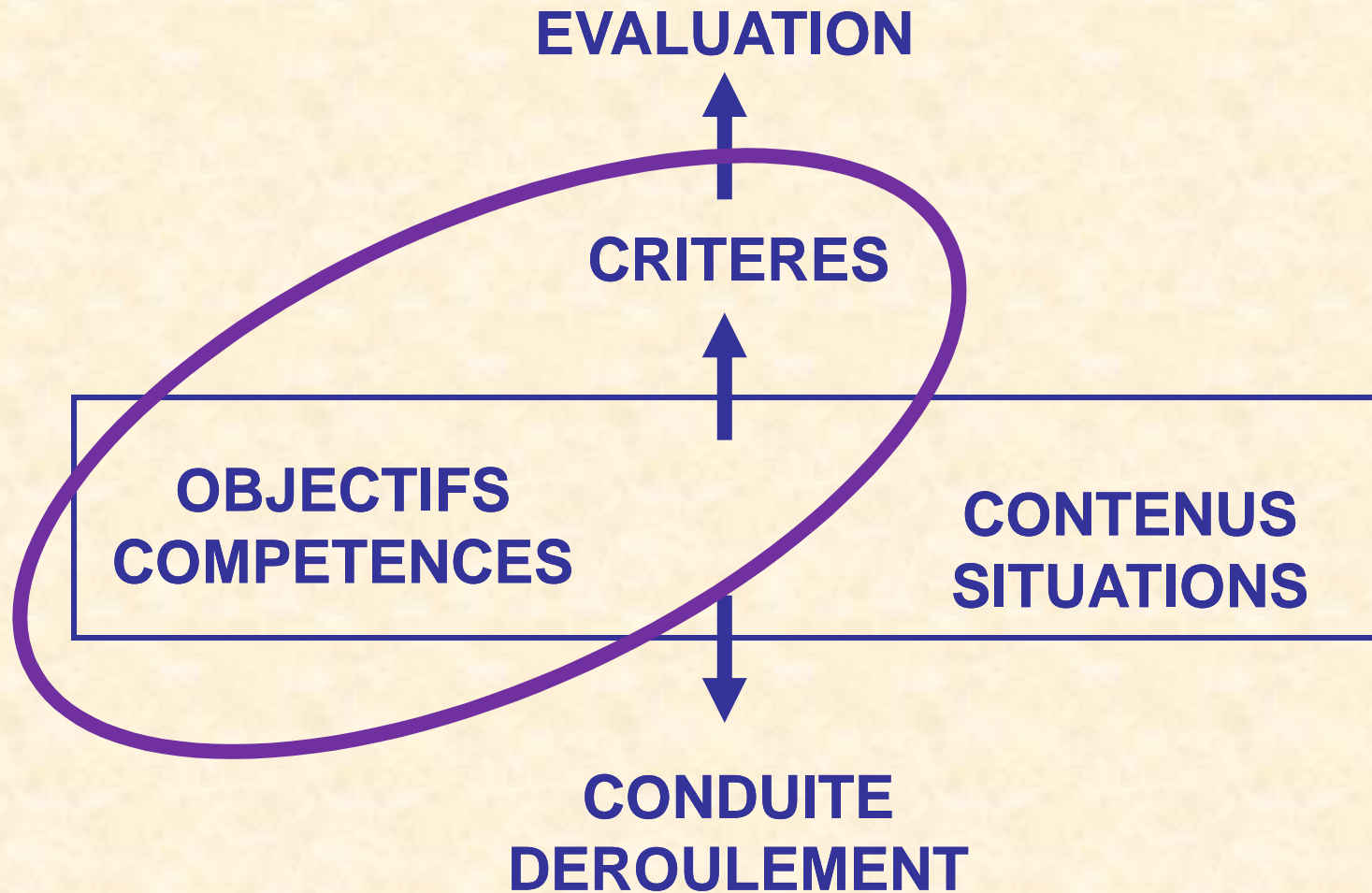


Le langage oral en maternelle

Comment évaluer ?

Animation
V. GUILLERM

Comment évaluer l'oral ? Et évaluer quoi ?



