

DOMAINES DE COMPETENCES EN JEU DANS LA LECTURE

Domaine de la pragmatique (pourquoi on lit)

1. conscience des fonctions de l'écrit :
 - * plaisir
 - * nécessité fonctionnelle (utilité pour vie quotidienne)
2. capacité à pratiquer la lecture/écriture comme un acte de langage :
 - * intégration de l'activité au sein d'un projet
 - * perception de l'intention générale et de la situation de l'énonciateur
 - * en particulier : représentation du rôle de l'acte de la lecture dans la tâche (contrat didactique)
3. capacité à se décentrer :
 - * se mettre par la pensée à la place de l'émetteur
 - * calcul interprétatif
 - * estimation du savoir partagé

Domaine du socioculturel (connaissance du monde)

1. familiarisation avec la forme et le fonctionnement d'écrits sociaux divers
2. perception des connotations, liées au référent, au vocabulaire, à la syntaxe, au registre de langue etc.
3. reconnaissance des genres de textes et de leurs lois de fonctionnement
4. familiarisation avec d'autres codes :
 - * schémas
 - * symboles
 - * images etc.

Domaine linguistique (représentation et automatisation du fonctionnement des différents systèmes de la langue)

1. fonctionnement du système graphique :
 - * relation phonèmes/graphèmes : combinatoire
 - * fonctionnement orthographique
2. système lexical :
 - * familles de mots (entrée orthographique)
 - * champs lexicaux
 - * délimitation du champ sémantique d'un mot par l'environnement
3. morphosyntaxe :
 - * concepts grammaticaux
 - * marques morphologiques
4. plan textuel
 - * superstructures formelles et macrostructures sémantiques
 - * énonciation : mise en scène du savoir, distinction récit/discours
 - * progression thématique : reconnaissance de rhèmes et thèmes, reprises anaphoriques

Domaine comportemental (développement d'un comportement intellectuel actif)

- * curiosité intellectuelle
- * rapidité et puissance de travail
- * adaptation et diversification des stratégies d'exploration des écrits
- * possibilité d'accommodation devant un obstacle
- * anticipation
- * capacité à faire des hypothèses
- * etc.

Domaine de l'activité cognitive (mise en œuvre des représentations mentales)

1. capacité à mettre en interaction pour élaborer du sens
2. capacité à gérer la surcharge cognitive
3. élaborer une macrostructure sémantique
4. capacité à gérer l'implicite

Domaine du développement sensori-moteur

1. repérage dans l'espace et dans le temps
2. discrimination visuelle et auditive
3. développement de la mémoire visuelle