

DEMARCHE DE DICTÉE À L'ADULTE AVEC LE SUPPORT DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Emmanuelle CANUT

Université Lille3 – UMR CNRS STL

**& AsFoREL (Association de Formation et de Recherche sur
le langage)**

FONDEMENTS DE LA DICTÉE À L'ADULTE

DE L'ORAL A L'ECRIT

La DA : une activité langagière

- **Principe**

- Prise en charge par l'enseignant de la réalisation graphique d'un texte produit oralement et dicté par le/les apprenants
- Collective ou individuelle

- **Démarche d'apprentissage de la langue**

- Concentration sur l'élaboration cognitive de la mise en forme du texte
 - Texte pensé et verbalisé par le/les apprenants
 - Difficulté à gérer le raisonnement mental et la dimension graphique et grammaticale de l'écrit
 - Manque de dextérité et de rapidité motrice : frein à l'élaboration du texte

Les textes officiels du MEN (2015)

- *Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement*
 - *C'est l'enseignant qui juge du moment où les enfants sont prêts à prendre en charge eux-mêmes une partie des activités que les adultes mènent avec l'écrit. Et comme il n'y a pas de pré-lecture à l'école maternelle, cette prise en charge partielle se fait en production et largement avec l'aide d'un adulte. Toute production d'écrits nécessite différentes étapes et donc de la durée avant d'aboutir ; la phase d'élaboration orale préalable du message est fondamentale, notamment parce qu'elle permet la prise de conscience des transformations nécessaires d'un propos oral en phrases à écrire. La technique de dictée à l'adulte concerne l'une de ces étapes qui est la rédaction proprement dite. Ces expériences précoces de productions génèrent une prise de conscience du pouvoir que donne la maîtrise de l'écrit. (p. 7/19)*
- *Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle*
 - *[...] Participer verbalement à la production d'un écrit. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle. (p. 9/19)*

La démarche de dictée à l'adulte

Rendre à César...

- LENTIN L., 1977, *Du parler au lire. Interaction entre l'adulte et l'enfant*, Paris, E.S.F., tome 3.
- LENTIN L. et al., 1984 et 1988, *Recherches sur l'acquisition du langage*, t. 1 & 2, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle.
- LENTIN L. 1988, « La dépendance de l'écrit par rapport à l'oral : paramètre fondamental de la première acquisition du langage », N. Catach éd., *Pour une théorie de la langue écrite*, Paris, CNRS, p. 113-121.
- LENTIN L. 1998, *Apprendre à penser, parler, lire, écrire*, Paris, ESF éditeur.

D'autres références

- CHARTIER A.-M., CLESSE C. et HEBRARD J., 1991, *Lire Ecrire*, fascicule 1 - *Entrer dans le monde de l'écrit*, Paris, Hatier.
- CHARTIER A.-M., CLESSE C. et HEBRARD J., 1998, *Lire Ecrire*, fascicule 2 - *Produire des textes*, Paris, Hatier.
- CANUT E. (Ed.), 2006, *Apprentissage du langage oral et accès à l'écrit. Travailler avec un chercheur dans l'école*, Scéren.
- BRIGAUDIOT M., 2000, *Apprentissages progressifs de l'écrit à l'école maternelle*, Hachette.
- DAVID J., 1985, « Une activité de production d'écrits à l'école maternelle : la dictée à l'adulte » *Etudes de Linguistique Appliquée* n° 59, Paris, Didier Erudition, p. 77-87.

La DA : une expérience scripturale...

