

NIVEAU :	ÉCOLE - GRANDE SECTION - COURS PRÉPARATOIRE
DISCIPLINE :	MAÎTRISE DU LANGAGE
CHAMP :	LANGAGE EN SITUATION ET COMMUNICATION
COMPÉTENCE :	Mettre en relation un acte de langage avec les caractéristiques d'une situation d'interlocution
MOTS CLÉS :	Acte de langage ; Communication ; Compréhension orale ; Pragmatique

1. PRÉSENTATION

L'objectif est ici d'obtenir des informations sur les capacités des enfants de GSM et de CP à déterminer la situation d'interlocution la plus adaptée à un acte de langage donné. Les situations d'interlocution proposées sollicitent la prise en compte de la quantité d'informations produites, de leur qualité, de leur pertinence et de leur clarté.

Cet outil est plus complexe que l'autre proposition pour la même compétence (EGCAE01).

L'évaluation se déroule en passation semi-collective de 6-8 enfants. Chaque élève dispose d'un livret comportant 10 planches d'images et d'un crayon à papier. Un signe situé en haut à droite de chaque planche vise à permettre aux enfants de se repérer dans le livret. Sur chacune des 10 planches, figurent les dessins de deux personnages. Les deux premières servent d'items d'entraînement. L'enfant doit, lorsque c'est possible (8 planches sur 10), entourer le personnage dont la réponse n'est pas adaptée à la situation conversationnelle qui est décrite, et ce faisant, trouver la réponse qui apporte réellement de l'information par rapport à la question posée. Dans un cas (planche 7), aucune réponse ne convient ; dans un autre (planche 10), les deux réponses sont également acceptables.

2. CONSIGNES DE PASSATION

Les informations générales (nom de l'école, nom de l'enfant, niveau scolaire et date de passation) seront reportées sur la page d'en-tête du livret.

2.1. Phase d'entraînement

☛ Planche 1 :

« *Quand la maman des enfants pose une question, Fred et Lili lui répondent. Mais l'un d'eux dit quelquefois des bêtises. Il faut entourer avec le crayon celui qui dit des bêtises. Si vous pensez que c'est Fred, entourez-le, comme ça (mimer sur la planche). Si vous pensez que c'est Lili qui dit des bêtises, entourez-la (mimer). Si vous pensez que ce sont les deux, entourez-les (mimer). Si vous croyez que ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux.* »

« *Ici, Maman demande : « Où vas-tu maintenant ? » Lili répond : « Dans le panier du chien. » Fred répond : « Dans la cuisine. » Qui a répondu une bêtise ? Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »* »

Laisser quelques instants, puis dire :

« *Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si tous les deux ont répondu une bêtise, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux.* »

Vérifier. Dire, et expliquer si nécessaire : « *C'est Lili qui dit des bêtises. Donc on entoure Lili.* »

Passer à la planche suivante en invitant les enfants à mettre le doigt sur le signe correspondant.

☛ Planche 2 :

« *Ici, la maîtresse demande : « Qu'est-ce que tu as dessiné sur ta feuille ? » Fred répond : « Une poule et ses poussins. » Lili répond : « Il fait beau aujourd'hui. » Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »* »

Laisser quelques instants, puis dire :

« *Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux.* »

Vérifier. Dire, et expliquer si nécessaire : « *C'est encore Lili qui dit des bêtises. Donc on entoure Lili.* »

Passer à la planche suivante en invitant les enfants à mettre le doigt sur le signe correspondant.

Dire : « *Écoutez bien. Ce n'est pas toujours pareil.* »

2.2. Phase test

Planche 3 :

« Émilie demande : « Où es-tu allé en vacances ? »

Lili répond : « Là-bas ». Fred répond : « Demain ». Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »

Laisser quelques instants, puis dire :

« Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux ».

★ Planche 4 :

« Mathieu demande : « Qu'est-ce que tu as fait dimanche ? » Lili répond : « Il pleuvra ». Fred répond : « Je me suis promené ». Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »

Laisser quelques instants, puis dire :

« Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux ».

✿ Planche 5 :

« Tom demande : « Où est-ce que tu habites ? » Lili répond : « À ... (lieu de l'entretien) ». Fred répond : « Dans une niche. » Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »

Laisser quelques instants, puis dire :

« Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux ».

