

NIVEAU :	ÉCOLE - GRANDE SECTION
DISCIPLINE :	MAÎTRISE DU LANGAGE
CHAMP :	RÉALITÉS SONORES DE LA LANGUE, SEGMENTATION DE L'ÉCRIT ET DE L'ORAL
COMPÉTENCE :	Comparer la longueur de plusieurs énoncés dans la correspondance oral et écrit
MOTS CLÉS :	Code graphique ; GS ; Mot ; Phonologie

1. PRÉSENTATION

L'objectif est d'évaluer la capacité des enfants à juger la longueur de la chaîne sonore (donc à décomposer les mots en unités phonologiques) d'une part et, d'autre part, à appairer la longueur de la chaîne sonore à la longueur du code graphique.

Pour éviter des confusions de consignes, il est conseillé de ne pas proposer le même jour cette épreuve et une autre épreuve phonologique.

2. CONSIGNES DE PASSATION

L'évaluation se déroule en passation semi-collective de 6-12 enfants. Chaque élève dispose d'une feuille de réponse. Pour chaque item, les enfants voient des paires d'images représentant des animaux. La longueur des noms d'animaux est soit congruente avec la taille des animaux (ex : « chat » et « éléphant »), soit non congruente (ex : « rat » et « escargot »). L'enfant a pour consigne d'entourer l'animal qui a le nom le plus long.

Phase d'entraînement

Dire : « Je vous dis les deux mots qui correspondent aux deux images que vous voyez sur la ligne, vous suivez avec votre doigt : « escargot », « rat ». »

Vérifier et répéter la dénomination. Dire :





« Écoutez, il y a un mot qui est plus long que l'autre. Dans « escargot », on entend « es-car-got » (frapper dans les mains au rythme des syllabes) et, dans « rat », on n'entend que « rat ». C'est donc « escargot » que l'on entoure puisque c'est le plus long. »

Vérifier que les enfants ont bien exécuté la consigne.

Phase d'évaluation

Dire : « Maintenant, vous allez chercher tout seuls le mot le plus long dans la ligne. Je vous dis deux fois les mots. »

Faire travailler les élèves ligne par ligne, en demandant de pointer la ligne de travail (icône correspondante) avant la lecture de la consigne.

<u>Icône</u>	<u>Item A</u>	
	<input type="text" value="dinosaur – chien"/>	« Entourez l'animal qui a le nom le plus long. »
	<u>Item B</u>	
	<input type="text" value="lion - grenouille"/>	« Entourez l'animal qui a le nom le plus long. »
	<u>Item C</u>	
	<input type="text" value="ours - papillon"/>	« Entourez l'animal qui a le nom le plus long. »
	<u>Item D</u>	
	<input type="text" value="éléphant– chat"/>	« Entourez l'animal qui a le nom le plus long. »

3. ÉLÉMENTS D'OBSERVATION DES PRODUCTIONS

Item A – *dinosaur - chien*

- **Code 1** - Réponse correcte : le dessin du « dinosaur » est entouré
- **Code 8** - Le dessin du « chien » est entouré
- **Code 9** - Autres cas (ex : les deux dessins « dinosaur » et « chien » sont entourés)
- **Code 0** - Absence de réponse

Item B – lion - grenouille

- **Code 1** - Réponse correcte : le dessin de la « grenouille » est entouré
- **Code 8** - Le dessin du « lion » est entouré
- **Code 9** - Autres cas (ex : les deux dessins « grenouille » et « lion » sont entourés)
- **Code 0** - Absence de réponse

Item C – ours - papillon

- **Code 1** - Réponse correcte : le dessin du « papillon » est entouré
- **Code 8** - Le dessin de l'« ours » est entouré
- **Code 9** - Autres cas (ex : les deux dessins « papillon » et « ours » sont entourés)
- **Code 0** - Absence de réponse

Item D – éléphant - chat

- **Code 1** - Réponse correcte : le dessin de l'« éléphant » est entouré
- **Code 8** - Le dessin du « chat » est entouré
- **Code 9** - Autres cas (ex : les deux dessins « chat » et « éléphant » sont entourés)
- **Code 0** - Absence de réponse

4. RÉSULTATS DE LA VALIDATION

Grande section de maternelle

Mars

Cette épreuve est bien réussie et au-dessus du niveau de la réponse au hasard (située à 50 %) puisque le taux de réussite est de plus de 92 % pour trois items et de 85 % pour l'item « lion - grenouille ». Pour celui-ci, « lion » est entouré dans 11 % des cas. Dans l'ensemble, les enfants de grande section maternelle sont capables en mars de baser leur jugement sur la longueur de la chaîne sonore et non sur la taille du référent.