- **Accès à la littératie** : buts et fonctions de l'écrit
 - A quoi ça sert ? Pour qui ? Pour quoi ?
 - Fonctions de l'écrit : mémoire, communication, plaisir...
 - Rôle social de l'écrit
- Prendre conscience du **fonctionnement de l'écrit**
 - Forme des écrits selon les contextes
 - Différence entre vocal et scriptural
 - Ajustement du débit, segmentation des mots, etc.
 - Visualisation de la partie (ortho)graphique
 - Permanence de l'écrit
 - Retrouver le texte tel qu'il a été écrit

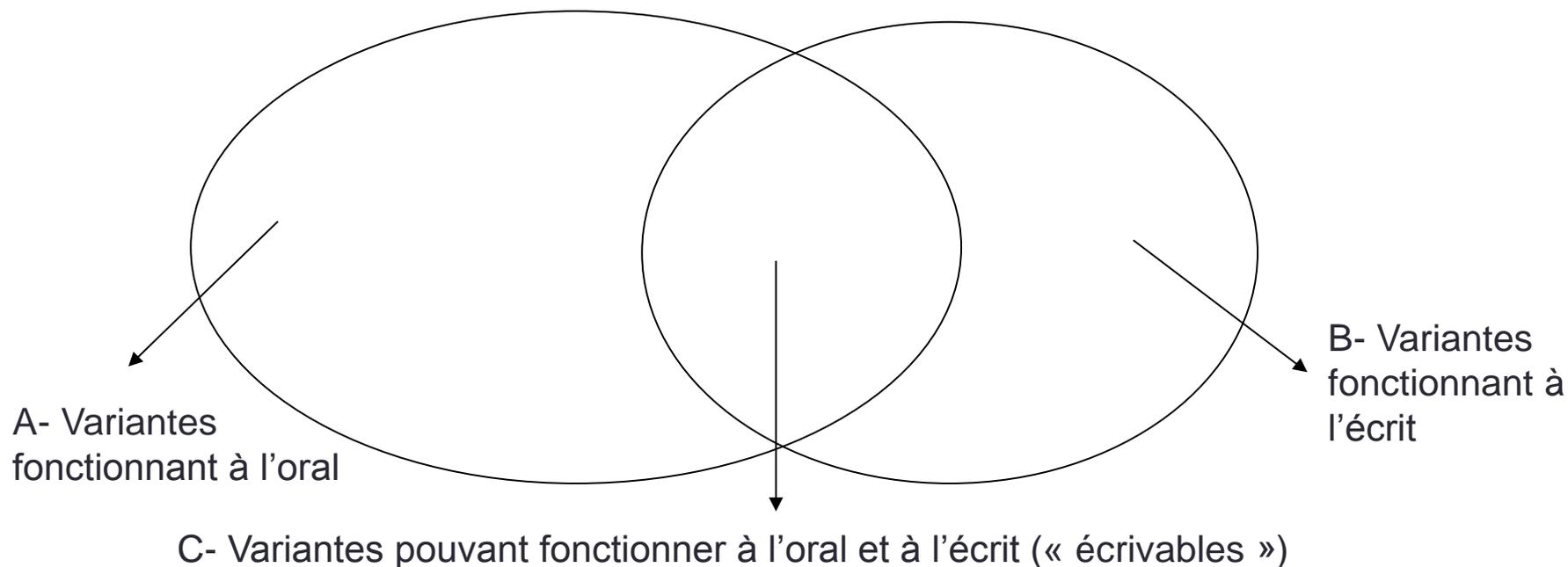
...mais aussi une expérience langagière

- **Produire un oral qui peut s'écrire**
 - Ce qui est dit peut devenir un texte écrit
 - Passer d'un oral en situation à un oral « écrivable »
- **Ecrire des textes longs**
 - Production de textes organisés
 - Travail sur les enchaînements des événements à écrire
 - Pas sur vocabulaire et phrases isolés
 - Pas simple légende ou réécriture de textes
 - Démarrage en GS
 - *En PS et MS : l'enseignant montre que l'oral peut s'écrire mais élèves rarement producteurs du texte complet*

La DA : un objectif d'apprentissage du langage

- **Produire des variantes langagières**
 - Autres que celles déjà maîtrisées
 - Variantes non encore maîtrisées mais potentiellement verbalisables
 - Dans différents genres de discours
 - Narration, explication, argumentation...
- Activation du **processus cognitivo-langagier du lire-écrire**
 - Organiser mentalement et rédiger verbalement un texte
 - pouvant être écrit sans modification aucune
 - Devenir un lecteur-scripteur et non un déchiffreur-copieur

