

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 du statut de l'interlocuteur, de la distance entre les interlocuteurs et de la spécificité du contexte.

Cet outil est plus simple que l'autre proposition pour la même compétence (EGCACE02).

L'évaluation se déroule en passation semi-collective de 6-8 enfants. Chaque élève dispose d'un livret comportant 4 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. Les planches présentent chacune quatre images. L'enfant a pour tâche de repérer le personnage ou l'image qui correspond le mieux à l'énoncé qui lui est proposé.

2. CONSIGNES DE PASSATION

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

Planche 1 :

Demander aux enfants de mettre le doigt sur le signe de la première planche (vérifier). Puis dire :

« Regardez, il y a plusieurs images avec des personnages.

Dans ces images, on voit une bulle près d'un personnage (montrer). Ça veut dire que c'est ce personnage-là qui parle.

Par exemple, en haut à gauche, une dame parle à un petit garçon (montrer).

À côté, le petit garçon parle à la dame (montrer).

En bas à gauche, le garçon parle à l'autre petit garçon (montrer).

Là, à côté, la dame parle à un monsieur (montrer).

Maintenant regardez bien les images et trouvez le personnage qui dit : « Tu veux jouer aux billes avec moi à la récréation ? » Mettez une croix dans sa bulle.»

Laisser quelques instants puis répéter la consigne :

« Mettez une croix dans la bulle du personnage qui dit : « Tu veux jouer aux billes avec moi à la récréation ? »

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

Planche 2 :

« Regardez les images avec les personnages. La bulle qu'on voit près d'un personnage veut dire que c'est ce personnage-là qui parle.

En haut à gauche, une dame parle à un monsieur (montrer).

À côté, le petit garçon parle à la dame (montrer).

En bas à gauche, le monsieur parle au petit garçon (montrer).

Là, à côté, la petite fille parle au petit garçon (montrer).

Maintenant regardez bien les images et trouvez le personnage qui dit : « Je suis fatiguée ; voulez-vous conduire la voiture à ma place ? » Mettez une croix dans sa bulle. »

Laisser quelques instants puis répéter la consigne :

« Mettez une croix dans la bulle du personnage qui dit : « Je suis fatiguée ; voulez-vous conduire la voiture à ma place ? »

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

Planche 3 :

« Voici Fred (montrer sur les quatre images) et voici Lili (montrer sur les quatre images). Regardez ces quatre images avec Lili et Fred. Faites une croix dans l'image où c'est plus facile pour Lili de demander à Fred de jouer avec elle. ».

Laisser quelques instants puis répéter la consigne :

« Faites une croix dans l'image où c'est plus facile pour Lili de demander à Fred de jouer avec elle. »

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

Planche 4 :

« Regardez ces 4 images avec Lili et Fred. Fred veut lire une histoire à Lili. Faites une croix dans l'image où c'est plus facile pour Fred de lire l'histoire à Lili. »

Laisser quelques instants puis répéter la consigne :

« Faites une croix dans l'image où c'est plus facile pour Fred de lire l'histoire à Lili. »

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

3. ÉLÉMENTS D'OBSERVATION DES PRODUCTIONS

La numérotation des images est la suivante :

1	2
3	4

Item A – planche 1

- **Code 1** - Réponse attendue (image 3)
- **Code 8** - Autre réponse (images 1 ou 2 ou 4)
- **Code 9** - Plusieurs réponses
- **Code 0** - Absence de réponse

Item B – planche 2

- **Code 1** - Réponse attendue (image 1)
- **Code 8** - Autre réponse (images 2 ou 3 ou 4)
- **Code 9** - Plusieurs réponses
- **Code 0** - Absence de réponse

Item C – planche 3

- **Code 1** - Réponse attendue (image 4)
- **Code 8** - Autre réponse (images 1 ou 2 ou 3)
- **Code 9** - Plusieurs réponses
- **Code 0** - Absence de réponse

Item D – planche 4

- **Code 1** - Réponse attendue (image 2)
- **Code 8** - Autre réponse (images 1 ou 3 ou 4)
- **Code 9** - Plusieurs réponses
- **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 invitations 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'in vraisemblable, l'humoristique dans des bandes dessinées, des publicités, des histoires drôles, des comptines, jeux de mots....

