
DU GRAPHISME À L'ÉCRITURE: QUEL PROGRAMME?

« C' est avec ma bouche que
j' apprends à écrire »

MT Zerbato Poudou

UNE EVOLUTION DANS LES PROGRAMMES

- En 1921, il était interdit d'apprendre à écrire avant 5 ans
- En 1995, dans les I.O, le mot graphisme apparaît dans le cadre des arts visuels (reproduire une forme).
- C'est en 2002 que dans les instructions officielles, le mot graphisme est employé en tant que tel.

UNE EVOLUTION DANS LES PROGRAMMES

- **2008**: observation et reproduction quotidienne des motifs graphiques afin d'acquérir le geste le mieux adapté et le plus efficace.
- **2015** des exercices graphiques: un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive. Il faut plusieurs années pour acquérir les multiples habiletés nécessaires à l'écriture: utiliser leur regard pour piloter la main, utiliser de façon coordonnées les 4 articulations (épaule, coude, poignet, doigt), contrôler les tracés et surtout tracer volontairement des signes abstraits (graphismes, lettres différents du dessin)

UNE PROGRESSIVITÉ DANS LES APPRENTISSAGES: DE LA PS À LA GS

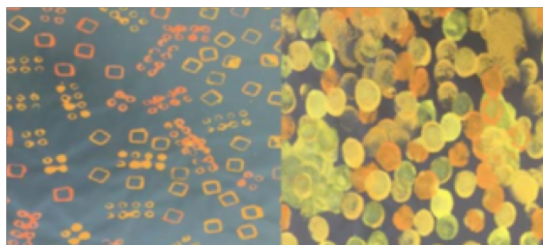
Rôle fondamental du langage: DIRE LE FAIRE (adulte)

PS: S'approprier l'espace par le **CORPS**, découvrir des tracés, **EXPLORER** des gestes: manipuler de gros objets, s'approprier l'espace par le corps en produisant sur de grands formats, associer le geste et le tracé réalisé



EXERCER sa gestuelle selon une **INTENTION**: gestes amples dans différentes directions sur de grands formats et gestes contrôlés dans espaces réduits. Tester diverses trajectoires, créer un répertoire graphique

PAS DE FEUTRES NI DE CRAYON



DISCIPLINER le geste, rechercher plus de précision, renforcer la gestuelle, diversifier la nature des lignes

Les activités autonomes: perfectionner, mémoriser des formes découvertes. Piste graphique à disposition *

MS: tracés orientés et précis, organisations de l'espace contrôlées, conscientes et volontaires (rôle du M)

UNE PROGRESSIVITÉ DANS LES APPRENTISSAGES: DE LA PS À LA GS

Rôle fondamental du langage: DIRE LE FAIRE (élève*)

Renforcer les acquis de PS:

diversifier et développer la préhension**, développer la motricité (grands supports puis plus petits, matériel variés, explorer l'espace graphique, développer l'activité perceptive visuelle.



Poursuivre le développement de la perception visuelle; (trier, comparer, classer...)exercer la motricité, investir l'espace graphique et les organisations spatiales (juxtaposer les formes...variables), introduire des outils plus

Le graphisme s'enrichit:: précision du geste, occuper l'espace, configurer des motifs, loto et memory des formes

Les activités autonomes: réinvestissement, piste graphique installée en permanence et libre d'accès

UNE PROGRESSIVITÉ DANS LES APPRENTISSAGES: DE LA PS À LA GS

Rôle du langage: distanciation entre l'action et son résultat, activité réflexive; « faire » au « penser le faire »

GS: graphismes réguliers, précis, respect du modèle positions et organisations spatiales régulières, mémorisation de séquences graphiques...

Consolider le contrôle

moteur: s'exercer fréquemment: travail description et de discrimination, recherche de nouveaux motifs, contrôler les tracés collections, s'approprier les formes

Contrôler la motricité: améliorer la gestuelle, les coordinations motrices (poignet/doigts), maîtriser la mobilité des doigts et du poignet pour changer le sens de rotation. Inventer de nouvelles organisations, justifier, faire des choix, s'approprier les formes complexes, symétriques

Développer l'activité perceptive visuelle: lire les modèles et décrire précisément, affiner la préhension (stylo bille, plume,) contrôler la motricité (frontière, s'arrêter), s'approprier les formes (médiannes, diagonales)

Les activités autonomes: piste graphique permanente

LES ATTENTES DE FIN DE CYCLE: DES DOMAINES DIFFERENTS

DES COMPETENCES DE FIN DE CYCLE I:

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques:

- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux.
- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.

