

Apprentissage du lexique

Au niveau de la pédagogie :

Comment l'enfant apprend-il les mots ?

« ... lors d'une tâche d'apprentissage lexical, l'enfant isole du discours le mot inconnu pour l'identifier. Puis il identifie le sens potentiel selon l'appartenance à des catégories d'objets, d'actions ou d'évènements. Il compare alors le sens possible aux formes linguistiques préalablement identifiées. Au départ, sa comparaison initiale s'élabore en fonction du principe de sur-extension¹ ou de sous-extension². L'enfant devra alors opérer un réajustement du mot afin qu'il soit conforme à celui utilisé par les adultes; ce réajustement sera alors guidé par les deux principes de contraste et de conventionnalité. ... »³

« ... les recherches montrent un lien entre le développement lexical et les progrès catégoriels des jeunes enfants ... »³

L'aptitude à « catégoriser » apparaît donc essentielle dans les stratégies d'apprentissage du lexique.

Les entraînements à la catégorisation :

Le choix des collections à classer peut porter sur :

- des propriétés perceptives (ex : couleur, forme)
- des propriétés taxonomiques (ex : animaux domestiques / sauvages)
- des propriétés abstraites (ex : des animaux couchés/ en déplacement)

Le choix du contenu doit, si nécessaire, conduire l'élève à produire des réajustements en fonction des approximations engendrées par la sur-extension ou la sous-extension :

- si l'enfant utilise le terme « chat » pour désigner tous les animaux à quatre pattes, on peut lui proposer une collection d'images dans laquelle figurent plusieurs chats et un chien, en lui demandant de trouver l'intrus.
- Si l'enfant utilise le terme « fleur » pour désigner, par exemple, une rose et exclusivement une rose, on peut lui proposer une collection d'images où figurent une rose, d'autres fleurs et d'autres objets « intrus », en lui demandant d'effectuer un tri.

Les activités peuvent avoir pour forme :

- une situation de classement spontané (ou parfois de tri ?)
- une situation de recherche d'intrus

Remarque : concernant les propriétés abstraites et plus précisément la structuration du lexique verbal, voir également les travaux concernant les « [Petits mondes hiérarchiques et dynamique d'acquisition pour l'enseignement du lexique](#) »

¹ Une sur-extension du mot apparaît quand, par exemple, l'enfant utilise le terme « chat » pour désigner tous les animaux à quatre pattes.

² Une sous-extension apparaît lorsque l'enfant utilise le terme « fleur » pour désigner, par exemple, une rose, à l'exclusion d'autres fleurs.