☺ Planche 6 :

« La maîtresse demande : « Pourquoi va-t-on chez le docteur ? » Lili répond : « Parce qu'on est malade. » Fred répond : « Pour se faire soigner. » Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »

Laisser quelques instants, puis dire :

« Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux ».

♥ Planche 7 :

« Maman demande : « Qu'est-ce que tu as mangé à la cantine ? » Lili répond : « Du poulet. » Fred répond : « Celui-là. » Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »

Laisser quelques instants, puis dire :

« Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux ».

◆ Planche 8 :

« Ici, Maman demande : « Qu'est-ce que tu veux comme dessert ? » Lili répond : « Du dessert. » Fred répond : « De la glace. » Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »

Laisser quelques instants, puis dire :

« Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux ».

☛ Planche 9 :

« La maîtresse demande : « Quel livre choisis-tu parmi ceux qui sont ici ? » Lili répond : « Celui qui a des pages ». Fred répond : « Celui qui raconte l'histoire des robots. » Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »

Laisser quelques instants, puis dire :

« Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux ».

● **Planche 10 :**

« Aline demande : « À quels jeux aimes-tu jouer ? » Lili répond : « Aux puzzles. » Fred répond : « Aux jeux. » Qui a répondu une bêtise, Fred, Lili, les deux, ni l'un ni l'autre ? »

Laisser quelques instants, puis dire :

« Si c'est Fred, entourez-le. Si c'est Lili, entourez-la. Si ce sont les deux, entourez-les. Si ce n'est ni l'un ni l'autre, rayer les deux ».

3. ÉLÉMENTS D'OBSERVATION DES PRODUCTIONS

Item A – planche 3

Code 1 - Les deux, Fred et Lili

Code 8 - Fred ou Lili

Code 9 - Ni l'un ni l'autre

Code 0 - Absence de réponse

Item D – planche 6

Code 1 - Ni l'un ni l'autre

Code 8 - Fred ou Lili

Code 9 - Les deux, Fred et Lili

Code 0 - Absence de réponse

Item G – planche 9

Code 1 - Lili

Code 8 - Fred

Code 9 - Autre cas

Code 0 - Absence de réponse

Item B – planche 4

Code 1 - Lili

Code 8 - Fred

Code 9 - Autre cas

Code 0 - Absence de réponse

Item E – planche 7

Code 1 - Fred

Code 8 - Lili

Code 9 - Autre cas

Code 0 - Absence de réponse

Item H – planche 10

Code 1 - Fred

Code 8 - Lili

Code 9 - Autre cas

Code 0 - Absence de réponse

Item C – planche 5

Code 1 - Fred

Code 8 - Lili

Code 9 - Autre cas

Code 0 - Absence de réponse

Item F – planche 8

Code 1 - Lili

Code 8 - Fred

Code 9 - Autre cas

Code 0 - Absence de réponse

4. RÉSULTATS DE LA VALIDATION

En cours de réalisation

5. SITUATIONS PÉDAGOGIQUES PROPOSÉES

Il est classique de considérer que le langage assure une double fonction de représentation et de communication. Dans sa fonction de représentation, il sert à coder de l'information : le langage est un code, comportant un vocabulaire de base (le lexique), des règles syntaxiques de construction des énoncés, des règles sémantiques d'interprétation des énoncés permettant de faire correspondre à chacun sa signification. Dans sa fonction de communication, il met en jeu des sujets dans une certaine situation, qui interagissent en vue de réaliser certains buts. Il suppose l'existence d'un ensemble de connaissances partagées entre les interlocuteurs, d'une sorte de terrain commun entre eux, préexistant ou à établir. La maîtrise du langage implique donc non seulement une connaissance du code, mais aussi celle des usages du langage : savoir par exemple de quoi on peut parler, à qui, quand, comment... L'efficacité de la communication suppose de tenir compte des caractéristiques de l'interlocuteur (âge, statut, connaissances, intérêts, sentiments, etc.) et de celles de la situation (le lieu, le moment, etc.), pour réaliser un acte de langage, selon certaines règles conversationnelles, afin d'atteindre le but qu'on s'est fixé : informer ou obtenir de l'information, faire agir, convaincre, amuser, etc. Il s'agit de fournir autant d'information qu'il est nécessaire, mais pas plus, avec pertinence et clarté.

