	Principe de progressivité en PS	Compétences attendues en PS	Compétences à travailler en PS	Activités à développer pour répondre à l'hétérogénéité.
G R A P H I S M E	C'est d'abord **l'aisance gestuelle** qui est recherchée : - occuper une surface, - limiter puis préciser son geste dans l'espace, - contrôler le mouvement, - percevoir la trace et commencer à organiser des tracés en passant de l'aléatoire à l'intentionnel, - saisir et manipuler divers instruments traceurs. Au début de l'année, la priorité est donnée à la **découverte et à l'expérimentation commentées** dans des situations variées; c'est l'occasion pour l'enseignant de nommer et décrire les gestes, de décrire et de comparer les formes identifiables. Les enfants s'exercent à : - laisser des traces diverses, - créer des empreintes, - chercher des rythmes avec des outils divers : la main, le pied, les objets à qualité graphique (jeux, jouets, écrous, bouchons, capsules, peignes, éponges taillées, feuilles nervurées, tampons prêts à l'emploi ou fabriqués), les pochoirs, les brosses, les rouleaux... En cours d'année, l'enseignant introduit **une palette d'outils scripteurs de bonne qualité qui vont aider le développement de la maturité manuelle** : crayons de gros calibres, craies, pastels, feutres à large biseau. Ils sont choisis pour être facilement saisis et manipulés par les enfants selon leurs capacités observées et adaptés à la tâche demandée ; trop d'enfants peinent à couvrir	**Imiter des gestes amples dans différentes directions** **Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder.**	- Tenir les outils de manière adaptée. - Tenir son crayon en le pinçant. - Laisser une trace en occupant un espace. - Reproduire une forme simple. - Reproduire un motif simple déjà travaillé avec le maître. - Reproduire un motif nouveau en expliquant sa manière de procéder. - Reproduire n'importe quel motif comportant des formes simples (verticales, horizontales, ronds, boucles, arceaux, spirales) avec un geste juste. - Limiter et orienter le geste en fonction de la surface. - Remplir des espaces limités avec différents outils.	- Développer en motricité l'aisance du membre supérieur et la souplesse des articulations, de l'épaule au poignet. Ex : lancer, rouler, manipuler en variant le matériel (du ballon, au cerceau, au ruban, à la cordelette, à la bille) de la globalité à une motricité fine. - Développer la dextérité et l'indépendance de chacun des doigts : Ex : jeux de doigt, modelage, papier déchiré, froissé, jeu de perles... - Travailler sur la pression, la crispation de la main. Ex : jeux de main à partir de comptines (balle en mousse, malaxer, pétrir, presser...) - Tenir l'outil scripteur, « la pince » du pouce et de l'index reposant sur le majeur. - Varier les outils. Ex : doigt, main, bille, éponge... gros puis petit feutre, crayons de couleurs, craies, pinceau ... -Adapter les outils à la taille de la main et à l'habilité de l'enfant - Respecter la progression personnelle de chacun. Ex : de la prise palmaire à « la pince », ne pas introduire trop tôt le crayon, proposer des exercices simples et progressifs. - Proposer des supports variés. Ex : forme, format, épaisseur, matériau, orientation, couleur... - Installer des pistes graphiques qui favorisent l'arrêt du geste, l'occupation de tout l'espace, le respect de l'orientation...
			- Respecter une consigne.	- Croiser son geste, main droite coté gauche et vice versa. - Développer l'observation et l'analyse des tracés réalisés pour mettre en relation le geste et le résultat. - Construire l'image mentale du signe. - Développer la description (taille, orientation, rythme, trajectoire)

	de grandes surfaces avec des feutres dont la pointe fine et écrasée ne laisse qu'une pâle et incertaine empreinte graphique.			
D E S S I N		**Adapter son geste aux contraintes matérielles.** **Représenter un objet, un personnage, réels ou fictifs, le dessin comme moyen d'expression.**	- Représenter un objet ou un personnage, de mieux en mieux (structure reconnaissable), en s'inspirant éventuellement d'une image . - Enumérer les différents éléments de son dessin - Donner du sens à ses productions	- Travailler sur le schéma corporel « le bonhomme » - Travailler sur le dessin d'observation : personnages structurés – animaux – objets. - Faire énumérer les éléments de son dessin. - faire interpréter ce qu'il a dessiné.
E C R I T U R E	Pas de compétences attendues en petite section mais quand l'adulte scripteur commente son geste et donne une signification aux signes qu'il trace sur le papier il permet à l'élève de différencier les activités de graphisme et de dessin de l'écriture. En PS l'élève simule l'écriture, prend conscience de l'acte d'écriture.			

