

## TRAVAILLER AVEC DES IMAGIERS EN CLASSE D'UPE2A

Travailler le lexique en UPE2A			
<b>Quels objectifs viser ?</b>			
un objectif de découverte du lexique	un objectif de structuration systématique du lexique	Un objectif d'entraînement et ou de remédiation	un objectif de transfert du lexique (le projet pédagogique se prête bien aux situations de réinvestissement et de transfert)
<b>Quelles compétences dans les programmes ?</b>			
Oser entrer en communication	Echanger et réfléchir avec les autres	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	Commencer à produire des écrits et découvrir en découvrir le fonctionnement
<b>Quelles compétences transversales possibles en langage, en EPS, en sciences... ?</b>			
Nommer Décrire Répéter	Comparer Ranger Classer Catégoriser Coopérer Ecouter Répéter	Classer Ranger Ordonner Comparer Catégoriser	Classer Comparer Catégoriser Ecrire Lire des mots

### Fonctions de l'imagier

Représenter le monde	Nommer le monde	Etendre les concepts et les mots pour les désigner
Un même objet : plusieurs représentations Des techniques diverses (photos, dessins) Tâche pour le lecteur de reconnaître, décrire, comparer ce monde avec son environnement proche, de s'enrichir culturellement	Ce qui implique de travailler systématiquement le lexique	C'est-à-dire aller vers la généralisation, monter en abstraction, ce qui permettra d'utiliser un mot plutôt qu'un autre  Travail de transfert du lexique en contexte

Le jeu est vecteur d'apprentissage avec les imagiers (jeux de kim, loto sonore, jeux de memory, association mot image, jeux de conscience phonologique, syllaboso, jeux de 7 familles...)