

# Cap lecture

## Programmation des séances

séances	Nombre de séances	contenus
1 et 2	2	Entretiens individuels de 15 à 20 minutes Evaluation diagnostique. Distribution d'un <b>courrier à l'attention des familles à faire signer.</b>
3 et 4	2	- 1ère séance en groupe entier. <b>Tour de table.</b> Pourquoi est-on là ? - <b>Présentation du logiciel « les clés du code » : découverte de l'intégralité des jeux.</b> On insiste sur l'obligation de mettre des écouteurs. On vérifie que tous les élèves ont compris les jeux « j'écris » (la souris n'est pas indispensable pour ces jeux, touche entrée). On explique comment compléter la <b>fiche de scores.</b> On donne dans les <b>cahiers de correspondance les références du logiciel</b> pour ceux qui souhaitent y jouer à la maison, en précisant que c'est gratuit. <b>Les clés du code</b> version <b>JRE.exe</b> ou sur tablette : <b>codeli</b> sur Google Play (attention : les jeux « j'écris » ne fonctionnent pas sur tous les modèles de tablette) - <b>Travail sur voyelles/consonnes</b> (jeux de reconnaissance systématique) - <b>Jeu de mémorisation du lexique</b> sur les mots irréguliers : (3 rôles : oral – ardoise – vérificateur)
5 à 12	8	<b>Fluence (textes 1 à 4) / clés du code (en fonction des besoins des élèves) ou jeu de mémorisation du lexique</b> 2 groupes de 3 élèves (les grouper selon leur score MCLM), on inverse à mi-séance. Pour la fluence, faire coller le texte dans le cahier de français, ainsi que la fiche de scores qui servira pour les 4 textes qui seront lus. Objectif : 3 lectures du même texte par élève et par séance. 6 lectures au total de chaque texte. 2 séances sur le texte 1, puis 2 séances sur le texte 2, puis 2 séances sur le texte 3, enfin 2 séances sur le texte 4. - <b>Clés du code (pour les élèves en grande difficulté) :</b> Autonomie sur le logiciel, enseignant présente sur atelier fluence, autour d'une table pas trop grande. Inversion des groupes à mi-séances. Pour les clés du code, on aura coché sur la fiche de scores les jeux que chaque élève doit faire et le nombre de fois. On essaie de faire au moins un jeu « j'écris » par séance. Autre logiciel proposé : <b>Lalilo</b> - <b>Jeu de mémorisation du lexique (pour les autres élèves) :</b> On aura noté au préalable sur la liste des mots donnés à lire et à écrire lors de l'évaluation diagnostique (extraits Odédys) les prénoms des élèves qui ont fait une erreur. Groupes à déterminer en fonction des erreurs et de leur nombre.
13 à 18	6	Cas particulier <b>des lettres S, G et C</b> : séances de médiation et de systématisation en groupe entier. Selon le temps pris par les médiations ou les exercices de systématisation : couper la séance en deux et finir la séance par <b>fluence</b> en demi-groupe (+ clés du code) sur 4 séances (un groupe de 3 élèves à la fin de chaque séance).
19 et 20	2	6 entretiens bilans individuels + rédaction et diffusion des conclusions
<b>Total</b>	<b>20</b>	