	Principe de progressivité en MS	Compétences attendues en MS	Compétences à travailler en MS	Activités à développer pour répondre à l'hétérogénéité.
G R A P H I S M E	Il s'agit pour les élèves de **parvenir à contrôler la trace**, **d'orienter le geste** pour produire des formes plus nettement définies et géométriques, et pour les reproduire : - le point, - le rond, - la ligne droite horizontale, verticale et oblique, - la ligne courbe, - la ligne enroulée. **À partir *d'un répertoire de référence*, les activités évoluent vers la composition et l'organisation** **spatiale** ; l'espace graphique se construit par les différents agencements de formes et de lignes, les rythmes d'exécution varient. **Des consignes sont introduites** : - entourer, - relier des éléments, - suivre des formes, - contourner… **L'espace graphique est exploré dans sa dimension, son orientation et ses frontières**. Pour aider les enfants à ajuster leurs tracés, il faut proposer aussi des plans verticaux, tableaux, piste graphique (rouleau de papier accroché ou posé sur le sol). Les pochettes transparentes dans lesquelles on glisse des modèles cartonnés avec repères peuvent guider les essais.	**Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture** **Reproduire un motif graphique simple en expliquant sa façon de procéder :**	- Savoir utiliser les crayons, les feutres fins. - Reproduire des formes données : lignes droites, courbes, enroulées. - Tracer des ronds. - Tracer des lignes verticales - Tracer des lignes horizontales - Tracer des lignes obliques - Tracer des vagues et des pointes. - Reproduire des formes avec changements de direction. - Entourer, relier des éléments, étendre, contourner. – Reproduire un motif simple déjà travaillé avec le maître. – Reproduire un motif nouveau en expliquant sa manière de procéder. – Reproduire n'importe quel motif comportant des formes simples (verticales, horizontales, ronds, boucles, arceaux, spirales) avec un geste juste.	- Utiliser l'espace en fonction d'un projet. - Prendre des indices sur une feuilles : haut, bas, droite, gauche., entre, extérieur, intérieur, vide, plein… - Travailler le continu, le discontinu, la rupture, la trajectoire, le rythme… - Développer le geste en recherchant la beauté, l'harmonie des formes, des couleurs, en valorisant la finesse et la régularité des tracés et des motifs. - Emprunter à différentes cultures des motifs graphiques. Ex : Grec, Aborigène, Africain… Produire des formes nouvelles. Ex : juxtaposer, reproduire, combiner des formes, orienter les tracés… - Confectionner un classeur collectif /individuel qui réunit des modèles pour enrichir le répertoire de chacun.. Ex rassembler des motifs pour les étudier et les reproduire à partir de papiers cadeau, papiers peint, tissus, dentelles, cartes postales… - Créer un environnement graphique. Ex : Boites aux tracés, affiches kinesthésiques, dictées graphiques, collections d'images graphiques - Conduire l'élève à se construire une représentation mentale du motif, l'oraliser puis le reproduire. Ex : montrer le motif, le cacher, se le représenter mentalement, interroger les élèves sur leur stratégie de restitution. - Développer la maîtrise de la préhension des outils / Développer la motricité fine. Ex : travailler les gestes moteur en variant les supports, les outils
D E S S I N		**Imiter les dessins stylisés au moyen des tracés** **Représenter un objet, un personnage réels ou fictifs.**	- Représenter un objet ou un personnage, de mieux en mieux (structure reconnaissable), en s'inspirant éventuellement d'une image**.** - Dessiner un bonhomme complet**.** - Colorier sans dépasser.	- Développer les activités qui lient dessin et oralité ; activité d'écriture sous la forme de la dictée à l'adulte. - Concevoir des carnet de croquis…

E C R I T U R E		**- Écrire son prénom en capitales d'imprimerie.**	– Écrire son **<u>prénom</u>** en **capitales d'imprimerie avec le modèle** et sans erreur (lettres formées et non dessinées approximativement).	Développer les compétences de base de l'apprentissage de l'écriture : - latéralisation - compétences motrices - compétences visuo-spatiales et auditives - compétences kinesthésiques *- Développer la gestion de l'espace graphique.* *- Travailler sur l'orientation des lettres et son respect.* *- Varier et adapter pour chacun la taille des lignes. Faire des rails d'écriture.* *- Indiquer le sens de l'écriture et le point de départ de chaque lettre.* *Ex : le jeu du maillet point d'attaque, geste, taper en moins de coup possible.* *Le jeu du ruban, point d'attaque et geste.* *Pratiquer l'encodage gestuel (geste du ruban avec un crayon)* *- Conduire l'élève à réfléchir à ce qu'on mobilise pour arriver à écrire.* *Ex : repérer la ligne, identifier la forme , reproduire, se représenter mentalement l'élément (lettre par lettre, phonème par phonème, dans sa globalité)*
			– Écrire son prénom en **capitales d'imprimerie sans le modèle** (lettres formées).	
			- Respecter le sens d'écriture.	
			- Écrire sur une ligne.	
			- Écrire entre deux lignes, dans les rails.	
		- Copier des mots en capitales d'imprimerie, avec ou sans l'aide de l'enseignant.	- Écrire des **<u>mots</u>** antérieurement copiés sous la conduite du maître, en **capitales d'imprimerie, avec le modèle** et sans erreur (lettres formées et non dessinées approximativement).	

