

QU'EST-CE QUE LE GRAPHISME ?

On parle de graphisme dès qu'il y a :

- Rencontre d'un outil scripteur avec une surface
- Production de trait, d'empreinte, de signe (figuratif ou non) laissant une trace sur un support quelconque

C'est un acte ludique, gratuit : La main trace – la trace est mémoire – c'est l'aboutissement d'un geste qui a fonction de communication

C'est un acte moteur : mouvement du bras et de la main qui tient l'outil. Cet aspect moteur constitue la genèse du tracé.

C'est un acte perceptif : il faut que l'enfant prenne l'habitude de regarder son tracé tout en contrôlant ses gestes.

C'est ensuite un acte intentionnel, chargé de sens : l'enfant donne un but à ses tracés (créer une forme, imiter un objet ...)

Le Graphisme peut se décliner selon trois composantes :

- Le geste : qui correspond à l'activité motrice
- Le tracé qui correspond à la perception visuelle
- La signification qui correspond au développement de la fonction symbolique

Ces trois composantes marquent les différentes étapes de l'évolution de l'acte graphique au cours de laquelle l'enfant multiplie les expériences et les rencontres qui lui permettront d'exercer une action contrôlée sur le geste et sur l'acte graphique

QU'EST-CE QUE L'ECRITURE ?

L'écriture est le résultat d'un apprentissage qui implique l'assimilation et la reproduction de modèles stricts. L'élève doit apprendre à se conformer aux contraintes d'un code de communication sociale

L'écriture est une activité conventionnelle qui s'articule autour d'une composante gestuelle, d'une composante perceptive, d'une composante cognitive.

Apprendre à écrire c'est aussi découvrir le statut de l'écriture.

L'écriture est le substitut graphique du langage oral.

Ecrire c'est savoir utiliser les outils scripteurs et les supports et savoir reproduire les signes de l'écrit

L'ORGANISATION DE L'ACTIVITE GRAPHIQUE.

L'approche génétique de l'activité graphique :

Pour que l'enfant devienne capable de dessiner et d'apprendre à écrire, il faut :

- Que ses mouvements deviennent plus habiles
- Qu'il prenne l'habitude de regarder son dessin tout en contrôlant ses gestes
- Qu'il donne un but à ses tracés : créer une forme, imiter un objet

Il s'agit là de trois niveaux différents de l'activité :

Le niveau moteur

Le niveau perceptif

Le niveau de la représentation

I/ Le niveau moteur de l'acte graphique

1) Les tracés continus

Ils se caractérisent par une activité graphique non contrôlée. Les mouvements sont impulsifs, rapides, ils s'enregistrent dans l'espace graphique sous forme de tracés continus.



2) Les tracés circulaires :

Ils sont rendus possibles grâce à la coordination de deux mouvements au niveau de l'articulation du bras autour de l'épaule

Balayages : 

Fuseaux :



Fuseaux épaissis :



Ellipses et tracés circulaires :



Le tracé circulaire apparaît vers deux ans (les tracés sont amples).

3) Les autres tracés :

Ensuite apparaissent les tracés miniaturisés, rendus possibles grâce à la maturation du fléchisseur du pouce et à l'articulation autour du poignet qui se débloque ...

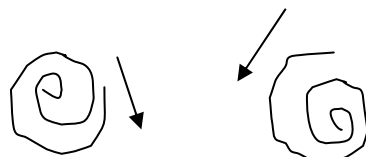
Les tracés sont faits sur place, ils ne sont plus impulsifs, sont exécutés lentement, ils sont morcelés, c'est la période des traces laissées : l'œil suit le déplacement de la main.

Vers deux ans six mois, (TPS ,PS) apparition de courbes plus complexes, boucle issue d'un geste de flexion du poignet ...