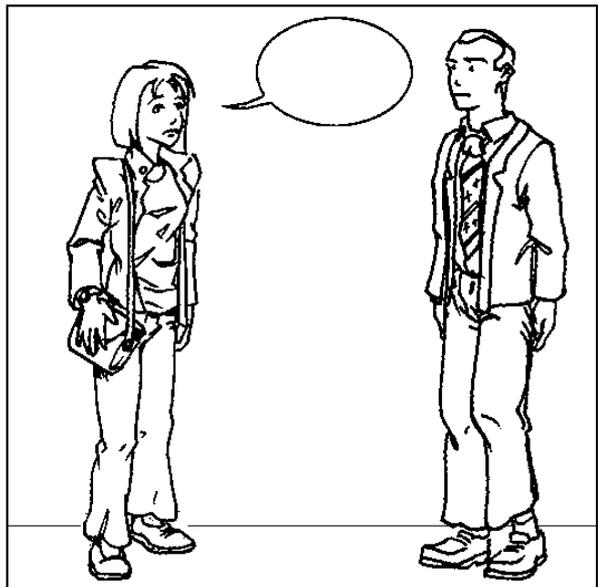
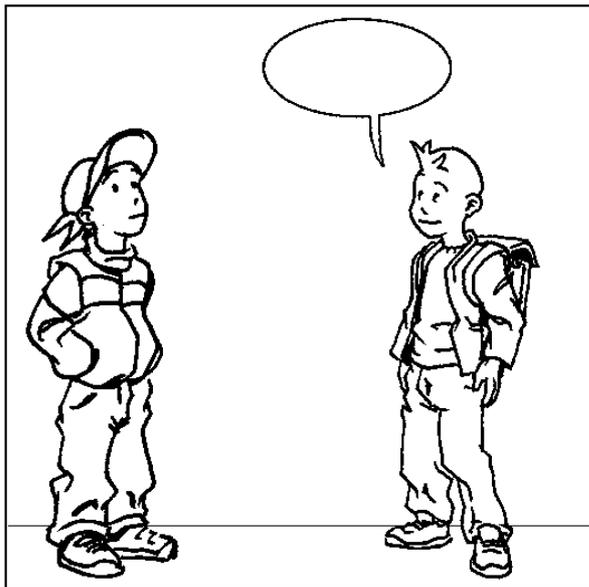
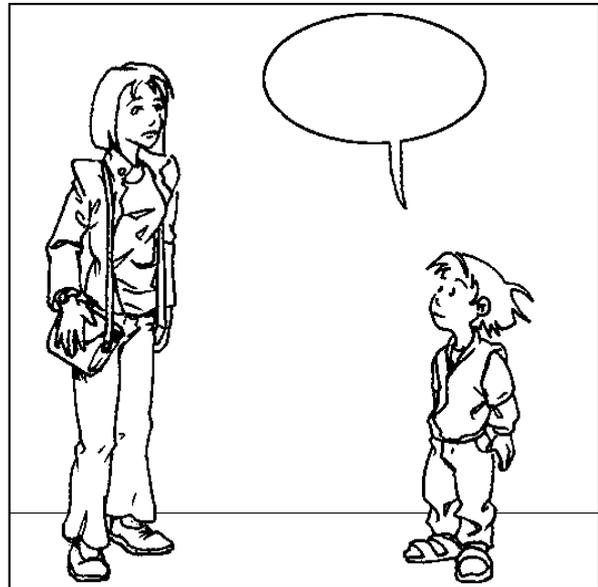
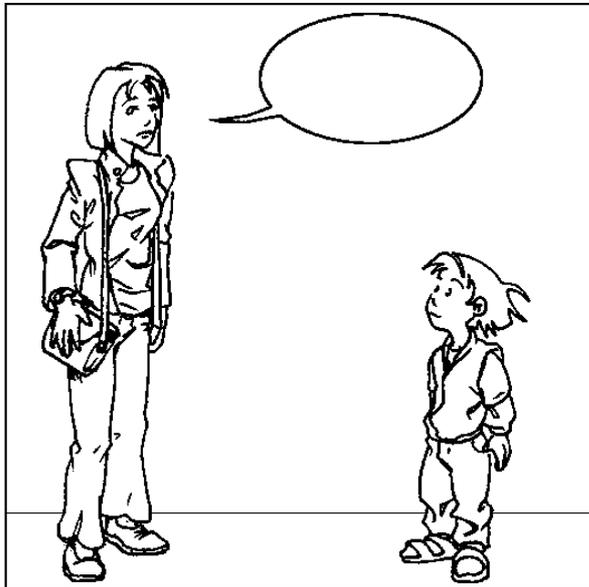
6. SUPPORTS

