

Didactique du lexique, grammaire et de l'orthographe

Grammaire

3 notions:

- 1— Classe (ex : pronom; déterminant; adjectif...) → distinction entre gramm. traditionnelle et gramm. moderne
- 2— Groupe (connaître la définition par coeur)
- 3— Fonction

3 critères en grammaire:

- 1— sémantique (sens)
- 2— morphologique (forme)
- 3— syntaxique (relation)

Reconnaissance des essentiels:

- 1— nom (distinction entre nom propre et nom commun)
- 2— déterminant
- 3— adjectif
- 4— pronom (les différentes sortes et le sens des pronoms)
- 5— Verbe et GV

Au 1er cycle

- première approche du GN
- masculin, féminin
- singulier, pluriel

2^e cycle :

- amener l'enfant à des prises de conscience à partir de phrase, de petits textes (corpus)

Difficultés élèves :

1- concept de « mot ». Pour l'aider :

- approche contrastive
- nommer ce qui l'entoure
- la substitution

2- Remplacer un GN par un pronom (Manipulation

La
phrase

2 systèmes fondamentaux : Sémiographique (communiquer le sens) et **Phonographémique** (transcription de l'oral)

Orthographe

1- 2 systèmes fondamentaux : **Sémiographique** (communiquer le sens) et **Phonographémique** (transcription de l'oral)

Pourquoi c'est une tâche aussi complexe l'orthographe du français?

→ **En raison de l'opacité du système**

2- Choix de mots et liste de fréquence qui vont être étudiés par les enfants

3- L'apprentissage de l'orthographe lexical (2 voies de traitement)

4- Voie lexical

5- La calligraphie (6 paramètres)

En calligraphie, ce qu'on doit viser : fluidité, visibilité, rapidité.

Trois types de matériel didactique (d'ouvrages) :

- **Le matériel de base** : ouvrage de base qui va revenir année après année et qui n'est pas la propriété personnelle de l'élève, manuel de l'élève qu'il utilise en français.
- **Guide de l'enseignant** : nous éclaire sur la façon d'utiliser le manuel de l'élève, orientation, la pensée des auteurs, le pourquoi, le comment. Les Cahiers de réflexion grammaticale, cahiers de calligraphies,
- **Matériel complémentaire** : Tout ce qui va relever le l'audiovisuel, le l'informatique, différents jeux susceptibles d'aider les enfants à s'améliorer