Mobiliser le langage dans toutes les dimensions:

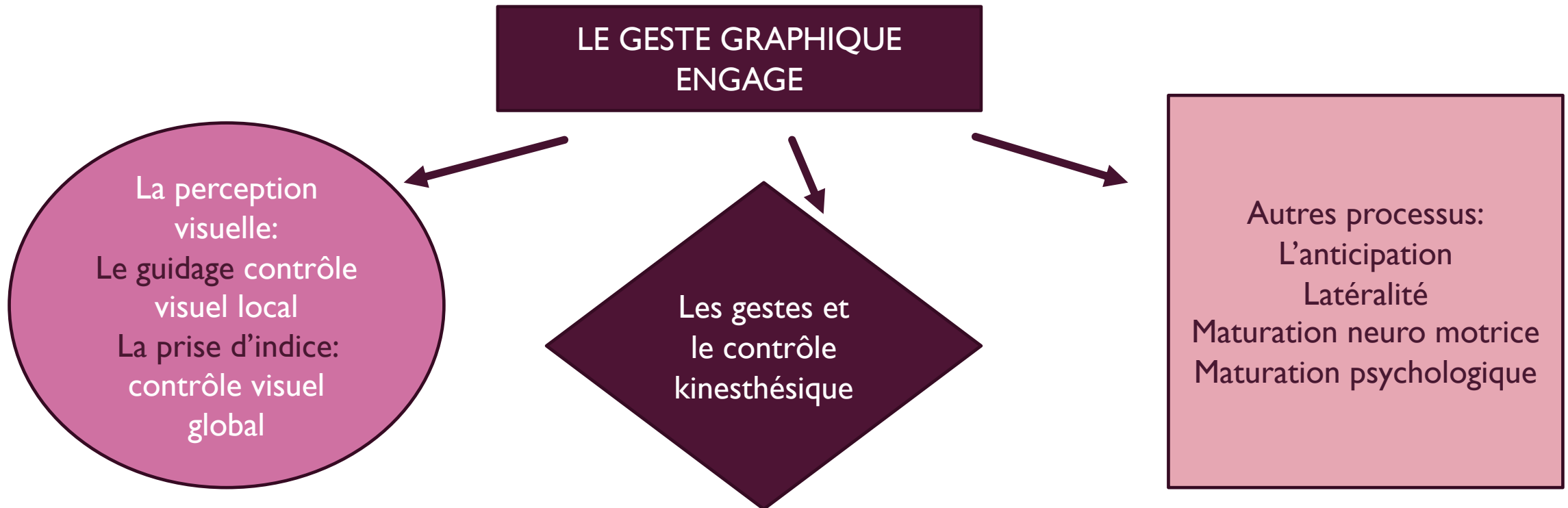
- Ecrire son prénom en écriture cursive sans modèle
- Ecrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.

LES ATTENTES DE FIN DE CYCLE:

- **Au cycle II:**
- « Ayant commencé d'apprendre à écrire en GS, ils complètent l'apprentissage du geste grapho-moteur non achevé et perfectionnent leurs acquis (sûreté et vitesse), automatisant progressivement le tracé normé des lettres.
- Attendus de fin de cycle: copier ou transcrire dans une écriture lisible, un texte d'une dizaine de lignes, en respectant la ponctuation, l'orthographe et en soignant la présentation.
- Maîtriser des gestes de l'écriture cursive , correspondances entre diverses écritures des lettres pour transcrire un texte copié, stratégie de copie pour dépasser le lettre à lettre.

LES APPRENTISSAGES GRAPHIQUES?

- LE GESTE GRAPHIQUE: la maîtrise de la trace* s'appuie sur un travail indispensable d'OBSERVATION et d'ANALYSE des formes découvertes ou proposées, situations où la verbalisation est fondamentale.



LES APPRENTISSAGES GRAPHIQUES?

Le graphisme est en relation avec les arts visuels et les arts plastiques mais aussi la connaissance des formes géométriques.

Les apprentissages graphiques ont pour objectifs:

- Le développement de l'activité perceptive
- L'éducation à la motricité fine
- L'exploration d'une multitude d'organisations spatiales.

LES APPRENTISSAGES GRAPHIQUES? QUELLE DEMARCHE?

Le graphisme nécessite un **véritable apprentissage** et une attention particulière doit être portée sur:

- La mise au point des gestes élémentaires
- L'observation et l'analyse des modèles
- Leur reproduction et leur détournement.

La phase de découverte est déterminante et stimule l'intérêt des enfants.

LES APPRENTISSAGES GRAPHIQUES? QUELLE DEMARCHE?