OBJECTIFS ET COMPETENCES

Le langage à l'école : Un instrument et un objet

Un instrument	Un objet
le véhicule pour partager	des objectifs ciblés sont travaillés pour eux-mêmes en production et réception
Situations collectives, jeux	Atelier, jeux en groupe

Le langage à l'école : 3 entrées

- S'exprimer : parler et répondre
- Comprendre : écouter, faire et raconter
- Progresser vers la maîtrise : le matériau (lexique et syntaxe)
- Des grilles repères sur ces 3 entrées

CONTENUS

Quelques repères relatifs au développement du langage p.19-20

18 mois /3 ans	<p>Période d'acquisition rapide dans laquelle les noms précèdent les autres catégories (verbes, adjectifs, adverbes)</p> <p>Environ 300 mots vers 2 ans et 500 vers 30 mois</p> <p>Entre 18 et 24 mois, combinaison de deux mots («bibi tombé»)</p> <p>Acquisition du prénom.</p> <p>Combinaisons de mots dans des phrases simples : apparition des catégories syntaxiques (pronoms sujets, déterminants, préposition, début de la conjugaison).</p> <p>En moyenne, phrases de 3 mots à 3 ans («a pu lolo»).</p>
3/4 ans	<p>Vocabulaire de plus en plus abondant; articulation parfois très approximative.</p> <p>Phrases de plus en plus longues et complexes tout en étant correctement architecturées.</p> <p>Maniement adapté du «je ».</p> <p>Commencement de l'utilisation d'un vocabulaire traduisant émotions et sentiments.</p>

4/5 ans	<p>Environ 1500 mots et des phrases de 6 mots et plus.</p> <p>Articulation maîtrisée pour l'essentiel.</p> <p>Maniement adéquat des pronoms personnels, du nombre et du genre, de comparatifs(«plus long, moins lourd...»);</p> <p>Usage de la négation.</p> <p>Production de nombreuses questions de formes «diverses».</p> <p>Tentatives pour adapter son langage à l'interlocuteur</p>
5/6 ans	<p>Vocabulaire varié (extension des champs et variété des registres).</p> <p>Récits structurés; expression de la succession des temps avec des moyens lexicaux et avec la conjugaison (sensibilité aux temps même si les formes sont encore erronées).</p> <p>Construction de scènes imaginaires («on dirait que...» avec usage du conditionnel).</p> <p>Phrases complexes avec relatives, complétives, circonstancielles</p> <p>Usage correct du «parce que».</p>

SITUATIONS (cf. pratiques)

- Privilégier une entrée : s'exprimer / comprendre / matériau
- Proposer des ateliers en complément des temps collectifs : groupe restreint / homogène
- S'appuyer sur des critères
- Choisir des supports contextualisants : jeux conversationnels, rituels, commandes, albums, photos
- Définir son rôle : feed-backs pour valoriser, relances pour accompagner

CRITERES

Des critères : s'exprimer

- *Pour communiquer*

présenter dire inventer rappeler

- *Pour répondre*

décrire expliquer

Des critères : comprendre

- *La vie de la classe*

personnel groupe collectif

- *La littérature*

nommer ordonner enchaîner

Des critères : le matériau

- *d'ordre syntaxique*

complexités pronoms temps prépositions

- *d'ordre lexical*

catégories de mots listes de mots

Recherche de critères pour l'évaluation

Les compétences

- comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente ;
- nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne ;
- formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question ;
- raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée ;
- prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer son point de vue.

Les grilles repères

Un exemple :
évaluer la compétence « comprendre un message »

Les repères

PS: comprendre une histoire courte

MS : comprendre les consignes en situation de face à face

GS : comprendre une histoire lue par l'enseignant

Les critères de compréhension

PS : Nomme les personnages d'une histoire

MS : Agit sur une consigne simple donnée à un groupe

GS : Dessine un passage

Les critères de matériau

PS : phrase élémentaire « c'est... »

Un exemple : évaluer la compétence « formuler une description »

Les repères

MS : décrire en situation de jeu

GS : décrire après en avoir terminé une activité

Les critères d'expression

MS : Dit ce que fait un camarade *ou* décrit une action par quelques caractéristiques physiques

GS : Reformule en se corrigeant en cas d'incompréhension *ou* décrit une situation

Les critères de matériau

MS : utilisation du « il » + présent + pour avec infinitif

GS : utilisation du « on » + plus-que parfait + « puis, après »

Des critères : s'exprimer

Communiquer		
PS	MS	GS
Présente un objet avec des gestes Présente un objet avec des mots Parle sur sollicitation de l'adulte Dit ce qu'il fait, a fait	Demande la parole Reste dans le propos Entre dans une conversation par un mot Dit ce que fait un camarade Compare ce qu'il fait avec ce que fait un camarade Rappelle un évènement de la classe en s'aidant de supports (photographies) Invente une histoire à partir d'images successives Invente la fin d'une histoire	Rebondit sur les propos des autres Rappelle un évènement de la classe sans support Reformule en se corrigeant en cas d'incompréhension Invente une histoire à partir d'éléments déclencheurs (personnage, lieu action)