De l'oral vers l'écrit : « l'écrivable » (1)



- *A- Catherine sa voisine des pommes elle lui en a donné plein*
- *C- La voisine de Catherine lui a donné un panier plein de pommes / Catherine a une voisine qui lui a donné un panier plein de pommes*
- *B- Catherine compte au sein de son voisinage une fort obligeante personne dont elle a reçu présent un panier empli de pommes*

De l'oral vers l'écrit : « l'écrivable » (2)

- Objectif : passage de variantes de la conversation ordinaire à des variantes « écrivables »
 - Pont entre modalités de la conversation orale non planifiée et formulations écrites spécifiques
 - *A différencier de la norme !*
- Enoncé « écrivable » : respect des conventions des types d'écrits étudiés
- Critères d'acceptabilité et d'exigence de l'enseignant variables
 - Dépendant de l'âge de l'élève et de ses compétences langagières
 - Place de la dictée à l'adulte dans l'année
 - Degré de complexité syntaxique possiblement verbalisable

Exemple : règle du jeu de 4 familles

Premières productions orales

non encore écrivables

il faut donner des cartes à nous tous

on demande les autres

il faut demander aux autres si t(u) as le loup, la grand-

mère... si il a dit non on doit piocher une carte

si on n'a plus de cartes on a perdu

on demande aux autres une carte qu'on n'a pas

Productions orales écrivables

on donne trois cartes

il faut demander à une

personne est-ce que tu as

Pierre dans la famille « Pierre et le loup » ?

le copain a la carte il la donne et on rejoue.

s'il n'a pas la carte on pioche

Productions orales

« écrivables », plus développées et plus explicites, avec

constructions complexes.

on donne trois cartes à chaque joueur

on met le reste dans la pioche il faut demander à un autre

joueur s'il a Pierre, le loup, la grand-mère ou l'oiseau dans la famille « Pierre et le loup »

si le joueur a la carte, il la donne et on rejoue

s'il n'a pas la carte on pioche après c'est aux autres copains

de jouer

la partie est terminée quand

on n'a plus de carte

je gagne si j'ai plus de familles que les autres

Une expérience langagière médiatisée

- L'enseignant : un médiateur
 - Aide à la production de formulations « écrivables »
 - Pas une recherche de style
 - Mais un texte structuré et explicite pour le destinataire
 - Phase orale importante pour atteindre l'« écrivable »
 - Ecouter, accepter ou refuser les propositions des élèves
 - Aider à l'organisation du futur texte
 - Proposer la production de formulations « écrivables » (complétude)
 - Reformuler les propositions des élèves (contenu et forme grammaticale)

Trois phases de déroulement

- 1. Phase orale
- 2. Phase de dictée
- 3. Phase de relecture et de mise au propre

- Activité difficile et fatigante
 - Durée à limiter
- Plusieurs séances nécessaires
 - Construction du texte
 - Recherche d'idées, approche de la situation d'énonciation et de la forme du texte
 - Formalisation à l'oral
 - Séance(s) d'écriture