LES ETAPES:

- I DECOUVRIR: situations motivantes dans les références culturelle: observer, décrire, reconnaître, comparer.
- II S'ENTRAINER: analyser des productions et reproduire
- III CONSOLIDER: comparer les procédures de réalisation , essayer d'autres, choisir la plus pertinente
- IV REINVESTIR: proposer des situations nombreuses et variées pour consolider le geste, réinvestir les aquis, explorer de nouvelles organisations...
- V PERFECTIONNER: situations de transformations de formes avec critères définis (couleurs, positions, taille....)

LES APPRENTISSAGES GRAPHIQUES? QUELLE DEMARCHE

ROLE DE L'ENSEIGNANT:

Accompagner les activités des élèves par le langage.

Guider l'observation et l'analyse

Solliciter l'exercice moteur pour produire

Analyser les productions

(réussites/difficultés, obstacles)

Comparer les procédures

Proposer de nouvelles

Encourager à revenir sur les productions

LES POINTS DE VIGILANCE:

Dater les travaux

Réduire / bannir les photocopies

Pas de feutre en PS

Mise en valeur des travaux par un affichage esthétique, encadrement...

Afficher tous les travaux

POUR ENSEIGNER LE GRAPHISME

- Des objectifs:
- Faire passer progressivement l'enfant d'une activité graphique spontanée à une activité graphique contrôlée.
- Développer chez l'enfant les capacités et habiletés perceptivo-motrices.
- Affiner sa perception et sa capacité d'analyse visuelle: apprendre à discriminer les différentes composantes d'un modèle, d'une image....
- Maîtriser les deux sens de rotation
- Développer l'utilisation du langage oral ainsi que l'utilisation d'un vocabulaire adapté.

Des approches:


- **Une approche visuelle:** importante chez les petits: Il s'agit de développer un regard curieux autour de soi et dans les détails, l'**expression orale** est primordiale. A partir d'objets, photos...les enfants s'expriment, proposent des classements.

Au préalable, extraire l'élément graphique dominant

rechercher et constituer un vocabulaire de référence

réaliser un dictionnaire graphique, composé de références, tissus, cartes, œuvres d'arts...

- **Une approche corporelle:** Reproduire la forme avec son corps, une partie du corps, en se déplaçant seul, à deux ou à trois, avec des objets (cordes, cerceaux, rubans...)

- 
- **Une approche sensorielle:** laisser des empreintes, des tris tactiles, des modelages de colombins pour
 - **Une approche culturelle:**
 - Construire une culture commune en utilisant des œuvres d'arts, des objets(plats, poteries..) ou reproductions d'objet de décoration (prédominance du graphisme décoratif), l'architecture.....

■ Une démarche:

- La verbalisation de l' action: pour qu'il y ait apprentissage on doit amener l' enfant à parler de ce qu' il fait. L' activité réflexive **permet de parler de l' objet.**
- L' élaboration de critères de réalisation et de critères de réussite: comment je m' y prends...c' est réussi si..... Ils sont définis collectivement. On passe de l' activité perceptive à l' activité cognitive.

Les choix pédagogiques:

- Le but de la tâche: découvrir, observer, analyser, tracer, créer des formes. Le graphisme s'inscrit dans un projet réel. Elle a un sens explicite pour l'élève.
- Éléments déclencheurs: reproduction de peinture, photo « la terre vue du ciel », éléments de la nature, album, papier peint, tissus, objets.....musée de la classe.....
- Organisation de la classe: choisie par l'enseignant, elle permet d'atteindre l'objectif, privilégie les échanges entre élèves et l'observation du maître.
- Matériel: Outils: main, pied, doigt, bille, tube, éponge, rouleau, pinceau, coton-tige, paille, voiture, fourchette, papier alu...
Supports: papiers variés de différentes tailles, épaisseurs, textures
Surfaces: grandes, petites, de couleurs variées avec des orientations différentes.

- Découvrir l'inducteur
- Isoler un ou plusieurs signes, les décrire
- Faire réaliser, s'essayer
- Observer les productions et analyser en fonction des critères
- Conserver le signe étudié
- S'entraîner dans divers ateliers,
- Utiliser le signe appris dans de nouvelles situations
- Créer des jeux, manipuler et jouer avec les signes graphiques appris
- Prévoir des situations spécifiques pour les élèves en difficulté
- Penser à la dictée graphique qui permet de structurer dans l'espace et de verbaliser, d'acquérir une fluidité du geste.

Bref !Une grande exigence!!

A VOUS!

- Par groupe de 4 (par cycle), vous allez recevoir, une étape de l'apprentissage (document Eduscol). Vous devez dans cette étape de l'apprentissage proposer des activités variées tout au long du cycle.
- Le signe: la ligne