

Aider à l'acquisition et à l'application de notions grammaticales en Langue vivante étrangère (anglais)

2nd degré

Adapter le langage écrit et oral / Structuration pédagogique

Proposition de méthodes et d'outils applicables et adaptables en fonction du niveau concerné, de la notion grammaticale étudiée, des besoins des élèves et de l'enseignant :

- ***pictogrammes et bandes-phrases à scratch ;***
- ***codification avec symboles/couleurs ;***
- ***mise en situation avec scénarii sociaux.***

Définition du thème

Une notion grammaticale est souvent appelée « règle de grammaire » car elle fonctionne d'après des codes définis. Cette codification donne un sens logique, presque mathématique, au fonctionnement de la langue. C'est d'autant plus vrai dans une langue comme l'anglais, puisque c'est davantage sur cette langue que nous allons nous concentrer ici, même si la méthode est transférable.

Toutefois, c'est précisément cet aspect « logique » qui rend la tâche parfois difficile car l'enseignant en maîtrise le fonctionnement et voit la règle derrière la phrase, alors que l'élève, lui, ne voit - le plus souvent - que la phrase.

Pour cette fiche, nous avons choisi de traiter la difficulté que rencontrent certains élèves à réappliquer les notions apprises en dehors de leur contexte d'origine.

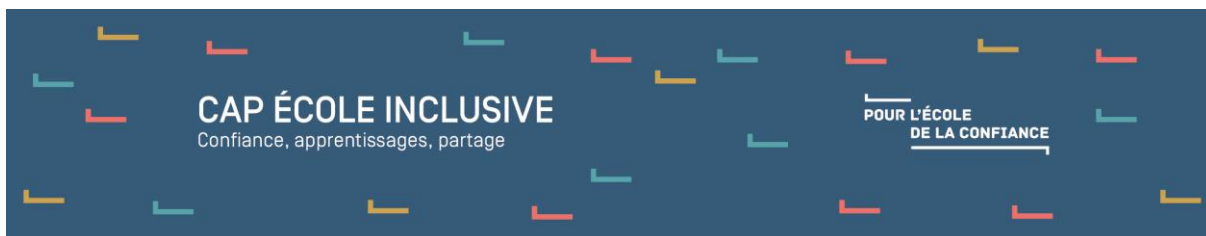
Les grands principes

En ce qui concerne la partie acquisition de notions grammaticales, il est impératif d'y aller par étapes. Ici, nous en distinguons trois :

- **l'observation ;**
- **la déconstruction ;**
- **l'application.**

Phase d'observation

Elle peut partir de différentes situations. Par exemple, cela peut venir à la suite d'une compréhension orale dans laquelle cet aspect grammatical est particulièrement traité. Cela peut également résulter d'un échange oral entre l'enseignant et les élèves, s'ils connaissent



la notion en partie, ou de l'enseignant seul. Cette observation peut aussi découler d'une compréhension écrite en guidant les élèves sur la notion à repérer.

Il s'agit ici d'observer le fonctionnement de la notion dans un contexte donné. À partir de cette observation, l'élève doit en déduire le sens, ce qu'elle exprime.

Phase de déconstruction

Elle consiste à repérer la place de cet aspect grammatical dans la phrase. Où celui-ci se place-t-il, comment impacte-t-il le reste de la phrase et comment celle-ci l'impacte-t-elle également en retour ?

Il est important de déconstruire la phrase pour souligner l'aspect ordonné de celle-ci, pour expliquer que chaque mot a sa place et son importance et ainsi montrer que ce modèle précis est transférable à d'autres contextes. Afin de mettre en valeur cette construction logique et ordonnée, il est recommandé d'utiliser un code couleur (exemple : bleu pour le sujet, vert pour l'auxiliaire, rouge pour le verbe et noir pour le reste) et/ou un système de symboles comme dans la méthode Montessori. Pour un élève à besoins éducatifs particuliers, un travail de manipulation est à privilégier à l'aide de bandes-phrases avec pictogrammes, et écrites. Cela permettra de comprendre et de s'appropriier la structuration de la phrase.

