

UNE DEMARCHE



D'UN SIGNÉ GRAPHIQUE



OBJECTIF :

Faire passer progressivement l'enfant d'une activité graphique spontanée à une activité graphique contrôlée le préparant à l'écriture cursive.

COMPÉTENCE :

L'enfant doit pouvoir reproduire des modèles, des formes selon des trajectoires rigoureusement définies.

CHOIX PÉDAGOGIQUES :

L'éducation du geste graphique s'inscrit dans un projet réel, dans une situation de communication. Elle a un sens. Elle est un outil, jamais une fin en soi.

Exemples:

- ➔ le produit final est connu et nécessite l'apprentissage d'un ou de plusieurs signes,
- ➔ on part d'une découverte plus ou moins spontanée de signes, on les travaille, (situations d'entraînement) puis on les oriente vers une réalisation (réinvestissement) qui prend du sens,
- ➔ ...



Démarche d'apprentissage	Variables
<p>1) Découvrir l'inducteur :</p> <p>ISOLER un ou plusieurs signes graphiques, - les étudier en regroupant tous les enfants face au support graphique pour faire réaliser les premiers essais spontanés, - les décrire par rapport à leur taille, leur orientation, leur rythme et leur trajectoire,</p> <p>STRUCTURER - énoncer les stratégies de reproduction, - construire l'image mentale du signe en le verbalisant, - conserver le signe étudié sur une affiche et/ou dans un classeur qui serviront de référent : mémoire de la classe. Temps : 15 min.</p>	<p>Inducteurs : comptines, albums, thèmes, fêtes, salle de jeux, dessins libres, motricité, papier peint, publicité, musée de la classe, environnement ...</p>
<p>2) S'entraîner en ateliers variés fonctionnant en même temps.</p> <p>L'enseignant est présent dans l'atelier où l'enfant réalise le signe pour la première fois.</p> <p>Temps : 30 mn.</p>	<p>Outils : doigt, main, bille, tube, éponge, rouleau, brosse, pinceau, feutre, stylo, craie, coton-tige, paille, plume, arrosoir, effaceur ...</p> <p>Supports : papier de différentes épaisseurs, de tailles différentes, carton, tableau noir, véléda, sable, macadam, rhodoïd, aluminium ...</p> <p>Matières : peinture, colorex, encre de Chine, drawing-gum, carbone ...</p> <p>Surfaces : grandes et petites, de formes variées.</p>
<p>3) Mettre en place des situations d'aide spécifique pour les enfants n'arrivant pas à une maîtrise suffisante du signe suite à l'entraînement. L'analyse des productions et l'observation permettent un recensement des erreurs et difficultés principales.</p>	<p>Remarques : la classe est divisée en deux groupes: ceux qui réussissent et qui passent à l'étape 4 et les autres qui sont en situation d'aide. Certains enfants n'auront pas l'occasion de passer les étapes 4 et 5.</p>

<p>4) Utiliser le signe appris dans des situations nouvelles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • combiner des éléments graphiques, • agir : <ul style="list-style-type: none"> ➔ sur les mots : grand, petit, épais, mince, ➔ sur la quantité, ➔ sur les supports : forme, matière, configuration, ➔ sur les outils, ➔ sur les techniques, ➔ sur l'espace : autour de, au milieu de, dans les coins, • ajouter des éléments découpés,
<p>5) Réinvestir</p> <p>La difficulté n'est pas désignée, L'activité est différée dans le temps, La situation est différente de celle de l'apprentissage, L'utilisation de référents est encouragée.</p>	

Une telle démarche implique une cohérence pédagogique, elle est applicable dans toutes les disciplines.



Exemple de mise en œuvre de la démarche d'apprentissage.

(Fin petite section / MS / GS)

JOUR1 : phases 1+2 : durée approximative : 45 minutes

A Préparation matérielle de la classe

Le coin regroupement pour asseoir tous les enfants face au tableau noir

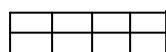
Les ateliers (exemple pour 24 enfants) :

- 2 ateliers en autonomie A et B , groupes de tables pour 8 enfants (ils deviendront progressivement ateliers d'entraînement)
- 1 atelier apprentissage : 1 groupe de tables pour 8 enfants avec la présence de l'enseignant.
- 2 ateliers d'entraînement : coin peinture au chevalet, 4 enfants
piste graphique 'velleda' ou tableau noir, 4 enfants

Le matériel est prêt sur les tables. Au moment venu, l'ATSEM saura transformer rapidement les ateliers «en autonomie» en ateliers «d'entraînement» au fur et à mesure du roulement des enfants.

