

Action des *facilitateurs de langage* en maternelle

Ateliers « Jouer pour parler, parler pour jouer... Le langage en jeu »



Comité scientifique

Bertin Tiphanie, Maître de Conférences en Sciences du langage, Université Sorbonne Nouvelle

Canut Emmanuelle, Professeure en Sciences du langage, Université de Lille, Vice-Présidente de l'AsFoReL

Espinosa Natacha, Maître de Conférences en Sciences du langage, Université de Paris Ouest - Nanterre

Guillou Mireille, Conseillère pédagogique retraitée, diplômée en Sciences du langage

Husianycia Magali, Docteure en Sciences du Langage, Responsable de formation, chargée de la coordination des actions à l'AsFoReL

Masson Caroline, Maître de Conférences en Sciences du langage, Université Sorbonne Nouvelle

Vertalier Martine, Maître de Conférences en Sciences du langage retraitée, Présidente de l'AsFoReL

Contact

Magali Husianycia

Responsable de formation et coordinatrice des actions de l'AsFoReL

Mail : assoasforel@yahoo.fr

Tél : 06 16 79 52 61

L'AsFoReL

L'Association est investie dans la recherche et la formation sur l'acquisition du langage, de la naissance à l'âge adulte, dans le but de prévenir l'échec scolaire et l'illettrisme.

*Créée en 1981, l'AsFoReL est régie par la loi de 1901.
Elle est constituée en organisme de formation (Loi du 7 juillet 1971)*

*L'action des **facilitateurs de langage***

Ateliers « Jouer pour parler, parler pour jouer...le langage en jeu »

De nombreux travaux de recherche démontrent que les enfants qui n'ont pas un langage suffisamment développé et qui n'ont pas bénéficié d'une stimulation suffisante et adaptée pour les aider à acquérir un langage structuré ont des difficultés à entrer dans l'écrit.

Le langage ne s'acquiert pas de façon spontanée, c'est grâce aux milliers d'interactions langagières entre l'enfant et des adultes – en priorité habituellement ses parents – que l'enfant entre dans le « savoir parler », il faut des milliers de tâtonnements pour que l'enfant puisse apprendre à parler.

L'action vise à stimuler les enfants qui auraient besoin d'échanges plus soutenus et plus ciblés pour apprendre à parler

Objectif

Aider les enfants à mieux maîtriser le langage oral en s'appuyant sur un support spécifique : les jeux de société. Proposer à chaque enfant un étayage ciblé pour qu'ils puissent reprendre à leur compte les constructions langagières que leur propose l'adulte.

- *Accompagner des enfants pour leur apprendre à parler en jouant*
- *Les aider à organiser leur pensée et à construire une logique du raisonnement par le langage*

Pour quels enfants ?

Des enfants entre 3 et 6 ans, ayant une expression langagière peu développée (syntaxe et vocabulaire peu étendus) et recevant peu de soutien en langue dans leur environnement proche.

Une aide adaptée pour des enfants dont le langage n'est pas assez développé

La mise en place d'ateliers

Cette action se caractérise par la mise en place d'ateliers après l'école. Les ateliers durent pendant 20 à 60 minutes (selon les contraintes locales), 2 à 3 fois par semaine, tout au long de l'année scolaire.

L'action se déroule, dans la mesure du possible, dans un espace de jeu ou un lieu apparenté. Elle peut être couplée avec les ateliers « Coup de pouce LANGAGE ».

Les ateliers durent au minimum 20 minutes, 2 à 3 fois par semaine, tout au long de l'année scolaire

Quels intervenants ?

Les ateliers sont menés par des *facilitateurs de langage* qui bénéficient d'une formation de base et d'un accompagnement tout au long de l'action. En fonction des contraintes et des besoins locaux, ces *facilitateurs de langage* peuvent être des professionnels en activité (enseignants, animateurs...), ou des bénévoles ou encore des étudiants.



Le facilitateur bénéficie d'une formation initiale et continue assurée par des formateurs de l'AsFoReL, spécialistes de l'acquisition du langage.

