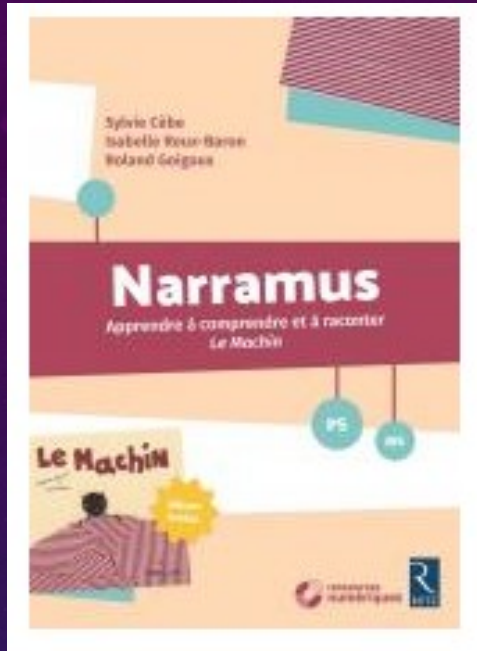




PRESENTATION D'une démarche pour apprendre à comprendre et à raconter

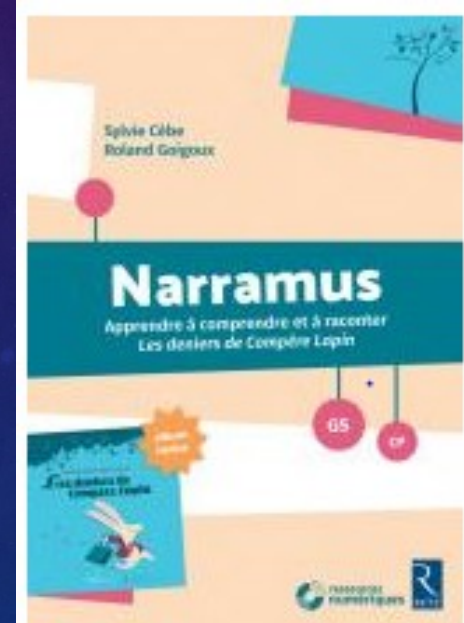
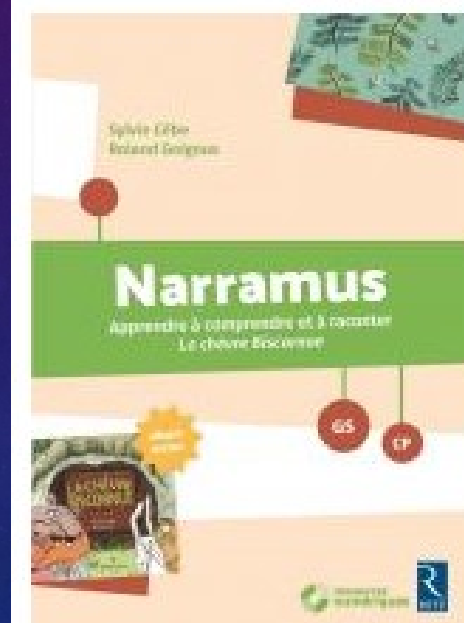
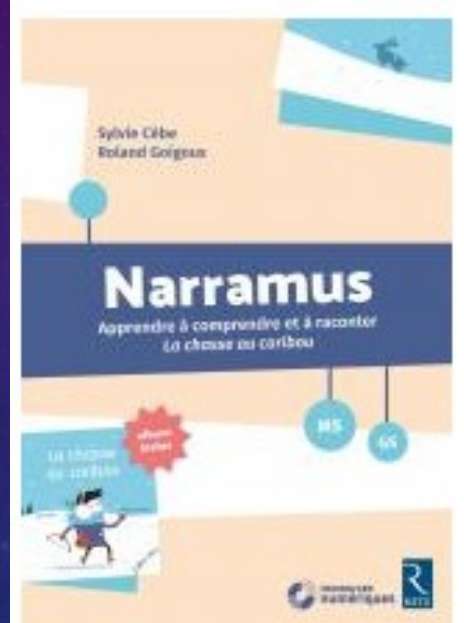
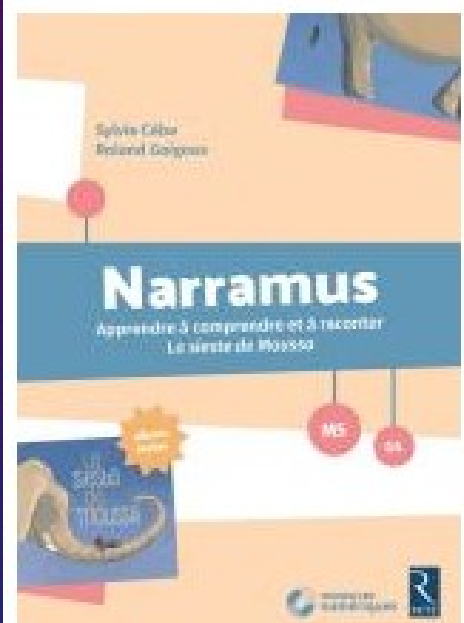
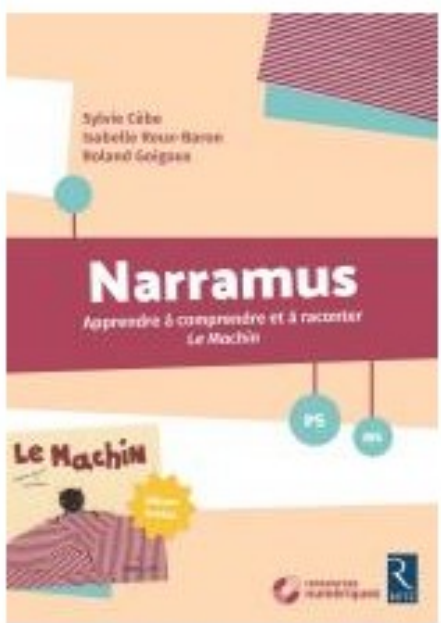
Sylvie CEBE et Roland Goigoux

