

Une séance d'enseignement complète de Visibiléo pour le CP

LE canevas d'enseignement du visibleo



Visibiléo est le nom de la trace élaborée avec les élèves (affiche ou page sur le TNI) qui :

- Rend visible l'intégration des informations, y compris implicites, et leur organisation.
- Permet de différencier les pensées et les paroles des personnages, d'en comprendre les intentions et les mobiles d'action.
- Matérialise les liens logiques.
- Formalise visuellement le modèle de situation, en présentant le récit sous forme de carte heuristique.
- Soutient la mémorisation au service de la compréhension.

Cet outil permet d'un seul regard, d'appréhender à la fois la structure de l'histoire, mais aussi le parcours du lecteur qui doit combler les « blancs » du texte.

C'EST UN OUTIL D'APPRENTISSAGE ET D'ENSEIGNEMENT

1- Objectifs pour les élèves

- Comprendre ce qu'il est essentiel de garder en mémoire pour construire le sens du récit.
- Comprendre que la mise en lien de ces éléments permet la construction du sens.
- Comprendre le processus d'intégration des informations et leur réorganisation progressive au fil du récit.
- Visualiser, garder trace de ces opérations cognitives complexes, et les identifier (parcours du lecteur).

2- Objectifs pour les enseignants

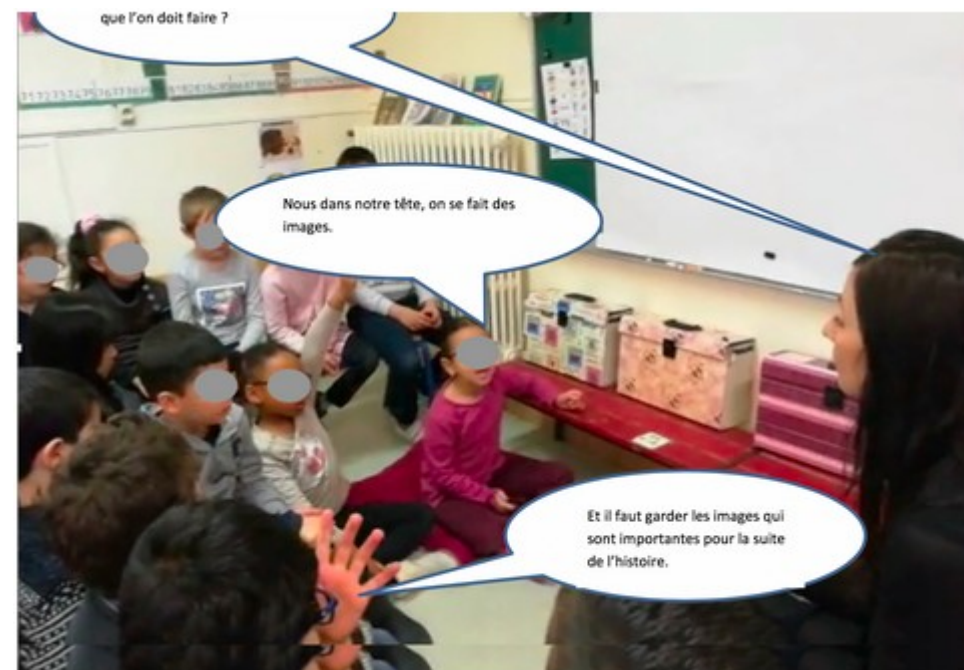
- Accompagner les élèves dans l'élaboration du sens du texte.
- Accompagner l'élaboration de la représentation mentale.
- Mener des débats.
- Rendre visibles les processus de compréhension et les expliciter.

PE : Oui, les éléments importants sont ceux que l'on peut mettre en lien avec ce qu'il se passe ensuite dans l'histoire. Vous vous souvenez, on avait eu une discussion là-dessus. Des fois, il y a des choses qui sont importantes dans la vie, mais pas dans l'histoire. Tarik avait dit que c'était important de garder en mémoire que Comebidouille elle mangeait des nuages, parce que s'il n'y a plus de nuages, après il ne pleut plus et plus rien ne peut pousser. Mais est-ce que c'était important finalement, pour la suite de l'histoire de garder en mémoire que Comebidouille mangeait des nuages ?

