

La lecture littéraire au cycle 2

Patricia PICQUES IEN Seclin

1-06-2016

l'apprentissage de la lecture au cycle 2 : les enjeux

- l'objectif formulé par le Directeur Académique : 100 % d'élèves lecteurs à la fin du cycle 2
- 3 mots-clés : apprendre, comprendre, raisonner
- un enseignement appuyé sur les apports de la recherche

quelques préconisations des programmes pour l'enseignement de la lecture

- « les élèves sont très différents entre eux... la classe s'organise autour de reprises constantes des connaissances en cours d'acquisition »
 - Être vigilant-e à articuler les reprises nécessaires pour stabiliser les savoirs avec des entrées et des approches variées sur l'année et sur le cycle
 - Développer un enseignement spiralaire
 - Construire des fiches- outils qui se développent progressivement en s'appuyant sur le « déjà- acquis »(répertoire de stratégies; collection de phrases et de textes ; savoirs sur l'univers du livre, sur les caractéristiques de certains auteurs de littérature de jeunesse, sur les caractéristiques de certains genres littéraires...)

- « si les élèves apprennent ensemble, c'est de façon progressive et chacun à son rythme »
 - une même compétence visée mais avec des entrées différenciées
 - un appui sur l'évaluation diagnostique, sur l'autoévaluation des élèves et sur la mise en projet de chacun-e
 - le respect du rythme d'apprentissage : le principe des ceintures de la pédagogie coopérative

- « apprentissage en écriture et en lecture de façon simultanée et complémentaire » : 2 séances hebdomadaires de production d'écrit « autonome »
- « élaborer des projets » : une pédagogie de projet permettant la mise en œuvre de compétences transdisciplinaires
- « au cycle 2, on justifie de façon rationnelle : ils apprennent à justifier leurs réponses et leurs démarches en utilisant le registre de la raison » : être vigilant-e à ce que ce ne soit pas l'enseignant-e seul-e qui mette en forme les raisonnements (ce sont progressivement les élèves qui assument cette conduite discursive)
- « l'éducation au métier et à l'information permet de préparer l'exercice du jugement et de développer l'esprit critique » : travail sur l'égalité d'accès aux métiers (confère les stéréotypes de sexe), sur le texte publicitaire et la presse

- « la pratique de ces textes les conduit à élargir les champs de leurs connaissances » : des savoirs littéraires, des savoirs culturels, des savoirs encyclopédiques sur le monde
- « à accroître les références et les modèles pour écrire » : des corpus de textes pour construire les concepts, des collections de textes pour servir de modèles
- « à multiplier les objets de curiosité ou d'intérêt » : des textes qui répondent à des questions existentielles, qui font appel à l'imaginaire, qui deviennent des moteurs d'action
- « à affiner la pensée » : des textes « résistants » qui permettent de jouer et de chercher

- « la fréquentation d'œuvres complètes permet de donner des repères autour de genres, de séries, d'auteurs... » : si certains textes prototypiques renvoient bien à un seul type de texte, les œuvres complètes sont, elles, organisées de différentes séquences textuelles (éviter les programmations organisées par type de textes, privilégier les genres)
- «les lectures autonomes sont encouragées ;un dispositif est prévu pour parler en classe de ces lectures personnelles » : lecture d'un passage choisi par l'élève, lecture d'un passage problématisé par l'enseignant-e, débat, mise en scène d'un procès ou d'un jury littéraire...

les apports de la recherche

- Catherine Tauveron « Lire la littérature à l'école », Hatier, 2002
 - un ouvrage collectif s'appuyant sur de nombreuses mises en œuvre dans des classes : des exemples « concrets » proposant différents dispositifs
 - des savoirs théoriques sur la lecture littéraire
 - la mise en évidence d'une continuité de la grande section au CM
 - une bibliographie des albums et romans cités

- les spécificités et enjeux de la lecture littéraire
 - Construire la compréhension de l'acte de lire : tout texte exige des inférences pour être compris/ il n'existe pas de texte littéraire indépendamment de celui qui le lit (c'est le lecteur qui vient achever l'œuvre)
 - Être vigilant-e à ce que l'attention ne porte pas quasi exclusivement sur la « fable » (ce que cela raconte) : s'attacher à la dimension symbolique et esthétique du texte littéraire
 - Il n'existe pas de texte littéraire sans JEU entre l'auteur et le lecteur
 - La littérature de jeunesse contemporaine s'accommode de moins en moins d'une seule lecture référentielle (allusions culturelles, moyens de narration de plus en plus élaborés)