NARRAMUS pour le cycle 1

La démarche expliquée par Sylvie Cèbe permet de
comprendre le choix du dispositif proposé :

<https://www.youtube.com/watch?v=tCwQArW7Ess>

Des albums proposés pour le cycle 1



Des contes en randonnées choisis et testés

- Structure répétitive
- «séquences» (épisodes) répétitives
- Un personnage principal et des personnages secondaires qui changent
- Choix du vocabulaire employé (synonymes : disparaître, décamper, se carapater, filer comme le vent), des mots éloignés du vocabulaire utilisé couramment
- Choix de la syntaxe utilisée répétitive et phrases répétées

Pédagogie de l'explicite

Basée sur l'utilisation de pictogrammes

Les pictos consignes



L'enseignant.e lit le texte.



L'enseignant.e raconte l'histoire (ou un extrait), sans support de texte.



La boîte « mémoire des mots » permet de stocker les images des mots appris et de les réviser.



Les élèves doivent imaginer le dessin qui illustre le texte.



Les élèves doivent imaginer le texte, prévoir la suite de l'histoire.



Un.e élève raconte seul.e l'histoire.



La classe complète le récit de l'élève.

Les 4 compétences cibles travaillées conjointement pour apprendre à raconter



Une démarche intégrative

Choix de travailler conjointement et simultanément les 4 compétences pour une compréhension et une restitution en racontant l'histoire

- développer la syntaxe et le vocabulaire
- développer la compréhension
- développer la production orale
- développer la compréhension des inférences

*La sieste de Moussa racontée
par un élève de GS*

Les grands principes

- Découverte de l'histoire par un résumé raconté : séance 1

Séances suivantes

- Mémoire didactique : rappel de ce qui a été appris précédemment (lexique + histoire)
- Apprendre le vocabulaire
- Lire l'histoire sans montrer les illustrations
- Raconter l'histoire
- Imaginer les illustrations
- Activités décrochées proposées pour travailler 4 compétences (cibles)
- Les élèves racontent un épisode ou plusieurs
- Les élèves racontent l'intégralité de l'histoire

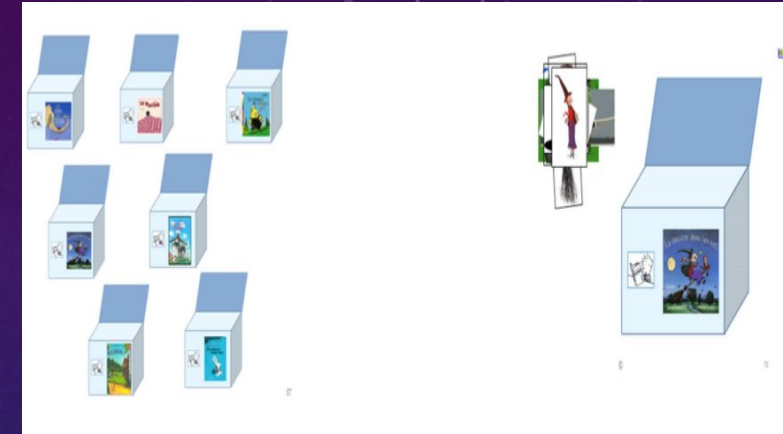
Les compétences lexicales et syntaxiques et les activités associées

Interaction entre vocabulaire et inférences
pour comprendre l'implicite

- Intégrer des activités de **prononciation** des mots nouveaux
- Associer les mots de vocabulaire à un **geste** représentant
 - le mot ou un mouvement
 - Organiser très fréquemment des dictées motrices de mots et d'expressions dans la salle de jeux



- faire **réviser le vocabulaire** et vérifier régulièrement son acquisition
- garder des traces** des apprentissages : les mots, les expressions, leurs définitions, leurs illustrations sont affichés



Des jeux avec les cartes pour réutiliser et intégrer les expressions et les mots nouveaux dans d'autres situations

- ✓ **Devinette** - *Qui suis-je ?* Je suis un animal, je barris, j'ai des défenses...
- ✓ **Tris de cartes** (catégorisations)
- ✓ **Appariements multiples** - Si les deux cartes retournées vont bien ensemble dans le contexte de l'histoire ou dans la vraie vie, l'élève gagne les deux cartes à condition, bien sûr, de justifier sa paire (je prends X et Y parce que...).
- ✓ **Dénomination rapide** - Un élève montre les cartes les unes après les autres. Celui qui dit le mot juste en premier gagne la carte
- ✓ **Mimes** - L'élève tire une carte, mime l'expression ou le mot : celui qui trouve le mot gagne la carte.
- ✓ **Loto** - Un élève tire une carte sans la montrer aux autres, la nomme. Celui qui a l'image sur sa planche (et qui sait qu'il l'a...) gagne la carte.



