

## FRANÇAIS

### Lecture et compréhension de l'écrit

#### Identifier les mots

## Présentation des diaporamas Exemples d'activités pour automatiser le décodage

« Afin de conduire chaque élève à une identification des mots sûre et rapide, des activités systématiques permettent d'acquérir et de perfectionner la maîtrise du code alphabétique et la mémorisation des mots. Les démarches et stratégies permettant la compréhension des textes sont enseignées explicitement. » (Programme de cycle 2, Bulletin officiel spécial n° 30 du 26 juillet 2018).

L'activité est menée en groupe classe ou en petit groupe par l'enseignant qui est le maître du jeu. Chaque phase de jeu est corrigée, oralisée afin de permettre aux élèves de développer des stratégies qui permettent d'assurer la réussite dans l'objectif visé. La phase orale est essentielle pour une explicitation des erreurs, des démarches et des stratégies. Au cours de l'activité, la phase écrite sur ardoise est primordiale : elle permet à chaque élève de s'impliquer individuellement et de lier lecture-écriture. Comme l'indique le programme, « l'identification des mots écrits est soutenue par un travail de mémorisation de formes orthographiques : copie, restitution différée, aptitude à transcrire les sons en lettres. Écrire est l'un des moyens d'apprendre à lire, en lien avec le vocabulaire, la grammaire, l'orthographe et la compréhension. La multiplicité des entraînements, sous diverses formes, conduit à une automatisation progressive ».

Les diaporamas proposés ici sont **des supports modifiables à adapter aux correspondances graphèmes-phonèmes et / ou aux mots étudiés en classe et aux capacités des élèves**. Ils sont ainsi utilisables tout au long du cycle 2, en modulant chacune des variables. Par quelques manipulations, il est possible de :

- régler le paramètre temps dans l'onglet « animations » ;
- changer les images par un clic droit sur l'étiquette et « remplacer par » puis insérer une image de son fichier « images » ;
- remplacer les mots proposés par les mots étudiés en classe en cliquant dans les étiquettes-mots de la diapositive ;
- diminuer ou augmenter le nombre de mots en sélectionnant un mot sur la diapositive puis « supprimer » ou « copier / coller ».

DIAPORAMAS	DESRIPTIF DE L'ACTIVITÉ	VARIABLES À MODULER
<b>Diaporama 1</b> <b>Lire vite – « Le bon compte »</b>	Compter le nombre de fois que le mot apparaît. Écrire le mot pour travailler la mémorisation du mot et l'encodage.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durée d'apparition des mots.</li> <li>• Entrée des mots (mots décomposés lettre par lettre/ apparition du mot entier).</li> <li>• Nombre de mots qui défilent.</li> </ul>
<b>Diaporama 2</b> <b>Lire vite – « Le bon compte »</b>		
<b>Diaporama 3</b> <b>Mémoriser les composantes du code – « Mot à mot »</b>	<p>Composer des mots à partir de lettres afin de faire correspondre un mot à l'image proposée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ajouter une lettre quand « + ? » apparaît ;</li> <li>• enlever une lettre quand « - ? » apparaît.</li> </ul> <p>Les illustrations sont une aide pour les élèves afin de les guider sur le mot à composer.</p> <p>En fin de jeu, encoder un des mots de la liste (ici le mot voile) afin de travailler en même temps la mémorisation (mémoire de travail / mémoire exécutive) et l'encodage.</p>	On peut faire évoluer le jeu en ne proposant que des définitions de mots, sous forme de devinettes à la place des images.
<b>Diaporama 4</b> <b>Lire vite, associer image et mot – « Le mot en double »</b>	<p>Lire les mots et les associer aux images proposées en même temps que les mots défilent.</p> <p>Repérer le mot écrit deux fois.</p> <p>Reconstituer le mot manquant avec ou sans l'aide des lettres proposées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durée d'apparition des mots.</li> <li>• Arrivée aléatoire des mots.</li> <li>• Graphies différentes.</li> <li>• Nombre de mots et d'images.</li> <li>• Outils d'aide avec une lettre intruse.</li> </ul>
<b>Diaporama 5</b> <b>Associer mot et image – « Le mot manquant »</b>	<p>Lire les mots et les associer aux images proposées. Repérer le mot manquant. Puis l'écrire sur l'ardoise (une image ne peut pas être associée à un des mots).</p> <p>La diapositive suivante propose des syllabes qui aident à recomposer le mot manquant pour les élèves qui auraient besoin d'une aide.</p> <p>Des syllabes « pièges » sont proposées afin de complexifier la tâche et d'apporter un plus grand intérêt à l'activité.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durée d'apparition des mots.</li> <li>• Outils d'aide avec ou sans support de l'image.</li> </ul>
<b>Diaporama 6</b> <b>Associer mot et image – « La bonne paire mot-image »</b>	<p>Trois images apparaissent, puis quatre mots. Parmi ces quatre mots un seul illustre une seule image.</p> <p>Repérer le mot et l'image qui peuvent être associés.</p> <p>Copier le mot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durée d'apparition des mots.</li> <li>• Images qui restent ou pas après l'apparition des mots.</li> </ul>
<b>Diaporama 7</b> <b>Associer mot et image – « Le bon mot »</b>	<p>Une image apparaît, puis plusieurs mots. Compter le nombre de fois où le mot qui correspond à l'image apparaît.</p> <p>Repérer les mots et l'image qui peuvent être associés.</p> <p>Écrire le mot sans modèle et sans aide, uniquement en encodant ou en ayant mémorisé le mot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposition: <ul style="list-style-type: none"> <li>- mots autour de l'image ;</li> <li>- mots organisés « presque » en colonne avec image décentrée ;</li> <li>- mots désorganisés avec image décentrée.</li> </ul> </li> <li>• Plusieurs graphies sur une diapositive.</li> </ul>