Ces compétences commencent à se développer dans la petite enfance, à travers les interactions quotidiennes avec l'entourage, l'imitation et les jeux de rôles : par exemple, le respect des tours de parole et des règles de politesse, la prise en compte de l'âge de l'interlocuteur, de ses sentiments, voire de son statut. Mais la maîtrise de certaines d'entre elles est plus tardive : la production de demandes indirectes, la compréhension des caractéristiques temporelles des promesses ou du sens non littéral de certains énoncés. Elle varie aussi selon le degré de familiarité de la situation de communication et des interlocuteurs.

De nombreux aspects peuvent être abordés dans diverses situations de classe. Voici quelques propositions.

5.1. Produire une énonciation adaptée à une situation

Le maître s'assure que l'énonciation est adaptée au personnage joué et à la situation :

- dans les coins de jeux de la classe : à partir de jeux libres, valoriser les jeux de rôles comme garagiste et automobiliste, marchande et client, médecin et malade, parents et bébé.... ;
- À l'aide de marionnettes : mettre en scène des situations de la vie quotidienne, jouer une histoire connue ;
- dans des moments organisés de jeux dramatiques : avec ou sans outil vidéo ;
- improviser et jouer de courtes saynètes à plusieurs devant le reste de la classe ;
- dicter des consignes ou des règles relatives à diverses activités de la classe : collation, utilisation d'un matériel de la classe, règles de sécurité, d'hygiène, de vie ;
- donner l'information nécessaire et pertinente en fonction de ce que les autres savent : apprendre à éviter les messages incomplets, les invitation sans date ;
- expliquer une règle de jeu, une activité pour quelqu'un qui n'y a pas participé.

De temps en temps demander aux enfants un bilan de la demi journée pour qu'ils puissent en parler à la maison.

5.2. Identifier le locuteur, à partir d'une énonciation donnée

- Dans une histoire connue, présenter des éléments de dialogue et demander aux enfants d'en identifier les auteurs.
- Identifier les caractéristiques de la bulle dans les BD et attribuer le contenu oralisé d'une bulle à son auteur en référence à une histoire connue, à une scène familière de la vie quotidienne.
- Rechercher l'invraisemblable, l'humoristique dans des bandes dessinées, des publicités, des histoires drôles, des comptines, jeux de mots....

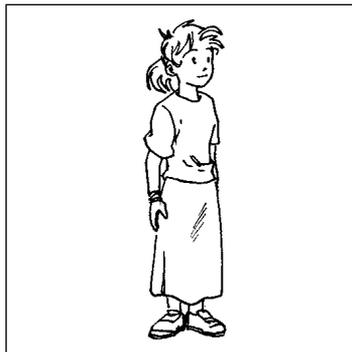
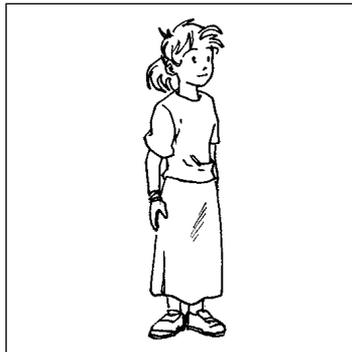
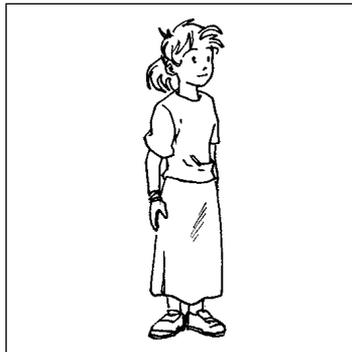
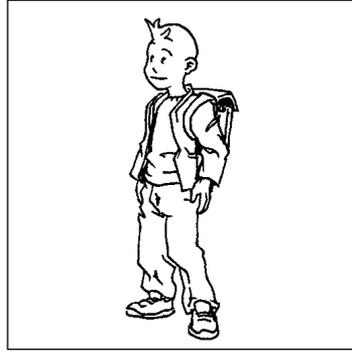
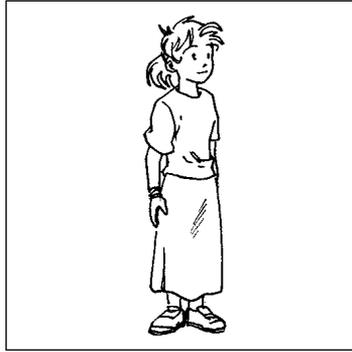
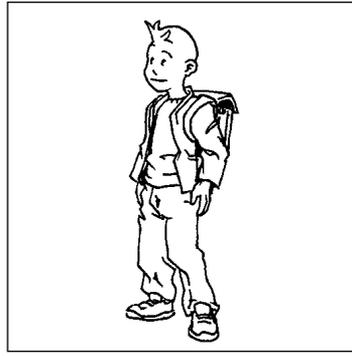
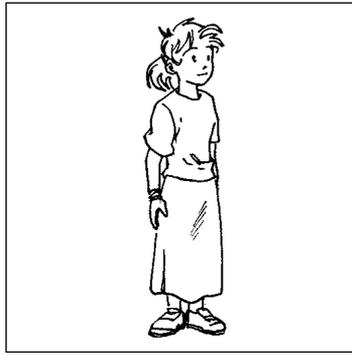
6. SUPPORTS