Elève : Non, Comebidouille elle mangeait n'importe quoi juste pour grandir et faire peur à Pierre.

PE : Voilà, là le plus important, c'était qu'elle voulait devenir de plus en plus grande pour faire peur à Pierre, parce qu'il n'avait toujours pas peur d'elle.

PE : Donc là on va faire la même chose. Je vais vous lire cette petite histoire, et ensuite on discutera pour savoir ce qu'on garde, et pourquoi c'est important.



Temps 1 (suite) : présenter l'histoire et l'univers de référence

| | |
|---|--|
| <p>L'enseignante présente le début de l'histoire et les personnages si besoin. Il ouvre un horizon d'attente.</p> | <p>Présenter le titre et évoquer l'univers de référence.</p> <p>Mobiliser les connaissances nécessaires à la compréhension de l'histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en lien avec des récits connus - Mise en lien avec le vécu d'expérience <p>« Un loup si bête. Qu'est-ce que ça veut dire pour vous ? Est-ce qu'il va ressembler aux loups des histoires qu'on a déjà lues ? Que peut-il lui arriver à votre avis ? »</p> <p>Eclaircir le lexique (définir les termes qui peuvent poser problème)</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer les mots indispensables à la compréhension - les expliquer, les illustrer <p>Présenter les personnages et le cadre de cette histoire.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ce que l'on sait de ces personnages : les stéréotypes, etc |
| <p>L'élève élabore une première représentation mentale.</p> | |
| <p>Il mobilise ses connaissances.</p> | |

Temps 2 construction du *Visibiléo* : questionner et mettre en débat

L'enseignant lit le texte ou un passage.
Il interroge sur ce qu'il est important de conserver.
Il recueille les propositions et les fait justifier.
Il discute les propositions irrecevables.

L'élève retrouve les éléments importants de l'histoire et les met en relation.

Si le texte est long, il devra être découpé en épisodes, chaque épisode contenant des éléments pouvant être mis en lien (un événement, qui provoque un état mental, une intention, puis l'action d'un personnage par exemple). Le récit *Un loup si bête*, très court, est lu en une seule fois.

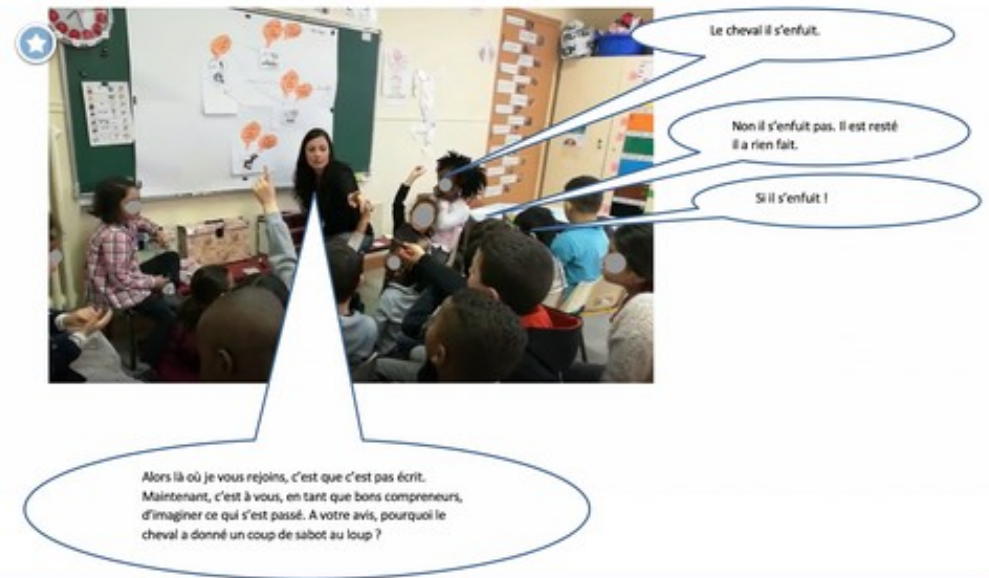
A la fin de chaque épisode, ou à la fin du texte, interroger les élèves sur ce qu'il est important de garder en mémoire, et préciser qu'il convient d'expliquer pourquoi tel ou tel élément est important dans l'histoire.