- des problèmes de compréhension programmés délibérément par le texte (14 types de problèmes répertoriés qui ouvrent la possibilité de débats délibératifs)
 - L'adoption d'un point de vue inattendu, insolite ou polyphonique ou contradictoire
 - Le relais de narration qui consiste à faire se succéder les témoignages partiels de plusieurs personnages
 - La perturbation de l'ordre chronologique
 - L'enchâssement de récit dans le récit
 - Le déroulement en parallèle de plusieurs parcours de personnages

- Le silence sur l'identité d'un des personnages, son mobile, son but
- Le brouillage volontaire des reprises anaphoriques
- Un monde fictif dont la nature et les frontières ne sont pas clairement identifiables
- L'évocation, la citation, la transformation d'autres textes dans le texte (intertextualité et intericonicité)
- L'éloignement des canons du genre
- La littérature « métanarrative » (lecteur fictif, auteur fictif, rupture du pacte de lecture ordinaire)
- Le masquage des valeurs ou la perturbation des valeurs attendues
- La pratique de l'ironie
- La contradiction entre texte et images

- des problèmes d'interprétation programmés délibérément par le texte
 - À résoudre antérieurement à la compréhension de l'intrigue : pour pouvoir résumer l'intrigue, le lecteur doit opter pour une interprétation qui conditionne la compréhension de l'oeuvre
 - À résoudre postérieurement à la compréhension de l'intrigue : quitter la lecture littérale pour accéder à une lecture métaphorique ou symbolique

- des critères de choix de textes en tant que supports d'apprentissage
 - On ne « donne » pas le goût de lire mais on le construit didactiquement : des textes qui aident à grandir, qui sont susceptibles d'entrer en résonance avec les interrogations dans la classe
 - On les choisit aussi en fonction des obstacles auxquels on souhaite que les enfants se confrontent pour progresser en lecture : construire des conduites de lecture « réutilisables » hors du contexte dans lequel elles ont été construites
 - On choisit des textes « résistants »
 - Des textes « réticents » qui posent des problèmes de compréhension délibérés
 - Des textes « proliférants » qui posent des problèmes d'interprétation

- des comportements spécifiques face au texte : une activité cognitive largement pilotée par le culturel
 - Le rôle du détective qui rassemble les indices
 - Le rôle de l'orpailleur qui creuse dans les strates du texte
 - Le rôle du stratège qui fait du lecteur un partenaire de jeu de l'auteur (entre méfiance et adhésion)
 - Le rôle de l'archéologue qui intègre l'intertexte, le texte dans l'œuvre de l'auteur, les résonances de ses propres lectures
 - Le rôle de vagabond qui parcourt le texte en tous sens et à différents rythmes
 - Le rôle du tisserand : mettre en relation tous les sens du texte

- la dimension symbolique de la lecture littéraire
 - Articuler compréhension et émotion : apprendre aux élèves à extraire le contenu symbolique du texte, ce qui suppose en amont qu'on leur ait appris à adopter une posture impliquant le dépassement de la lecture littérale, référentielle
 - Donner des références culturelles communes pour assurer la socialisation des émotions (les mythes, les symboles...)

- des connaissances sur le fonctionnement éditorial pour comprendre qu'un texte s'inscrit dans un espace
 - La couverture comme horizon d'attente (articuler anticipation et rétroaction)
 - Le format (à l'italienne, géant...)
 - La page avec perturbation de l'ordre canonique de lecture
 - L'illustration qui pose la question de la relation texte/ image (redondance, complémentarité, contradiction, tension. ...)
 - La typographie

- des connaissances sur l'acte d'écrire et le processus de fictionnalisation
 - Le concept d'auteur et les jeux littéraires de brouillage
 - Le genre et ses caractéristiques
 - L'intertextualité (la présence d'un texte dans un autre texte par citation ou allusion)
 - L'hypertextualité ou les reformulations (réappropriation personnelle, parodie, pastiche, adaptation, transposition, variante)
 - L'univers d'un auteur : chacune des œuvres se reconnaît à des « airs de ressemblance » (des personnages récurrents, une homogénéité langagière et/ ou fantasmatique et/ ou symbolique)

- des connaissances sur les techniques narratives
 - La narration et le point de vue
 - Narration à la 1^e personne ou à la 3^e personne
 - Présence d'un narrateur avec repérage de ses différentes fonctions
 - Degré variable de fiabilité du narrateur
 - 2 points de vue possibles : celui du narrateur ou celui du personnage
 - La construction du personnage : un environnement ,un « être » (ce qui le désigne et le caractérise), un « dire » (des pensées intérieures, des paroles),un « faire » (un mobile, un plan, un but...)