Phase d'application

Elle est essentielle pour la réelle maîtrise d'une notion grammaticale. Elle a pour but de mettre l'élève en activité afin qu'il puisse manipuler, s'entraîner, essayer, se tromper, se corriger, etc.

Cette phase peut prendre de nombreux aspects : oral ou écrit, ludique ou non, seul ou en groupe, etc.

Pour certains élèves à besoins éducatifs particuliers, il est important de passer par une phase de manipulation ludique et basée sur des situations de sa vie quotidienne.

Un cas concret

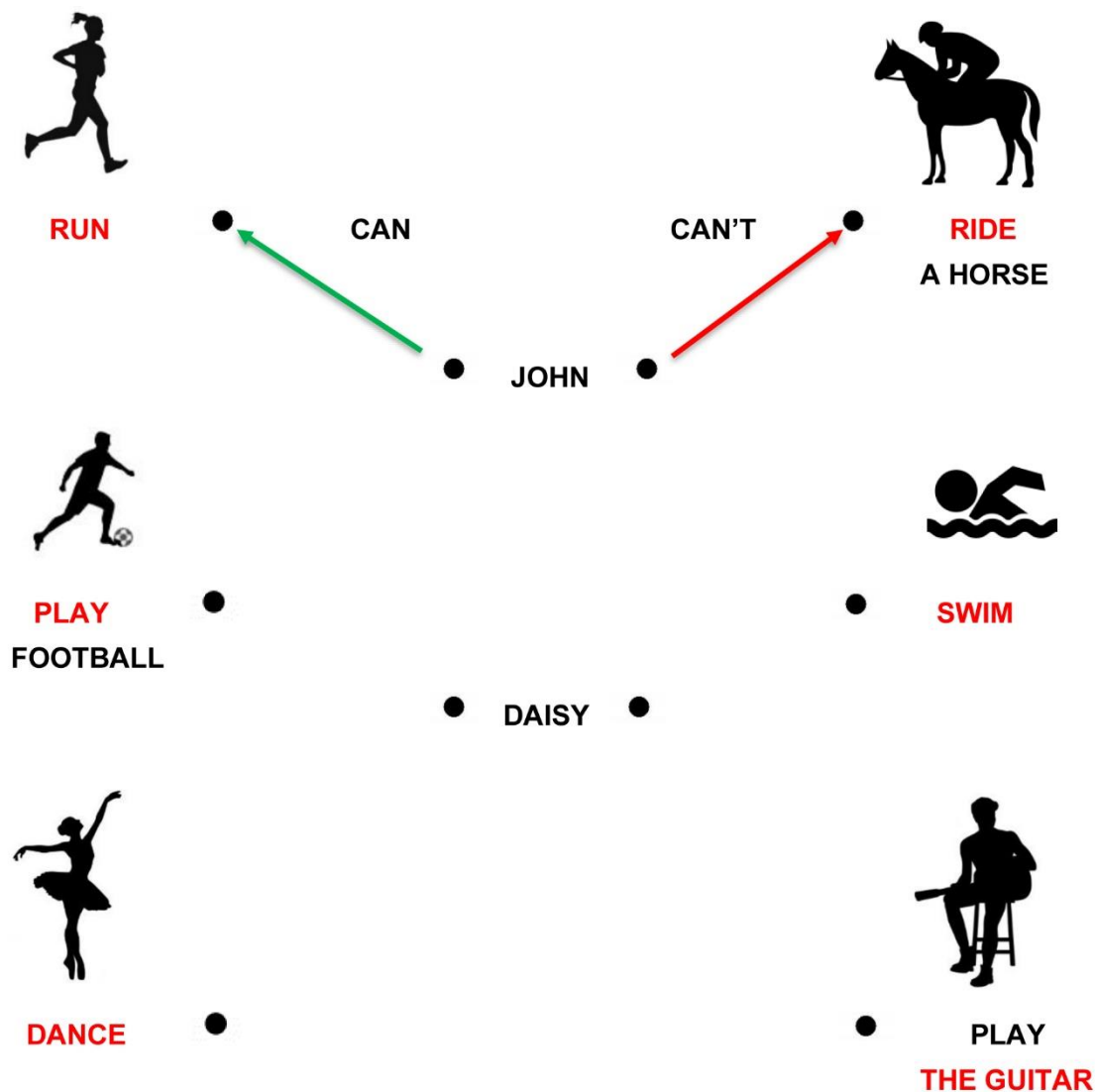
Pour expliciter l'utilisation concrète de cette méthode, nous allons prendre pour exemple la notion grammaticale suivante : l'auxiliaire anglais CAN.

