

éduscol



Ressources maternelle
Graphisme et écriture

Le graphisme à l'école maternelle

Retrouvez eduscol sur :



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, DE
L'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR ET DE
LA RECHERCHE

Septembre 2015

Table des matières

Éléments introductifs	4
Activités graphiques	5
Le geste graphique	6
Les apprentissages graphiques	7
Du geste spontané au geste volontaire puis maîtrisé	7
1. Les différentes étapes de l'apprentissage	8
2. Les supports	14
3. La progressivité des apprentissages	16
4. L'évaluation	17
Annexe : Jouer sur les variables pour un même tracé pour enrichir les situations d'entraînement	18

Éléments introductifs

Il est désormais acquis que le dessin, le graphisme et l'écriture sont des activités différentes tout en ayant un point commun : elles sont de nature grapho-motrice, ce sont des tracés qui nécessitent l'usage d'un outil scripteur et une surface pour les recevoir, très souvent un support de papier.

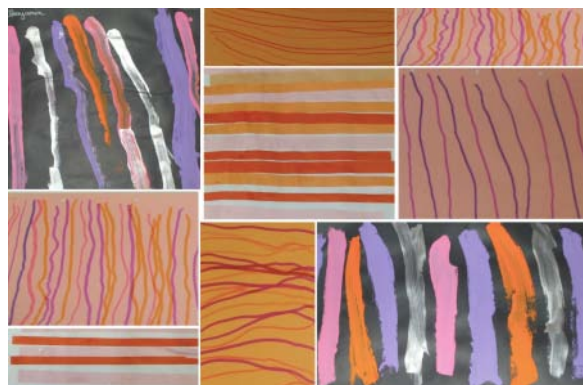
Ces trois activités peuvent éventuellement être présentes en même temps dans les productions des élèves.

Toutes les trois mettent en œuvre la perception et la motricité mais avec à la fois, une intention et une façon de faire différentes, ce qui les rend proches sans que jamais elles ne soient confondues. L'enseignant doit veiller à rendre lisibles ces différences, afin qu'il n'y ait pas d'ambiguïté.

