

DU GRAPHISME A L'ECRITURE

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

M T Zerbato Poudou

DU GRAPHISME A L'ECRITURE

- 1 L'évolution dans les programmes
- 2 le graphisme sert-il à écrire?
- 3 les étapes dans la construction du geste graphique
- 4 Pour enseigner le graphisme...
- 5 mise en situation

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.

- **En 2008:« Apprendre les gestes d'écriture »**

L'entrée dans l'écriture s'appuie sur les compétences développées par les activités graphiques mais requiert aussi des compétences particulières de perception des caractéristiques des lettres.

EN 2015: Un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive : des exercices graphiques

Il faut plusieurs années aux enfants pour acquérir les multiples habiletés nécessaires à l'écriture : 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, doigts), contrôler les tracés, et surtout tracer volontairement des signes abstraits :des lettres.

L'écriture et le graphisme sont deux activités distinctes.

UNE EVOLUTION DANS LES PROGRAMMES

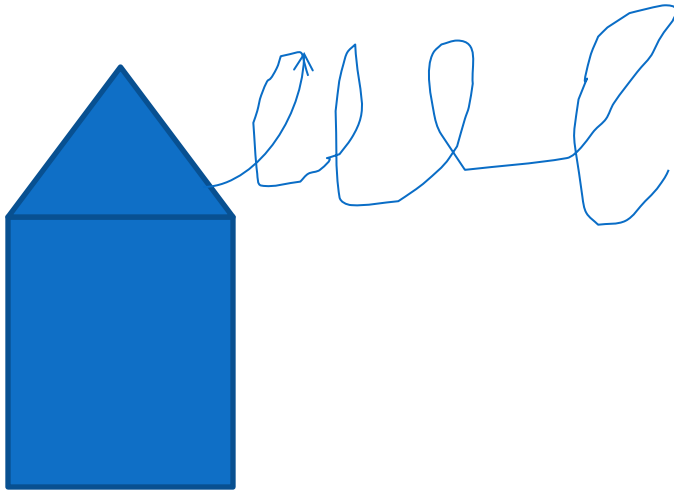
Resources Eduscol Graphisme et écriture

Les exercices graphiques: un entraînement nécessaire avant de pratiquer l'écriture cursive/ Ils permettent de le développement de fonctions nécessaires à la maîtrise de toute activité grapho-motrice (dessins, reproductions de différentes formes, trajectoires, l'écriture des lettres et des nombres)/

- Les apprentissages graphiques ont pour principal objectif le développement de l'activité perceptive, l'éducation de la motricité fine, l'exploration d'une multitude d'organisations spatiales.

Le graphisme sert-il à écrire?

- « Le graphisme aide à ce que la main devienne habile et il est très difficile de transférer les acquis du graphisme à l'écriture. » MT ZP



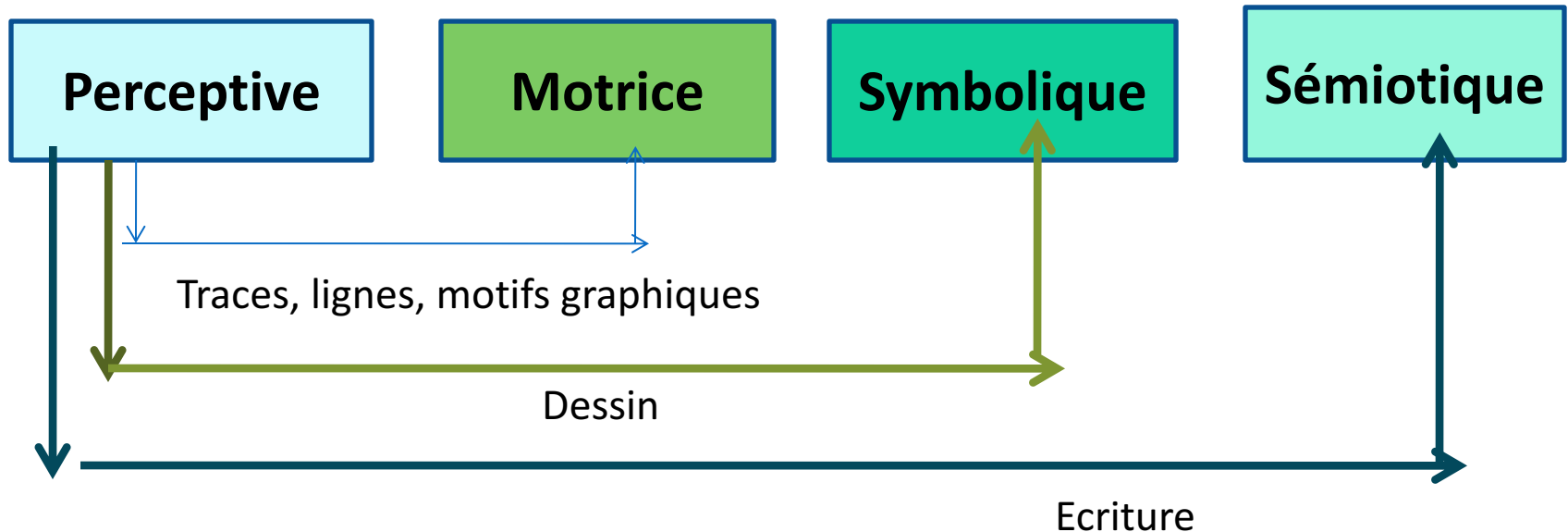
- Dessin d'enfant représentant des boucles pour représenter la fumée qui sort de la cheminée

