



N'ehirowitewin ~ Petit guide pédagogique

• Le programme nehirowitewin

Note sur le terme NEHIROWIMOWIN

• Objectifs

• Aperçu du contenu

Les blocs d'activités
Le matériel de soutien
Le vocabulaire
Pré-narration – Narration de l'histoire – Prolongement
Le métalinguistique

• La situation linguistique des nehirowimowina en milieu urbain

Les enfants
Les adultes
Les éducatrices en CPE

• L'esprit du programme

Jouer
Un bain de nehiro.wimowin
Le mouvement et la répétition
Expérimenter

• La nature des activités et les principes d'apprentissage

Pourquoi des histoires ?
Les illustrations
Les questions de compréhension
Le rappel spontané
Les activités de préparation et de prolongement
La capacité métalinguistique

• Le rôle des parents

• Le programme nehirowitewin

Nehirowitewin (de *nehiro*, qui signifie 'amérindien' et *itewin*, qui veut dire 'mot'), est une série d'activités langagières en langue atikamekw pour les enfants de quatre ans dont la langue maternelle est l'atikamekw** et qui vivent en contexte urbain.

Mais ces activités devraient aussi être pertinentes dans le contexte des communautés.

* Le terme «programme» est synonyme ici d'activités structurées, sans plus.

** Note sur le terme NEHIROWIMOWIN

Dans la suite de ce texte, nous utiliserons le terme *nehirowimowin* plutôt qu'*atikamekw*. Ceux qui en français ou en anglais s'appellent officiellement les Atikamekws se désignent dans leur langue comme les *Nehirowimowina*. Dans un programme de langue maternelle, il est logique de privilégier le terme utilisé par les locuteurs eux-mêmes.

Nehirowimowin : Prononcer nehiro-wi-mwin

Nehirowimowina pluriel : Prononcer nehiro-wim-wina

Pour faciliter la lecture, nous écrivons nehiro.wimowin et nehiro.witewin avec un point pour distinguer les deux parties de ces mots.

• Objectifs

L'objectif général est de développer chez les enfants de quatre ans le vocabulaire et les capacités langagières en nehiro.wimowin oral.
Plus spécifiquement :

- 1 Faire acquérir ou consolider un vocabulaire de base d'environ 350 mots présentés en contexte de texte narratif et repris dans des activités structurées.
- 2 Développer la compréhension d'histoires relatives à la vie de l'enfant et à personnages animaux familiers dans la culture nehiro.wimowin.
- 3 Stimuler des capacités métaphonologiques (la reconnaissance des sons de la langue) en tenant compte des possibilités propres à cet âge.

• Aperçu du contenu

Il y a sept blocs d'activités, centrées autour d'une histoire :

- Maskocic L'ourson
- Notcinaniwon Le pique-nique
- Awesisa opimetak Les animaux sur le mur
- Ka wisinakositcik irinicik Les bonhommes bizarres
- Pakatamowok awesisak Les animaux ont soif
- Cockwatahawikamikw À la patinoire
- Wapococak kirika mahikan Le loup et les levreaux

Matériel de soutien

Chaque histoire vient avec des illustrations ; de plus, on trouve des patrons de marionnettes à monter soi-même sur le site de *Premier Pas*. Le site contient aussi une version audio en nehiro.wimowin qui s'accompagne d'animations et du texte défilant de l'histoire. Les locuteurs qui ne lisent pas ou lisent peu la langue peuvent alors suivre quand même.

Contenu d'un bloc d'activité

| | | |
|--|---|---|
| Liste du VOCABULAIRE de l'histoire classé par catégories conceptuelles | HISTOIRE + illustrations + marionnettes + enregistrement oral et animations web | |
| | <ul style="list-style-type: none">• Questions de compréhension• Rappel libre | |
| | Activité de pré-narration LEXIQUE <ul style="list-style-type: none">• Comptines• Routines lexicales | Activité de prolongement MÉTALINGUISTIQUE <ul style="list-style-type: none">• Syllabation• Routine métamorphologique• Jeu phonologique |

Le vocabulaire

Au début de chaque bloc on présente une liste du vocabulaire de l'histoire. Les mots ont un aspect linguistique et un contenu conceptuel. Sans vocabulaire, non seulement ne comprend-on pas la langue, mais on n'acquiert pas non plus les concepts correspondants : le vocabulaire nous permet de nommer les choses, mais aussi d'organiser le monde. Afin de mettre en relief le volet conceptuel de l'apprentissage lexical, ces mots sont regroupés en catégories sémantiques : termes de mouvement, de position, d'action, de localisation, etc.