Dessins



Graphismes



Ecritures



Activités graphiques

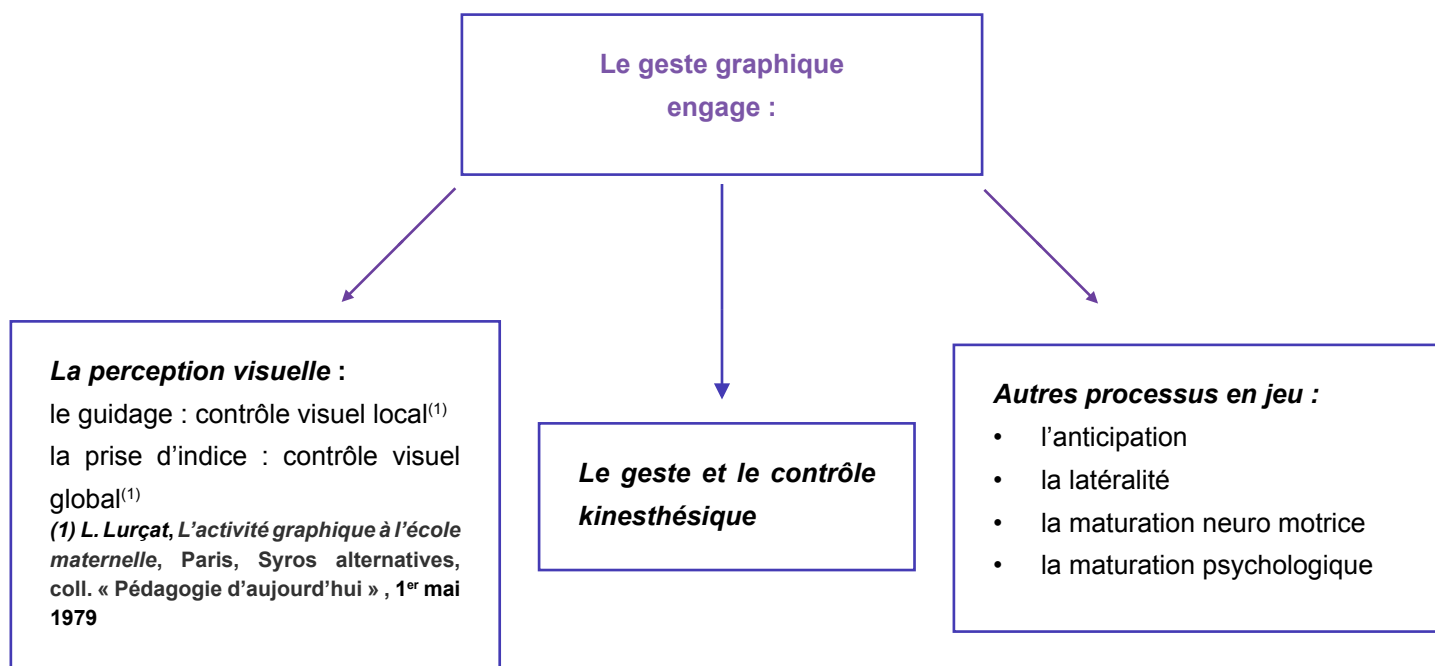
Dessin	Graphisme	Écriture
Dominante symbolique	Dominante fonctionnelle (perceptivo-motrice)	Dominante sémiotique
Moyen d'expression et de représentation.	Étude, reproduction et production de lignes, motifs, et formes, exploration d'organisations spatiales, pour construire des habiletés perceptives et motrices.	Reproduction puis production de mots, de textes selon les codes et les règles de la langue écrite, pour produire du sens et communiquer.
C'est l'activité expressive enfantine par excellence, elle s'appuie sur la production de tracés qui s'organisent pour traduire des intentions.	C'est d'abord une habileté grapho-motrice globale qu'il s'agit de développer pour aider les enfants à passer du geste spontané au geste volontaire puis maîtrisé pour tracer toute forme qu'il aura anticipée. Cette activité n'a pas pour objectif spécifique de former la main de l'enfant à l'écriture.	L'écriture est une activité culturelle, issue d'un héritage historique qui a pour visée la production de sens.
L'école encourage les dessins libres spontanés, qui renforcent chez l'enfant la construction de soi, le développement de la personnalité. Le dessin est souvent une activité ludique et motrice, mais qui construit le rapport entre le geste et la trace. Il a également une fonction de langage, il est langage plastique.	Ces activités utilisent des enchaînements de lignes simples, rectilignes ou courbes, continues ou brisées, qui se structurent parfois en motifs et jouent sur la répétition, l'alternance, les rythmes ou les multiples facettes de la symétrie. Les arts visuels, les arts décoratifs, les objets du patrimoine choisis pour leur richesse graphique, sont des ressources à privilégier. Les répertoires de motifs contribuent à renforcer les références collectives.	L'écriture nécessite un apprentissage spécifique et il revient à l'enseignant de mettre en place de réelles situations d'enseignement de l'écriture. L'élève aura à s'approprier une technique ainsi qu'un objet linguistique aux enjeux scolaires et sociaux. C'est un système qui fait partie du système plus vaste de la langue écrite, laquelle inclut la lecture. Lecture et écriture partagent des éléments d'un même code.
<p>Des activités de graphisme ou de dessin peuvent renvoyer implicitement à des caractéristiques de l'écriture. Elles peuvent concerner des formes, mais aussi des contingences spatiales : rythmes d'espacements, horizontalité de la ligne etc. Leur transfert dans l'écriture ne se réalisera que moyennant un réinvestissement successif d'activité en activité jusqu'à ce que le lien avec l'écriture puisse émerger et être explicité. Le transfert ne peut pas être spontané. Dans tous les cas, les situations d'apprentissage doivent s'inscrire dans un vécu culturel commun et sont préférables aux exercices formels proposés sous forme de fiches.</p>		

Le geste graphique

Ces termes désignent plus précisément le fait d'exécuter une trace à l'aide d'un outil, un crayon ou tout autre outil scripteur. Ce qui suppose d'intégrer dans un geste efficace les propriétés de l'outil, dont la nature peut faciliter ou non la réalisation des tracés.

La maîtrise de la trace s'appuie sur le travail indispensable d'observation et d'analyse des formes découvertes ou proposées, situations où la verbalisation joue un rôle fondamental.

Les trois activités graphiques, dessins, graphismes, écritures, bénéficient de ces différents apports.



Les apprentissages graphiques

Du geste spontané au geste volontaire puis maîtrisé

Apprendre à réaliser des tracés est une activité spécifique à l'école maternelle, à la fois originale et traditionnelle, qui possède ses propres finalités. Elle est en étroite liaison avec les arts visuels et arts plastiques¹, mais aussi avec la connaissance des formes géométriques (références des domaines : « explorer des formes », « représenter l'espace »).

