

La leçon en 3 temps

Transposée à l'apprentissage du nom des lettres

Source : Edouard Seguin, repris par Maria Montessori, puis récemment par Céline Alvarez.

Matériel :

- Des lettres rugueuses type « Montessori », fabriquées soi-même ou issues d'une mallette (capitales ou minuscules script ou cursives). Pour les cartes portant les lettres rugueuses, choisir une couleur de fond pour les consonnes et une couleur différente pour les voyelles.
- Des images de mots référents contenant le/les son(s) produit(s) par chaque lettre.

Modalité : l'enseignant avec un ou deux élèves.

Durée : 10-15 min

PHASE 1 : APPRENDRE LE NOM DES LETTRES

1) NOMMER

3 lettres. Le maître pointe une lettre rugueuse, la trace avec son doigt sur la carte et dit son nom. Chaque enfant fait de même : il trace par-dessus (le maître reprend avec lui au besoin en dirigeant sa main si tracé incorrect) et dit le nom de la lettre.

On reproduit pour les deux autres lettres.

Puis on recommence les 3 lettres en veillant à ce que les tracés soient bien orientés.

2) MONTRER

On laisse les 3 lettres dans le même ordre qu'à l'étape 1.

« Montre-moi F. »

L'enfant montre la lettre.

Le maître : « Oui, c'est F. »

Réitérer pour chaque lettre et chaque enfant de façon aléatoire en reprenant. Si erreur, refaire tracer par l'élève sur la lettre rugueuse et lui faire redire le nom de la lettre.

Même chose mais on « mélange » les lettres. On alterne rapidement.

Cette étape peut être longue.

3) IDENTIFIER

C'est cette étape qui montre l'acquisition.

Cette fois, on pointe une lettre. « Comment s'appelle cette lettre ? »

On interroge un élève. On demande à l'autre sa validation.

« Oui, c'est la lettre F. »

Rapidement, on interroge les élèves sur chaque lettre, en les changeant de place de temps en temps.

PHASE 2 : ASSOCIER CHAQUE LETTRE A UN MOT REFERENT CONTENANT LE SON PRODUIT PAR LA LETTRE

On choisit comme mots référents les mots du logiciel Les clés du code (lesclesducode.fr), afin de rendre l'utilisation de ce logiciel aisée dès sa découverte.

On reprend les 3 étapes, en complétant le nom de la lettre par le mot référent dans lequel on entend le son produit par la lettre.

Ex : « F de fantôme, G de gâteau ou de girafe etc. »

PHASE 3 : « TRANSFERT »

On va présenter les 3 mêmes lettres mais dans un autre format (3D, plastifiées, autre police etc.) pour vérifier que les élèves ont repérés les attributs de chaque lettre (les invariants).

PROLONGEMENTS : CONSOLIDATION

Les devinettes :

Proposer des indices qui permettront aux élèves de deviner la lettre choisie « dans sa tête ».

Par la suite, ce sont les élèves qui vont créer les devinettes : il s'agit d'être précis.

Etre exigeant sur la formulation. A faire en groupe classe, de façon rituelle.

Logiciel Les clés du code

Ultérieurement, quand on a vu/revu l'ensemble des lettres, on peut jouer aux jeux « Alphabet » du logiciel gratuit Les clés du code (lesclesducode.fr). 3 jeux de décodage (lettres capitales, lettres minuscules script, cursive) et 1 jeu d'encodage « j'écris » dans lequel on va écrire la lettre associée au mot référent.