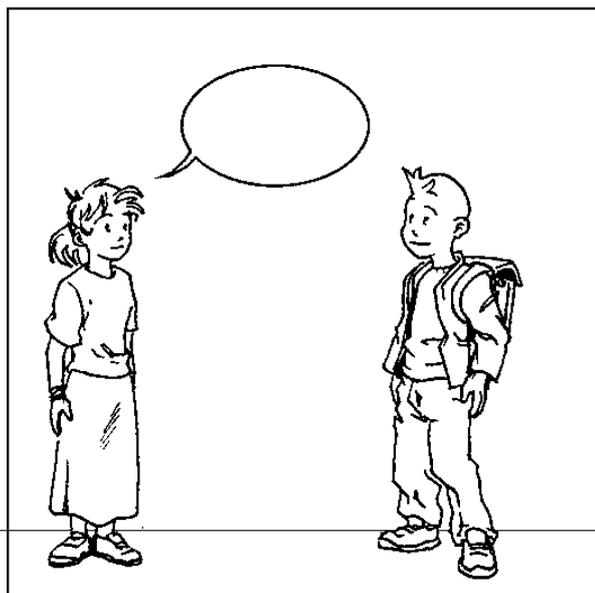
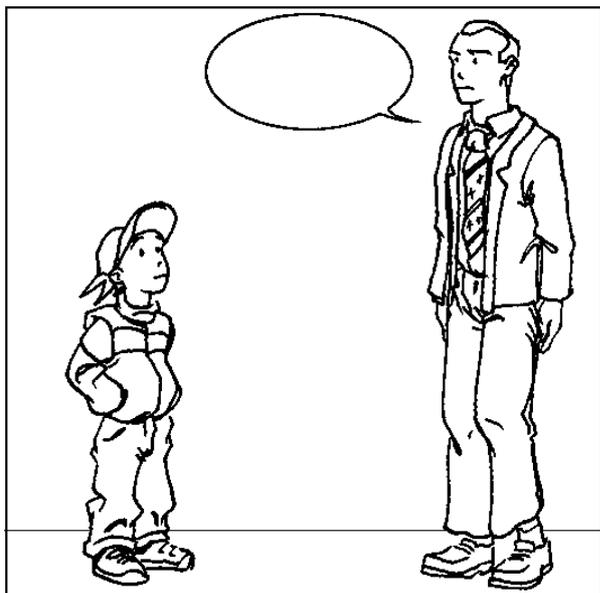
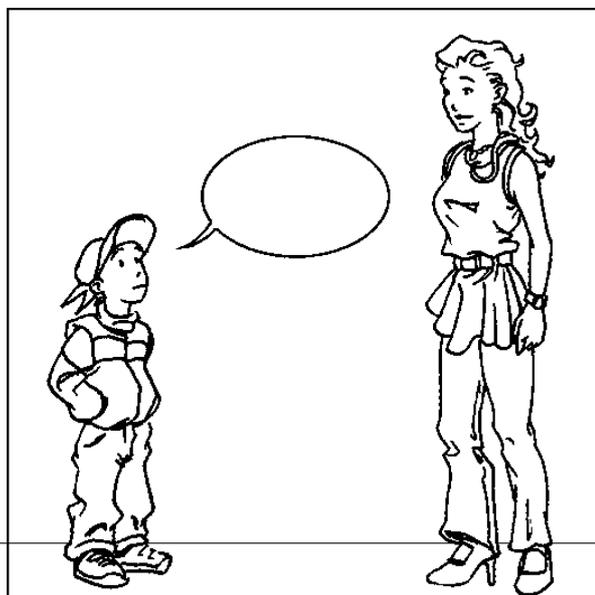
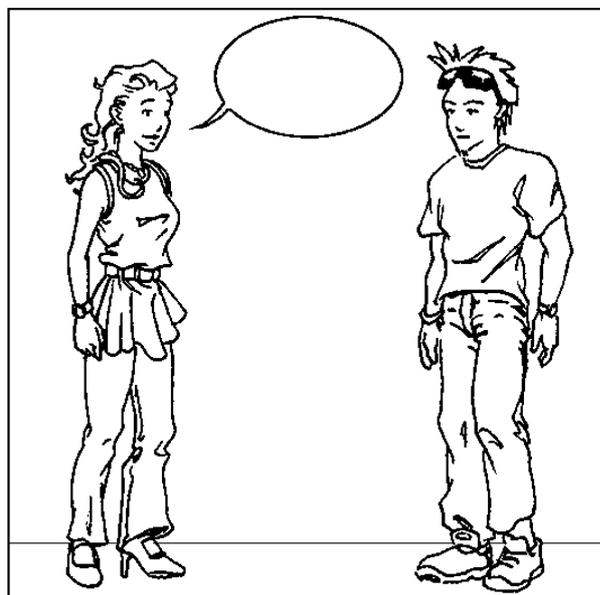
6.1. Livret individuel