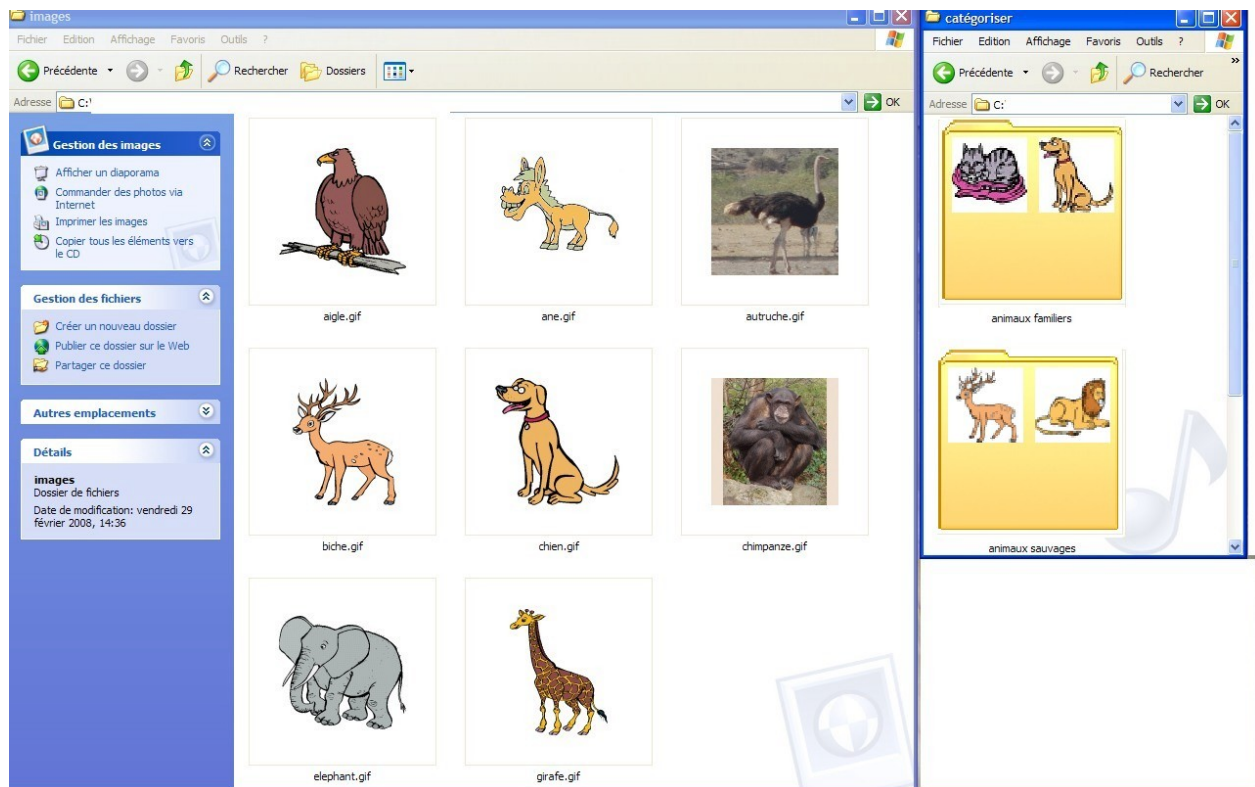
³ « [Le développement du lexique et l'aide aux apprentissages](#) » Agnès FLORIN

Du côté des Tice :

1. Catégoriser/conceptualiser :

Des situations d'entraînement à la catégorisation/conceptualisation peuvent se concevoir à partir des outils de gestion d'images intégrés dans le système d'exploitation de l'ordinateur :

Voici une situation que l'on peut utiliser pour une activité de classement spontané :



Dans cet exemple, on affiche dans une première fenêtre à gauche une collection d'images sous forme de miniatures. La taille des miniatures peut être adaptée. Dans la partie de droite, on affiche une autre fenêtre où l'on a disposé plusieurs dossiers vides à l'origine.

L'enfant doit, par cliquer/déplacer, classer les images de la collection en les déposant dans les dossiers. Au fur et à mesure, la représentation des dossiers de destination affiche est modifiée de manière à représenter par 4 images le contenu du dossier :



Cette fonctionnalité est intéressante car un travail de conceptualisation pourra être entrepris alors à partir de la question suivante :

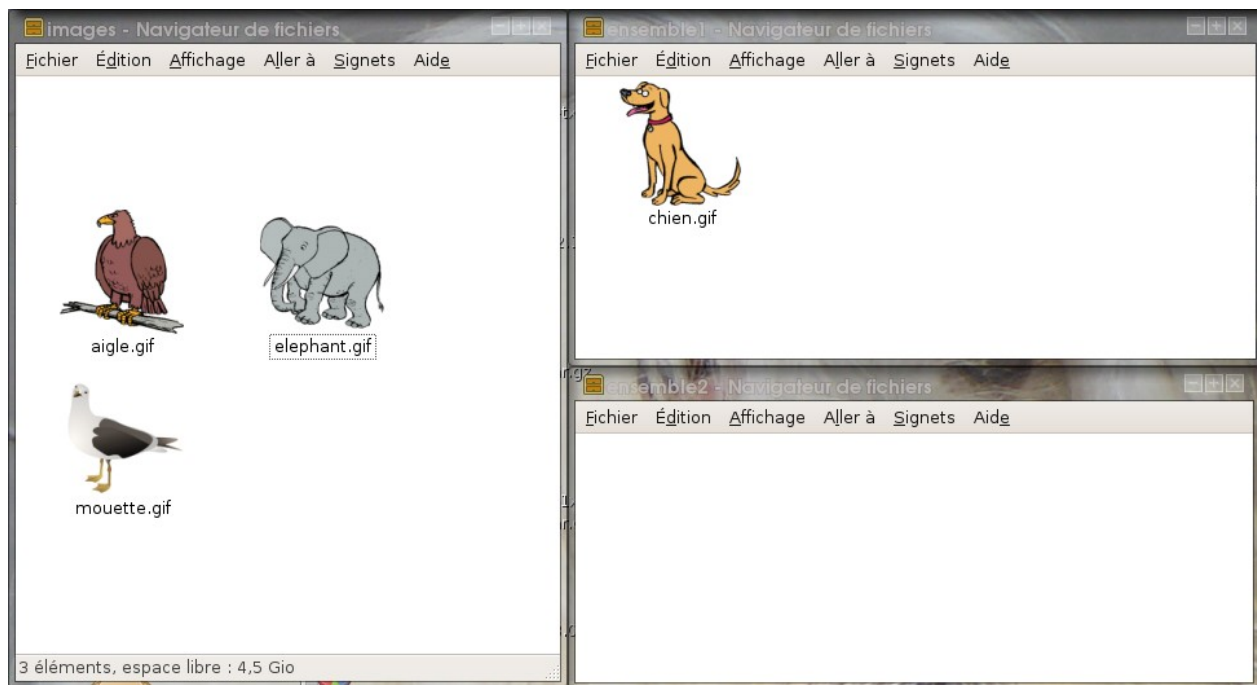
« Comment remplacer les 4 images par un dessin/symbole ? »