La durée de l'action

L'action est prévue pour une durée de 7-8 mois environ (de novembre à juin), exceptées les périodes de vacances scolaires. Elle est menée avec les mêmes enfants tout au long de l'année. Les diverses expériences démontrent que plus l'action démarre tôt, plus elle est efficace : un soutien sur deux années consécutives est particulièrement bénéfique pour le langage de l'enfant et son entrée dans l'écrit.

Les résultats sont nettement supérieurs quand l'enfant bénéficie de cette action le plus tôt possible et qu'elle s'inscrit dans la durée

L'implication des parents

Cette action ne cherche pas à se substituer aux parents mais à les accompagner et à les conforter dans leur rôle d'éducateur ayant pour mission d'aider leur(s) enfant(s) à apprendre à parler.

Les parents sont partenaires de l'action et sont invités à participer aux ateliers et à jouer avec leur enfant pour rendre plus aisé le partage d'un temps ludique et langagier

Déroulement d'une séance

Un *facilitateur de langage* prend en charge les enfants en petits groupes (4 enfants maximum).

Tous au long du jeu, le *facilitateur de langage* sollicite les enfants et les aide à exprimer ce qu'ils font ou vont faire et procède à des reformulations.

L'adulte reformule ce que disent ou tentent de dire les enfants à toutes les étapes du jeu : avant de jouer, pendant le jeu et à la fin du jeu. Quand les enfants connaissent bien le jeu, l'adulte peut leur demander de formuler la règle

Les jeux de société

L'AsFoReL a sélectionné une liste de jeux adaptés à des enfants de 3 à 6 ans. Ces jeux doivent permettre à l'adulte et à l'enfant de faire des verbalisations assez longues et complexes et non pas simplement des gestes et des phrases minimales comme « à toi », « à moi ».

Le choix des jeux ne se fait pas au hasard. Il s'appuie sur un certain nombre de critères que l'AsFoReL a détaillé dans un outil d'accompagnement à la formation.



L'outil d'accompagnement à la formation comporte : un dépliant reprenant les objectifs, le rôle de l'adulte, l'organisation de l'activité, la procédure générale et une classification des jeux utilisés ; une sélection de 10 fiches de jeux avec une explication détaillée du déroulement du jeu et les objectifs de langage à mettre en œuvre ; un DVD qui illustre les différentes phases d'un atelier d'entraînement au langage avec quelques jeux de société.

L'évaluation de l'action

L'AsFoReL propose plusieurs modalités d'observation et d'analyse du langage des enfants :

- Une évaluation quotidienne (cahier de bord complété à chaque séance) ;
- Une évaluation à partir de questionnaires complétés en fin d'année par les facilitateurs de langage, les enseignants et les familles ;
- Une évaluation de *chaque enfant*, à partir de deux à trois enregistrements audios réalisés par les *facilitateurs de langage* (au départ de l'action, à mi-parcours et en fin d'action). Les analyses sont réalisées au moyen de grilles spécifiques issues de la recherche en linguistique de l'acquisition.

L'évaluation proposée permet :

- *de s'assurer du bon fonctionnement des ateliers et du degré de satisfaction des partenaires ;*
- *de faire une analyse de l'évolution du langage des enfants ;*
- *de mettre en évidence les effets du langage adressé aux enfants par les facilitateurs et d'ajuster les façons d'interagir au fur et à mesure.*

Cahier des charges

Action des *facilitateurs de langage* (3-6 ans)
Protocole de mise en œuvre des ateliers
« Jouer pour parler, parler pour jouer... Le langage en jeu »

- **Public concerné**

Enfants à partir de 3-6 ans utilisant un langage peu structuré, avec un vocabulaire restreint, ces enfants pouvant présenter des risques d'échec dans l'accès ultérieur au langage écrit.

- **Objectif**

Ce dispositif a pour objectif d'aider les enfants à mieux maîtriser le langage oral en s'appuyant sur un support spécifique : les jeux de société et de proposer à chaque enfant un étayage ciblé pour qu'ils puissent reprendre à leur compte les constructions langagières que leur propose l'adulte.