Le graphisme sert-il à écrire?

- 1 Le rapport au savoir:
- Faire des boucles, c'est le même mouvement que l'on demande en écriture: translation de la main, rotation, coordination. Or la difficulté en écriture ne se situe pas dans la formation des lettres mais dans la liaison des lettres.
- Il est donc important de s'intéresser
 - comment présenter ces objets de savoir aux enfants.
 - Comment mettre en scène ces savoirs?
 - Comment les faire comprendre aux élèves?

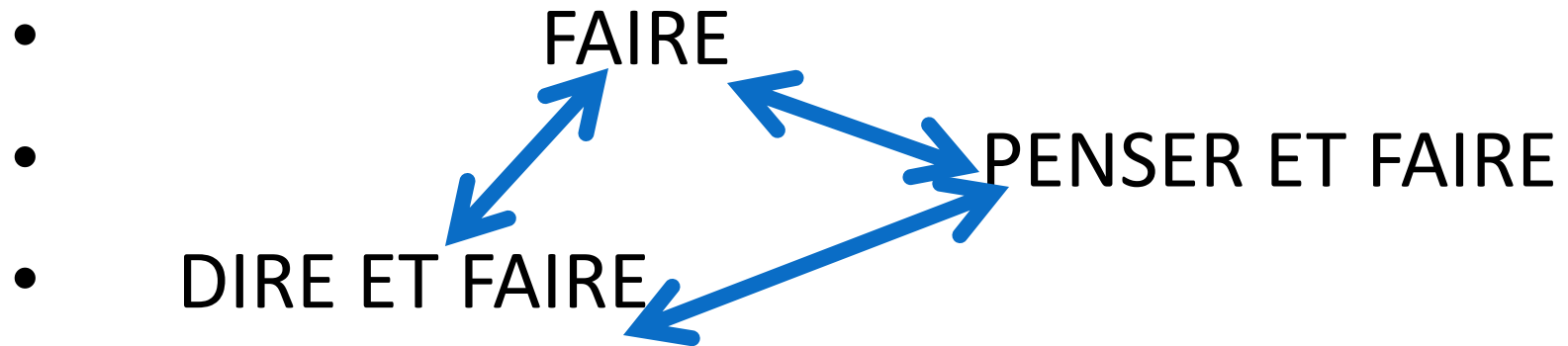
Le graphisme sert-il à écrire?

- 2 Le rapport aux activités:
- Il s'agit de ce que les enfants pensent qu'ils sont en train de faire lorsqu'ils font quelque chose : (faire les écailles du poisson)
- 3 des fonctions différentes :



Le graphisme set-il à écrire?

- Des niveaux d'apprentissage en interaction



- 4 les différentes étapes dans la construction du geste graphique:

La conquête du mouvement en PS	La conquête de la forme en MS	La conquête de la direction en GS
<p>L'enfant n'a rien voulu représenter, le « qu'est-ce que c'est » n'a pas de sens. C'est le répertoire moteur qui est en jeu</p> <p>Ce qu'il importe d'observer, c'est le geste plus que le produit: le travail de l'enseignant est plus dans l'observation que dans la conception du modèle</p>	<p>Sur le plan moteur, le contrôle est désormais permanent:</p> <ul style="list-style-type: none">-le mouvement est distal-l'œil guide le geste-l'enfant est capable d'anticipation visuelle et de contrôle par rapport à un, des repères extérieurs-Les tracés sont « parlés »-Ils se développent dans 2 domaines:<ul style="list-style-type: none">les graphismes et les dessins.	

3 GRANDES ETAPES DANS LA CONSTRUCTION DU GESTE GRAPHIQUE

- Étape 1: conquête du mouvement PS
- Étape 2: conquête de la forme MS
- Étape 3: conquête de la direction GS

La construction du geste graphique: des repères

- Avant 3 ans: pleine main, gestes amples, exploration des surfaces, création de formes aléatoires
- 3 ans apparition de la double rotation
- 4ans mobilisation des segments les plus utiles des bras permettant la maîtrise du poignet
- 5/6 ans pince entre 3 doigts pour manipuler finement les outils courants.