Pour justifier qu'un élément est important, l'élève devra le mettre en lien avec d'autres éléments de l'histoire, qui peuvent être implicites (intentions, émotions des personnages par exemple). Cela appellera parfois des retours en arrière, sur des informations précédentes qui peuvent être mises en lien avec de nouvelles.

Ce questionnement doit permettre d'accéder à l'implicite.

Questions principales :

- Qu'est-ce qui est important dans ce que je viens de vous lire ?
- Pourquoi ? En quoi est-ce important pour la suite ?
- Qu'est-ce que cela provoque chez le personnage, qu'est-ce qu'il décide de faire ensuite ?



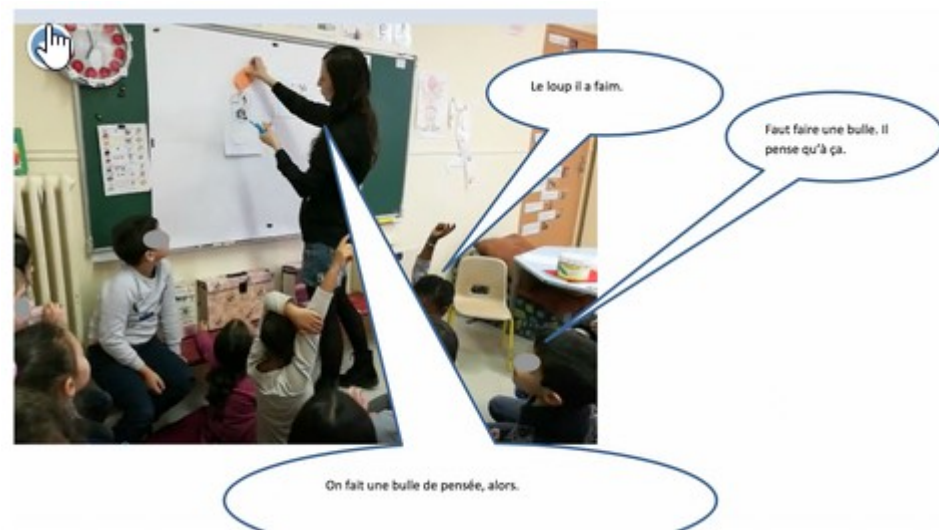
Le cheval il s'enfuit.

Non il s'enfuit pas. Il est resté il a rien fait.

Si il s'enfuit !

Alors là où je vous rejoins, c'est que c'est pas écrit. Maintenant, c'est à vous, en tant que bons comprennent, d'imaginer ce qui s'est passé. À votre avis, pourquoi le cheval a donné un coup de sabot au loup ?

