

LE ROLL AU CYCLE 2

Des outils d'apprentissage et/ou de remédiation à proposer en ateliers de lecture-écriture

sommaire

- Pourquoi et comment évaluer au cycle 2 ?
- Pourquoi et comment travailler en ateliers au cycle 2 ?
- Propositions d'activités à mettre en place en atelier
 - phonologie
 - compréhension de texte lu par l'enseignant
compréhension de phrases
 - reconnaissance orthographique de mots familiers
 - correspondances grapho-phoniques et production d'écrit

Evaluations cycle 2

POURQUOI ?

L'apprentissage de la lecture est un processus lent qui s'étale sur plusieurs années ; il est indispensable d'en évaluer précisément et régulièrement les étapes pour chacun des élèves qui nous sont confiés afin de leur proposer un enseignement le mieux adapté, donc le plus efficace.

En dehors de toute polémique concernant la « méthode » d'enseignement, le ROLL s'est attaché à proposer des tests d'évaluation dans le cadre d'une programmation/progression sur les 3 années du cycle 2. Le traitement des résultats permet de visualiser assez rapidement les compétences acquises et les difficultés dans les domaines qui intéressent l'apprentissage de la lecture et de l'écriture.

COMMENT ?

Se référer aux tests ROLL cycle 2 et les modes de passation.

Des ateliers au cycle 2

POURQUOI ?

Le résultat des évaluations fait apparaître généralement la grande hétérogénéité du groupe d'élèves de la classe et il semble difficile d'imaginer que l'on puisse enseigner de manière collective. Si un certain nombre d'activités peuvent (et doivent) s'adresser au groupe classe, les activités d'enseignement de la lecture et de l'écriture ne seront réellement efficaces qu'en petit groupe.

En grande section, l'organisation des ateliers va de soi, cela semble moins évident dès le cours préparatoire car l'enseignant se croit obligé d'enseigner collectivement pour s'assurer d'une transmission de savoirs identique et

permanente pour tous les élèves de la classe ; on sait bien que dans ce cadre, seul le « ventre mou » de la classe aura une chance de bénéficier de la séance, les élèves les plus avancés , comme les « dépassés » n’y trouvent pas leur compte.

COMMENT ?

Les modes d’organisation devront varier car il ne s’agit pas de reproduire des « groupes de niveaux » permanents et hermétiques ; plusieurs solutions sont possibles :

- des petits groupes de besoin spécifiques (phonologie, compréhension...) et variables au cours de l’année selon les progrès réalisés
- des petits groupes hétérogènes d’apprentissage où seront privilégiées les interactions entre élèves de compétences inégales pour la réalisation d’une même tâche (écriture d’un mot, d’une phrase, lecture-découverte d’une phrase, d’un petit texte...)
- des ateliers permanents (production d’écrit, lecture oralisée de comptines et poésies, lecture d’album...) où les enfants s’inscriront à tour de rôle dans le cadre de projets individuels ou collectifs

La fréquence des ateliers dépend de la volonté de l’enseignant et des possibilités d’organisation au sein de l’école ; cela peut aller d’une ou deux séances quotidiennes de 40mn à une seule séance hebdomadaire ; dans tous les cas, la régularité de l’action est un gage de réussite.

La mise en place d’ateliers implique obligatoirement le choix d’activités à pratiquer en autonomie pour la plupart des groupes, seul un atelier doit retenir la présence effective de l’enseignant ; cette présence peut n’être nécessaire qu’en début de séance ou pour toute la séance, le choix des activités proposées dans les autres ateliers en découle.