Pour cela :

- accompagner ces enfants en petits groupes (4 enfants maximum) à raison de 2 à 3 séances/semaine.

- sensibiliser les parents à l'importance du savoir parler en les invitant à participer à des séances de jeu.

- **Choix des enfants**

Il se fait en deux temps :

1. Choix des enfants par les enseignants de l'école maternelle.
2. Entretien avec les parents afin de leur présenter l'atelier et de leur demander d'être partenaires de l'action.

- **Les deux missions du *facilitateur de langage***

- 1- Prendre en charge chaque enfant, 2 à 3 fois par semaine, en dehors du temps scolaire, dans un climat chaleureux où l'enfant est encouragé dans tous ses essais de nouvelles structurations langagières.
- 2- Sensibiliser progressivement les parents afin qu'ils prennent conscience que « le langage ne vient pas tout seul », qu'un apprentissage est nécessaire et qu'ils ont un rôle à remplir, en leur donnant l'occasion de parler en jouant avec leur enfant.

- **Déroulement d'une séance**

La prise en charge du déroulement du jeu se fait par un adulte qui a été formé à ce dispositif.

Avant de jouer, l'adulte nomme et dispose les éléments du jeu, explique la règle du jeu et la finalité du jeu.

Au cours du jeu, l'adulte intervient pour commenter ce que les joueurs doivent faire ou sont en train de faire. Tout au long de la séance, l'adulte produit des énoncés structurés et organisés logiquement et temporellement, et non pas seulement des mots de vocabulaire isolés. L'adulte peut aussi solliciter de temps en temps les enfants pour qu'ils expliquent ce qu'ils font.

À la fin du jeu, l'adulte incite les enfants à conclure le jeu et à essayer d'expliquer pourquoi ils ont gagné ou perdu ou ce qu'il aurait fallu faire pour gagner.

Quand les enfants connaissent bien le jeu (après deux ou trois séances de pratique), on peut demander à certains enfants de formuler la règle (ou certaines parties de la règle), soit pour se remémorer comment on doit jouer au jeu, soit parce que d'autres enfants dans le groupe ne connaissent pas encore le jeu. L'adulte propose des reformulations de ce que disent les enfants dans des phrases complètes et légèrement plus complexes.

Liste (non exhaustive) des jeux sélectionnés

- | | |
|--|---|
| - Un Memory | - <i>Pasta-Pasta</i> (éditions HABA) |
| - Un Jeu de l'oie | - <i>Pique Plume</i> (Ed. Zoch) |
| - <i>Croassimo</i> (Djeco) | - <i>Playa playa</i> (Ed. Bioviva) |
| - <i>Big Pirate</i> (Djeco) | - <i>Quak</i> (Ed. Haba) |
| - <i>Docteur Hérisson</i> (Ed. Haba) | - <i>Woolfy</i> (Ed. Djeco) |
| - <i>Hop hop hop</i> (Djeco) | - <i>Le voleur de carottes</i> (Ed. Haba) |
| - <i>Hoppel Poppel</i> (Ed. Haba) | - Mr. Wolf (Ed. Blue orange) |
| - <i>Le Verger</i> (Ed. Haba) | - <i>Pengoloo</i> (Ed. Blue orange) |
| - <i>Le jeu de l'arbre</i> (Ed. Goula) | - La cuisine des sorcières (Ed. beleduc) |

• Déroulement de la formation sur l'année

La formation initiale et continue assurée par des formateurs de l'AsFoReL, spécialistes de l'acquisition du langage formateur de l'AsFoReL. Elle comporte :

- **Une formation initiale** (6 heures environ) **pour la mise en place du dispositif** (dispensée au cours d'une même journée ou sur deux demi-journées)
- **Des observations sur site avec des retours individualisés et/ou en groupe**. Ce temps d'accompagnement est réalisé entre le 1^{er} et 2^{ème} mois suivant le lancement des ateliers. L'intervention sur site consiste en une observation des pratiques des *facilitateurs de langage*, avec éventuellement une mise en situation du formateur, suivie d'une discussion
- **Un retour sur pratiques** (3 heures environ) en groupe à partir des enregistrements (transcrits)
- **Un bilan de l'action** (2 ou 3 heures)

Ce déroulement est modulable pour chaque ville en fonction des besoins.