Temps 2 (suite) : Matérialiser les éléments retenus

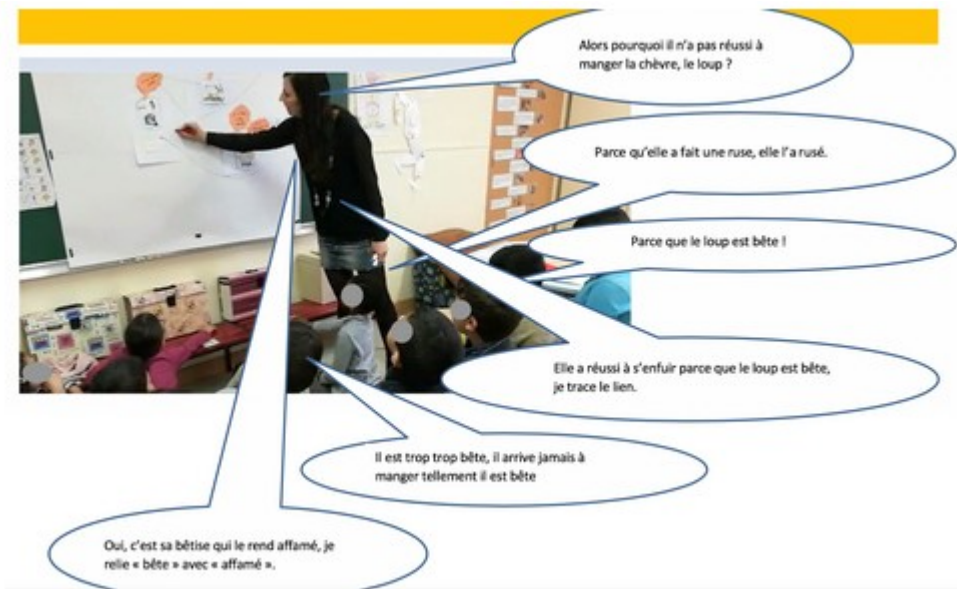


Le loup il a faim.

Faut faire une bulle. Il pense qu'à ça.

On fait une bulle de pensée, alors.

Temps 2 (suite) : Rendre visibles les liens



Alors pourquoi il n'a pas réussi à manger la chèvre, le loup ?

Parce qu'elle a fait une ruse, elle l'a rusé.

Parce que le loup est bête !

Elle a réussi à s'enfuir parce que le loup est bête, je trace le lien.

Il est trop trop bête, il arrive jamais à manger tellement il est bête

Oui, c'est sa bêtise qui le rend affamé, je relie « bête » avec « affamé ».

Temps 2 (suite) : Verbaliser les processus

L'enseignant incite les élèves à expliciter leurs procédures. Le cas échéant, il les verbalise.

L'élève conscientise les processus à l'œuvre dans la compréhension.

Tout au long de l'élaboration du Visibileo, l'enseignant prend soin de mettre en mots les procédures des élèves, au fur et à mesure qu'elles s'expriment. L'élève se rend compte qu'il lève des implicites en élaborant des liens entre des éléments essentiels.

Cette verbalisation « dans l'action » permettra une institutionnalisation efficace lors du temps 3 (mémoire didactique).

PE : Question : La ruse, est-ce que c'est un élément qu'a été écrit dans l'histoire, ou alors c'est quelque chose que nous on a compris ?

Elève : Non c'est nous qu'on a compris.

PE : Vous avez vu qu'à chaque fois qu'ils parlent, on ne l'a pas noté. Parce qu'en fait, ce que raconte chaque personnage, c'est pas ça l'essentiel de l'histoire. L'essentiel de l'histoire, c'est comprendre que chaque personnage est apeuré par cette phobie d'être dévoré, et que chaque personnage élabore sa ruse. D'ailleurs, vous me l'avez dit, j'ai oublié sur cette partie-là (montre les bulles de pensées au-dessus du mouton).

Elève : Faut faire les flèches !

PE : Et oui, c'est parce qu'il a peur qu'il élabore une ruse le petit mouton.

PE : On essaie de retracer, on sait ce qu'il lui a raconté, mais maintenant, nous, ce qui est important pour comprendre, c'est tout ce qui n'est pas raconté, tout ce qui se passe dans sa tête. Voilà, c'est nous, en tant que bons compreneurs, qui avons compris que ce que disaient les animaux, c'était des mensonges, parce qu'on a mis en lien ce que leur disait le loup, et donc leurs intentions.

Temps 3 La mémoire didactique : qu'avons-nous compris et comment ?

L'enseignant s'assure que les élèves ont compris l'histoire.

Il les questionne sur la démarche qui vient d'être mise en œuvre.

L'élève peut redire ce qu'il a compris, et expliquer ce qui a été appris.

Qu'a-t-on compris ?

L'enseignant s'assure que les élèves ont accédé à ce qu'il y avait à comprendre du texte.

Pour cela, il les accompagne à faire les liens entre les événements de l'histoire et les mobiles d'actions des personnages. Le Visibileo constitue à ce moment un appui très efficace.

Dès lors, les élèves réorganisent l'histoire et reconstruisent une compréhension qui intègre l'ensemble des éléments explicites et implicites. L'enseignant est attentif à ce qu'ils verbalisent les liens de causalité.

Comment a-t-on compris ?

L'enseignant accompagne les élèves à prendre de la distance par rapport à la situation didactique qui vient d'être vécue.