Au commencement était... la trace



- Les premières productions sont fortuites
- Non contrôlées par l'oeil
- Gestes amples
- Prise palmaire
- Gestes homolatéraux
- Partant de l'épaule

GESTES HOMOLATERAUX

2 axes de rotation autour de l'épaule

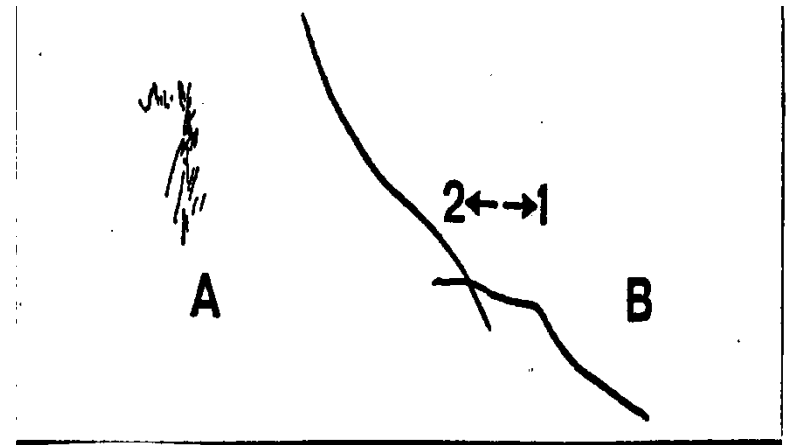
- Axe vertical: tracés horizontaux
- Axe horizontal: tracés verticaux

C'est l'épaule qui guide le mouvement

Une autre conquête: l'entrée en action du muscle fléchisseur du pouce

Entre 2 et 3 ans, la maturation proximo-distale conduit à l'entrée en fonction du muscle fléchisseur du pouce.

Elle permet l'apparition de tracés morcelés, et miniaturisés



A: morcellement du trait, main droite (2ans, 3 mois)

B: double direction, main droite (2ans, 8 mois)

Les premières conséquences pédagogiques en PS



- L'enfant n'a rien voulu représenter: le « Qu'est-ce que c'est ? » n'a pas de sens
- C'est le répertoire moteur qui est en jeu: travailler sur des modèles ou des injonctions visuelles (« dessine un rond ») n'a que peu d'efficacité
- Ce qu'il importe d'observer, c'est le geste plus que le produit: le travail de l'enseignant est plus dans l'observation que dans la conception du modèle

Vers 3 ans, 3ans 1/2

Dans le registre moteur:

- Extension du contrôle
- Apparition des gestes croisés

D'où, dans le registre représentatif:

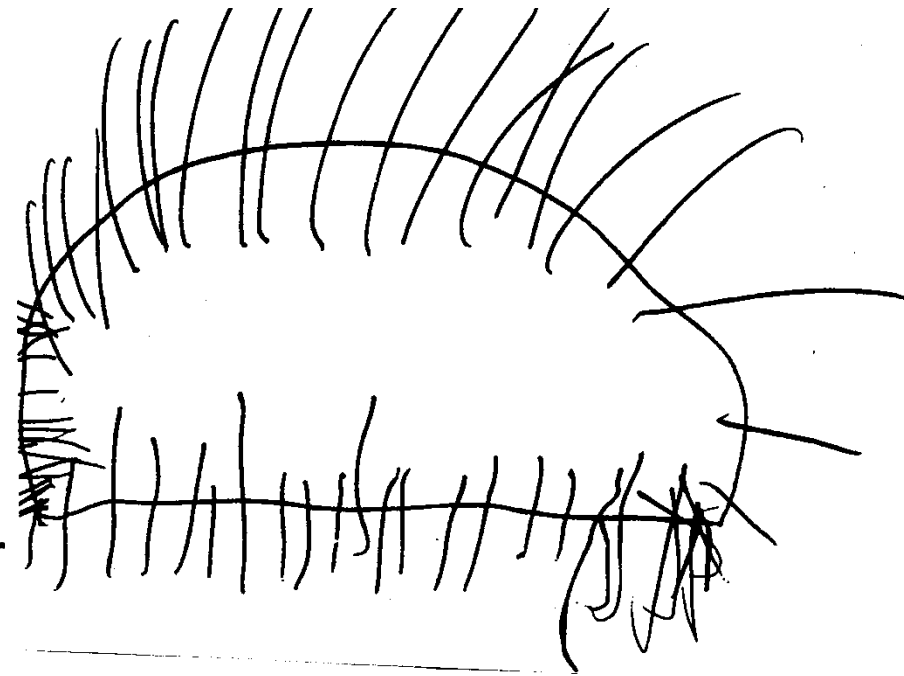
- Figures fermées, figures rayonnantes 
- Apparition des « boucles » 

Du contrôle global aux contrôles simple puis double

La main est guidée par l'œil d'un tracé vers un autre tracé, produit antérieurement.