Fréquences par code selon le niveau et la date de passation

Dinosaure/ chien	GS		
	Octobre	Mars	Juin
Code 1		95,4	92,1
Code 8		3,6	5,9
Code 9		0,5	1,4
Code 0		0,5	0,7

Lion/ grenouille	GS		
	Octobre	Mars	Juin
Code 1		84,8	82,8
Code 8		11,5	14,4
Code 9		2,3	2,0
Code 0		1,4	0,8

Papillon/ ours	GS		
	Octobre	Mars	Juin
Code 1		92,4	90,1
Code 8		5,4	8,1
Code 9		1,3	1,8
Code 0		0,9	0,0

Chat/ éléphant	GS		
	Octobre	Mars	Juin
Code 1		93,4	93,4
Code 8		3,5	5,6
Code 9		2,5	0,7
Code 0		0,7	0,4

5. SUGGESTIONS PÉDAGOGIQUES

5.1. Les réalités sonores de la langue

Notre langue est constituée de 37 phonèmes (unités phonologiques abstraites et non significatives) qui permettent de construire un ensemble extensible de mots porteurs de sens. Les enfants étant d'abord sensibles aux significations des mots, il convient, progressivement de leur permettre d'analyser différemment les paroles qu'ils écoutent ou qu'ils prononcent en leur apprenant à centrer leur attention et à adopter une attitude réflexive sur les aspects formels du message. Dans ce cadre, la prise de conscience des réalités sonores de la langue favorise l'acquisition des compétences dans le domaine de l'oral et prépare l'accès à l'écrit.

Les activités pédagogiques visant à favoriser le développement des compétences phonologiques au cours de la GS et au début du CP, peuvent être pensées à trois niveaux différents.

Le premier niveau concerne les objectifs poursuivis au travers de ces activités et leur programmation dans le temps. Les connaissances actuelles dans le domaine du développement des capacités phonologiques conduisent à différencier trois objectifs fondamentaux et complémentaires.

- Le premier objectif consiste à orienter l'attention de l'enfant sur les réalités sonores de la langue et non plus sur les seuls aspects sémantiques.
- Le deuxième vise à permettre à l'enfant de catégoriser certaines unités phonologiques, de les regrouper, de les comparer.
- Le troisième, qui correspond à un niveau d'abstraction plus élevé que les deux précédents, concerne plus spécifiquement les activités de manipulation de certaines unités phonologiques.

En deuxième lieu, la construction de situations pédagogiques doit, notamment pour ce qui concerne les objectifs 2 et 3, tenir compte de la nature des unités phonologiques sur lesquelles seront centrées les activités. Ainsi, si les enfants discriminent très tôt la rime commune à plusieurs mots, on sait que la segmentation des mots en phonèmes n'est guère possible avant l'âge de six ans. En revanche, leurs performances dans le comptage des syllabes sont relativement bonnes. La syllabe apparaît donc en grande section de maternelle comme un point d'appui important pour faciliter la prise de conscience de la structure phonologique des mots.

Enfin, dans le domaine de la phonologie comme dans d'autres, les activités pédagogiques se réalisent essentiellement par des jeux de langage. Les exercices systématiques n'ont guère d'intérêt dans le contexte de la classe dans la mesure où ils sont contraignants et, surtout, n'ont pas de sens. D'une manière générale, ces activités doivent être courtes mais fréquentes et s'inscrire dans des jeux aux règles claires. Elles doivent être réellement l'occasion de prendre plaisir à jouer avec les mots, de rire et de laisser libre cours à son imagination.

5.2. Suggestions d'activités pédagogiques pour la grande section et le début du cours préparatoire

Pour que chaque enfant puisse participer effectivement, il importe de proposer ces activités en petit groupe.

5.2.1. De la signification à la prise de conscience des réalités sonores de la langue

L'objectif est d'attirer l'attention de l'enfant sur certains aspects phonologiques et de l'amener progressivement à analyser les mots de ce point de vue. Plusieurs activités peuvent être réalisées :

- jeux sur la prosodie : transformer la ligne prosodique habituelle des mots, en allongeant par exemple une syllabe (exemple : « laaaaapin ») ou en modifiant la hauteur tonale d'une syllabe (exemple : la⁷ pin).
- faire écouter aux enfants la prononciation de personnes parlant avec un accent régional ou étranger. Noter les différences, reproduire.
- proposer des mots courts du point de vue phonologique mais représentant un objet de grande taille (train, bus, boa...) et des mots longs du point de vue phonologique mais représentant des objets de petite taille (allumette, champignon, coccinelle...) et demander de dire quel est l'objet qui a le nom le plus long. On peut prolonger en demandant aux enfants de donner des exemples de mots courts ou longs, de classer des mots en fonction de leur longueur à l'oral, etc...