Les apprentissages graphiques ont pour principal objectif le développement de l'activité perceptive, l'éducation de la motricité fine, l'exploration d'une multitude d'organisations spatiales.

Ceci se traduit par la découverte puis la reproduction de toutes sortes de lignes, de formes, de motifs qui se structurent et s'organisent sur différents types de supports.

Au cours de la scolarité, le geste s'affermi, l'inventivité se développe et joue avec les contrastes, les couleurs, les organisations. Grâce aux situations judicieusement choisies et proposées par les enseignants, la production de formes évolue, se diversifie et s'enrichit.

L'habileté gestuelle ainsi acquise est un précieux atout pour aborder des tracés plus normés comme ceux des écritures, l'écriture de mots comme l'écriture de chiffres, sans pour autant conditionner prématurément les gestes aux règles d'usage de ces écritures.

Il est donc très important de veiller au choix des situations d'apprentissage, comme au choix des outils, des supports, des contextes de travail, qui permettent aux élèves d'attribuer une signification à cette activité.

Les apprentissages graphiques s'appuyant principalement sur les activités perceptives et motrices, la trace réalisée n'en est que la conséquence, **le résultat visible**. L'enseignant doit donc penser à choisir la nature des activités graphiques non pas directement en fonction de la forme visée, mais **en fonction des compétences grapho-motrices** qu'il souhaite faire exercer. Son objectif est de veiller au développement des processus qui permettent la réalisation des tracés.

Les élèves se centrant sur le tracé à réaliser, leur objectif prioritaire est de pouvoir reproduire la forme du mieux possible selon les modalités proposées par l'enseignant.

Par ailleurs, le rôle de la **verbalisation** et des interactions demeure essentiel pour solliciter la description ou l'analyse des formes, pour commenter les réalisations et les stratégies observées, pour initier la prise de conscience et anticiper les actions.

¹ Les arts visuels sont d'une grande ressource pour la rencontre avec des œuvres artistiques, sous diverses formes.

Les motifs graphiques dont ils sont parfois porteurs prennent sens dans le contexte de l'œuvre. Lorsque ces motifs sont isolés pour être analysés puis reproduits, parfois transformés, cette activité concerne alors plus particulièrement le domaine des exercices graphiques tels qu'ils sont définis dans ce chapitre.

1. Les différentes étapes de l'apprentissage

Comme pour toute activité, le graphisme nécessite un véritable apprentissage et l'attention de l'enseignant doit porter sur les trois facettes de l'activité:

- la mise au point de gestes élémentaires efficaces,
- l'observation et l'analyse des modèles,
- leur reproduction et, éventuellement, leur détournement.

La phase de découverte reste déterminante, elle stimule l'intérêt des enfants. Par ailleurs, les premières réalisations spontanées doivent rester libres de toute contrainte. C'est ainsi que l'enseignant pourra identifier le niveau d'expertise de chacun, de même que les besoins, et proposer des régulations individuelles et adaptées, c'est-à-dire mettre en œuvre la différenciation pédagogique.

Le rôle de l'enseignant :

Accompagner les activités des élèves par le langage

- Guider les élèves dans leur observation et leur analyse des supports.
- Solliciter l'exercice moteur pour reproduire les formes retenues.
- Conduire l'analyse des productions, souligner les réussites ou les difficultés, les obstacles à surmonter.
- Comparer les procédures de réalisation de chacun.
- Proposer de nouvelles procédures.
- Faire renouveler les essais en respectant la procédure choisie pour réguler les tracés.
- Encourager les élèves à revenir sur des productions, à reproduire, modifier une forme, l'agrandir, la réduire, la détourner...

Points de vigilance :

- Toujours dater les travaux ;
- Réduire drastiquement l'usage de fiches photocopiées² ;
- Retarder l'usage des feutres surtout en petite section ;
- Veiller à mettre en valeur les travaux, mêmes modestes, par un affichage esthétique, par un encadrement, l'ajout de couleurs ;
- Afficher tous les travaux avec l'accord des élèves ;
- Présenter aux parents la continuité de l'apprentissage des formes (constituer l'album de la classe qui évolue au cours de l'année ; présenter des cahiers d'évolution individuels).

Les étapes de l'apprentissage du graphisme décrites ci-dessous essaient de préciser les différentes phases qui permettent d'aller de la découverte des formes à leur appropriation et leur maîtrise.