Cycloïde allongée : 

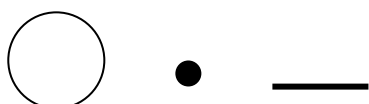


Spirales :



II/ Le niveau perceptif de l'acte graphique

Il y a passage au niveau perceptif dès qu'interfère le contrôle visuel dans cette activité



Cercle, point, segment de droite, voilà le premier alphabet de l'enfant, c'est la période des traces produites, l'œil guide la main : maîtrise du freinage et de la reprise.

III/ Le niveau de représentation

Vers deux ans, les premières verbalisations sont notées pendant l'activité graphique. La trace devient le but de l'activité, elle est interprétée comme l'image de l'objet

2ans ½ - 3 ans réalisme fortuit  Planche à voile

2ans - 4 ans réalisme manqué → « j'ai raté »
(MS)

La production ne correspond pas à l'attente de l'enfant, il recommence sans cesse.

MS - GS réalisme intellectuel l'enfant dessine ce qu'il sait des choses : la transparence, le profil, les rondes rabattues...

CP et + réalisme construit ou scientifique : l'enfant dessine ce qu'il voit des choses, effet de perspective, face cachée de certains objets.

Par des exercices appropriés, mais toujours fonctionnels et inscrits dans des activités significatives et variées puisées dans :

- L'environnement quotidien de l'école et de la classe : paysages dans leur globalité et/ou leurs composants : le bâti, les arbres, les routes...,
- Le domaine des arts : images, reproductions...
- La vie de la classe : référence à une histoire, un objet, une émotion, en extérieur, dans la cour ou lors des sorties, etc.... (I.O. p 36 du B.O. spécial n° 1 du 14 fév. 2002), l'enfant améliore la sûreté de ses gestes, apprend à mobiliser plus finement sa main, à mieux tenir les divers instruments scripteurs, à explorer les contraintes des différents supports. Par des jeux variés il explore l'espace graphique et le répertoire des différents tracés.

Références bibliographiques :

- Peindre autrement Y Jenger Nathan
- Les chemins de l'écriture Tavernier Bordas
- Jeux graphiques divertissements graphiques G Calmy Nathan
- Espaces et graphisme G Calmy Nathan
- Fichier graphisme Nathan

LES ACTIVITES GRAPHIQUES A PROPOSER AUX ELEVES

1) Découvrir les outils

Explorer

- les formes et formats variés
- les supports variés
- les matériaux et matières
- les plans de travail

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">- manipuler- travail de la préhension- pression selon les outils |
|--|

Tracer avec les outils

Adopter une posture convenable

Expérimenter un tracé

- La ligne se promène au hasard
- La ligne rencontre un obstacle : elle le contourne
elle s'arrête
elle saute par dessus
- La ligne se transforme en un autre tracé

2) Choisir l'outil adapté à la tâche et au support (maîtriser son tonus musculaire en vue du geste efficace)

3) Suivre

- un contour
- une trace
- un itinéraire

- une trajectoire

produire une forme identique à un modèle

4) Reproduire

Des lettres, des mots, des chiffres, des signes de ponctuation.

Ecrire en écriture cursive

Respecter les règles de la graphie

Conclusion :

L'école maternelle a la lourde responsabilité d'accompagner l'élève tout au long du chemin qui, des premières traces laissées maladroitement sur une feuille, le conduira vers l'écriture qui est un système très complexe.

C'est une responsabilité mais aussi un plaisir que de participer à cette entrée définitive chez les humains avec en contrepartie le sentiment de rater quelque chose d'important s'il y a difficulté ou échec, d'où là, comme pour le langage, une rigoureuse nécessité d'être attentif à cette mise en place en sachant que chacun a son propre rythme, ses stratégies d'acquisitions et qu'au sein d'une même classe, il peut y avoir de grandes disparités.

Références dans les nouveaux programmes : B.O. spécial n° 1 du 14 fév. 2002

Graphisme :

CI : p 23 – 25

P 36/37

CII : p 47 – 49 , 59 le dessin

P 59 la calligraphie

CIII : p 89 le dessin

Ecriture :

CI : p 23 – 25

CII : p 47 – 49

P 59 la calligraphie

CIII : p 89 la calligraphie