



ACADÉMIE DE CRÉTEIL

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-et-Marne
Circonscription de Chaumes-en-Brie



**ACADÉMIE
DE CRÉTEIL**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Seine-et-Marne
Circonscription de Chaumes-en-Brie

DU GESTE GRAPHIQUE À LA COPIE

Sommaire

- 1. Une différence entre le dessin, le graphisme et l'écriture**
- 2. La définition du geste graphique**
- 3. Les Textes Officiels**
- 4. Le rôle de l'enseignant**
- 5. Les différentes étapes de l'apprentissage**
- 6. Les variables**
- 7. La progressivité des apprentissages**
- 8. L'évaluation**
- 9. Les outils**

1. Le dessin, le graphisme, l'écriture

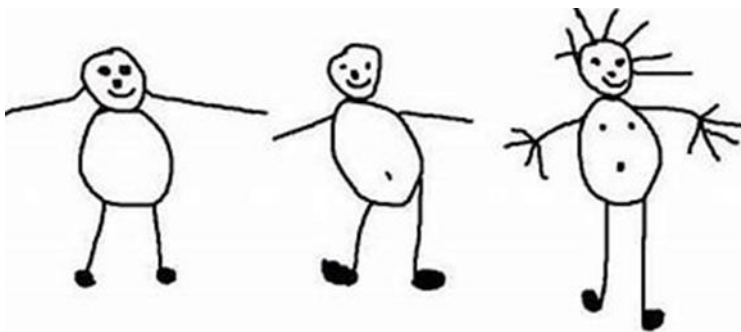


Dessin	Graphisme	Ecriture
Dominante symbolique	Dominante fonctionnelle (perceptivo-motrice)	Dominante sémiotique
Moyen d'expression et de représentation	Etude, reproduction et production de lignes, motifs et formes Exploration d'organisations spatiales, pour construire des habiletés perspectives et motrices	Reproduction puis production de mots, de textes, pour produire du sens et communiquer
Activité expressive enfantine pour traduire des intentions	C'est d'abord une habileté grapho-motrice globale qu'il s'agit de développer pour aider les enfants à passer du geste spontané au geste volontaire puis maîtrisé pour tracer toute forme qu'il aura anticipée	Activité qui a pour visée la production de sens
Les dessins renforcent la construction de soi, le développement de la personnalité	Ces activités utilisent des enchaînements de lignes simples, rectilignes ou courbes, continues ou brisées, qui se structurent parfois en motifs et jouent sur la répétition, l'alternance, les rythmes ou les multiples facettes de la symétrie	L'écriture nécessite un apprentissage spécifique et il revient à l'enseignant de mettre en place de réelles situations d'enseignement de l'écriture.

Le dessin, le graphisme et l'écriture sont de nature graphomotrice. Cependant, ce sont des activités différentes.

L'enseignant doit veiller à rendre lisibles ces différences.
Il ne doit pas y avoir d'ambiguïté.

2. La définition du geste graphique



Etymologiquement, le graphisme se rapporte à l'écriture : « graphein » en grec veut dire « **écrire** ».

Il désigne cependant plus largement la trace d'un **trait**, d'une **ligne**, de **points**, d'**arabesques**.

Le geste graphique désigne **le fait d'exécuter une trace à l'aide d'un outil, un crayon ou tout autre outil scripteur.**

Le geste graphique engage :

- La perception visuelle
- Le geste et le contrôle kinesthésique
- L'anticipation
- La latéralité
- La maturation neuro-motrice
- La maturation psychologique

3. Les Textes Officiels



« Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. (...) Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans des conditions variées. (...) L'enseignant veille alors à expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre, à leur faire comprendre le sens des efforts demandés et à leur faire percevoir les progrès réalisés ».

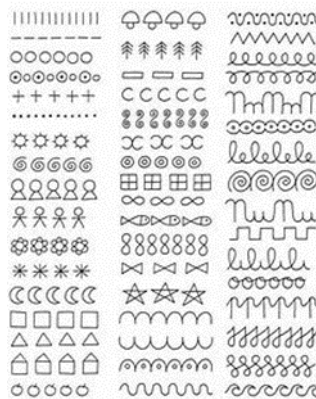
« Il faut plusieurs années aux enfants pour acquérir les multiples habiletés nécessaires à l'écriture manuscrite : utiliser leur regard pour piloter leur main, utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider l'instrument d'écriture (épaule, coude, poignet, doigt), contrôler les tracés, et surtout tracer volontairement des signes abstraits dont ils comprennent qu'il ne s'agit pas de dessins mais de lettres, c'est-à-dire d'éléments d'un code qui transcrit des sons. Les exercices graphiques, qui permettent de s'entraîner aux gestes moteurs, et l'écriture proprement dite sont deux choses différentes. L'enseignant veille à ce qu'elles ne soient pas confondues ».

