ORDO propose des histoires en images, à partir de 8 scénarios, supports des activités (journée de classe, sortie au parc ...).

Développer l'expression orale

Des cartes, des illustrations pour apprendre à utiliser des phrases. Décrire, articuler des expressions afin de raconter des événements.



Bla Bla Bla - DJECO

Jeu d'association libre entre une carte tirée par le meneur de jeu et une carte des joueurs. Le joueur devant justifier son association.



Duplik - ASMODEE

Le jeu consiste pour un joueur à décrire une illustration en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Pendant ce temps, les élèves dessinent la scène décrite.



LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Les jeux de rôle

Le jeu de rôles est une mise en scène, réalisée par plusieurs élèves. Les saynètes sont basées sur des situations de la vie courante. Les objectifs sont de favoriser l'interaction et la collaboration entre les élèves. Pour préparer le dialogue, les élèves sont amenés à s'exprimer en français.



Contes sur moi

Des images séquentielles illustrant des compétences sociales.



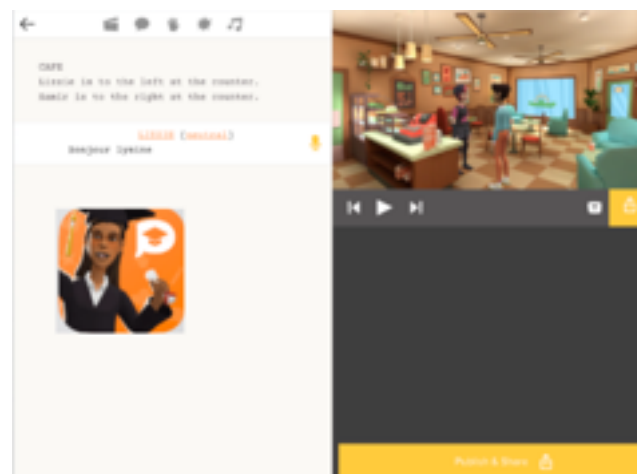
Historiettes d'habiletés sociales

Des cartes pour construire et jouer des scénarii sociaux.



Sur la route des mes images - SCHUBI

A partir de situations problématiques, conflictuelles, illustrées par une photographie, les élèves peuvent anticiper différents déroulements et réfléchir à la réaction la plus appropriée.



Plotagon

Il s'agit d'une application qui permet de réaliser de petits films d'animation en 3D.

Les élèves créent leurs personnages (visage, coiffure, vêtements, etc.) et choisissent le décor (salle de classe, cantine, parc ...). Ils doivent ensuite construire les relations entre les personnages, et enregistrer le doublage des dialogues.



LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Compétence travaillée

Ecrire (production)



Story Cubes - ASMODEE

Après avoir lancé 9 dés, les élèves, à tour de rôle, en choisissent quelques uns pour imaginer une histoire se référant aux symboles des cubes. Les dés illustrent des verbes d'action, des images de lieux et d'objets divers.



52 cartes à inventer des histoires

Ces cartes illustrent les différents ingrédients de la structure narrative d'un conte (héros, adjutant, opposant...) de manière amusante. Elles permettent de construire une histoire en suivant un schéma narratif.



Storybird

Storybird est un site Internet qui permet de créer des histoires courtes en proposant une base d'illustrations et de textes accessible par mots clés



Il était une fois - ASMODEE

Le jeu propose d'inventer des histoires à l'aide de cartes illustrées, figurant des lieux, des personnages, des événements et des objets représentatifs de l'univers des contes.

Développer l'expression écrite

Au travers de projet d'écriture, amener les élèves à énoncer oralement des récits, à rechercher la formulation qui convient le mieux pour produire des textes simples et cohérents par la dictée à l'adulte ou en écriture autonome.



La fabrique à histoire

Le jeu propose un catalogue de personnages, des lieux, ainsi que des situations.

L'intérêt principal, à mon avis, réside dans «Le réservoir à réel», des cartes postales, de grandes images et des photos ainsi que dans le plateau de jeu qui permet de faire avancer les personnages créés dans un décor.



Movie Maker

A partir de séquences vidéo sans le son et d'un logiciel de montage vidéo, l'élève peut construire à l'oral et enregistrer un récit décrivant, illustrant ou en décalage par rapport à la vidéo.



Canva

Canva est un site de mise en page simplifiée permettant de créer des affiches, des cartes, des supports illustrés.



LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Compétence travaillée

Comprendre :

Lire (réception)

Apprendre à lire nécessite de développer des habiletés linguistiques, langagières (conscience phonologique, lexicale, syntaxe), et cognitives (segmentation, recombinaison, identification, etc.) de haut niveau.

Ces compétences sont d'un accès difficile pour les élèves allophones.

Pourtant, avec l'accès à la lecture, c'est l'accès à la culture de l'écrit en langue française qui s'ouvre et avec elle, la possibilité de progresser bien plus rapidement dans la culture de l'école française.

Comme il est rappelé dans le «guide pour enseigner la lecture et l'écriture au CP» produit récemment par le Ministère de l'éducation nationale, le manuel de lecture s'avère un outil à privilégier dans cet apprentissage. C'est un outil rassurant pour l'élève qui l'identifie comme un élément essentiel de son année de CP. Pour les élèves allophones, le manuel est choisi par l'enseignant de sa classe de référence, en fait un élément d'appartenance à la classe. C'est pourquoi je n'utilise pas d'autre méthode que celle utilisée dans la classe de référence.

Dans toutes les méthodes utilisées sur le secteur, l'étude du code est bien la composante dominante du manuel.

Certains sont à dominante plus syllabique, ou alphabétique pure. C'est le cas de méthodes comme «Ratus» ou «Taoki», qui privilégient l'entrée dans la lecture par l'étude du signe oral ou écrit en allant du simple au complexe (la lettre, le son, la syllabe, le mot...).

D'autres enseignants ont fait le choix d'une méthode proposant une approche phonologique. C'est le cas de «La planète des alphas». Les lettres sont alors appelées par leur son [o], [i], elles sont personnifiées (Mademoiselle "U", Monsieur «O»).

J'ai pu constater que ce sont les méthodes à dominante syllabique, pour cette année et pour les élèves de ce secteur, qui ont donné de meilleurs résultats. Avec la méthode des alphas, les élèves ne sont pas parvenus à s'affranchir de la personnification, qui nuit finalement à l'accès à la compréhension.

Les élèves allophones du secteur sont, pour la grande majorité, des lecteurs en difficulté générale de lecture. Leurs capacités d'identification des mots, de déchiffrement des syllabes sont faibles. De plus, ils comprennent difficilement ce qu'ils lisent même quand ils parviennent à déchiffrer, car, comme le souligne JC Rafoni, «on lit sur ce qu'on est capable de dire.»

Cette difficulté à accéder à la lecture est la principale raison pour laquelle une demande de maintien est formulée pour ces élèves. Les élèves ayant accédé au code ne font pas l'objet de demande de maintien.



LES SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

L'apprentissage de la lecture se fait dans la classe de référence, le travail en UPE2A permet un temps de travail sur un point non maîtrisé en classe, un retour correctif individuel.

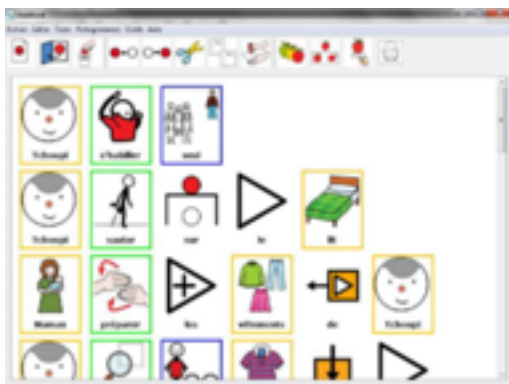
La valeur ajoutée qui peut être apportée par le travail en UPE2A réside dans l'observation fine des difficultés de l'élève et l'adaptation immédiate des supports de lecture.

J'utilise ainsi différents outils pour répondre aux difficultés des élèves à partir des textes de la méthode de lecture.

AraWord

C'est un logiciel qui permet de générer un texte en pictogrammes en le tapant comme dans un traitement de texte. Il permet d'illustrer des textes simples.

Le logiciel fonctionne à partir de la base de pictogrammes ARASAAC.



Dys vocal

Un logiciel qui inclut le module CoupeMots (découpage syllabique) ainsi qu'un module de lecture et de reconnaissance vocale.

Lire Couleur

Cette extension d'Open Office permet de segmenter et coloriser les syllabes ou les phonèmes d'un texte en fonction des difficultés des élèves



Reconstitution de mots, de phrases

Une application qui permet de générer des exercices à partir des mots ou des textes saisis.