PROPOSITION D'ACTIVITES A CONDUIRE EN ATELIERS

PHONOLOGIE

Avec l'enseignant	En autonomie
Segmenter oralement un mot en syllabes, les dénombrer, les rythmer	Associer des images-mots à des jetons, à des nombres... <i>Ph 1</i> Relier des images-mots comportant le même nombre de syllabes (papillon et balançoire) <i>Ph 2</i>
Inverser oralement les syllabes d'un mot (verlan) Prononcer des mots en effaçant la première syllabe, la dernière..	Relier des images-mots ayant une syllabe commune (canard et camion) <i>Ph 3</i>
Oraliser les syllabes d'un mot en les pointant sur un carton syllabique (bande cartonnée comportant une, deux ou plusieurs cases matérialisant les syllabes d'un mot)	Associer des images-mots à des cartons syllabiques <i>Ph 4</i> Classer des images-mots en fonction du nombre de syllabes <i>Ph 5</i> Détecer un intrus dans un classement <i>Ph 6</i>
Trouver les règles de transformation orale des mots : effacement de syllabes (papluie pour parapluie) doublement de syllabes (paparapluie pour parapluie) inversion de syllabes (rapapluie pour parapluie) ajout de syllabes (riparapluie pour parapluie)	
Associer oralement des mots qui riment Fabriquer des comptines	Associer des images-mots qui riment <i>Ph 7</i> Elaborer des boîtes d'images-mots qui riment Identifier l'intrus dans un classement
Segmenter une syllabe en phonèmes	Relier des images-mots monosyllabiques à des cartons phonémiques <i>Ph 8</i> Classer des images-mots monosyllabiques (chat, poule...) en fonction du nombre de phonèmes <i>Ph 9</i>
Identifier le phonème commun à plusieurs mots ou syllabes	Relier des images-mots ayant un phonème commun <i>Ph 10</i>
Distinguer des phonèmes proches (p/b, f/v...)	Classer des images-mots en fonction du phonème initial (phonèmes proches) <i>Ph 11</i>
Repérer la place d'un phonème dans une syllabe ou un mot à l'aide de jetons	Situer un phonème sur un carton phonémique <i>Ph 12</i>

COMPREHENSION

Avec l'enseignant	En autonomie
Compréhension de texte long	
<p>Ecouter un texte lu par le maître, en restituer ensuite collectivement les éléments essentiels par un « déballage » oral (justifier, argumenter...), puis retour au texte pour valider et compléter</p> <p><i>Veiller à adapter la longueur et la difficulté du texte au groupe, ne pas proposer les illustrations du texte dans le cas d'une lecture d'album</i></p>	<p>Ecouter un texte lu par le maître, en restituer la chronologie à l'aide d'images séquentielles</p> <p>Ecouter un texte lu par le maître, en restituer les éléments essentiels en sélectionnant des images représentant les moments-clés de l'histoire, en les complétant éventuellement par un dessin</p> <p><i>Prévoir pour ces deux activités des images intrus</i></p>
<p>Ecouter un conte lu par le maître, en repérer les étapes et les mettre en correspondance avec des images (justifier, argumenter...)</p> <p>Ecouter un extrait du conte et trouver l'image correspondant à cet extrait</p>	<p>Ordonner une série d'images pour réaliser un récit cohérent</p> <p><i>Le récit original peut avoir été lu auparavant ou non, on veillera à ce que les enfants travaillent individuellement pour pouvoir confronter ensuite les productions</i></p>
<p>Créer oralement une histoire inédite à partir d'extraits imagés de différentes histoires connues des élèves, la dicter collectivement à l'adulte</p>	
<p>Ecouter un texte lacunaire (il manque le début, il manque la fin...) lu par le maître, en percevoir le « blanc », proposer des solutions, justifier, argumenter</p> <p><i>Le texte original est lu en fin de séance</i></p>	
<p>Ecouter le début d'un texte, en anticiper oralement la suite possible, justifier, argumenter</p>	<p>Ecouter le début d'un texte, choisir parmi plusieurs suites d'images celle qui pourrait constituer une suite cohérente</p>
<p>Ecouter un texte lu par le maître, en repérer la structure en le rapprochant d'un texte déjà entendu, justifier, argumenter</p> <p><i>Choisir des textes à structure facilement identifiable (contes en randonnée, par exemple)</i></p>	<p>Classer des albums connus en fonction de leur structure, du personnage principal, de l'auteur, de l'illustrateur, du thème</p> <p>Justifier les critères</p>
Compréhension de texte court	
<p>Proposer 4 images, les décrire, produire collectivement une phrase correspondant à chaque image</p>	<p>Proposer 4 images et 4 phrases, associer image et phrase, justifier</p>
<p>A partir de cette situation, selon les compétences acquises, toutes les variantes sont possibles : phrases et images très différentes (un seul indice suffit à identifier la paire) ou phrases et images très proches où la syntaxe peut avoir une incidence</p>	<p>Jeux de loto : à chaque image correspond une phrase et une seule</p> <p>Choix multiples : à chaque image peuvent correspondre plusieurs phrases, justifier</p> <p>A chaque phrase peuvent correspondre plusieurs images, justifier</p>