2 L'utilisation de fiches à photocopier est à modérer dans la mesure où elles proposent des formes stéréotypées qui souvent banalisent l'activité graphique et appauvrissent la créativité. Ces fiches sont éventuellement à réserver, avec parcimonie, aux entraînements ou aux évaluations mais certainement pas aux situations d'apprentissage.

Ces étapes peuvent avoir des durées variables et, bien qu'elles soient hiérarchisées, l'enseignant peut revenir sur certaines, afin de consolider les acquis, de réguler des actions.

Les étapes de l'apprentissage

1. Découvrir

Instaurer des situations motivantes de découverte des formes, lignes ou motifs (dans les dessins libres, dirigés ou dans des [références culturelles](#)): les observer, décrire, reconnaître, comparer.

2. S'entraîner

Procéder avec les élèves à l'**analyse** des productions et proposer de reproduire des formes connues ou choisies.

3. Consolider

Engager la comparaison des **procédures de réalisation** de chacun, essayer celles des autres, choisir la plus pertinente.

Renouveler les essais en respectant la procédure choisie pour réguler.

4. Réinvestir

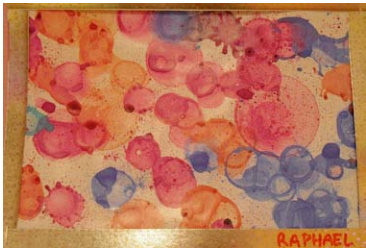

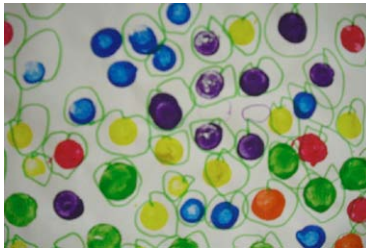
Proposer des **situations** nombreuses **et variées** pour consolider le geste, pour **réinvestir** les acquis, explorer de nouvelles organisations spatiales et compositions.

5. Perfectionner

Proposer des situations de transformations de formes, portant sur des critères définis par l'enseignant (couleurs, positions, taille, etc...)




1.1. Etape 1 : Découvrir

Choisir le support (ou la situation) qui sera source de découverte, si possible en lien avec les projets de classe. Dans tous les cas, rechercher des supports de qualité. L'objectif est que l'élève soit actif, qu'il ne reste pas un simple observateur ou exécutant.

Phase 1	Phase 2	Phase 3
<p>Instaurer des situations de découverte des formes, lignes ou motifs en amenant les enfants à les isoler sur des images, photographies, reproductions d'œuvres ou sur leurs propres productions.</p> 	<p>Commencer par une exploration libre des supports proposés puis introduire des consignes, qui provoquent la curiosité, l'étonnement, qui permettent de cibler certaines parties spécifiques.</p> <p>Pour les guider dans cette découverte, l'enseignant leur propose des caches à déplacer, des loupes pour agrandir ou photocopier en les agrandissant des détails sur les supports.</p> 	<p>Conduire l'analyse conjointe et collective de la (ou des) forme(s) ciblée(s) : descriptions, comparaisons, recherche de mêmes formes dans l'environnement, etc.</p> 




1.2. Etape 2 : S'entraîner

En maternelle, les apprentissages doivent toujours s'ancrer dans l'action concrète, avant de pouvoir se traduire par des exercices plus formalisés. Les enfants doivent être engagés dans des situations où ils ont à faire des choix, à élaborer une réflexion, et non à appliquer ipso facto une consigne ou à reproduire des formes pré établies. Les choix permettent à l'enfant de se situer dans ses apprentissages et son propre parcours.

Phase 1	Phase 2	Phase 3
<p>Reproduire librement : La ou les formes découverte(s) sera(ont) reproduite(s) par chacun dans de nouvelles tâches sur des supports variés, notamment sur des pistes graphiques de grande surface à usage collectif (tableau noir, grands panneaux de papier placés sur un mur ou sur un chevalet...) avec différents outils.</p> 	<p>Constituer un recueil : L'enseignant collecte les formes découvertes par les élèves afin de constituer un répertoire graphique qui s'enrichira au cours du temps par apport d'autres motifs créés par les élèves ou découverts sur des œuvres.</p> 	<p>Renouveler les essais : A partir du recueil de formes issues des temps d'entraînement antérieur pour consolider le geste et les tracés.</p> 