Fonction du type de texte et des compétences des élèves

DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

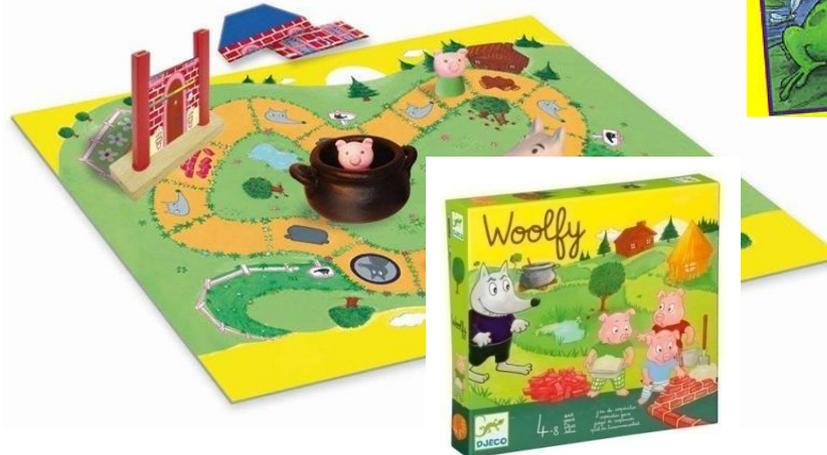
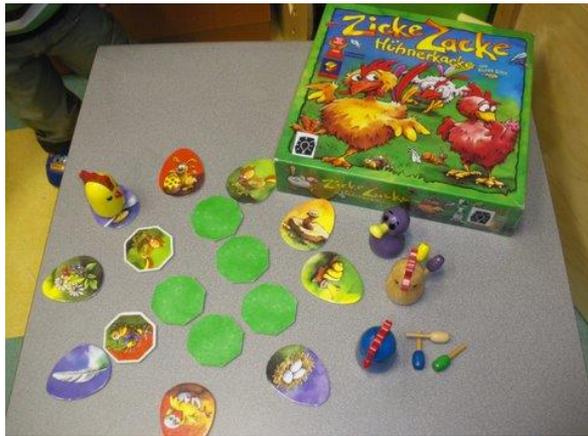
Ecrire une règle de jeu
(jeux de société)

Le projet (expérimentation)

- Classe de GS
 - Inviter les CP à une fête des jeux
 - Faire des fiches explicatives simplifiées des règles
- Durée : deux trimestres / 30 à 45 minutes par séance
 - Compréhension des règles et jeu
 - DA collective : écriture des règles des jeux de société (5 à 6 semaines)
- 5 groupes de 4 élèves
 - 5 jeux : un par semaine, sur 5 semaines (rotation des groupes)
- 3 temps
 - Explication et reformulation des règles par l'adulte + jeu
 - Dictée à l'adulte : une phase orale et une phase écrite par groupe
 - Réexplication des règles par les élèves

Choix des jeux de société

- Jeux adaptés et fonction des capacités langagières de chaque groupe
- Jeux permettant des verbalisations diversifiées



Compétences visées

- Produire un texte injonctif
 - Décrire les dimensions spatiales du jeu
 - Positionnement et déplacement des pions ou des objets
 - Organiser chronologiquement les différentes phases du jeu
 - Utiliser les verbes d'obligation et d'action
 - Verbes impersonnels, pronoms indéfinis : il faut / devoir
 - Déplacer le pion, sauter au-dessus de la poule, retourner une carte...
- Produire des énoncés « écrivables » explicites

Déroulement de la DA : phase(s) orale(s)

- **Etayage** en vue d'un oral structuré (« écrivable »)
- **Dépassement des productions spontanées** vers un degré supérieur de complexification
- Travailler sur les **enchaînements des événements**
 - Pas sur des phrases ou du vocabulaire isolés
- **Proposer et reformuler les propositions des élèves**
 - Se situer dans une zone potentielle de développement langagier
 - 80 % connu – 20 % inconnu
 - Non intuitif : **Conscientisation des caractéristiques linguistiques** de son langage (interactions adaptées)
- **Prise de note** pour garder en mémoire les idées

Explication de la règle par l'adulte

- Explication des composants du jeu et de la règle
- Reformulation de la règle écrite
- Proposition d'énoncés explicites et complets
 - Articulation logique des différentes phases du jeu
 - Utilisation de diverses constructions et variantes langagières
 - *Quand j'ai fait un six (alors) j'avance de six cases et je passe le dé à mon copain*
 - *Quand j'ai rattrapé la poule qui est devant moi je dois trouver l'image qui est devant cette poule*
 - *Quand/si je fais un 3, je gagne...*
 - *Comme c'est la même couleur que mon lapin, je peux le poser sur le plateau*
 - *C'est le joueur qui a réussi à trouver toutes les images qui gagne*