Nous allons partir du principe qu'un code couleur (bleu pour le sujet, vert pour l'auxiliaire, rouge pour le verbe et noir pour le reste) ainsi que les symboles associés ont été vus en amont avec les élèves et qu'ils sont toujours à disposition.

Phase d'observation

Faire visionner aux élèves une vidéo de personnes qui parlent de leurs talents respectifs. À défaut de vidéo, l'enseignant peut lui-même parler de ses talents. Il est important de les mimer et de les surjouer afin de s'assurer de l'acquisition du vocabulaire et de l'attention de l'élève.

Projeter et distribuer une série d'images/pictogrammes exprimant des actions. L'élève doit alors légendiser ces images d'actions, puis les relier aux personnages de la vidéo qui correspondent.



Run, Play football et Play the guitar: © Freepik ; Ride a horse et Swim : © Faticon/Freepik ; Dance : © Renata.s/Freepik

Reprendre une des phrases dites par un des personnages, l'écrire telle quelle et la réécrire à la 3^e personne du singulier. Il est possible de soutenir l'exemple en associant des pictogrammes.

I can run but I can't ride a horse.
John can run but he can't ride a horse.

Il est possible de choisir des pictogrammes pour les notions grammaticales (par exemple pour les formes négative et affirmative).



© pch.vector/Freepik



© Freepik

Cela permettra aux élèves de se créer une banque de données à laquelle ils pourront se référer plus facilement. Il sera alors nécessaire de respecter les pictogrammes associés tout au long de l'année.

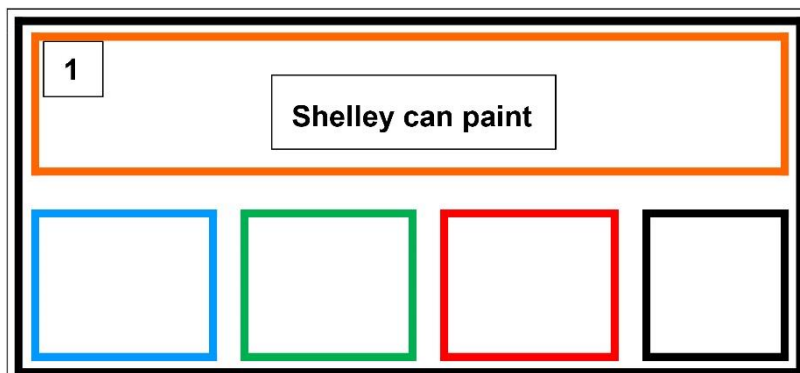
Phase de déconstruction

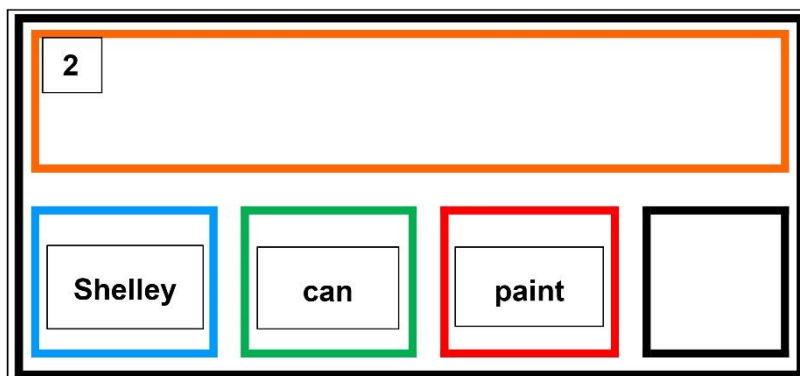
Écrire au tableau au minimum deux phrases contenant CAN et CAN'T et leur demander de souligner les différents mots suivant le code couleur. Ne pas oublier de laisser à disposition les codes et pictogrammes mis à disposition au cours de la phase précédente pour alléger la tâche en soulageant la mémoire de travail. Exemple :

Shelley can paint but she can't sing.