Tous les blocs contiennent des comptines et des routines lexicales qui reprennent le vocabulaire thématique. La différence entre les deux est que les routines exploitent surtout des oppositions sémantiques (ex : se lever – se coucher) tandis que les comptines n'ont pas cette contrainte.

Pré-narration – Narration de l'histoire – Prolongement

L'histoire elle-même s'accompagne d'illustrations et des marionnettes. Elle est suivie d'une liste de questions dans laquelle l'éducatrice peut puiser pour vérifier la compréhension et stimuler le rappel des épisodes du récit, en s'aidant des illustrations.

Outre l'histoire, chaque bloc comporte une étape de pré-narration, c.-à-d. une activité de communication qui sert de préparation à l'histoire en présentant un aspect du thème et en introduisant certains mots clés, et une autre qui prolonge l'exploitation du thème et du vocabulaire.

Le métalinguistique

À quatre ans, ce qu'on appelle les capacités métalinguistiques commencent à se développer. *Méta* signifie 'au-delà de' et s'utilise dans le sens de 'général, abstrait'. Le métalinguistique réfère aux capacités générales qui sont à la base de la compétence à comprendre et produire le langage, en tout premier lieu la capacité de distinguer les sons de la langue. (Cette aptitude est une condition essentielle à l'apprentissage ultérieur du code écrit.)

Deux types d'exercices portent sur la discrimination des unités sonores :

- la syllabation ou le fait de dire un mot en séparant les syllabes.
Ex. : ne-hi-ro-wi-te-win

Dans une langue comme le nehirowimowina où les mots peuvent être assez longs, cet exercice est tout indiqué.

Le jeu phonologique, qui consiste en diverses tâches de perception ou de manipulation (différentes d'un bloc à l'autre).

- Ex. :
- trouver des sons cachés dans les mots,
 - ajouter une syllabe avant un mot,
 - ajouter une syllabe après un mot
 - mots pareils ou pas pareils
(on utilise ici des mots imaginaires pour que la tâche porte vraiment sur les sons et non sur le sens, comme ce serait le cas avec de vrais mots)

Toujours au plan métalinguistique, certains blocs contiennent un type d'exercice appelé 'routine morphologique', qui attire l'attention sur certaines variations systématiques dans les mots en lien avec leur signification, par exemple, l'opposition entre une forme régulière comme *masko* (ours) et son diminutif *maskocic* (ourson). La compréhension de cette opposition repose sur la capacité à distinguer les deux formes.

• La situation linguistique des nehirowimowina en milieu urbain

Les enfants

La grande majorité des enfants nehirowimowina fréquentant le CPE *Premier pas* de La Tuque (en 2012) viennent de familles qui parlent encore la langue. On ne sait pas dans quelle mesure elle est effectivement parlée à la maison et utilisée avec les enfants. Néanmoins, jusqu'à preuve du contraire, le nehirowimowina peut être considéré comme leur langue maternelle, *mais acquise en contexte de bilinguisme natif atikamekw-français* : vivant en milieu francophone, ces enfants apprennent les deux langues à la fois, avec une tendance plus marquée vers le français à cause du contexte. Par exemple, le Centre de la petite enfance Premier Pas, pour qui ce programme a été développé, fonctionne en français. Cela laisse supposer que pour plusieurs de ces enfants, le nehirowimowina est à mi-chemin entre une langue maternelle et une langue seconde.

C'est sensiblement la même situation dans les autres centres urbains où se retrouvent des concentrations de familles nehirowimowina, tel que Joliette, St-Félicien ou Roberval.

Par contre, dans les communautés (Wemotaci, Manawan, Opitciwan), le nehiro.wimowin est encore la langue d'usage courante. Les jeunes enfants y sont vraiment des nehirowimowino-phones natifs. Mais le bilinguisme nehirowimowin-français est en progression, notamment chez les ados.

Les adultes

La grande majorité des Nehiro.wimowina adultes qui vivent en ville sont nés et ont grandi en communauté (bien que le nombre de jeunes adultes ayant grandi en ville soit en augmentation). Ce sont donc encore des locuteurs de la langue. Ceux d'entre eux qui ont fait une partie de leur scolarité en nehiro.wimowin savent lire et écrire dans leur langue, les autres, non. Donc, un certain nombre de parents peuvent lire en nehiro.wimowin.