1.3. Etape 3 : Consolider

A ce stade d'apprentissage, il ne s'agit pas de s'approprier le sens de l'écriture (gauche-droite et rotation anti-horaire) mais bien d'explorer les diverses directions. Les règles de l'écrit se travailleront en situation d'écriture, sachant que, la plupart du temps spontanément les élèves privilégient la direction gauche-droite. La rotation anti-horaire dépend souvent de la position de l'enfant face à la surface graphique (assis ou debout) de la taille des tracés et de l'outil. La rotation pour l'écriture va devoir s'acquérir en situation d'écriture, sachant que les deux sens sont nécessaires (rotation anti-horaire pour les lettres rondes, horaire pour les arceaux du m ou n, les lettres s et x, pour les chiffres 3, 2, 5, pour les lettres en capitale B, D, P, R, S).

Phase 1	Phase 2	Phase 3
<p>Adapter Le tracé des formes sera réalisé selon diverses organisations spatiales. Ces répétitions permettent à l'élève de s'approprier la forme dans des situations nouvelles, d'explorer des organisations spatiales différentes : disperser, regrouper, aligner (différentes trajectoires : ligne droite ou sinueuse, ou spiralée), placer tout autour de la feuille, saturer l'espace.</p> <p>Les positions relatives des formes entre elles donnent lieu à un grand nombre d'exercices qui permettent d'automatiser les gestes tout en explorant diverses positions (sur, à côté, à l'intérieur, le long, etc.).</p> 	<p>Transformer Les transformations permettent de se saisir des éléments pérennes des formes. Agrandir ou réduire la forme, réaliser un tracé plus épais ou plus fin nécessite une certaine vigilance pour en conserver les caractéristiques essentielles. Cet exercice se révèle particulièrement intéressant pour la reconnaissance et le tracé de figures géométriques qui ont tendance à n'être acceptées par les élèves que positionnées d'une certaine façon (le carré ou le triangle toujours placés sur leur base, le rectangle disposé sur sa base la plus longue).</p> 	<p>Réguler Le travail sur les trajectoires va permettre de réguler le geste graphique par la prise de conscience de la relation entre le geste et la trace. Il s'agit notamment de varier la trajectoire des lignes vers la droite ou vers la gauche, vers le haut ou vers le bas, ou en oblique, mais aussi de dessiner des motifs dans un sens ou/et dans l'autre (cercles, spirales).</p> 

1.4. Etape 4 : Réinvestir

Les divers tracés exécutés, sur la piste graphique papier ou sur des dessins libres, offrent d'abondants supports à exploiter à tout moment de l'année, soit en y apportant des améliorations pour les enrichir (ce qui peut se faire par groupe de trois ou quatre élèves), soit en découpant certaines parties qui serviront de support pour des exercices individuels ou en groupe.

Enrichir	Décorer	Valoriser
<p>Tout tracé réalisé par les élèves, quel que soit le moment de l'apprentissage, peut être amélioré lors d'une séance ultérieure, même beaucoup plus tard.</p> <p>Cet enrichissement peut se faire de diverses façons (voir tableau des variables).</p>	<p>La décoration est un procédé abondamment utilisé en maternelle, notamment en ce qui concerne les productions plastiques. C'est là une occasion de valoriser non seulement les supports ainsi mis en valeur, mais aussi les graphismes étudiés qui alors révèlent leur fonctionnalité.</p> <p>Ces décorations permettent en outre de conduire les élèves à réguler leurs tracés, à les réduire, à les harmoniser.</p>	<p>Les décorations peuvent répondre à des objectifs esthétiques, mais aussi à des projets plus ambitieux, individuels ou collectifs, au sein de la classe ou au niveau de toute l'école.</p>



Décor réalisé par des élèves de petite section

1.5. Etape 5 : Perfectionner

Le perfectionnement et la systématisation s'effectuent dans des situations qui nécessitent de plus en plus de **précision** et de rigueur, comme dans les exercices à règles (frises, symétries, alternances, pavages) ou dans des tracés minutieux (prélever des formes réduites sur du papier calque...). Repasser sur une forme n'est pas une situation d'apprentissage mais une situation qui requiert une expertise motrice. Ce dispositif n'est pas pertinent en petite section où les élèves doivent assimiler une gestuelle appropriée à la forme choisie.

