



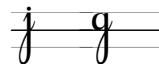
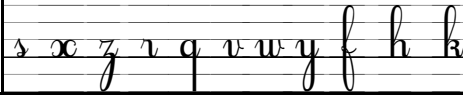


PROPOSITION DE PROGRAMMATION DES COMPÉTENCES EN ÉCRITURE à l'école maternelle

Compétences	Objectifs	Exemples d'activités réalisées en classe	PS1	PS2	MS	GS	
1. Adapter son geste aux contraintes matérielles (outils, supports, matériaux)	Développer la motricité naturelle pour exercer des choix parmi des procédés et des matériaux expérimentés	Jeux de doigts accompagnant des comptines ou des chants	*	*	*	*	
		Jeux d'eau et jeux de sable: remplir, vider, transvaser, visser	*	*			
		visser, dévisser, mouler, démouler, tirer, pousser...	*	*			
		Modelage	*	*	*		
		Déchirer, déchiqueter, découper avec des ciseaux adaptés	*	*	*	*	
		Enfilage de perles	*	*			
			Jeu du croquet (la posture corporelle implique l'attaque du geste en-bas)		*	*	*
	Développer la motricité fine et utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation		Réaliser des compositions diverses (dessins, empreintes, volumes...)	*			
			* de la main ou du doigt	*	*	*	*
			* avec différents outils : coton tige, éponge, rouleau, brosses (PS), pinceau (GS)...	*	*	*	*
		* avec des objets de la classe (jeux d'assemblage, voitures...)	*	*	*		
		A l'aide de peinture, du doigt (l'index) et d'outils divers (la brosse plate, le coton tige...), on travaille trois gestes : POUSSER, TIRER, FREINER.	*	*	*		
2. Avoir un positionnement correct des doigts sur l'outil scripteur et de la main dans l'axe de l'avant-bras Maîtriser les contingences spatiales de l'écriture : Tenue de la ligne Espacements et dimensions Maîtriser la latéralité	Positionnement des doigts	Manipulation et déplacements d'objets, peinture au doigt (index), Eventuellement : ombres chinoises (GS)	*	*	*	*	
	Mobilité des trois doigts (P, I, M)	Coloriage de petites surfaces et jeu de la pelote		*	*	*	
	Mobilité des trois doigts et déplacement de la main	Exercices d'entraînement sur l'ardoise blanche puis sur support papier (jeu des zigzags ou des vagues, ...)			*	*	
	Alignement et espacement	Pratique de divers exercices préparatoires : gestique en salle de jeu et encodage rythmique, alignement et/ou espacement d'objets ou d'enfants (sur une série puis sur deux), reproduction d'une suite itérative, collages de gommettes puis d'étiquettes...	*	*	*	*	
	Associer l'alignement, l'espacement et deux proportions différentes	Reproduction et production d'algorithmes de formes diverses (non alphabétiques) voire encodage rythmique (frappés de la main par exemple)			*	*	
	Reconnaître la droite et la gauche suite à l'encodage kinesthésique	Jeux et encodage mnésique (désigner avec la main droite)	*				
		Reconnaître la main qui agit plus facilement et qui écrit (parfois la gauche)		*	*		
		Reconnaître la gauche et enchaîner des actions par le côté gauche			*	*	
3. Ecrire son prénom ou copier des mots en CAPITALES d'imprimerie avec ou sans l'aide de l'enseignant	Reproduire un signe alphabétique en expliquant sa façon de procéder Se servir des lettres capitales (éventuellement accentuées) comme modèles d'écriture intermédiaires	Les rondes : COQGS La maîtrise du point d'attaque et du sens de rotation du tracé de ces lettres est indispensable (cf. encodage du mouvement associé à la boucle)		*	*	*	
		Les droites : ELFHIT					
		Les obliques : AMNV					
		Les obliques complexes : XYZKW					
		Les lettres combinant des formes droites et arrondies : PRBDUJ					
		Le PRÉNOM				*	
		Quelques mots simples ou un court énoncé en lettres capitales, par exemple : LE MENU DE LUNDI - BONNE FÊTE MAMAN...				*	*

PROPOSITION DE PROGRAMMATION DES COMPÉTENCES EN ÉCRITURE à l'école maternelle

Compétences	Objectifs et compétences	Exemples d'activités réalisées en classe	PS1	PS2	MS	GS	
<p>4.</p> <p>Ecrire des lettres et des mots en</p> <p><u>cursive</u></p> <p>en ayant une tenue correcte de l'instrument, en plaçant sa feuille et en respectant le point d'attaque et la direction des tracés.</p>	<p>Acquérir la connaissance et la maîtrise du geste associé à la forme</p>	<p>Encodage du mouvement associé à la boucle et ses deux dérivées :</p> <p>Encodage du mouvement associé au pont :</p> <p>Exercices d'entraînement au plan vertical suite à l'encodage du mouvement</p>		*	*	*	
		<p>Les BOUCLES</p> <p> e l le elle</p>		*	*		
		<p>Les COUPES</p> <p> i u t</p>				*	*
		<p>Les RONDS</p> <p> c a o d</p>				*	*
		<p>Les PONTS</p> <p> m n ↑</p>					*
		<p>Les jambages (selon progression individualisée en GS)</p> <p> j g</p>					*
		<p>Lettres particulières (GS / CP)</p> <p> s x z r q v w y f h k</p>					
	<p>Ecrire au crayon en respectant les formes de base (le modèle peut évoluer)</p>	<p>Eventuellement le <u>P</u>rénom en cursive (sans lignage)</p> <p>Quelques mots utiles ou un court énoncé (sans lignage)</p>			*	*	
<p>5.</p> <p>Ecrire son prénom ou copier des petits mots simples (avec ou sans l'aide de l'enseignant) en dont les correspondances entre lettres et sons ont été abordées (Programmes 2008 fin GS)</p>	<p>Recopier quelques mots en cursive en respectant une bonne posture et une tenue correcte de l'outil (au crayon puis au stylo sur un support non ligné)</p>	<p>Quelques combinaisons pourvues de sens : (le, elle) suite aux boucles – (il, lui, lit...) suite aux coupes – (cacao) suite aux oves – (me, nu, menu, ma, mal...) suite aux ponts</p>			*	*	
		<p>Un court texte (la date ou les jours de la semaine, un titre, une courte phrase par exemple...) et éventuellement le <u>P</u>rénom</p>				*	
	<p>Respecter les proportions des lettres sur un support ligné au crayon puis au stylo</p>	<p>Ecrire entre deux lignes</p>					*
		<p>Ecrire sur un support seyes (4mm pour un interligne par exemple)</p>					

Alain MORITZ pemf IUFM d'Alsace Animation pédagogique circonscription de COLMAR 28 nov. 07