Il questionne les élèves en « comment » afin de faire émerger les procédures qui ont été mises en œuvre : mise en lien des émotions et intentions des personnages, mise en lien de leurs paroles avec leurs intentions pour comprendre les mensonges et la ruse, lien avec ce qu'on sait des personnages (Le loup a faim et il est bête...)...

Les élèves expliquent avec leurs propres mots « comment » ils ont fait.

Comme l'enseignant a verbalisé les procédures tout au long de l'activité, ils se construisent un métalangage suffisant.

PE : Alors le cheval qu'est-ce qu'il va faire ?

Elèves : Il va s'enfuir !

Elève : Il va s'enfuir parce qu'il a pas envie d'être mangé.

Elève : Comme les autres !

PE : Alors, si c'est comme les autres, regardez un peu notre Visibiléo, qu'est-ce qu'il s'est passé à chaque fois ?

Elève : S'enfuit s'enfuit s'enfuit.

PE : Et après, le loup, toujours si on revient à notre loup ?

Elève : Bête.

Elève : Ben il y a plein de flèches, tout le monde était rusé quand ils s'enfuyaient. Et ben on l'a relié jusqu'à bête parce que s'enfuit ça veut dire bête.

PE : Attends, pourquoi s'enfuit ça veut dire bête ? Pourquoi le loup il ne réussit pas à manger ?

Elève : Parce qu'il est bête.

Elève : C'est pour ça que cette histoire elle s'appelle le loup bête parce qu'il est toujours bête, il arrive jamais à manger tellement il est bête.

Elève : Ils ont dit le titre il est bête le loup, parce qu'il est bête le loup, il peut manger aucun animaux, parce qu'il les croit.

Elève : Il est tellement bête qu'il ne pourra jamais manger.

Elève : Vu qu'il est bête, il arrive pas à échapper aux ruses des animaux.

PE : Il arrive pas à échapper aux ruses. Est-ce qu'il les voit, les ruses ?

Elève : Non, il ose même pas dire non.

Elève : Il pense même pas dans sa tête c'est une ruse.

Elève : En plus il pouvait dire à la chèvre attends, je vais avec toi chercher le chevreau. Et comme ça, il aurait plus été affamé, il n'aurait pas eu la tête qui tourne, il se serait pas pris un coup de sabot.

PE : Et du coup, est-ce qu'on aurait eu toute notre histoire ?

Elèves : Non.

PE : Pour qu'on finisse notre Visibiléo, et qu'il soit je pense complet, il nous manque un dernier lien. C'est exactement ce que vous venez de dire, vu qu'il est bête, toute notre histoire, comment il reste le loup par sa bêtise ?

Elève : Affamé !

PE : Affamé. Donc c'est sa bêtise qui le laisse affamé (trace une flèche rouge entre « bête » et « affamé ») toute l'histoire.



Temps 3 La mémoire didactique (suite) : Quelles procédures transférables ? Quels liens établir avec nos expériences de lecture ?

L'enseignant généralise les procédures et encourage les rapprochements avec d'autres histoires qui ont nécessité des procédures similaires.

L'élève conserve une mémoire didactique de l'activité.

Quelles procédures avons-nous déjà utilisées pour comprendre d'autres histoires ?

Quelles sont celles que nous pourrions utiliser pour comprendre une nouvelle histoire ?

PE : Tu as parlé de ruse, c'est quoi une ruse ? On l'a déjà vu dans quoi, l'histoire de la ruse ? Vous vous souvenez les histoires ?

Elève : Une ruse c'est quand tu mens pour t'échapper ou pour capturer un animal ou un truc que tu veux manger.

PE : On l'a vu, nous pour comprendre, on doit bien connaître les pensées des personnages, ce qu'ils veulent faire, pour comprendre qu'ils mentent quand ils parlent. Parce que ça, c'est pas toujours écrit. Est-ce que vous vous rappelez d'une histoire qu'on a vue, où il y avait des pièges comme ça, où il y avait de la ruse ?

Elève : Le loup et les trois petits moutons.

EXEMPLES DE *VISIBILEO*