Combiner	Prélever	Reproduire en miroir
Les jeux graphiques sont basés sur le principe d'une organisation précise (des règles) : une succession de lignes, de formes, de motifs, d'alternances de taille dans un ordre régulier, linéaire la plupart du temps. Ces exercices sont source de régulation motrice.	Le perfectionnement gestuel peut aussi s'exercer lorsque les élèves sont invités à prélever des motifs sur des œuvres, des photographies, à l'aide d'un papier calque ou transparent.	Les symétries sont produites souvent dès la moyenne section de façon aléatoire, dans certaines productions spontanées (ex. : sapins ou nervures de feuilles). Cependant, un travail de symétrie plus complexe, requiert une représentation mentale des organisations spatiales (reproduire selon un axe horizontal ou vertical).

Diaporamas de présentation de démarches : [séquence boucles GS](#) ; [séquence lignes verticales PS](#) ; [Une histoire de lignes à l'école](#)

2. Les supports

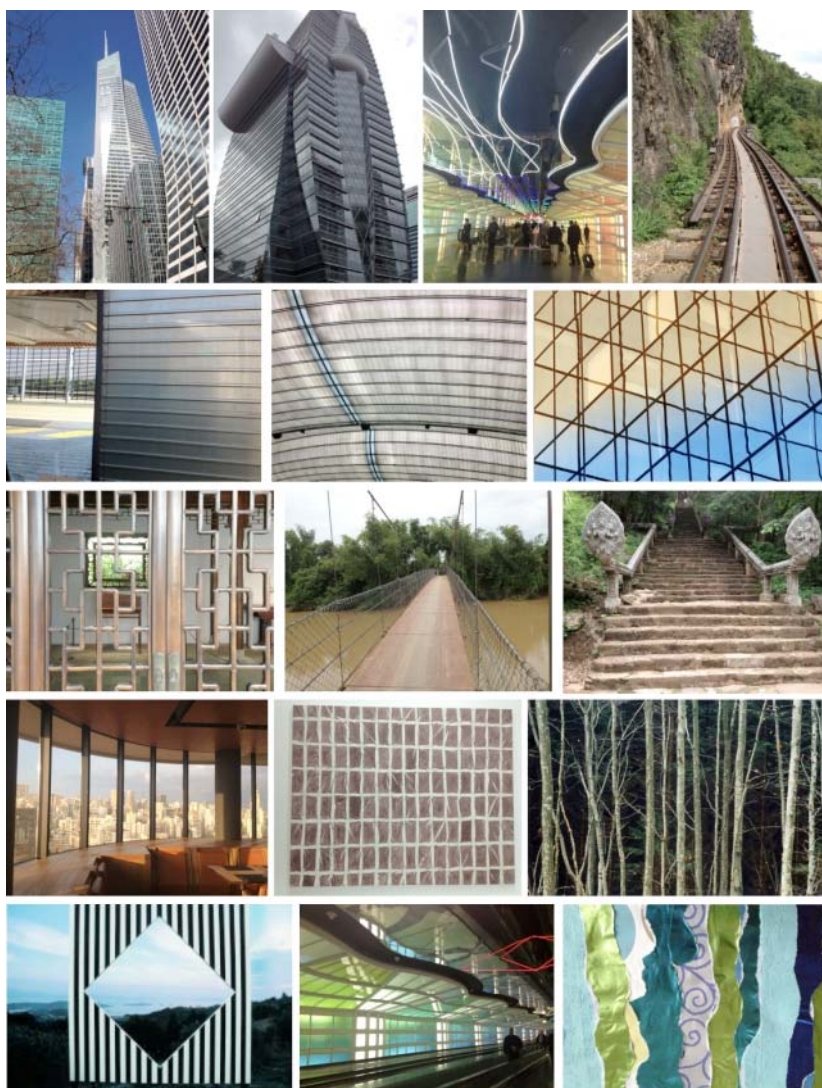
2.1. Les supports culturels

Afin de proposer des exercices graphiques de qualité, il faut créer un contexte spécifique en classe, inscrire les activités dans un projet, veiller aux choix des supports sélectionnés pour leur richesse graphique, pour la présence de lignes et de formes intéressantes à exploiter qui engagent les élèves dans une première rencontre culturelle que, parfois, seule l'école peut instaurer : reproductions d'œuvres artistiques, ethniques, motifs sur tissus, broderies, poteries, mosaïques...

Des liens peuvent être recherchés avec les cultures d'origine des élèves de la classe : les possibilités sont nombreuses.