RECONNAISSANCE ORTHOGRAPHIQUE DE MOTS FAMILIERS

Avec l'enseignant	En autonomie
Des mots sont distribués aux enfants du groupe, les images correspondantes sont retournées sur la table et constituent la pioche ; à tour de rôle, chaque enfant pioche une image et dit ce qu'il voit, l'enfant qui possède le mot doit l'annoncer et poser sa carte-mot sur l'image correspondante ; c'est le groupe qui valide (en cas d'erreur, on remet l'image dans la pioche, celui qui se débarrasse le premier de ses cartes-mots a gagné)	Jeu à réaliser en autonomie après quelques séances avec l'enseignant
Variante : ce sont les cartes-mots qui constituent la pioche Ce second jeu est plus difficile car il suppose de déchiffrer (ou reconnaître) le mot pioché	Id
Variantes : Les mots se ressemblent d'un point de vue orthographique Les mots appartiennent à une même catégorie (couleurs, animaux...) Les mots sont plus ou moins connus (ou familiers) des enfants Les mots sont plus ou moins nombreux Les mots appartiennent au lexique d'un album lu en classe	Id
On utilise des images représentant une scène familière (cour de récréation, cirque...) et des cartes-mots correspondant aux images Les mots sont distribués aux enfants, les images retournées sur la table sont piochées une à une : l'enfant qui associe un mot à l'image peut poser sa carte, le groupe valide <i>On peut commencer ce jeu par une description orale des images afin d'en repérer les mots-clés</i>	Relier des cartes-images aux cartes-mots correspondantes <i>RM 1</i> <i>Proposer ou non des cartes intrus</i> Selon les compétences acquises, écrire les mots correspondant aux cartes –images <i>RM 2</i> <i>Chaque carte image peut correspondre à un seul mot ou à plusieurs</i>
Des cartes-mots appartenant à des catégories connues des enfants (animaux, couleurs...) sont distribuées, le meneur de jeu annonce une catégorie et les enfants doivent déposer leurs cartes-mots correspondant à cette catégorie	Classement de cartes-mots en catégories définies préalablement <i>RM 3</i> Classement libre, les enfants devront préciser leurs critères (initiale, nombre de lettres...)
Des cartes-mots appartenant au lexique de la classe (noms, verbes, adjectifs, déterminants) sont distribués de manière aléatoire ; le maître dit une phrase et les enfants qui possèdent les cartes utiles doivent se lever et se placer dans l'ordre de la phrase, le groupe valide Variante : on peut faire intervenir les autres élèves pour opérer des substitutions (le chat dort sur son coussin, le chat dort sur son lit)	Ordonner des cartes-mots pour écrire une phrase <i>RM 4</i> <i>Proposer ou non des cartes intrus, proposer des cartes-mots pouvant donner lieu à différentes phrases possibles</i>
Jeu du mot oublié : Chaque enfant reçoit 3 ou 4 cartes-mots, le maître prononce une phrase en remplaçant par <i>tra la la</i> un mot du stock distribué, l'enfant qui l'a en main doit lever le doigt	Compléter des phrases lacunaires à l'aide d'étiquettes-mots <i>RM 5</i> <i>Proposer seulement les étiquettes utiles ou ajouter des étiquettes intrus</i>