Les éducatrices en CPE

Les éducatrices au CPE n'ont pas toutes une grande familiarité avec l'écrit dans leur langue. Non seulement le corpus écrit est très restreint en nehiro.wimowin, mais jusqu'ici il y a très peu de matériel dans cette langue pour l'éducation préscolaire.

Les activités de Nehiro.wimowin ont été conçues en tenant compte de cette situation. Ainsi, les activités de communication suggérées sont de véritables petits scénarios où l'on met littéralement dans la bouche de l'éducatrice les consignes et commentaires à dire ou les questions à poser, de façon à ce que ces descriptions servent aussi de modèles linguistiques. Cet outillage langagier devrait leur donner la confiance nécessaire pour mener les activités sans avoir à chercher leurs mots et – ce qui est important – prendre plaisir à les faire. Elles pourront par la suite en élaborer d'autres elles-mêmes.

• L'esprit du programme

Jouer

La prématernelle n'est pas l'école et ne doit pas le devenir. Tout ce qui est suggéré dans le programme doit se faire sur un mode ludique, y compris les «exercices» métalinguistiques. Par exemple, la syllabation est un jeu rythmique: on peut faire une grande parade et de beaux mouvements en syllabant ! Ce n'est pas parce que l'exercice sera repris plus tard en contexte scolaire que l'école a le monopole de la syllabation.

Un bain de nehiro.wimowin

Puisque la plupart des activités s'accompagnent de mouvements ou de déplacements, à la rigueur on pourrait les faire exécuter en limitant à peu de choses la part du langage. Mais Nehiro.wimowin est un programme de stimulation verbale. Le moyen d'atteindre les objectifs du programme est d'exposer l'enfant à un bain de langage (au moins pendant le déroulement des activités). Cet aspect est d'autant plus important que les enfants vivent en milieu francophone. En contexte bilingue, un enfant qui possède du vocabulaire dans sa langue pourra ensuite le transposer dans sa langue seconde.

Il faut donc maximiser l'usage de la langue ; ne pas hésiter, par exemple, à décrire verbalement ce qu'on est en train de faire, même si cela va à l'encontre de nos habitudes dans la vie réelle. Au CPE on n'est justement pas dans la vie réelle, mais dans une enclave d'apprentissage.

Le mouvement et la répétition

Les activités langagières ne seront efficaces que si l'attention de l'enfant porte sur ce qui est dit. Dans la pratique, cela se réalise ici par l'usage fréquent des gestes et par la répétition.

L'association entre le geste et les mots et les phrases est un outil d'apprentissage puissant, en vertu du vieux principe pédagogique voulant qu'on apprenne avec tous ses sens. Ce principe a été récemment illustré de manière inédite par l'apparition d'une méthode de langue seconde spectaculaire et apparemment efficace, basée sur l'association systématique entre des mouvements ou des gestes et les énoncés qu'on exprime, au point où ces sortes de cours évoquent parfois des séances de gymnastique rythmique ; cela fonctionne même pour les adultes. Il s'agit d'ancrer la mémoire du langage dans la mémoire du corps. On renforce ainsi les circuits neuronaux propres au langage, en les amplifiant en quelque sorte par une trace motrice (en plus de l'articulation).

Le geste a d'autant plus d'importance ici que pour certains enfants, le nehiro.wimowin tend probablement à devenir une langue seconde plutôt qu'une langue maternelle. Si les activités ne sont pas animées par les gestes et mouvements suggérés, elles n'attendront peut-être pas leur plein potentiel d'apprentissage. Elles pourraient même s'avérer trop difficiles.

La répétition fait partie de cette dynamique. Certes, on n'apprend pas une langue en répétant et en mémorisant des phrases (pas plus qu'on ne devient musicien en faisant simplement des gammes), mais par l'écoute et par les échanges conversationnels – à quoi s'ajoutent, à l'âge scolaire, la lecture et l'écriture. On peut cependant mémoriser des comptines, répéter des consignes et des routines verbales (Ex. : *je me lève, je tape des mains, je lève le bras, je lève la jambe, je m'assois*). La répétition dirige et maintient l'attention de l'enfant, elle développe la mémoire auditive et elle constitue aussi un exercice d'articulation et de production langagière.

Expérimenter

On a voulu offrir un matériel abondant, à la fois pour diversifier les interventions et pour montrer jusqu'où peut être poussée l'exploitation des thèmes et du vocabulaire. L'éducatrice devra doser la quantité et la durée des activités suggérées et elle n'est pas obligée de faire tout ce qui est proposé dans la phase de pré-narration et dans la phase de prolongement ni de couvrir l'entièreté du vocabulaire.