Ce qui suppose:

- **Contrôle oculo-manuel**
- **Entrée en jeu du fléchisseur du pouce**
- **Freinage du geste**



Guy, 3ans 1 mois

EN MOYENNE SECTION, LA FORME S'EPANOUIT

Sur le plan moteur, le contrôle est désormais **permanent**:

- le mouvement est distal
- l'œil guide le geste
- l'enfant est capable d'anticipation visuelle et de contrôle par rapport à un, des repères extérieurs

Les tracés sont « parlés »

Ils se développent dans 2 domaines:

- les graphismes
- Les dessins

Les courbes de niveau perceptif

La perception progressive du tracé impacte le seul niveau de production moteur.

Apparaissent successivement:

- Le cercle volontairement fermé
- Les épicycloïdes
- Le rectangle et le carré
- La spirale
- Les hybrides
- Les arabesques

Et enfin le dessin de la croix



EN MOYENNE SECTION

Le graphisme prend 2 directions :

- L'exploration, tout azimut, de l'espace sans volonté représentative.... c'est la direction du graphisme
- L'exploration de la figuration et de l'orientation des formes dans l'espace... c'est la direction du dessin

QUELLE ACTION PEDAGOGIQUE ?

1. **Observer:** les sens dominants de courbure, les positions du corps, du coude, de la main, des doigts
2. **Parler:** mettre du langage sur la trace est un facteur de progression avéré
3. Entraîner à la construction d'un **répertoire graphique de base maîtrisé**



PROGRESSIVITE dans les activités graphiques

- **2/4ans:** Recherche de l'aisance gestuelle, développer le geste ample dans toutes les directions, passer de l'aléatoire à une intention, saisir et manipuler correctement différents outils.

- **4/6 ans**

Moyenne section :contrôler la trace, orienter le geste pour produire et reproduire des formes définies ;

Grande section: utiliser des formes selon une intention en variant les organisations spatiales: répéter, agrandir, réduire, détourner, reproduire en symétrie.....Graphisme décoratif et création graphique.

QU'EST-CE QUE LE REPERTOIRE DE BASE ?

- Notion controversée selon les auteurs
- Ce qu'il est indispensable de maîtriser pour pouvoir entrer dans l'écriture
- Ce qui se dégage:
 - Trait
 - Boucle
 - Rond
 - Coupe ou vague
 - Pont
 - Croix
- A relativiser car ce qui importe c'est la conquête de la cursivité

Nature des activités à mettre en oeuvre

Graphisme libre :

- Quotidien
- Dans toutes les sections
- Peut se nourrir, librement, des répertoires graphiques, référencier, dictionnaires et abécédaires de la classe
- Permet de travailler les phases 1, 4 et 5 du processus d'apprentissage

Bref rappel des étapes du processus d'apprentissage

- 1: exploration, découverte
- 2: enseignement du geste (l'enseignant montre)
- 3: structuration (l'élève s'exerce à reproduire)
- 4: réinvestissement (la production est réalisée spontanément dans un contexte identique ou similaire) situations variées
- 5: transfert (le geste, la capacité est mobilisé(e) dans un contexte différent), proposer des situations de transformation de formes.

Qu'entendre par « graphisme dirigé »

- Existence d'un objectif de production
- Existence d'un objectif de processus
- En lien avec une progression
- En référence au niveau de performance de l'élève
- Dirigé par l'enseignant au niveau de l'objectif, du contenu, du guidage par le choix du modèle (kinesthésique, cinétique..)
- La « direction » suppose la présence effective de l'enseignant auprès de chaque élève au moins 1 fois par semaine
- Le « guidage » peut être **ensuite** assuré par un autre personnel, ou un exercice

Nature des activités à mettre en œuvre (suite)

Graphisme semi dirigé:

- **Quotidien en MS et GS**
- **Propose des situations d'entraînement autonome:**
 - **Pistes graphiques (aimantées, transparents..)**
 - **Abécédaires à toucher**
 - **Répertoire graphique**

Faire varier le curseur

En MS

2 types d'activités graphiques:

- **Graphisme décoratif, esthétique, géométrique**
- **Graphisme en lien avec le répertoire de base**

En GS

2 types de gestes graphiques:

- **Graphisme en lien avec le répertoire de base et le mouvement cursif**
- **Écriture de mots et lettres**

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.

Pour enseigner le graphisme

- 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...)

Pour enseigner le graphisme

- **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.....

Pour enseigner le graphisme

- 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.

Pour enseigner le graphisme

- 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. Elle est un outil.
- 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.

POUR ENSEIGNER LE GRAPHISME

- 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.
- Une grande exigence!!