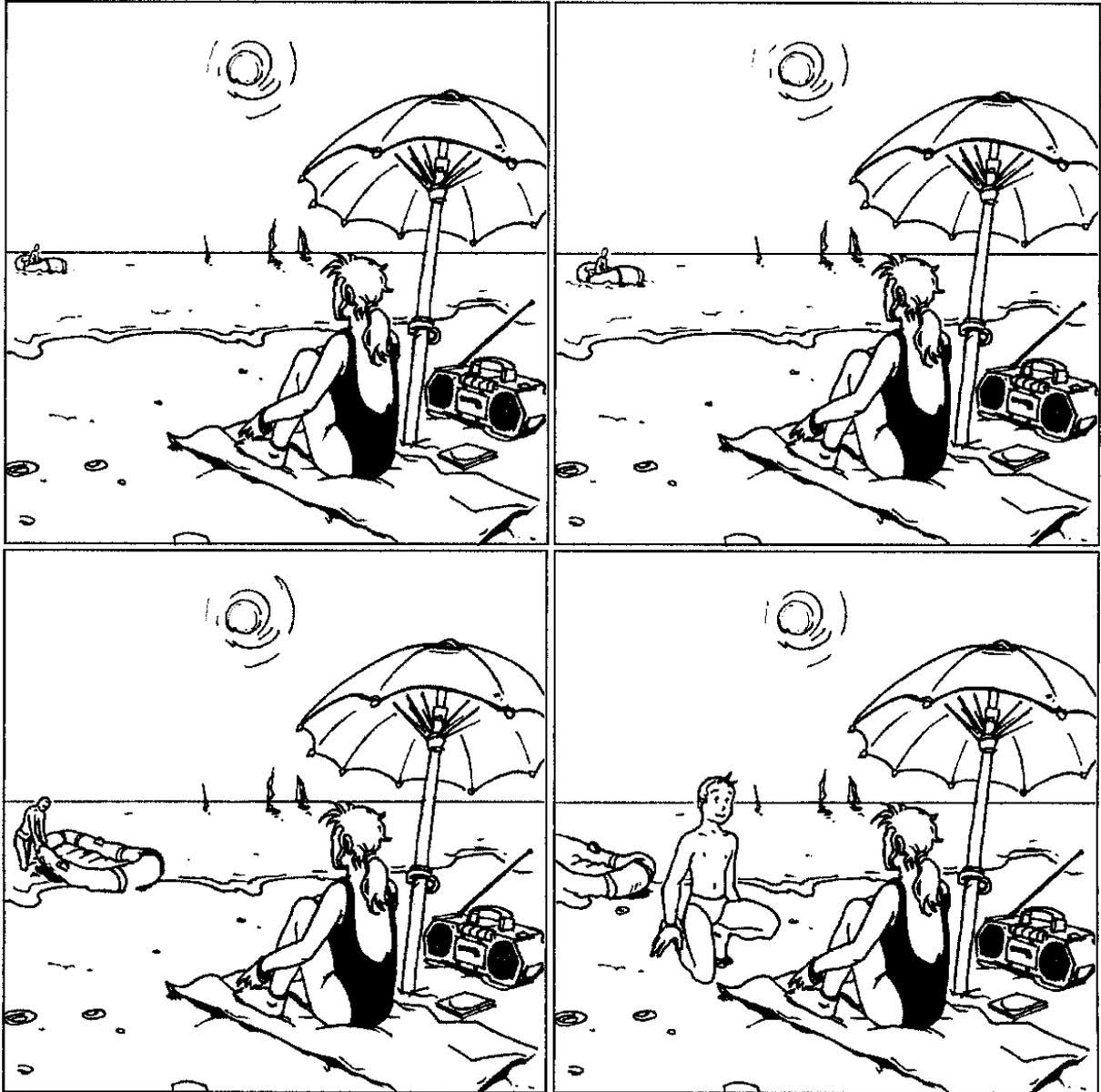
NOM :