Par contre, avant de conclure que telle activité est trop longue, trop difficile ou inintéressante, il serait bon de l'expérimenter au moins une fois, en ayant pris soin de bien se préparer, quitte à la reprendre si tout n'a pas été optimal. On a parfois des surprises. Même à quatre ans, les enfants peuvent très bien suivre une activité structurée et relever des défis d'apprentissage: si tout est trop facile, l'intérêt disparaît. La juste préoccupation pour les enfants ayant des retards ne doit pas pénaliser ceux qui peuvent apprendre davantage. De toute manière, ceux qui savent et apprennent mieux peuvent avoir un effet d'entraînement positif sur les autres.

• La nature des activités et les principes d'apprentissage

Pourquoi des histoires ?

Les activités langagières sont structurées autour de centres d'intérêt constitués d'histoires. Une histoire est un type de discours caractérisé par la présence d'une trame narrative (un déroulement dans le temps), accompagnée très souvent d'une intrigue, si simple soit-elle. Les événements apparaissent et se succèdent en fonction de cette *intrigue*, selon un ordre temporel. Pour des enfants de 3 à 6 ans, comprendre la logique des événements représente un défi cognitif: l'organisation temporelle d'une trame narrative n'a rien de «spontané».

[C'est ce que démontre la tâche classique qui consiste à faire écouter une histoire illustrée et ensuite à faire classer une série d'images illustrant des événements de l'histoire selon leur ordre chronologique : pour des enfants de cet âge, cela présente un défi.]

La compréhension des histoires le résultat d'une construction mentale qui repose sur la connaissance linguistique des *mots* (et des phrases) et sur la capacité cognitive à prêter *attention*, à établir des *liens logiques et chronologiques*, à *mémoriser* les événements et à faire appel à ses connaissances référentielles, autrement dit la capacité à comprendre, organiser et retenir les informations et à les associer à sa propre expérience de vie. C'est tout cela que les histoires viennent stimuler.

Avec la maturation biologique du cerveau, les capacités cognitives évoluent d'elles-mêmes, jusqu'à un certain point, et la compréhension des histoires aussi. Mais la richesse lexicale et l'exposition à différentes structures de phrases dépend surtout de l'environnement sociolinguistique de l'enfant, tout comme son expérience des choses et des situations est liée à ses conditions de vie. Les histoires constituent un moyen privilégié pour enrichir le bagage linguistique et la connaissance des situations de vie.

La compréhension des histoires

| Aspect linguistique | Aspect cognitif | Aspect affectif |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> le vocabulaire les phrases (fournissent le contexte d'usage des mots) la mémoire verbale | <ul style="list-style-type: none"> l'attention (l'écoute attentive) les liens logiques et temporels la mémoire des événements la connaissance référentielle | <ul style="list-style-type: none"> l'identification aux personnages les émotions et les sentiments face aux événements racontés |

Les illustrations

Les illustrations ont un rôle de soutien important, pour concrétiser les lieux et les personnages. Mais la narration demeure le point central. L'éducatrice ne doit pas simplement s'en remettre aux images pour rendre son histoire intéressante. Elle doit animer sa narration.

Les questions de compréhension

Les questions suggérées à la fin de chaque histoire sont là pour alimenter l'éducatrice et pour aider les enfants à se souvenir. C'est pourquoi il s'agit d'une tâche de rappel. On ne doit pas s'attendre à ce que les enfants répondent à toutes, loin de là. Ils vont retenir les grandes lignes de l'histoire, pas les détails.

Les questions servent aussi de point de départ à la conversation, en amenant les enfants sur le terrain de leur propre vécu, de leurs sentiments et en suscitant leur expression, ce dont peuvent profiter aussi les enfants ayant une connaissance de la langue encore trop réduite pour s'exprimer. Ils apprennent alors en écoutant.

Le rappel spontané

À l'aide des illustrations, on essaie de faire raconter l'histoire aux enfants le plus spontanément possible, en ne leur donnant qu'un minimum d'indices pour les relancer, lorsqu'ils semblent bloqués. Cette étape donnera probablement de meilleurs résultats si on l'amène après avoir fait d'abord le questionnement dirigé, mais ce n'est pas une règle ; à l'éducatrice d'expérimenter. C'est l'occasion de faire verbaliser librement les enfants. Certains pourraient même réciter par cœur des parties de l'histoire ou les paraphraser.