- 2^e partie de l'ouvrage
 - Les limites des dispositifs traditionnels
 - L'explication préalable des mots difficiles
 - Les questionnaires
 - Des dispositifs de 1^e présentation du texte
 - Lecture par dévoilement progressif
 - Lecture dans un désordre « concerté »
 - Lecture –puzzle (non pas pour vérifier la compréhension mais pour attirer l'attention sur des indices)
 - Lecture avec ou sans image

- une typologie de réseaux possibles
 - Autour d'un personnage- stéréotype
 - Des réseaux hypertextuels
 - Des réseaux intertextuels
 - Des réseaux autour d'un auteur (Claude Clément et son univers fantasmatique, Philippe Corentin et son univers langagier, Claude Boujon et son univers humoristique)
 - Des réseaux génériques
 - Des réseaux autour d'un procédé d'écriture

Un réseau autour d'un auteur: Claude Ponti

- La richesse de la langue alliant poésie, symbolisme et humour
 - Onomastique (le nom des personnages) : mots croisés, imbriqués, mots- valises, tronqués, recomposés, fléchis (affixes)...
 - Jeux de mots, sens propre/ sens figuré...
 - Figures de style: énumération, comparaison, métaphore, personnification, périphrase, gradation, répétition, construction parallèle, structure ternaire...
 - Champs lexicaux : la nature, la maison, les objets.../ hyperonyme et hyponymes...
 - Tournure syntaxique : inversion du sujet, enjambement et liaison inter-phrase...

- Le jeu sur l'objet livre
 - La composition de la 1^e de couverture (« générique » avec les principaux protagonistes, page(s) de l'album...)
 - Les va-et-vient entre les pages du livre (incitation à l'anticipation et à la rétroaction)
 - Des mises en abîme avec des représentations de personnages en train de lire
 - La mise en scène du sens de la lecture
 - La composition de la 4^e de couverture (la dimension ludique de l'utilisation du code-barres)

- La mise en page et le rapport texte- image
 - La dimension proliférante de l'image qui nécessite un examen minutieux à la recherche d'indices
 - Le télescopage d'éléments venus d'univers différents
 - Les effets de symétrie et de comparaison entre certaines pages
 - Les images qui sortent du cadre ou qui se répondent de page à page
 - Le texte et l'image dissociés dans l'espace et dans le temps
 - La variété des angles de vue et des schémas de composition

- les enjeux culturels
 - L'intertextualité: des citations
 - de la littérature patrimoniale :les contes, Thésée et le Minotaure, Roméo et Juliette, Robinson Crusoé, Alice au pays des merveilles...
 - de la littérature de jeunesse
 - L'intericonicité: Des citations
 - de son univers personnel (Blaise et les poussins, Adèle, objets anthropomorphisés tels que les Grobinets...)
 - de personnages de la littérature de jeunesse en écho avec la narration (le Père Noël de Corentin, le Max de Sendak,le Hulul de Lobel...)
 - de héros de bandes dessinées (Bécassine, Philémon, Adèle Blancsec...)
 - de personnages de dessins d'animation (Betty Boop, les Simson...)
 - de personnages de films (Yoda,E.T, Laurel et Hardy...)
 - de musiciens, de peintres, de sculpteurs, d'explorateurs, de scientifiques...

- des enjeux textuels
 - repérer des variables narratives : le texte dans le texte, les récits en parallèle, le brouillage de l'espace-temps et de l'espace- lieu...
 - découvrir différents genres : le récit d'aventures, le roman d'initiation, l'épopée, la reformulation de conte, l'autobiographie...
- des enjeux affectifs
 - comprendre qu'on a le droit d'exprimer ses émotions
 - découvrir une large palette d'émotions , de sentiments et de sensations (les plaisirs sensoriels)
 - clarifier ce que recouvrent l'amitié et l'amour

- des enjeux identitaires
 - Se construire comme personne
 - Apprendre à dire non
 - Se préparer à affronter l'inconnu
 - Savoir s'engager et se dépasser
 - Se situer par rapport à ses parents
- des enjeux symboliques et mythologiques
 - Le conflit du bien et du mal
 - Les figures du monstre
 - La découverte de l'altérité
 - La vie et la mort
 - La nature et la science
 - La maison comme cellule du corps