• Le dispositif d'accompagnement et cadre institutionnel

1. Un *facilitateur de langage* qui prend en charge un groupe de 4 enfants maximum.
2. Un pilote, désigné par la municipalité, responsable du dispositif pour les écoles de la commune.
3. Un formateur de l'AsFoReL qui assure la mise en place, l'accompagnement et l'évaluation de l'action, ainsi que le suivi scientifique (fonction des offres proposées et choisies dans chaque ville).

Une convention Ville/AsFoReL détermine les conditions de l'ingénierie de la formation, du suivi des ateliers et de l'évaluation.

TARIFS 2020-2021

Action des *facilitateurs de langage* en maternelle
Ateliers « Jouer pour parler, parler pour jouer...
Le langage en jeu »

FORMATION	Durée	Tarif¹
- Formation initiale	6h	2 070 €
- Visite sur site (pour un atelier)	1h	120 €
- Séance de régulation des ateliers	2h	450 €
- Bilan anticipé	3h	460 €
TOTAL	12h	3 210 €

¹ Les coûts sont TTC. Ils comprennent le salaire de la formatrice TTC, la gestion secrétariat et comptabilité (20 %), la participation aux charges de fonctionnement (5 %).

Non assujettie à la TVA en application de l'article 261 du CG.

Les frais de déplacement (train, véhicule personnel, péages, frais de restauration et d'hébergement) sont en sus.

Déplacements avec le véhicule personnel de la formatrice : les indemnités kilométriques s'élèvent entre 0,41 € et 0,595 € (selon la puissance fiscale du véhicule, 3 CV : d x 0,41 € ; 4 CV : d x 0,493 € ; 5 CV : d x 0,543 € ; 6 CV : d x 0,568 € ; 7 CV et plus ; d x 0,595 €) par kilomètre parcouru. Les frais de péage ou autre seront facturés sur justificatifs.

ÉVALUATION ²		Tarif
Proposition 1	<ul style="list-style-type: none"> - Transcription des enregistrements - Analyse des données (évolution du langage des enfants) - Synthèse des questionnaires de fin d'action 	135 € / enfant
Proposition 2	<ul style="list-style-type: none"> - Formation des facilitateurs à la transcription des enregistrements - Analyse des données (évolution du langage des enfants) - Synthèse des questionnaires de fin d'action 	Forfait formation transcription : 250 € 68 € / enfant
Proposition 3	<ul style="list-style-type: none"> - Synthèse des questionnaires de fin d'action 	20 € / enfant

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE	Quantité	Tarif
<p>À la charge de la commune</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de société 3-6 ans : Un Memory Un Jeu de l'oie <i>Croassimo</i> (Djeco) <i>Hop hop hop</i> (Djeco) <i>Hoppel Poppel</i> (Ed. Haba) <i>La cuisine des sorcières</i> (Ed. beleduc) <i>Le Verger</i> (Ed. Haba) <i>Le jeu de l'arbre</i> (Ed. Goula) <i>Le voleur de carottes</i> (Ed. Haba) <i>Pique Plume</i> (Ed. Zoch) <i>Playa playa</i> (Ed. Bioviva) <i>Quak</i> (Ed. Haba) <i>Mr. Wolf</i> (Ed. Blue orange) 	Sélectionner minimum 10 jeux dans la liste	Entre 200 € et 300 €

² Les évaluations 1 et 2 comportent une analyse des progrès langagiers des enfants à partir de la transcription des enregistrements réalisés en début et en fin d'année (soit par l'AsFoReL, soit par les facilitateurs). En raison de l'expertise linguistique qu'elle implique, l'analyse est effectuée par les formateurs de l'AsFoReL.