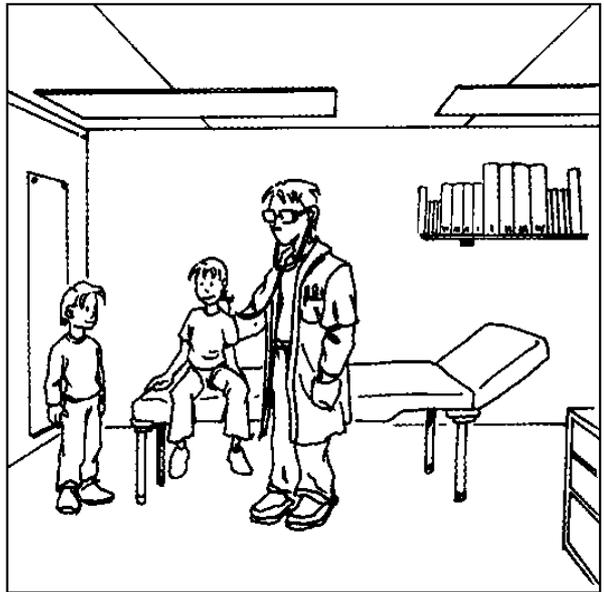
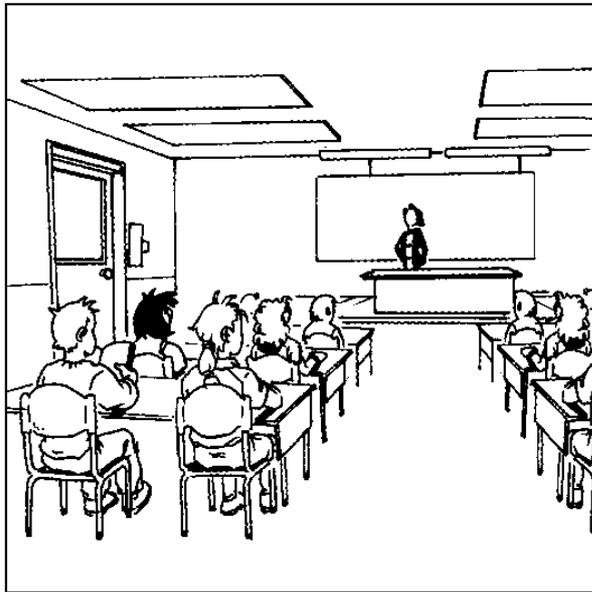
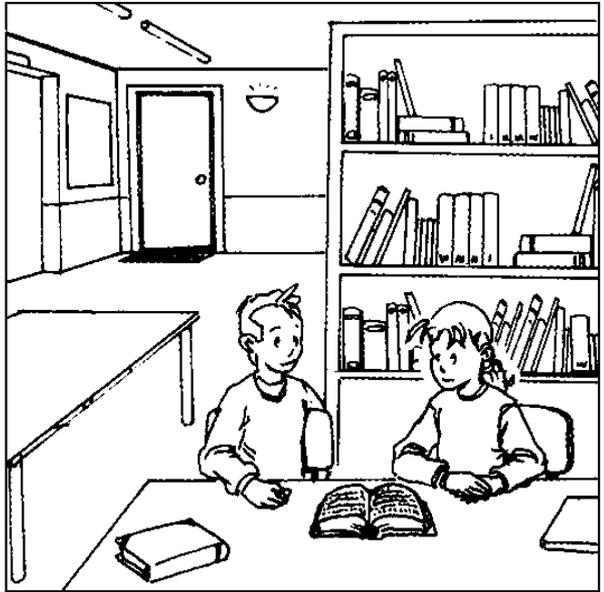
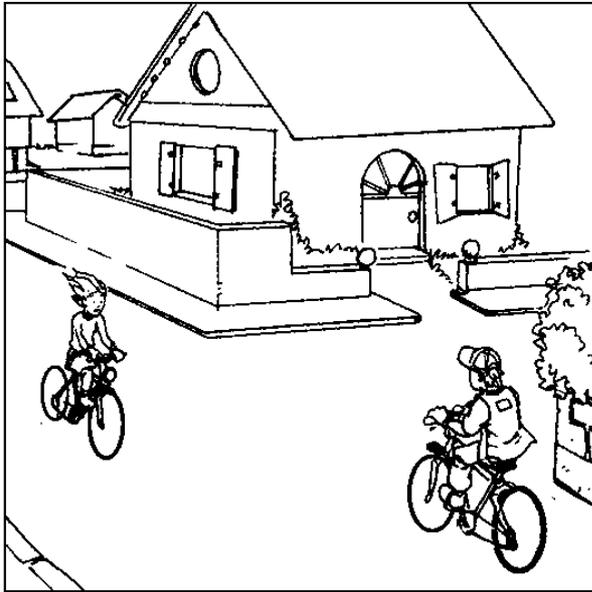
PRÉNOM :

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 (1)**

	Réponse attendue	Autre réponse	Plusieurs réponses	Aucune réponse
Item A				
Item B				
Item C				
Item D				

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