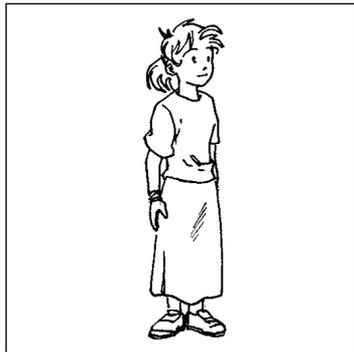
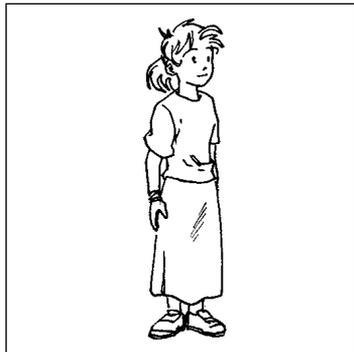
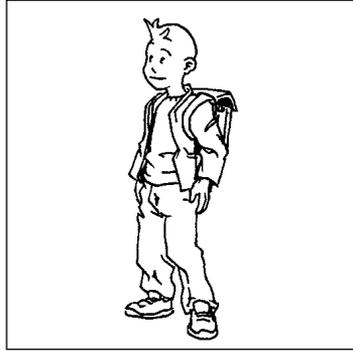
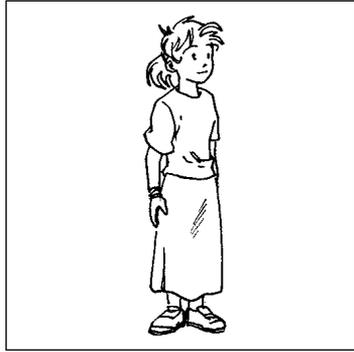
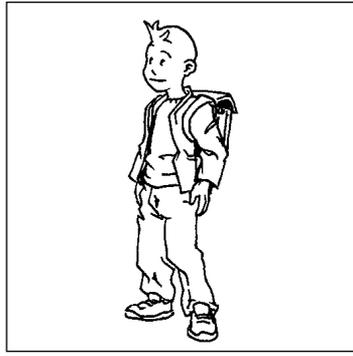
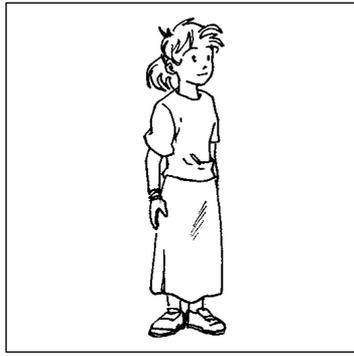
6.1. Livret individuel

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

**Mettre en relation un acte de langage
avec différentes caractéristiques d'une situation d'interlocution**

	Réponse attendue	Autre réponse	Plusieurs réponses	Aucune réponse
Item A				
Item B				
Item C				
Item D				
Item E				
Item F				
Item G				
Item H				

(Reproduire en autant d'exemplaires que d'élèves)