(On pourra remplacer si nécessaire le symbole désignant la classe d'objets par l'entrée lexicale correspondante.)

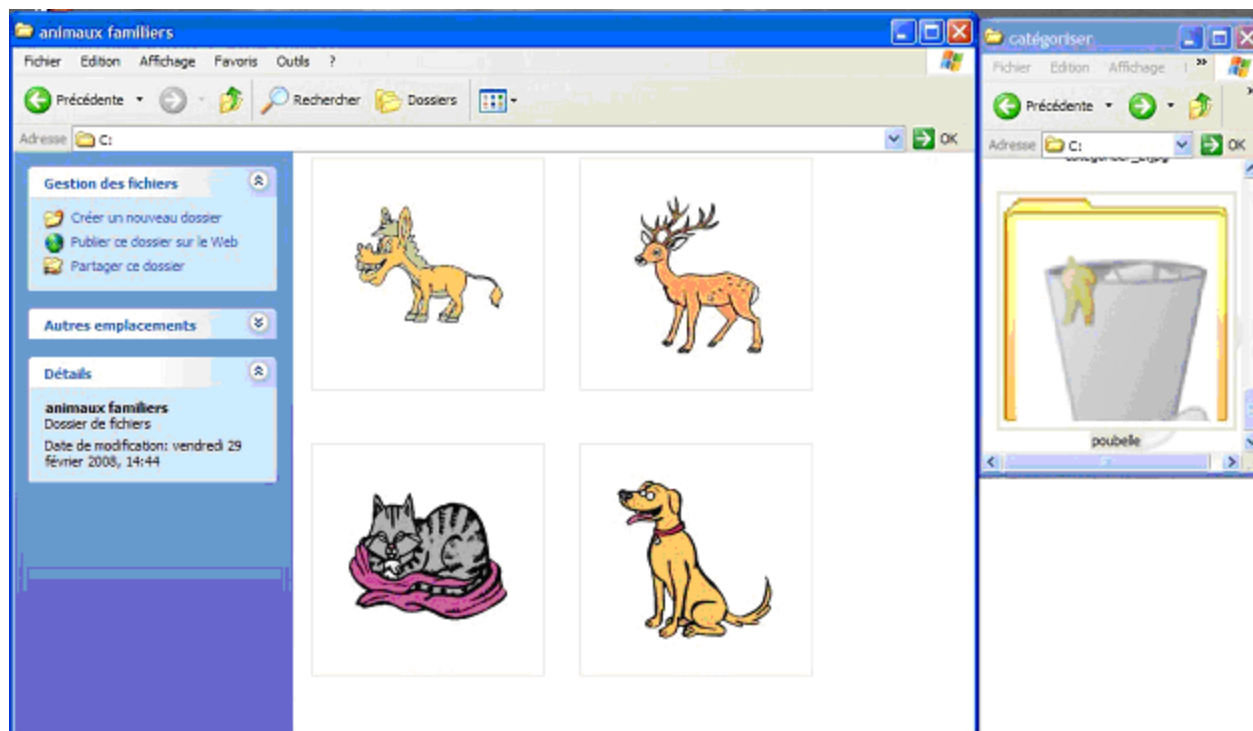
Des symboles ou pictogrammes peuvent être trouvés sur le site :