Les activités de préparation et de prolongement

Pour que les histoires exercent une influence sur la langue et sur l'intelligence conceptuelle, on doit d'abord les comprendre. Un récit dont on ne connaîtrait même pas la moitié des mots, par exemple, n'aurait pas un grand impact d'apprentissage. Étant donné qu'une histoire dans Nehiro.witewin contient de 40 à 60 mots importants, il faut s'assurer que les enfants en connaissent déjà au moins une partie avant d'entreprendre la narration, d'où la phase de pré-narration.

Entendre un mot une fois ne suffit pas à le retenir ni même à en comprendre entièrement l'usage : on doit y être exposé plusieurs fois et idéalement, dans plusieurs contextes linguistiques. Pré-narration, histoire et prolongement fournissent à l'enfant l'occasion d'apprendre le vocabulaire dans des contextes verbaux variés.

La pré-narration et le prolongement se distinguent de l'histoire en ce qu'elles constituent des activités de communication: saynètes, jeux verbaux, mises en situation. L'éducatrice sollicite constamment la participation de l'enfant, verbalement et physiquement.

Préparation et prolongement constituent des activités complètes par elles-mêmes. Leur principale justification réside dans ce qu'elles permettent de faire apprendre, de sorte que même sans l'histoire, elles n'en seraient pas moins intéressantes. Mais le lien avec l'histoire permet une exploitation plus complète du matériel linguistique et un enrichissement des thèmes. Par exemple, dans MASKOCIC (L'ourson), en pré-narration on travaille trois sous-thèmes :

- 1 jouer ensemble
- 2 bouger, faire des mouvements
- 3 la solitude et, en prolongement
- 4 la numération (le nombre d'animaux)

Soulignons que ce n'est pas une bonne idée d'utiliser lors des activités préparatoires les illustrations prévues pour accompagner l'histoire. Cela ruine l'effet de surprise et de découverte que l'histoire doit susciter. Cela révèle aussi que la pré-narration n'a pas été suffisamment préparée, car il y a du matériel distinct et des suggestions d'animation prévues pour cette phase. Les éducatrices doivent vraiment visionner mentalement comment elles vont mener leur animation.

La capacité métalinguistique

Comme on l'a dit, la capacité métalinguistique apparaît vers 4 ans. Les exercices métaphonologiques visent à stimuler cette capacité. Ils portent essentiellement sur le découpage et la manipulation des syllabes, car c'est le premier niveau où se manifeste cette capacité : distinguer les trois syllabes de *pa-ti-ner* est plus facile au début que de distinguer le fait que *b-o-l* est formé de trois sons.

Depuis qu'on s'est rendu compte que les enfants qui éprouvent des difficultés à apprendre à décoder - et par conséquent, à lire, sont justement ceux-là qui discriminent mal les sons de la langue, on attache beaucoup d'importance au développement métaphonologique. La période de 4-5 ans est propice à cette stimulation.

Dans Nehiro.witewin, au début on ne doit pas s'attendre à ce que les enfants réussissent ces exercices, sinon très partiellement. Mais ils vont apprendre en écoutant et en les refaisant systématiquement. L'éducatrice ne doit donc pas abandonner. Mais comme ce programme est encore à l'état expérimental, on ne sait pas à quel rythme cela va se produire chez nos enfants.

Les exercices identifiés comme «morphologie» dans les activités reposent sur un principe similaire : la reconnaissance des éléments d'un mot, mais cette fois au plan de la signification (voir les exemples plus haut). Il s'agit ici de s'exercer à distinguer ou mieux distinguer – intuitivement – ce qui varie dans un mot. Ce processus est naturel et s'il n'existait pas, les enfants ne parviendraient jamais à apprendre le langage. Ce qu'on fait ici, c'est de stimuler cette capacité naturelle et de la diriger vers des cibles linguistiques précises.

Le rôle des parents

Les parents peuvent soutenir le travail des éducatrices avec Nehoro.witewin en faisant écouter et visionner les histoires sur le site web du CPE Premier Pas et en en parlant avec lui/elle. Ils peuvent aussi confectionner les marionnettes dont on trouve le patron (très simple) sur le site pour créer des moments de dialogues amusants.

Des suggestions à leur intention viendront s'ajouter plus tard, mais ils peuvent déjà se faire une bonne idée du programme en lisant les activités, également sur le site, pour avoir une meilleure idée de ce que signifie concrètement stimuler et enrichir le langage de leur enfant.