	Principe de progressivité en GS	Compétences attendues en GS	Compétences à travailler en GS	Activités à développer pour répondre à l'hétérogénéité.
G R A P H I S M E	Les élèves sont amenés **à utiliser des formes selon une intention en variant les organisations spatiales** : - Remplissage d'espaces délimités, - rayonnement à partir d'un point ou de plusieurs points. Il s'agit de développer leur capacité à **respecter un rythme, une trajectoire, une frontière en enchaînant les gestes selon une orientation donnée**. L'exploitation des richesses de l'environnement et des contextes culturels les aide dans la reproduction et l'organisation d'éléments perçus pour : - répéter, - agrandir, réduire, - détourner, - reproduire en symétrie, continuer un motif sélectionné. Progressivement, il convient d'aider les enfants à tenir et à **manipuler les outils** proposés, à moduler la pression exercée, de manière continue ou discontinue, à ajuster le geste pour investir la surface selon des mouvements linéaires ou circulaires, à passer d'un format à l'autre et à s'adapter aux contraintes de formats originaux, à **observer les résultats et les effets en fonction des qualités du médium utilisé** (gouache, encres, peinture décolorante…), **en fonction des caractéristiques physiques du support** (lisse, ondulé, transparent, absorbant, mou…). Pour exercer le regard des enfants, on peut **développer les répertoires de signes graphiques, les collections d'images** choisies parce qu'elles présentent des analogies observées avec des productions (illustrations des albums, oeuvres d'artistes, publicités, photocopies et photographies faites à l'école). À ce niveau, les **échanges peuvent devenir précis et techniques sur les procédures et leurs résultats comparés**, les comparaisons de formes, l'explicitation des agencements et combinaisons de formes, l'anticipation du geste à partir d'un modèle complexe nouveau (où commencer ? comment s'y prendre pour…?).	Pratiquer des exercices graphiques conduisant à maîtriser des tracés de base de l'écriture.	Savoir utiliser des stylos à bille, feutres, surligneurs Suivre une trajectoire donnée (respecter une direction, freiner, stopper, revenir en arrière, changer de sens de rotation…) dans un espace délimité. Modifier de formes, enrichir un motif Reproduire un rythme. Aller au bout d'une commande ou d'un projet, soigner la qualité de la réalisation.	Développer les activités graphiques à visées esthétiques. Ex s'entraîner à tracer des ponts, des boucles vers le haut, vers le bas, alterner des grandes et des petites….toutes formes qui constituent les lettres en les attachant. L'importance est d'intégrer les gestes pour parvenir à une automatisation. - Développer la maîtrise des trajectoires, l'organisation dans l'espace feuille… Ex concevoir un tracé en maîtrisant la grandeur souhaitée, faire miniaturiser, agrandir, réduire. Aborder la calligraphie. Ex les alphabets d'ailleurs.

E C R I T U R E		**- Écrire son prénom en lettres cursives.**	- Respecter le sens de l'écriture.	- Faire découvrir le principe alphabétique. Ex : aider à faire le lien entre écriture et conscience phonologique. Ex à partir des prénoms, des jours de la semaine voir ce qui « sonne pareil » et voir si ce sont les mêmes lettres qui permettre d'écrire ce qu'on entend de la même manière. Ex : travailler l'identification des syllabes puis des phonèmes.* Ex : aider à percevoir la valeur de chaque lettre. - Faire percevoir que pour écrire il faut réfléchir. Ex camion, dessin, l'élève trouve le mot à écrire. - Encadrer soigneusement quelques élèves à la fois. - Guider l'élève par la voix. - Faire repérer les erreurs. - Exiger l'orientation des lettres, la précision des tracés. - Faire travailler des groupes de lettres. Faire écrire peu mais bien.
			- Écrire sur une ligne.	
			- Écrire entre deux lignes, dans les rails.	
			– Écrire son prénom en écriture cursive avec le modèle (lettres formées et enchaînées correctement).	
			– Écrire son prénom en écriture cursive sans modèle (lettres formées et enchaînées correctement).	
		- Copier des mots en cursive avec ou sans l'aide de l'enseignant dont les correspondances entre lettres et sons ont été étudiées en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille dans l'axe du bras et en respectant le sens des tracés.	– Écrire des mots antérieurement copiés sous la conduite du maître, en écriture cursive avec le modèle (lettres formées et enchaînées correctement).	
			– Écrire des mots en écriture cursive, avec le modèle seulement (lettres formées et enchaînées correctement).	
		Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet.	- Respecter le sens de l'écriture. - Écrire sur une ligne. - Respecter le sens de rotation - S'approprier les caractères graphiques	

D E S S I N	*Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.*	**- Représenter un objet, un personnage réels ou fictifs.** **- Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, support, matériels)**	- Représenter un objet ou un personnage, de mieux en mieux (structure reconnaissable), en s'inspirant éventuellement d'une image. -faire un dessin figuratif - Colorier de façon uniforme**.**	- Développer le dessin d'observation, conduire les élèves à dessiner ce qu'ils voient et non ce qu'ils savent de l'objet. - Faire observer l'objet à partir de questions très précises, puis le faire dessiner afin d'exercer l'attention, le respect des consignes et la mémoire à court terme. - Représenter un personnage dans différentes positions. - Etablir des rapport entre le réel et le représenté.