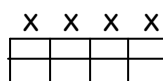
Autonomie

x x x x



A

x x x x

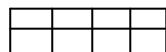


B

x x x x

Apprentissage

x x x x



Enseignant

x x x x

Entraînement

x x



Coin peinture
(chevalets)

x x



Piste murale
graphique

B Déroulement de la séquence

- phase 1 : durée 15 minutes : découvrir, isoler, structurer le signe collectivement coin regroupement
- phase 2 : durée 30 minutes : apprentissage et entraînement

Remarque préliminaire : il est capital qu'aucun enfant ne commence l'entraînement avant d'être passé à l'atelier d'apprentissage pris en charge par l'enseignant. Celui-ci vérifie particulièrement la posture de l'enfant, la préhension de l'outil, la position du support, la trajectoire.

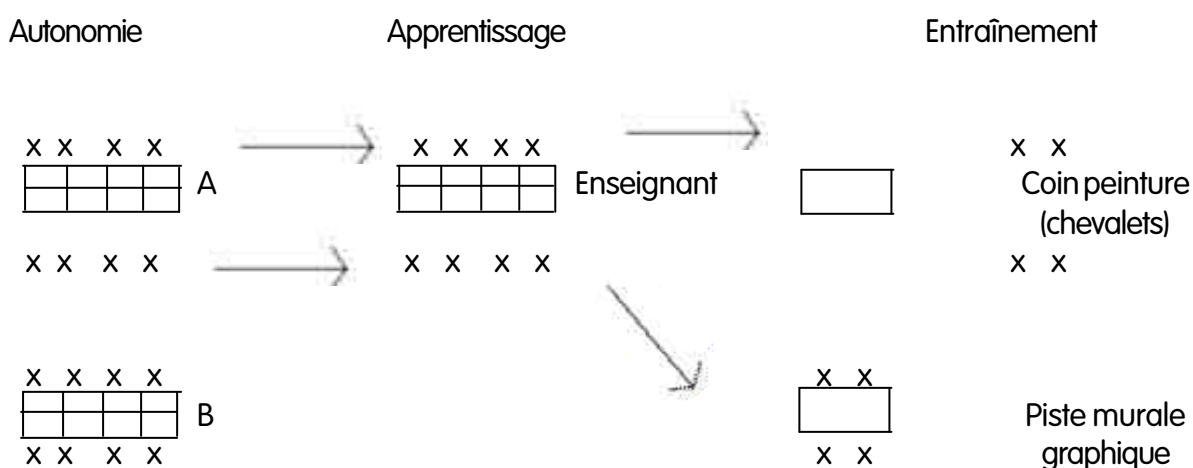
Exemple d'organisation de la phase 2

5 à 10 minutes : - deux ateliers «autonomie» A et B 16 enfants (idées : voir en fin du document)

- un atelier " apprentissage " 8 enfants et l'enseignant
support : feuille A3
outil scripteur : gros feutre

Au fur et à mesure que l'enfant sait reproduire le signe, il se dirige vers les ateliers d'entraînement dans lesquels il peut travailler à son rythme. Il est immédiatement remplacé par un enfant venant d'un atelier en autonomie.

- deux ateliers «d'entraînement» :
 - coin peinture : 4 enfants
support : feuille très grand format
outil scripteur : pinceaux, brosses
plan vertical
 - piste graphique : 4 enfants
outil scripteur : feutres ou craies
plan vertical
possibilité de travailler à plusieurs et en déplacement



Au bout de 10 minutes : A et B deviennent progressivement 2 ateliers d'entraînement supplémentaires A' et B'

Exemple :

· A' : support feuille A3

Outil scripteur : coton tige

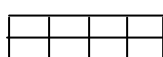
Matière : colorex ou encre de chine ou drawing-gum

· B' : support feuille A4

Outil scripteur : feutres fins, stylos à bille

Entraînement

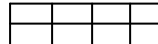
X X X X



A'

X X X X

X X X X

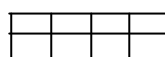


B'

X X X X

Apprentissage

X X X X



Enseignant

X X X X

Entraînement

X X



X X

X X



X X

JOUR 2 : durée 30 minutes

- Atelier d'aide pour les enfants éprouvant des difficultés pour réaliser le signe
- Atelier permettant d'utiliser le signe dans des situations nouvelles et variées pour arriver à une maîtrise.

Exemples d'ateliers en autonomie ayant un lien avec le graphisme :

- préparer des fonds au colorex avec rouleaux, éponges ...
- dessins libres en utilisant des signes choisis dans le référent
- proposer une image publicitaire, y trouver un signe graphique, le réaliser
- coller au centre d'une feuille un morceau de tissu, de papier peint, de papier cadeau ... l'enfant continue, prolonge les tracés
- plier régulièrement ou irrégulièrement une feuille, la décorer en tenant compte des traces obtenues
- même démarche avec une feuille trouée
- ...

Autres exemples :

- jeux sensoriels pour développer la motricité globale de l'enfant, sa motricité fine, le contrôle visuel des traces...
- coin écrivain
- jeux au coin livres (puzzle, loto, pages encollées..)
- ...