



## Les APC

## Domaine : s'approprier le langage

Besoins repérés	Propositions et conseils
L'élève a besoin d'être soutenu pour prendre la parole	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilisation de supports de langage partant du vécu de l'enfant : photographies, imagiers, ressources numériques...</li><li>• Réalisation de la carte d'identité de l'enfant : ce qu'il aime manger, les jouets de la classe qu'il préfère, les coins jeux où il aime aller, etc. ;</li><li>• Médiation à l'aide d'une marionnette pour parler aux autres ;</li><li>• Utilisation de téléphones avec participation de l'adulte comme interlocuteur ;</li><li>• Utilisation de jeux de cartes avec des demandes précises (type jeu de 7 familles : dans la famille X, je voudrais.)</li><li>• ...</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jouer avec l'élève</li><li>• Habituer les élèves à poser des questions sur les mots difficiles ou sur les tournures inconnues rencontrées lors de la relecture d'un album, d'une règle de jeu.</li><li>• Donner des consignes incomplètes pour obliger l'élève à demander des précisions.</li><li>• Ritualiser la démarche réflexive (retour sur l'activité : évocation, prise de conscience, commentaires, ressentis, etc.).</li><li>• Inciter l'élève à donner son avis sur un album, une œuvre artistique, une activité.</li><li>• ...</li></ul>
La compréhension du langage oral est encore fragile	<ul style="list-style-type: none"><li>• Illustrer le discours oral avec des images, des photographies, des objets.</li><li>• Accompagner la parole du maître par une gestuelle et/ou une mimique accentuée.</li><li>• Faire vivre des situations de classe de manière anticipée : verbaliser l'action, accompagner l'action par des gestes bienveillants.</li><li>• Reformuler, jouer le médiateur, parler « avec l'enfant » voire « à la place de l'enfant » en mettant des mots sur les intentions non verbales (regard, mimique, geste, grognement, etc.) : « je vois que tu fronces les sourcils, tu n'es peut-être pas d'accord, est-ce que tu penses que, etc. » ;</li><li>• Revenir sur le lexique scolaire (que l'on pense trop souvent implicitement compris par l'élève) : langage des consignes, du matériel, des repères espace/temps, de l'organisation des tâches, etc.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permettre à l'élève d'expérimenter à nouveau en l'accompagnant verbalement.</li> </ul>
<p>L'élève a besoin d'enrichir le vocabulaire lié à la vie quotidienne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre à catégoriser les objets de la classe (feutres, cahiers, livres, etc.).</li> <li>• Trouver plusieurs représentations d'un même objet (dessin, photographie, pictogramme, etc.).</li> <li>• Apprendre à catégoriser selon différents critères (cf. Catégo - Hatier).</li> <li>• Construire un imagier de la vie quotidienne et/ou un imagier de la classe avec les élèves, l'utiliser en classe, l'emporter à la maison.</li> <li>• Construire un mur d'images à partir d'un thème (les pots, les pichets, les cruches).</li> <li>• Utiliser les jeux éducatifs de la classe (lotos, dominos, etc.), des jeux de kim.</li> <li>• Trouver la réponse à une devinette (qui est-ce ? qu'est-ce ?)</li> <li>• Utiliser les objets apportés en classe par les élèves (spontanément ou à demande de l'enseignant) pour réaliser un imagier (prendre des photos, faire des dessins, associer les photos et les noms).</li> <li>• Utiliser régulièrement les imagiers (papier ; numériques) de la classe pour réactiver la connaissance du lexique et l'utiliser dans des situations variées (poser une question, donner une réponse, faire des choix).</li> <li>• Jouer avec des objets familiers décontextualisés (utilisés à la maison par exemple) : se les représenter dans leur contexte familial, parler de la façon dont on s'en sert (qui, où, quand, pourquoi, etc.), émettre des hypothèses quant à la manière dont ils sont arrivés à l'école, les différencier des objets de l'environnement scolaire.</li> </ul>
<p>L'élève doit s'entraîner pour savoir décrire une image ou poser une question.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décrire des images posées sur la table pour les faire identifier par les autres.</li> <li>• Faire trouver la réponse à une devinette en décrivant l'objet ou la personne (avec, puis sans support visuel).</li> <li>• Faire deviner un mot en posant des questions fermées (réponse obligatoire par oui ou non).</li> <li>• Jouer à « ni oui - ni non », à « ni chaud - ni froid ».</li> <li>• Apprendre à connaître et reconnaître les propriétés spécifiques d'un objet (forme, couleur, matière, taille, usage, etc.) et les nommer.</li> <li>• Apprendre à catégoriser selon différents critères.</li> <li>• Utiliser le jeu éducatif « Qui est-ce ? » (jeu des portraits).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer une activité à partir d'un matériel du type « atelier des contes » : sélectionner les images correspondant au récit lu par l'adulte - faire deviner à un autre élève une carte-personnage que l'on a choisie - changer les rôles.</li> </ul>
<p>L'élève doit s'entraîner à raconter ce qu'il a vécu ou entendu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décrire une page de l'album étudié pour la faire retrouver aux autres élèves.</li> <li>• Inventer une histoire (seul ou à plusieurs) à partir d'une suite d'images puis la présenter au groupe classe.</li> <li>• S'entraîner à décrire, à partir de photos, une situation vécue dans la classe pour la relater aux autres, s'enregistrer plusieurs fois (utilisation du numérique) et choisir la meilleure version en vérifiant si toutes les étapes ont été évoquées</li> <li>• Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre à partir de sa couverture et de ses illustrations ou sur la suite du récit raconté par l'enseignant (choisir d'abord des albums qui présentent un fort rapport texte/image).</li> <li>• Utiliser la médiation de marionnettes ou de figurines pour interpréter des jeux de rôle ou des saynètes, utiliser un castelet.</li> <li>• Permettre à l'élève de s'adresser au groupe en racontant une histoire qu'il connaît bien, en prenant appui sur un livre qu'il a choisi, dont il a pu expliquer les raisons de sa préférence et qu'il a découvert en interaction avec l'adulte (possibilité pour le maître de soutenir le récit en pointant un élément d'une illustration, en présentant un objet, en montrant un petit croquis, un pictogramme, etc.).</li> </ul>