« **En petite section**, les activités de motricité générale, les activités de motricité fine et les exercices graphiques en habituant les enfants à contrôler et guider leurs gestes par le regard, les entraînent à maîtriser les gestes moteurs qui seront mobilisés dans le dessin et l'écriture cursive, à prendre des repères dans l'espace de la feuille. **En moyenne et grande sections**, ils s'exercent régulièrement à des tâches de motricité fine qui préparent spécifiquement à l'écriture. Ils s'entraînent également aux gestes propres à l'écriture et ils apprennent à adopter une posture confortable, à tenir de façon adaptée l'instrument d'écriture, à gérer l'espace graphique (aller de gauche à droite, maintenir un alignement, etc.). L'enseignant varie les modèles et accorde du temps aux démonstrations qui permettent l'apprentissage de leur reproduction ».

« Les enfants doivent avoir des occasions fréquentes de pratiquer, individuellement et collectivement, dans des situations aux objectifs diversifiés. Ils explorent librement, laissent des traces spontanées avec les outils qu'ils choisissent ou que l'enseignant leur propose, dans des espaces et des moments dédiés à ces activités. Ils font des essais que les enseignants accueillent positivement. Ils découvrent des matériaux qui suscitent l'exploration de possibilités nouvelles, s'adaptent à une contrainte matérielle. **Tout au long du cycle**, ils s'intéressent aux effets produits, aux résultats d'actions et situent ces effets ou résultats par rapport aux intentions qu'ils avaient ».

« Tout au long du cycle, les enfants rencontrent des graphismes décoratifs issus de traditions culturelles et d'époques variés. Ils constituent des répertoires d'images, de motifs divers où ils puisent pour apprendre à reproduire, assembler, organiser, enchaîner à des fins créatives, mais aussi transformer et inventer dans des compositions. L'activité graphique conduite par l'enseignant entraîne à l'exécution de tracés volontaires, à une observation fine et la discrimination des formes, développent la coordination entre l'œil et la main ainsi qu'une habileté gestuelle diversifiée et adaptée. Ces acquisitions faciliteront la maîtrise des tracés de l'écriture ».

4. Le rôle de l'enseignant



- Guider les élèves
- Solliciter l'exercice moteur
- Souligner les réussites et les difficultés de chacun
- Décrire les procédures
- Faire renouveler les essais
- Accompagner les activités des élèves

- Découvrir
- S'entraîner
- Consolider
- Réinvestir
- Perfectionner

6. Les variables



plus plus x plus plus
pas pas pas pas pas pas
dans dans dans dans
Le chat gris fait le gros
Le gris cerf couche dans le



Outils et outils medium	Medium et couleurs	Supports	Formats et formes du support	Organisations spatiales	Positions relatives des formes entre elles	Trajectoires	Positions de l'élève
Craies. Craies grasses. Pastels. Crayons de couleur. Crayons mine. Fusains. Stylos. Feutres. Bougies. Doigts. Mains. Pinceaux. Brosses. Éponges. Rouleaux. Bouchons. Pots. Objets usuels : pièces de jeux, fourchettes, peignes, cotons-tiges, cure-dents, piques à brochettes, etc... Outils professionnels : spatules, truelles etc... Éléments naturels : plumes, écorces, branches de sapin, brindilles etc...	Gouache. Encres de couleur. Encre de Chine. Eaux teintées (encre de Chine, thé, café, argile...). Mélanges de colle et gouache, colle et sable, colle et farine.	Papiers de toutes sortes : journaux, magazines, papiers calque, kraft, Canson, glacé, recyclé, carbone etc... Matériaux divers : Carton Aluminium Verre Rhodoïd Bois Tissus Terre Galet, ardoise Plâtre Farine Sable Etc. Autres supports : Ardoises Tablettes	Varier le format : du timbre-poste à l'affiche. Varier la forme : carré, rectangle, bande (horizontale ou verticale), rond, ovale, triangle (isocèle ou rectangle), etc... Ajouter des éléments obstacles. Evider une partie.	Disperser sur l'espace graphique. Occuper une partie de la feuille (damiers). En bordure. Tout autour. En rayonnement. Sur une ligne. Aux angles. Recouvrir la feuille (saturation).	Sur Contre A côté Entre deux A l'intérieur A l'extérieur Croisements : Séquents Tangents Concentriques Alternances Rythmes Pavages	Vers le haut Vers le bas Vers la gauche Vers la droite Tracer en oblique Tracer en rotation à droite ou à gauche Joindre deux formes Contourner des obstacles	Assis Debout Accroupi Allongé par terre
						Transformations des formes	Positions du support
						Plus grand Plus petit Plus fin Plus épais Allonger, étirer...	Vertical Oblique Horizontal