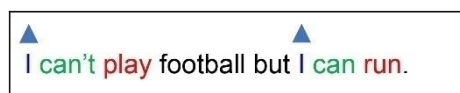
I can't play football but I can run.

On peut également proposer la phrase écrite sur une bande de papier à l'élève. Il découpe les mots afin de les placer sur une bande phrase respectant la structure grammaticale et reprenant le même code couleur.





Enfin, toujours avec la phrase écrite sur une bande de papier, l'élève peut dessiner les symboles au-dessus de chaque mot : un rond rouge pour représenter le verbe comme dans la pédagogie Montessori et les symboles choisis par l'enseignant. Ici le sujet est associé à un triangle bleu. Les symboles sont utilisés pour aider l'élève à reconnaître la nature et la fonction de chaque mot dans une phrase.



Leur faire retrouver les grands principes de cette notion grammaticale :

- CAN est suivi de la base verbale d'un verbe ;
- CAN ne s'accorde pas avec le sujet (faire référence au « s » de la 3^e personne du singulier qui aura déjà été vu).

Insister sur le fait que l'auxiliaire est là pour « faire le travail à la place du verbe » et prend donc la négation.

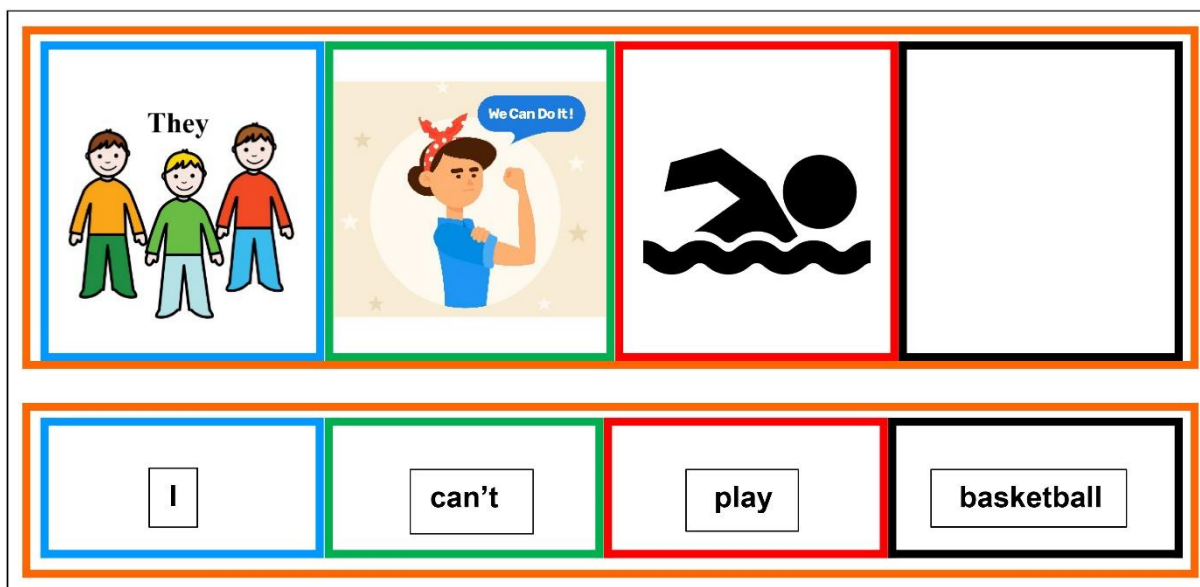
Pour ces deux points, l'élève pourra encore utiliser les bandes-phrases : il pourra voir qu'en changeant l'étiquette du sujet, l'auxiliaire ne s'accorde pas. La bande-phrase reprenant la structure l'aidera à comprendre comment se construit la phrase (l'auxiliaire est suivi du verbe, etc.). Tout au long de cette phase, on peut continuer à associer les pictogrammes en fonction des besoins de l'élève.