Les compétences narratives de réception et les activités associées

- **Dissocier** la présentation du texte et celle de l'illustration
- **Donner un but** à l'activité de lecture
- **Lire puis raconter l'épisode étudié**: le texte est découvert par dévoilement progressif
- Mettre en commun **les représentations** enfantines après avoir lu puis raconté l'épisode
- Apprendre aux élèves à **lier les événements**, à comprendre leur enchainement pour mieux les mémoriser
- Laisser **les élèves écouter seuls la narration**

Dans le coin bibliothèque, il y a...



Une multi-prise 18 euros +
6 casques (récupérés)
= 6 élèves au travail sans
l'enseignant



Les compétences narratives de production et les activités associées

Multiplier les activités dans lesquelles les élèves peuvent **jouer l'histoire et s'impliquer corporellement**: déplacement de figurines sur des maquettes, jeu dramatique, mime, théâtre...
Instaurer des règles d'écoute lors de la narration par un ou plusieurs élèves

Jouer tout de suite après
la scène étudiée, avec l'aide de l'enseignante



Jouer toute l'histoire en petit ou en grand groupe,
avec l'enseignant, pour mieux la raconter seul ensuite



S'entraîner à raconter en petit groupe :
avec le texte, le livre, la maquette et l'enseignant



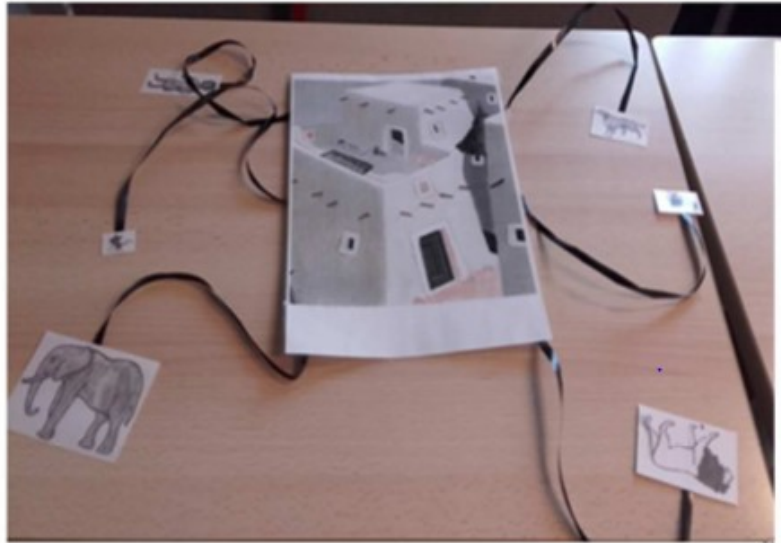
Raconter ensemble, sans l'enseignant



Fabriquer, jour après jour, son propre livre, pour raconter
(GS)



Raconter ensemble, sans l'enseignant



S'entraîner à raconter, à plusieurs avec la maquette
avec puis sans l'enseignant



Et « dicter » l'histoire à un groupe d'acteurs,
avec son livre, mais sans l'enseignant (GS)



2 élèves de PS racontent
Le Machin
au moment de l'accueil



S'entraîner à raconter à plusieurs, **sans** l'enseignante, en petite section



2 élèves de GS
racontent *Gruffalo*
au moment de l'accueil





Les compétences inférentielles et les activités associées.

- Approche spécifique sur **les états mentaux** (série d'images, un film ou un texte mettant en jeu les croyances, les désirs, les savoirs, les perceptions, les fausses croyances...) des différents personnages
- jouer l'histoire qu'on a lue (maquette, théâtre) en se mettant dans la peau des personnages
- construire **la carte d'identité** des personnages en mettant en avant les états mentaux au fil de l'histoire.

S'interroger, ensemble, sur les états mentaux des personnages

Que dit le renard ?

Que pense-t-il ?



10

?

Que dit la souris ?



Que pense la souris ?



11

Identifier la structure du texte, mémoriser l'ordre des événements pour bien raconter



?



Intégrer les outils numériques dans son enseignement

L'usage systématique
du vidéo-projecteur



Un guide pédagogique très détaillé

- * Choix volontaire
- * Livre et guide du maître
- * Un CD Rom
 - Entrée par les séances
 - Entrée par les type de documents
 - bibliographie
 - Téléchargement de fichiers audio