7. La progressivité des apprentissages



PROGRESSIVITE DES APPRENTISSAGES GRAPHIQUES		
PETITE SECTION	MOYENNE SECTION	GRANDE SECTION
Le geste doit être ample et dans toutes les directions. Peu à peu, le mouvement doit être contrôlé.	Il s'agit pour les élèves de contrôler la trace, d'orienter le geste pour produire des formes nettement définies.	L'enfant dispose d'une maîtrise motrice. Grâce aux coordinations motrices de plus en plus abouties, les graphismes se régulent en taille, en alignement.

TRACÉS ATTENDUS		
PETITE SECTION	MOYENNE SECTION	GRANDE SECTION
Vers 3 ans, l'élève peut produire des lignes discontinues, des lignes ondulées plutôt irrégulières, puis des lignes droites encore malhabiles horizontales ou verticales. Les élèves tracent des cercles, des spirales	On note un certain perfectionnement dans le tracé des lignes droites ou ondulées. Les angles des lignes brisées sont plus aigus. La spirale est mieux maîtrisée. Les boucles s'effectuent dans les deux sens.	On note le développement de la précision, de la régularité et de la fermeté pour le tracé des lignes, des formes et des motifs. Les symétries peuvent être exploitées, comme les pavages, les algorithmes.

8. L'évaluation



L'évaluation doit être positive.

➡ Le rôle de l'enseignant est déterminant : il montre, il guide, il encourage, valorise... et met en évidence les progrès réalisés.

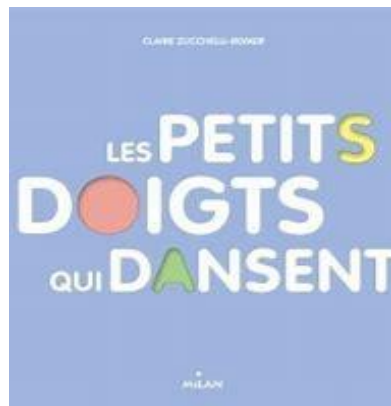
Δ! Il faut être attentif à la tenue des outils!

9. Les outils



Selon le document intitulé *Pour une scolarisation réussie des tout-petits*, « Le rôle de l'école réside d'abord dans l'accompagnement d'une maturation de l'activité visio-motrice qui évolue d'autant mieux qu'elle trouve de nombreuses occasions de s'exercer. **On ne doit pas oublier de muscler la paume de la main** (frappés de mains, jeux de balles et de petits sacs de sable, etc.), **d'assouplir et d'affiner la motricité des différents segments des doigts**. De multiples jeux impliquant la préhension y concourent : jeux d'eau (remplir, transvaser, vider), jeux de construction (empiler, emboîter, assembler, accrocher), jeux avec du papier (déchiqueter, découper, coller), avec des matériaux de type pâte à modeler (triturer, malaxer, modeler, laisser des empreintes), jeux de doigts accompagnant les comptines, etc. La mobilité et l'agilité de la main et des doigts dépendent, évidemment, de l'exercice d'une motricité plus globale qui procède du corps complet au tronc puis au bras, de l'avant-bras au poignet, etc. ».

Les albums à manipuler :



Les comptines :



LES COMPTINES DE LA CLASSE



La gymnastique des doigts :

Avant d'écrire 

Entraîne-toi chaque jour à la **gym des doigts**.



Le petit soldat 

L'index et le majeur sont bien raides, puis ils se plient chacun à son tour.
Une, deux, une deux !



Le gratte-gratte 

Pose le poignet bien à plat, la main en poing. Gratte la table avec l'index, puis le majeur.
Chacun son tour !



Le piano plat 

Pose la main bien à plat et soulève chaque doigt, un par un, sans bouger les autres.
Pas facile de lever l'annulaire !



La marche 

Fais marcher tes doigts : d'abord en avant, puis en arrière.
Pre bien les « genoux » des doigts !



La gymnastique des doigts :



Des ressources :

