

LES ACTIVITÉS GRAPHIQUES

● Des activités qui sollicitent 3 niveaux :

Le niveau moteur

Le geste est la source de l'activité graphique. Le bras, le coude, le poignet sont progressivement mobilisés puis vient la maîtrise de la main et des doigts mobilisés pour la tenue de l'outil, pour la pression exercée et pour le déplacement de l'outil.

Le niveau perceptif

Au départ, l'enfant n'a pas conscience de la relation entre le mouvement et la trace. Quand il perçoit la relation, l'œil va suivre le déplacement et la trace laissée par le geste se modifie. Le mouvement est alors contrôlé au niveau de l'orientation, du sens de rotation, de la vitesse, de la régulation.

Le niveau de la représentation

Des formes sont progressivement découvertes par l'enfant. L'enfant donne du sens à ses productions qui sont alors le reflet des moyens dont il dispose et de l'évolution de son développement.

● Une même gestualité pour des finalités différentes

Le dessin

Il est utilisé pour représenter et exprimer : c'est une représentation imaginaire et créative à partir de formes graphiques.

L'enfant l'utilise de manière privilégiée au service de son désir naturel d'imaginer et de donner forme. Il organise des tracés, des formes pour exprimer des sentiments ou créer des représentations.

Les activités graphiques

Elles sont au service de la construction d'habiletés grapho-motrices : jeux sur les lignes, les couleurs, les formes, vers la production et la reproduction de formes pour développer la perception.

Elles utilisent des lignes rectilignes, courbes, continues ou non et des alternances de couleurs qui se rythment et se structurent en motifs.

Elles ne constituent pas des activités préparatoires à l'écriture au sens strict car il n'y a pas de continuité directe avec l'écriture.

Ce sont des activités décoratives, mais qui peuvent s'appuyer sur une culture très développée dans de nombreuses aires culturelles. Elles sont aussi très présentes dans les arts décoratifs (tissage, poterie, décoration d'objets...).

Le geste d'écrire

L'enfant doit prendre conscience qu'il reproduit des formes de graphisme qui s'organisent selon les règles de l'espace.

Il utilise cette gestualité normée pour communiquer. Il est nécessaire de trouver des situations où cet apprentissage a un sens.

L'écriture est indissociable des apprentissages linguistiques.

C'est une activité graphique qui s'appuie sur le langage.

● Les points communs entre activités graphiques et écriture

- Avoir une position bien adaptée
- Tenir l'outil
- Maîtriser des gestes fins
- Reconnaître et reproduire des formes
- Observer et respecter des repères visuels (des tracés, des trajectoires, des proportions et des rythmes)
- S'orienter dans l'espace
- Comprendre et respecter la consigne
- S'appliquer, être attentif et soigneux
- S'inscrire dans des habitudes de travail

● Les activités graphiques

- Les activités graphiques sollicitent et développent la perception et la motricité. Avec l'acquisition de gestes (mouvements, déplacements et combinaison), ce sont aussi des comportements d'analyse, de comparaison, de mise en mémoire d'une forme, d'ajustement du geste qui se construisent.
- Elles sont proposées et conduites quotidiennement. L'enseignant veille au choix des outils et des supports, pour en varier la qualité, le format et élargir la palette de gestes.
- Les modèles sont choisis dans des répertoires culturels (œuvres ethniques, motifs sur tissus, broderies, mosaïques, poteries) ou dans des motifs observés dans l'environnement ; les possibilités sont nombreuses.

● Des situations variées

- Des situations de découverte active : à partir de supports culturels, l'enseignant enrichit la capacité à observer et la connaissance des élèves.
- Des situations d'apprentissage pour viser l'appropriation d'habiletés : l'enseignant guide ses élèves avec des mots et les amène à rechercher, prendre conscience de leurs gestes, de la façon dont ils tiennent les outils.
- C'est au cours des activités graphiques que l'enseignant observe si l'enfant est droitier ou gaucher. La latéralisation se met en place entre 3 et 6 ans. Quelquefois, la préférence manuelle n'est pas fixée à 6 ans.

● L'importance du langage

Les temps d'activités graphiques doivent permettre un véritable travail d'observation et d'analyse des formes. La pédagogie du graphisme doit être fondée sur l'organisation des actions et la verbalisation : « *Je fais, je dis ce que je fais, je pense ce que je fais* ».

Les activités graphiques sont l'occasion de décrire les signes et de mettre en mots : quadrillages, points, ronds et carrés, spirales et serpentins, ponts et boucles, cannes, escargots, serpents, vagues...

Les consignes permettent de construire un lexique propre aux **actions** (*isoler, reproduire, inventer, compléter, décorer, suivre ...*) et à l'**espace** (*suivre le bord, la ligne, autour de, à partir de, partout, sauf, au milieu, dans les coins, sur la moitié, dessus, entre...*).

● Des principes de progressivité

Découverte et expérimentation en PS

- En PS, des traces diverses, création d'empreintes, recherche de rythmes avec des outils divers : c'est l'occasion pour l'enseignant de décrire, nommer les gestes, les formes...
- L'enseignant introduit une palette d'outils scripteurs. Ces outils de bonne qualité vont aider le développement de la maturité manuelle. Ils sont choisis pour être facilement saisis et manipulés par les enfants et adaptés à la tâche demandée.
- C'est l'aisance gestuelle qui est recherchée : occuper une surface, limiter son geste dans l'espace, contrôler le mouvement, percevoir la trace, commencer à organiser les tracés...

La forme et la reproduction en MS

- A partir d'un répertoire de références, les activités évoluent vers la composition et l'organisation spatiale.
- L'espace graphique est exploré dans sa dimension, son orientation, ses frontières.
- Il se construit par les différents agencements de formes, de lignes, les rythmes d'exécution varient.
- Des consignes sont introduites (entourer, contourner, relier des formes ...)

Trajectoires et signification en GS

- Les enfants vont être amenés à répéter, agrandir, réduire, détourner, reproduire en symétrie, continuer un motif.
- Les échanges verbaux doivent devenir précis et techniques sur les procédures et les résultats (comparaisons de formes, explicitation des agencements et des combinaisons de formes, anticipation du geste à partir d'un modèle complexe nouveau).

● Des outils pour la classe

La boîte à graphismes

Collection de cartes et de reproductions.

La boîte à signes

Répertoire de signes de la classe qui va servir de support à des jeux de société ou être une mémoire et une aide lors des activités. D'autres supports peuvent également servir de référents : les affiches, le livre des ponts, le livre des boucles... où sont classés les signes recensés par les enfants.

La boîte aux tracés

Une boîte contenant des règles, des équerres, des double-décimètres, et des outils scripteurs, des fiches de consignes graphiques... On observe, on commente, on choisit. Selon le signe graphique choisi, il peut s'agir de la boîte à ronds, la boîte à traits...

Le carnet de croquis

C'est la mémoire visuelle de la classe. Chaque enfant vient y dessiner ce qu'il veut, quand il veut. C'est l'occasion de refaire un graphisme, de laisser une trace à l'intention de tous.

La dictée graphique

C'est un atelier pluridisciplinaire qui valorise le langage, l'échange, exige des gestes graphiques précis et met en œuvre des notions d'espace. Par 2, avec des ardoises et des fiches de modèles graphiques. Un des enfants tire une carte et dicte à son camarade le graphisme qu'il doit reproduire. Puis on compare ensemble le résultat obtenu. On va utiliser un vocabulaire de l'espace et du graphisme précis.

● Présenter, montrer, exposer

La mise en valeur des travaux réalisés est importante : elle signifie l'importance et l'intérêt porté au travail réalisé.