<http://www.sclera.be/Francais/index.htm>

On peut également présenter la situation avec les ensembles de destination « ouverts » selon la modalité suivante :



Sur le même principe, on pourra proposer une situation de recherche d'intrus :



Ces activités peuvent être reprises en grand groupe en utilisant un Tableau Blanc Interactif, de manière à favoriser l'échange et la confrontation (sur les critères de catégorisation retenus pour les activités de classement spontané, pour définir un symbole correspondant à une classe de niveau sur-ordonné, ...). Pour ce faire, on peut récupérer le travail des élèves par simple copie des dossiers, sur chaque ordinateur où les activités se sont déroulées ou proposer une nouvelle situation au groupe.

Remarques :

Lorsque ces activités se déroulent à l'ordinateur, l'élève doit suffisamment maîtriser le maniement de la souris, en particulier le « cliquer-déplacer ».

Le fait que la représentation du dossier affiche seulement 4 images peut constituer un obstacle : l'élève a tendance à considérer, lorsque le dossier affiche 4 images qu'il ne peut plus en ajouter. Il faut au préalable lui indiquer qu'il peut en mettre autant qu'il veut, en ouvrant le dossier et en lui montrant si nécessaire les images « cachées » à l'intérieur.

2. Nommer, désigner : le logiciel « Lexique »

Ce logiciel fonctionne à partir de catégories d'images associées à des entrées lexicales lues et/ou écrites. Il n'y a pas de contenu : les activités doivent être constituées à partir du lexique de la classe en utilisant un éditeur d'activités intégré. Les entrées lexicales sont restituées par synthèse vocale, mais il est préférable de les enregistrer soi-même, pour une meilleure qualité.



Le logiciel regroupe des activités pour :

- parcourir librement une collection dans laquelle l'élève peut retrouver les entrées lexicales déjà abordées sous forme d'un "imagier". Le texte est entendu à l'affichage de chaque image
- nommer : l'élève doit reconnaître et nommer mentalement ou oralement le mot ou l'expression associée à l'image, puis contrôler sa formulation, en cliquant sur le texte ou l'image.
- désigner : l'élève doit choisir l'image correspondant au mot ou à l'expression entendue.

Le logiciel peut être utilisé selon deux modalités :

- utilisation avec des images « complexes » et des textes longs (phrases ou paragraphes). Concernant les activités 3 et 4, cela met en jeu la lecture, la compréhension et la prise d'indices sur l'image, la compréhension et la prise d'indices sur le texte entendu.
- utilisation avec des images « simples » et des textes courts. Le logiciel est alors un imagier multimédia qui peut convenir pour la réactivation des connaissances sur les entrées lexicales déjà abordées en classe.

3. Intérêt des TICE

A) Les activités de catégorisation/conceptualisation :

Les avantages sur le plan organisationnel sont multiples :

Ces activités peuvent être proposées en autonomie sur chaque ordinateur de la classe, en situation individuelle ou en binômes. Le contrôle des activités pourra être effectué selon les mêmes modalités, mais également en grand groupe, si la classe dispose d'un TBI : on peut très aisément récupérer le travail effectué sur un ordinateur de la classe pour l'afficher à l'écran, le soumettre au groupe, faire comparer les classements effectués par différents élèves ...

B) Le logiciel « Lexique »:

L'utilisation de ce logiciel exige un investissement pour la préparation des activités, mais peut constituer une « entrée » intéressante pour favoriser la mémorisation et pour contrôler l'acquisition concernant le vocabulaire « passif », par l'intermédiaire des activités de type « Désigner ».

*D Lucardi
Animateur Informatique
Circ. de Tarbes Ouest
Hautes Pyrénées*