<p>Variantes :</p> <p>Le meneur de jeu demande de déposer le mot le plus long, le mot qui commence par la lettre <i>b</i>, le mot qui commence comme <i>pantalon</i>,...</p> <p>Chaque enfant à tour de rôle dépose une carte-mot et prononce une phrase qui contient ce mot</p>	
<p>Jeu du pendu</p> <p>Il s'agit de faire découvrir le plus vite possible un mot familier, connu des enfants</p> <p>Une grille correspondant au nombre de lettres du mot choisi est affichée ; les enfants ont à disposition des lettres mobiles ; à tour de rôle, chacun d'entre eux propose une lettre qui vient ou non se placer sur la grille ; les lettres « refusées » sont placées sur le côté ; un enfant qui propose une lettre déjà refusée a un gage ; l'enfant qui le premier découvre le mot a gagné</p>	<p><i>RM 6</i></p> <p>Retrouver l'ordre des lettres d'un mot (toutes les lettres sont données, mais en désordre)</p> <p>Compléter un mot (une seule ou plusieurs lettres sont effacées)</p>



Penser à sélectionner des mots fréquemment utilisés, appartenant au lexique de la classe (ceux qui sont proposés, le sont à titre d'exemples !).

PRODUCTION D'ECRIT

Avec l'enseignant	En autonomie
<p>Situation d'écriture sous forme de dictée à l'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - lettre aux correspondants - compte-rendu d'une sortie, d'une expérience - reformulation d'un récit entendu préalablement - récit imaginé à partir d'images ou de dessins... 	
<p>Situation d'écriture sous forme de dictée aux élèves :</p> <p>Le maître dicte une courte phrase aux élèves qui l'écrivent individuellement</p> <p>Les productions sont confrontées, argumentées, discutées...</p> <p>La phrase correcte est affichée en fin de séance</p>	<p>Ecriture autonome à partir de textes référents affichés (résumés de récits, comptines, extraits d'albums, lettres des correspondants...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - écrire des listes (personnages, animaux...) - légender un dessin
<p>Fabrication/écriture de mini-livres à partir de « modèles » existants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - livres à trous - livres à cachettes - livres devinettes 	<p>Réaliser un mini-livre à partir de textes référents et de « modèles » existants</p> <p>Id</p>
<p>Elaboration de boîtes de mots et boîtes de lettres à partir d'éléments découpés dans des revues, magazines, journaux, photocopies de pages d'albums lus en classe...</p> <p><i>Les mots peuvent être classés selon différents critères (lettre initiale, catégorie sémantique, catégorie grammaticale...)</i></p> <p>Réalisation d'imagiers, de lexiques qui serviront de référents</p> <p>Composition d'un alphabet loufoque ou thématique (des animaux, des personnages...)</p> <p>Réalisation d'abécédaires</p>	<p>Utiliser les boîtes de lettres pour écrire des mots</p> <p>Exemple : on tire une lettre au hasard, on écrit un mot qui commence par cette lettre ; on pense un mot et on cherche toutes les lettres utiles, on les colle dans l'ordre</p> <p>Utiliser les boîtes de mots pour écrire des phrases</p> <p>Exemple : on tire un mot au hasard, on écrit une phrase qui contient ce mot ; on tire un mot dans la boîte des noms et un mot dans la boîte des verbes, on les relie dans une phrase rigolote ; on pense à une phrase et on cherche les mots utiles, on les colle dans l'ordre</p>
<p>Situation d'écriture collective à partir d'une contrainte forte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - trouver des mots qui riment pour écrire une comptine (exemple : Aline aime la farine) - écrire la suite ou la fin d'une histoire/changer la fin d'une histoire 	<p>Situation d'écriture individuelle à partir d'une contrainte forte :</p> <p>id</p>