Phase d'application

De nombreux exercices peuvent être envisagés pour travailler une telle notion avec le matériel des bandes-phrases pour permettre à l'élève de s'approprier la structure et les règles qui y sont associées :

- phrases dans le désordre à remettre dans le bon ordre (les mots d'une même phrase sous forme d'étiquettes mélangées à replacer dans l'ordre sur la bande-phrase à scratch) ;
- donner des images : sur certaines, un personnage réussit une action, et sur d'autres images un personnage échoue une action ; l'élève dit/écrit ce que les personnages savent faire ou non ;
- créer ses propres phrases pour parler de soi, de façon ouverte ou avec les verbes déjà donnés.

On peut mettre des boîtes avec des pictogrammes et/ou des étiquettes mots à disposition : une boîte bleue pour les sujets, une boîte verte pour l'auxiliaire (formes affirmative et négative), une boîte rouge pour les verbes et une boîte noire pour les compléments. Ainsi, l'élève choisit dans chaque boîte le pictogramme ou l'étiquette-mot et le place sur la bande-phrase. Cela peut être envisagé avant de passer à un travail écrit sur fiche ce qui permettra à l'élève de s'entraîner et de minimiser les conséquences en cas d'erreur.



Source : Sergio Palao, [ARASAAC](#), Gouvernement d'Aragon, CC BY-NC-SA 3.0 ; © Freepik ; © Flaticon/Freepik.

Il est préférable d'y associer des activités ludiques pour des élèves de 6^e, puisqu'il s'agit du niveau concerné par cette notion, et d'autant plus pour des élèves à besoins éducatifs particuliers. La mise en situation avec des scénarii sociaux de la vie quotidienne et la répétition sont à privilégier.

Propositions d'activités ludiques

Jeu de « Chain speaking »

L'enseignant fait une phrase pour exprimer une activité qu'il ne sait pas faire et une qu'il sait faire (exemple : *I can't play the guitar but I can ride a horse*), puis il pose la question *What can you do?* à un élève. À son tour, l'élève va dire ce qu'il ne sait pas faire et ce qu'il sait faire. Et ainsi de suite.

On pourra proposer à l'élève de préparer sa réponse à l'aide des bandes-phrases avec pictogrammes. Cela l'aidera à structurer sa pensée et à le mettre en confiance pour prendre la parole. Au fur et à mesure, on pourra diminuer le nombre de pictogrammes utilisés en proposant à l'élève de ne choisir que les pictogrammes « verbe » par exemple.



Bandes du haut et du bas, source 1^{ers} et 3^e dessins : Sergio Palao, ARASAAC, Gouvernement d'Aragon, CC BY-NC-SA 3.0.
Bandes du haut et du bas, 2^{nds} dessins : © Freepik.

Jeu du morpion

Il s'agit ici de transformer un jeu d'EPS déjà existant.

- Former deux équipes : A et B.
- Donner à chaque équipe un certain nombre d'étiquettes, aimantées ou à scratch, sur lesquelles sont écrits des mots rentrant dans les différentes catégories : sujet, auxiliaire, verbe et complément.

Étiquette sujet	Étiquette auxiliaire	Étiquette verbe	Étiquette complément
I	CAN	PLAY	RUGBY
YOU	CAN'T	SING	THE GUITAR
HE		DRAW	BASKETBALL
SHE		SWIM	

- Accrocher au mur, une bande de quatre carrés avec scratches ou aimants afin que les élèves puissent y accrocher et en décrocher les étiquettes.
- Installer les deux équipes à une distance donnée du mur.
- Les élèves doivent faire des aller-retours jusqu'au mur. Un aller-retour équivaut à une étiquette accrochée. Les élèves peuvent se concerter sur la phrase à former avant d'y aller.
- Cette phrase à former peut découler d'une question posée (ex : *What can you do?*).

Bibliographie

Livre

Dorance Sylvia, D'Esclaibes Sylvie, D'Esclaibes Noémie, Toinet Vanessa, *Montessori pas à pas. Le français, 6-12 ans*, Retz, 2020 (existe en [version imprimée](#) et en [version numérique](#) ; [extraits](#)).

Pictogrammes

- www.freepik.com
- Recherche de documents libres de droits via les moteurs de recherche
- comunicaazione.blogspot.com