Des critères : s'exprimer

Répondre		
PS	MS	GS
Avec un geste et un mot Avec un courte phrase pour donner une description sommaire	Avec une courte phrase Décrit un objet, un personnage par quelques caractéristiques physiques Décrit une illustration riche en éléments Explique comment faire en situation d'action	Avec phrase complexe Décrit une situation ou un jeu Explique comment faire à posteriori Explique pourquoi il fait telle action Explique pourquoi il donne telle réponse

Des critères : Comprendre

La vie de la classe		
PS	MS	GS
<p>Agit sur une consigne simple et personnelle</p> <p>Agit sur une consigne simple donnée à un groupe</p>	<p>Agit sur une consigne simple donnée à un groupe</p> <p>Agit sur une consigne simple adressée à toute la classe sans démonstration</p>	<p>Agit sur une consigne simple adressée à toute la classe sans démonstration</p> <p>Agit sur une consigne complexe</p>

La littérature		
PS	MS	GS
<p>Nomme le personnage principal</p> <p>Nomme les personnages d'une histoire</p> <p>Identifie les lieux</p> <p>Retrouve l'histoire d'un personnage donné</p>	<p>Donne les caractéristiques morales des personnages</p> <p>Dessine un personnage</p> <p>Précise les relations entre les personnages</p> <p>Retrouve l'histoire dont les personnages sont donnés</p> <p>Reformule l'histoire comme une succession de scènes avec illustrations</p>	<p>Détermine qui dit "je" dans une histoire</p> <p>Enchaîne les épisodes d'une histoire avec/ sans support</p> <p>Reformule l'essentiel du récit avec illustrations données</p> <p>Dessine un passage</p>

Des critères d'ordre syntaxique

P. Boisseau

La complexité		
PS	MS	GS
Mot-phrase <i>cocola</i>	par addition avec - <i>parce que</i>	par addition avec - <i>pour + infinitif</i>
Phrase 2 mots <i>manzé cocola</i>	- <i>que</i>	- <i>pour que</i>
Phrase élémentaire	- <i>infinitif</i>	- <i>quand/gérondif</i>
Pn + Gv <i>i mange du chocolat.</i>	- <i>pour + infinitif</i>	- <i>comme</i>
Prif + GN <i>c'est X</i>	- <i>qui</i>	- <i>si</i>
GN, Pn GV <i>X, il est dans la cour</i>		avec questions indirectes et des relatives avec "que" et « où »

Des critères d'ordre syntaxique

P. Boisseau

Les pronoms		
PS	MS	GS
<i>je</i> <i>tu</i> <i>il</i> <i>elle</i> <i>ils</i> <i>elles</i>		<i>+</i> <i>on</i> <i>nous</i> <i>vous</i>

Des critères d'ordre syntaxique

P. Boisseau

Les temps		
PS	MS	GS
<i>présent</i> <i>passé composé</i> <i>futur aller</i>	<i>+</i> <i>imparfait</i>	<i>+</i> <i>plus-que-parfait</i> <i>futur simple</i> <i>futur dans le futur</i> <i>alternance passé composé</i> <i>- imparfait du récit</i>

Des critères d'ordre syntaxique

P. Boisseau

Les prépositions		
PS	MS	GS
<i>à</i> <i>de</i> <i>sur</i> <i>dans</i> <i>sous</i> <i>avec</i> <i>pour</i>	<i>devant</i> <i>derrière</i> <i>avant</i> <i>après</i> <i>contre</i> <i>chez</i> <i>à côté</i> <i>au-dessus</i> <i>en bas</i>	<i>autour</i> <i>au milieu</i> <i>à l'intérieur</i> <i>entre</i> <i>à droite</i> <i>à gauche</i>

Des critères d'ordre lexical

P. Boisseau

Des catégories de mots

En PS : le milieu proche, la grande motricité, la cuisine et les animaux

En MS : les fêtes, le temps, la famille, le quartier, la maladie, le jardin

En GS : les sorties, les transports, les métiers, les activités scientifiques

Des listes de mots

En PS : 750 mots

En MS : + 1000 mots

En GS : + 750 soit en fin de GS : 2500 mots

Et évaluer, alors !

Chaque activité fait donc l'objet d'attentes particulières en terme d'expression, compréhension, syntaxe ou de lexique.

Il y a donc nécessité de programmer (*cf tableaux des critères*)

Ces situations d'apprentissage sont complétées par des situations où le langage est réinvesti : toute situation où le langage est instrument, les regroupements, les coin-jeux...

L'enseignant doit s'outiller pour observer/évaluer à différents moments (accueil, rituels, regroupement)