Exemple

- *A - vous placez une poule sur une carte œuf alors à même distance donc une poule toutes les deux cartes vous voyez il y a deux cartes entre chaque poule*
- *(...)*
- *A - on tourne sa poule le nez de sa poule on le met dans le sens d'une aiguille d'une montre*
- *(...)*
- *A - vous devez trouver la carte qui est devant votre poule ou votre coq*
- *Enzo - mais pas derrière*
- *A - pas derrière devant*
- *Enzo - et faut retourner les cartes*
- *A - oui on retourne une carte si la carte que l'on retourne c'est la même que celle qui est devant sa poule ou son coq on peut avancer*
- *(...)*
- *A - alors imaginons que la poule de Rafik soit juste derrière celle de Titouan comment est-ce que Rafik doit faire pour avancer ?*
- *Titouan - il doit trouver le lapin*
- *A - effectivement Rafik doit trouver la carte du lapin qui est devant la poule de Titouan et si Rafik trouve la carte du lapin qui est devant Titouan il va sauter par-dessus la poule de Titouan et au passage il lui pique sa plume*

Explicitation durant le jeu

- L'adulte sollicite de temps en temps les élèves
 - pour verbaliser ce qu'ils sont en train de faire
 - Pour reformuler leurs propos
- *A - alors qu'est-ce qu'il se passe là ? Naïl ?*
- *Naïl - ah oui je m'en rappelle c'est qu'en fait si par exemple l'autre tire devant ce qui a la poule eh ben après l'autre il va retourner parce que si l'autre a pas retourné il a perdu*
- *Jean - si l'autre il a pas retourné eh ben il a pas le droit*
- *A- alors peut-être que ce que tu veux dire Naïl c'est que si on gagne c'est-à-dire si on retourne la bonne carte on peut rejouer d'accord et par contre si on perd c'est au copain de jouer ah c'est donc à Léa de jouer*

Réexplication de la règle par les élèves

- **Objectif**

- Préparer à la phase d'écriture

- **Rôle de l'adulte**

- Aider les élèves à formuler de façon précise les différentes phases de jeu
- Proposer et reformuler produire des phrases organisées logiquement et temporellement (explication et justification)

- **Consigne**

- *« Aujourd'hui nous allons rejouer à Woolfy mais il y a Célia qui n'a encore jamais joué à ce jeu car elle était absente la dernière fois. Tous ensemble, on va lui expliquer comment on joue au jeu de Woolfy »*

Exemple

- Dylan - en fait le loup il peut que avancer dans les cases loup
- A - les cases loup sont ici donc le loup avance toujours d'une case loup à une case loup ça c'est une chose
- Dylan - et quand le loup double les cochons eh ben il les met dans la casserole
- A - oui c'est une marmite c'est une grande marmite quand le loup passe devant un petit cochon ça veut dire qu'il peut l'attraper et s'il l'attrape il le met dans une marmite au milieu alors ?
- Anaïs - ah en fait quand on vient là ben il faut installer la porte de la maison et construire la maison après
- A - alors si on tombe sur cette case où on voit des briques ça veut dire qu'on a le droit de construire la maison

Déroulement d'une DA : phase(s) d'écriture

- Consignes

- *« Il va bientôt falloir que vous expliquiez le jeu aux enfants de la classe de CP. Mais si jamais vous n'êtes pas là, si vous êtes malades par exemple, ce n'est pas grave car on aura écrit la règle. Et comme les élèves de CP savent lire, en tout cas certains savent lire, ils pourront lire ce que vous avez écrit »*

- Dictée

- Ajustements des formulations orales proposées par les élèves
- Validation par l'enseignant des verbalisations « écrivables » (contenu, complétude, syntaxe)
- Ecriture intégrale au fur et à mesure de ce que l'élève dit
- Pas de modifications ou de transformations (sauf marqueurs spécifiques de l'oral « bon, « euh... »)

