

LOGICIEL GRATUIT LES CLES DU CODE : quelques explications

Sylviane Guihard-Lepetit et Bruno Guihard sont enseignants spécialisés dans l'académie de Rouen. Ils ont conçu La Boîte à outils pour l'apprentissage du code (Retz). Le logiciel « Les clés du code » lui est associé, mais peut être utilisé seul. On peut le télécharger ou jouer en ligne sur lesclesducode.fr

Il existe une version pour tablette et smartphone sur Googleplay : application CODELI.

Matériel nécessaire : des écouteurs

Il s'agit de mémoriser un mot référent pour chaque graphème, ce qui servira à l'élève à la fois à décoder des mots inconnus et à encoder (écrire). Ce logiciel contribue donc à l'automatisation du décodage.


94 graphèmes sont présentés, permettant la lecture de plus de 90 % des mots de la langue française.

12 jeux sont proposés, dont 4 sont consacrés à l'encodage des graphèmes. **Tous les jeux se jouent avec le son.**

Les 4 premiers jeux concernent l'**alphabet** : lettres **capitales**, minuscules en **script**, minuscules en **cursive**. Les mots référents sont les mêmes, ce qui favorise la maîtrise des correspondances entre les 3 écritures.

Selon la recherche, la connaissance des lettres (nom, son, graphie) en fin de maternelle est un prédicteur de l'apprentissage réussi de la lecture. En CM2, de nombreux élèves ne nomment pas correctement toutes les lettres de l'alphabet¹.

Les autres jeux concernent les **graphèmes complexes** (40 graphèmes : on, ouille, eille, oin, ai, gn, ph etc.), les **consonnes doubles** (br, bl, cr, cl etc.), des **graphèmes plus rares** (œu, om, ss etc.).

Remarque : une planche avec les mots référents et les graphèmes associés est disponible en cliquant sur  en bas de la page, le but du jeu n'étant pas de perdre du temps à deviner quel est le mot associé à chaque graphème, mais bien de le mémoriser.

PROPOSITION DE FICHE DE SCORES (à partir du CP)

Vous trouverez ci-après une fiche de scores élaborée à partir du logiciel. C'est une suggestion pour garder une trace du travail de l'élève et visualiser ses progrès. Chaque élève possède sa fiche personnelle.

Il va y inscrire pour chaque partie terminée le **nombre d'erreurs** et la **durée** (ces informations sont données en bas de l'écran).

On pourra, pour chaque séance, cocher sur la fiche les jeux que l'élève doit faire lors de la séance (ex : 3 fois le jeu de reconnaissance des lettres de l'alphabet puis 2 fois le jeu « j'écris », symbolisé par un crayon sur la page d'accueil du logiciel). Chaque séance ne doit pas excéder **une vingtaine de minutes** ;

A chaque séance, il peut être intéressant que l'élève fasse **du décodage ET de l'encodage** afin de développer la conscience phonologique. **Tous les jeux se jouent avec le son.**

On peut inviter les élèves à télécharger chez eux le logiciel ou à y jouer en ligne. On pourra leur donner une 2^{ème} fiche de scores pour la maison.

Dans le jeu des graphèmes complexes, si un élève bute toujours sur le même groupe de 8 mots, on pourra lui proposer de ne travailler que sur ce groupe de 8 mots plusieurs fois (en laissant momentanément la fiche de scores de côté) puis de reprendre le jeu entier.

Défi : on peut proposer aux élèves de changer de jeu seulement s'ils ont réussi à faire un « sans faute » en moins de x minutes (2, 3, 4 selon les élèves).

¹ <https://sophiebriquetduhaze.fr/2017/08/24/les-predicteurs-de-la-lecture/>