La réalisation d'un « mur d'images » à partir d'images apportées par les enfants et par l'enseignant est un prétexte intéressant pour regrouper des références culturelles en lien avec les formes et motifs étudiés. Par la manipulation quotidienne de ces images, on passe progressivement d'une perception uniquement sensible à une perception guidée par la connaissance. On est ainsi amené à les classer selon des axes thématiques, plastiques, affectifs... L'objectif est que l'élève soit actif, qu'il ne reste pas un simple observateur ou exécutant.

Exemple de mur d'images sur les lignes :



[Lien vers diaporama des références culturelles](#)

2.2. Introduire des variables

Pour que les élèves puissent s'appropriier la forme étudiée, la répétition *stricto sensu* ne suffit pas, ils doivent manipuler cette forme selon diverses modalités. Le tableau ci-dessous propose les variables qui permettent d'agir sur une même forme. Il suffit de faire varier une seule de ces dimensions pour obtenir une nouvelle activité.



Voir annexe : tableau des variables

Cependant, la motricité graphique dépendra aussi d'autres variables :

- la **position** de l'élève: debout, assis, accroupi... ;
- la **disposition** et la **nature des supports** (vertical, oblique, horizontal, lisse ou rugueux, obstacles, consignes) ;
- les **outils** qu'il manipule (pinceaux, bouchons, crayons, feutres, etc.) et leur qualité ;
- les **points d'appui** : rôle de la deuxième main, rôle du bras qui fait levier, appui du poignet, autonomie des articulations (épaule, coude, poignet, phalanges).

3. La progressivité des apprentissages

Il y a de grandes différences entre le début et la fin de la scolarité en maternelle pour les élèves en termes d'acquisition de connaissances, de comportement, de compréhension du métier d'élève, de maîtrise corporelle. La répartition des enfants selon leur âge dans les différentes sections sert de repère. Il va de soi que la progressivité des enseignements s'adapte à la particularité du public, aux expériences personnelles acquises à l'école ou à la maison. Il en va de même pour les apprentissages graphiques, proposés à tous tout au long de la scolarité maternelle, qui représentent un enjeu majeur pour l'expertise visuelle et grapho-motrice, conditions nécessaires pour accéder à la maîtrise de l'acte d'écriture. Ces apprentissages seront quotidiens. Une évaluation des progrès s'avère indispensable pour mettre en évidence les acquis en liaison avec les activités proposées.

Les objectifs du graphisme diffèrent bien évidemment selon les sections, tout en conservant parfois les mêmes formes étudiées. Le simple tracé d'un cercle par exemple, ou d'une ligne ondulée, démontre le niveau d'expertise atteint et donne des informations sur les objectifs en matière de maîtrise gestuelle, de coordinations, d'investissement de l'espace. La progressivité, aussi bien entre les sections que tout au long de l'année, se doit de prendre en compte le niveau de développement des élèves pour adapter les exigences et le choix des supports aux objectifs.

Progressivité des apprentissages graphiques		
Petite section	Moyenne section	Grande section
Le plus important pour cette section est de développer le geste ample dans toutes les directions : occuper une surface, limiter puis préciser son geste dans l'espace, contrôler le mouvement, percevoir la trace et commencer à organiser des tracés en allant de l'aléatoire à l'intentionnel, saisir et manipuler correctement divers instruments traceurs.	Il s'agit pour les élèves de contrôler la trace, d'orienter le geste pour produire des formes nettement définies. Le perfectionnement du contrôle des gestes permet la production de tracés plus diversifiés et plus précis. L'investissement de l'espace feuille est plus important et l'espace graphique est mieux exploité, les organisations plus conscientes et volontaires. Les graphismes décoratifs prennent de plus en plus d'importance.	L'épanouissement graphique, commencé en moyenne section, se poursuit entre cinq et six ans en grande section. Les graphismes décoratifs dominent la création graphique. En effet, l'enfant dispose alors d'une maîtrise motrice, de capacités perceptives et imaginaires qu'il peut mettre au service de ses réalisations graphiques. Grâce aux coordinations motrices de plus en plus abouties, les graphismes se régulent, en taille, en alignement.