Aide à la construction des énoncés

- A - on avait installé les cartes œuf et les poules et qu'est-ce qu'on avait installé encore ?
- Diego- les cartes octogonales
- A - oui
- Diego - il faut les placer au milieu
- A - alors dites-le moi pour que je puisse l'écrire
- Diego- il faut installer les cartes de
- A - alors souviens-toi Diégo si tu parles trop vite je peux pas écrire (l'enfant ralentit le débit et dicte la phrase)
- (...)
- A - Est-ce qu'elles sont à l'envers ou à l'endroit ces cartes ?
- Enfants - à l'envers
- A - alors écoutez bien vous complétez *Il faut installer les cartes octogonales au milieu du cercle.*
- Anaïs - et il faut les retourner à l'envers

Relectures régulières

- A - alors je vais vous lire ce qu'on a déjà écrit *Règle du jeu Pique-plume. On installe les cartes qui sont en forme d'œuf en rond pas trop serrées.*
- Diego - c'est moi qui ai dit ça
- A - c'est toi qui avais dit ça Diego c'est vrai *Il faut une plume à chaque coq et à chaque poule. Il faut mettre les poules et les coqs sur les cartes œuf. Il faut avoir le même nombre de cartes entre deux poules et deux coqs.*

Propositions de formulations par l'adulte

- Issa - il faut retrouver la même carte qui est devant et on doit avancer
- A - alors attendez pour avancer sa poule il faut retrouver la carte il faut la retrouver où ça ?
- Issa - la carte qui est devant la poule
- A - il faut retrouver la même carte que celle qui est devant sa poule il faut retrouver la même image dans les cartes octogonales que celle qui est devant sa poule alors dites-moi

Exemple texte final

- On installe les cartes qui sont en forme d'œufs en rond, pas trop serrées. Il faut une plume à chaque coq et à chaque poule. Il faut mettre les poules et les coqs sur les cartes œufs. Il faut avoir le même nombre de cartes entre deux poules et deux coqs. Il faut installer les cartes octogonales au milieu du cercle à l'envers. Pour avancer sa poule, il faut retrouver la même image que celle qui est devant sa poule dans les cartes octogonales. Quand on a trouvé l'image qui est devant sa poule ou son coq, on peut avancer et rejouer. Si on a une poule ou un coq devant sa poule ou son coq, il faut trouver la carte qui est devant la première poule ou le premier coq. Si on trouve l'image, il faut sauter par-dessus la poule qui est devant et on lui prend sa plume. On gagne quand on a piqué toutes les plumes.

Déroulement d'une DA : phase 3

- **Phase de relecture**

- Relecture intégrale par l'enseignant du texte
- Possibilité d'effectuer des modifications minimales à la demande de l'élève
 - Evoquer un évènement avant un autre, changer un mot qui revient très souvent...
- Pas de retouche ultérieure par l'enseignant
 - Le texte final est celui conçu mentalement et verbalisé par l'élève
 - Nécessité que l'élève retrouve précisément ce qu'il a produit

- **Phase de mise au propre**

- Recopie au propre par l'enseignant sur un support adapté
- Ou selon les compétences des élèves : recopie du texte sur ordinateur, sur papier en cursive

Des ressources « Langage et jeu »

Éduscol

<http://eduscol.education.fr/cid91995/apprendre-jouant.html>

(Programme 2015, rubrique « jeux à règles », annexe « Jouer pour parler » p. 13-20).

Dispositif

Jouer pour parler, parler pour jouer... Le langage en jeu

Outil d'accompagnement à la formation, Asforel, 2012

www.asforel.org

Action Educative Familiale

Démarche AEF autour du jeu
pour prévenir et lutter contre l'illettrisme

<http://www.anlci.gouv.fr/Mediatheque/Outils-ANLCl/Une-demarche-AEF-autour-du-jeu-pour-prevenir-et-lutter-contre-l-illettrisme>

Pour poursuivre sur la dictée à l'adulte...

- Un ouvrage ***Pratiquer la dictée à l'adulte, de l'oral vers l'écrit*** (E. Canut/M. Guillou)
- A paraître début 2017 (Retz)
 - Des fiches de situations et d'explications de séances de dictées à l'adulte au cycle 1 et 2