5.2.2. Catégoriser certaines unités phonologiques, les regrouper, les comparer

- jeu des mots valises : trouver des enchaînements de la dernière syllabe d'un mot à la première du mot suivant. Exemple : éléphant / fanfare/ pharmacie / citron /....
- on invite les enfants à découvrir que la langue comporte des syllabes semblables. Tous les systèmes d'assonance peuvent être explorés (rimes en fin de mots dans les poésies et les chansons, assonances en début de mots...).
- jeu de l'intrus.

5.2.3. Les activités de manipulation phonologique : travail sur la syllabe

Objectifs d'un travail sur la syllabe orale

- permettre à l'enfant de prendre conscience que les mots sont composés d'unités plus petites appelées syllabes (on prendra garde au fait qu'il s'agit de syllabes orales et que, selon les régions, les découpages syllabiques des énoncés sont différents).
- permettre à l'enfant de prendre conscience de la longueur du mot en fonction du nombre de syllabes qui le composent.
- permettre à l'enfant de prendre conscience de l'ordre immuable des syllabes dans la composition d'un mot.

Pistes de travail sur la syllabe

Liaison syllabes/rythmes :

- rythmes temporels : l'un des moyens les plus simples de faire sentir la réalité des syllabes consiste à rythmer les énoncés, en frappant dans les mains par exemple. Cela se fait naturellement dans les chansons et peut se faire très facilement dans des comptines ou des poèmes (attention à la coordination audio - manuelle).
- rythmes spatiaux : mettre sous chaque mot autant de jetons que de syllabes.

Jeux avec les mots :

- allonger un mot d'une syllabe, le diminuer d'une syllabe, inverser les syllabes. Ces jeux peuvent se faire par des combinaisons de syllabes engendrant des mots non signifiants dans la mesure où il s'agit de détacher l'attention de la signification (par exemple, « cheval » - « grenouille » donne « chenouille »).
- choisir avec l'enfant un mot qui lui plaît bien, le dire normalement puis le décomposer en syllabes orales et faire répéter à l'enfant.
- situer une syllabe dans un mot donné à l'aide d'étiquettes ou d'autres supports codant la position initiale, position intermédiaire, position finale.

Comparaison de mots :

- dégager une syllabe commune à plusieurs mots : en position quelconque, en position intermédiaire, en position initiale, en position finale (c'est un ordre décroissant de difficulté).
- on pourra effectuer des classements muets d'images (l'enfant ne nomme pas les objets représentés) : classer les images en fonction du nombre de syllabes de chaque mot correspondant à l'objet représenté. Si l'enfant rencontre des difficultés, lui nommer les objets et le laisser classer les images.
- le comptage des syllabes peut se faire également par le jeu du serpent et des échelles : chaque enfant prend une image dans un sac d'images et avance sur une piste selon le nombre de cases correspondant au nombre de syllabes du mot illustré (jeu de l'oie).

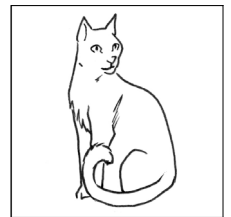
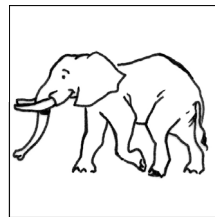
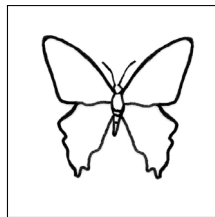
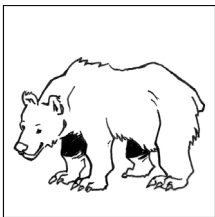
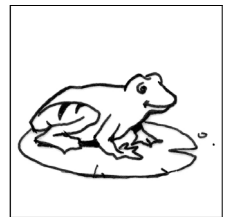
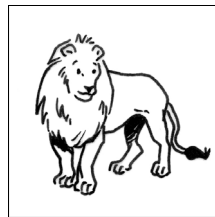
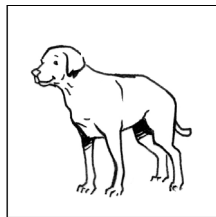
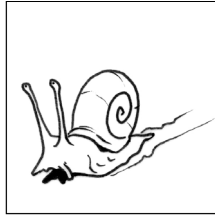
6. SUPPORTS

6.1. Support individuel

NOM :

PRENOM :

DATE : .../.../.....



Nom et prénom de l'élève :

Niveau scolaire et classe :

Age de l'enfant à la date de l'observation (années + mois) :

Date de l'observation :

6.2. Synthèse individuelle des observations par élève

Jugement de longueur phonologique

	Réponse correcte	Autre réponse	Absence de réponse
Item A : dinosaure – chien			
Item B : lion - grenouille			
Item C : papillon - ours			
Item D : éléphant – chat			

Reproduire en autant d'exemplaires que d'élèves.