

**Modèle de progression – UPE2A  
Prise en charge d'EANA**

**1. Analyse des besoins langagiers au regard des nouveaux programmes de l'école élémentaire (français- LVE-disciplines annexes) – attendus en fin de cycle**

COMPÉTENCES DES PROGRAMMES 2016 <b>FRANÇAIS</b>	COMPÉTENCES DES PROGRAMMES 2016 <b>LVE</b>	COMPÉTENCES LANGAGIÈRES (ACTES DE PAROLE) <b>FLS</b>	EXEMPLES DE SITUATIONS ACTIONNELLES EN CLASSE
<b>ÉCOUTER-COMPRENDRE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Conserver une attention soutenue lors de situations d'écoute ou d'interactions et manifester, si besoin et à bon escient, son incompréhension</b></li> <li>- <b>Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement</b></li> </ul>			
Maintien d'une attention orientée en fonction d'un but	Comprendre les consignes de la classe	Saluer, se présenter, présenter une tierce personne	Rituels de la classe avec jeux autour de l'identité des élèves (ex : qui-est ce ?)
Attention portée au vocabulaire et mémorisation	Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes	Interroger et répondre sur l'identité	Lecture offerte d'albums avec des thématiques autour de la famille, de l'école. Travail autour de l'album
Repérage et mémorisation des informations importantes ; enchaînement mental de ces informations	Suivre le fil d'une histoire très courte	Interroger et répondre sur un besoin	(images séquentielles/flash cards des personnages/carte des objets pour jeux d'histoires/boite à histoires...)
Mobilisation des références culturelles nécessaires pour comprendre le message	Suivre des instructions courtes et simples	Interroger sur un objet, identifier un objet	Théâtralisation de situations concrètes
		Interroger sur un personnage, identifier un personnage	Toute situation interactive où l'élève a besoin d'exprimer un besoin (arts visuels : besoin de matériel /mathématiques : besoin d'outils)
		Interroger et répondre sur une sensation, un sentiment	Mémoire/lotos sonores/histoires sonores
			Affiches de langage en fête
			Jeux de 7 familles/dooble vocabulaire

## 2. Lexique autour des activités langagières proposées dans la progression

Lors d'activités de langage, il n'est pas nécessaire d'avoir des entrées thématiques. On peut toutefois avoir une idée du lexique à faire acquérir sur cet exemple de progression. Il est bien évident qu'on utilisera le lexique en fonction des besoins langagiers des élèves. C'est donc le besoin, le contexte qui fait naître chez les élèves la nécessité de posséder un certain lexique.

### Thèmes possibles pour travailler l'écoute et la compréhension

Le mobilier et le matériel de la classe

Les consignes de la classe

La famille et les amis

Choisir des albums en réseaux pour travailler des histoires autour de thèmes similaires mais dans des histoires variées, thèmes qui peuvent être des thèmes transversaux (mathématiques, questionner le monde)

Le vocabulaire de base dans les autres disciplines des programmes

## 3. Travailler les compétences d'écoute dans d'autres disciplines des programmes

EDUCATION MUSICALE	EXEMPLES DE SITUATIONS ACTIONNELLES EN CLASSE
Décrire et comparer des éléments sonores, identifier des éléments communs et contrastés	Jeux de lotos sonores fabrication de lotos sonores avec les élèves (loto sonore du matériel de la classe)
Repérer une organisation simple : récurrence d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème	Jeux sur les bruits dans des situations connus des élèves (marché/supermarché/cour d'école...)
Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences	Histoires sonores Jeux de bruits pour travailler les algorithmes et la conscience phonologique (ordonner des bruits)

<b>EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE</b>	
Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Travail autour des consignes, du matériel en demandant aux élèves d'écouter et de faire les actions proposées. Les élèves peuvent aussi être amenés à écouter des consignes simples pour mettre en place, par exemple des parcours de courses avec obstacles, des dispositifs propres aux activités physiques et sportives (délimiter un terrain, distribuer du matériel après écoute des consignes)
<b>QUESTIONNER LE MONDE</b>	<b>EXEMPLES DE SITUATIONS ACTIONNELLE EN CLASSE</b>
Pratiquer des démarches scientifiques avec l'aide du maître Observer des objets simples et des situations de la vie quotidienne Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages Mobiliser les outils numériques	Origami avec modèle de pliage Projet autour de plantations Prendre des photos, réaliser des vidéos en situation pour comprendre et pour produire du langage
<b>MATHÉMATIQUES</b>	
Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées Utiliser le lexique, les unités, les instruments spécifiques Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques simples Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides	Réaliser des expériences de mesure nécessitant l'expression d'un besoin matériel : réaliser un objet, mesurer des temps en éducation physique et sportive, réaliser une recette (salade de fruits nécessitant des pesées) Activités arts visuelles (réaliser des figures pour construire une œuvre plastique et exprimer le besoin (matériel...))

### Descripteurs du CECRL

#### **PALIER 1 – comprendre les consignes de la classe/suivre des instructions simples et courtes**

A1 : peut comprendre des instructions qui lui sont adressées lentement et avec soin et suivre des directives courtes et simples

A1 : peut comprendre une intervention si elle est lente et soigneusement articulée et comprend de longues pauses qui permettent d'en assimiler le sens