Tracés attendus		
Petite section	Moyenne section	Grande section
<p>Vers trois ans, l'élève peut produire des lignes discontinues, des lignes ondulées plutôt irrégulières, puis des lignes droites encore malhabiles, horizontales (prise d'indices au bord de la feuille) et verticales (mouvement de la main vers soi), des cycloïdes de façon aléatoire (suite de boucles seulement en persévération), des spirales (enroulement limité car elles nécessitent la continuité gestuelle), des cercles. Les crayonnages spontanés donnent de bonnes informations sur le développement des compétences grapho-motrices.</p>	<p>Dès l'âge de quatre ans, on constate le perfectionnement dans le tracé des lignes droites ou ondulées, pour une suite d'arceaux, les angles des lignes brisées sont plus aigus, la spirale est mieux maîtrisée. Le tracé des cycloïdes devient volontaire, les boucles peuvent s'effectuer dans les deux sens, bien qu'irrégulières, comme les tentatives d'arabesques. La croix est d'apparition tardive, le tracé du triangle reste encore délicat.</p>	<p>Ce qui est le plus important à ce niveau, c'est le développement de la précision, de la régularité et de la fermeté pour le tracé des lignes, formes et motifs selon diverses directions, diverses organisations et grandeurs. Les modèles sont intériorisés. La création de motifs et des compositions de motifs, l'enrichissement des tracés, devient un objectif, comme l'alternance de l'amplitude des lignes ondulées, bouclées. Les symétries peuvent être exploitées, de même que les alternances, les pavages, les algorithmes.</p>

Liens vers [repères de progressivité pour PS, MS, GS](#)

4. L'évaluation

Points de vigilance

L'évaluation se doit d'être d'abord formative, elle se fait de manière permanente, en cours de travail, sous forme de rappel des règles, de questionnements, d'explicitations, de démonstrations, etc. Lorsqu'il s'agit de faire un bilan, il est nécessaire de comparer ce qui est comparable :

- mettre en évidence l'évolution entre deux productions, les progrès réalisés, il y en a toujours ;
- énoncer clairement les critères d'évaluation, ce qui permet de dire objectivement ce qui est réussi et ce qui l'est moins (rappel des consignes, des objectifs à atteindre). C'est la production qui est évaluée, non l'élève ;
- éviter les affichages collectifs qui demandent aux élèves de prendre parti sur les productions de tous (danger d'humiliation) ;
- éviter les « smileys » qui réduisent les effets de l'évaluation et apportent une note affective inutile et même dérangeante pour certains ;
- les évaluations bilan étant personnelles à chaque élève, inutile d'en faire un temps collectif ;
- reprendre systématiquement les analyses avec les élèves qui éprouvent encore des difficultés, ou lorsque les tracés se dégradent ; rassurer, apporter l'étayage matériel et langagier nécessaire à l'évolution attendue.

Annexe : Jouer sur les variables pour un même tracé pour enrichir les situations d'entraînement

Outils et outils medium	Medium et couleurs	Supports	Formats et formes du support	Organisations spatiales	Positions relatives des formes entre elles	Trajectoires	Positions de l'élève
<p>Craies. Craies grasses. Pastels. Crayons de couleur. Crayons mine. Fusains. Stylos. Feutres. Bougies. Doigts. Mains. Pinceaux. Brosses. Éponges. Rouleaux. Bouchons. Pots.</p> <p>Objets usuels : pièces de jeux, fourchettes, peignes, cotons-tiges, cure-dents, piques à brochettes, etc...</p> <p>Outils professionnels : spatules, truelles etc...</p> <p>Éléments naturels : plumes, écorces, branches de sapin, brindilles etc...</p>	<p>Gouache. Encres de couleur. Encre de Chine. Eaux teintées (encre de Chine, thé, café, argile...).</p> <p>Mélanges de colle et gouache. colle et sable, colle et farine.</p>	<p>Papiers de toutes sortes : journaux, magazines, papiers calque, kraft, Canson, glacé, recyclé, carbone etc...</p> <p>Matériaux divers : Carton Aluminium Verre Rhodoïd Bois Tissus Terre Galet, ardoise Plâtre Farine Sable Etc.</p> <p>Autres supports : Ardoises Tablettes</p>	<p>Varié le format : du timbre-poste à l'affiche. Varié la forme : carré, rectangle, bande (horizontale ou verticale), rond, ovale, triangle (isocèle ou rectangle), etc...</p> <p>Ajouter des éléments obstacles. Evider une partie.</p>	<p>Disperser sur l'espace graphique. Occuper une partie de la feuille (damiers). En bordure. Tout autour. En rayonnement. Sur une ligne. Aux angles. Recouvrir la feuille (saturation).</p>	<p>Sur Contre A côté Entre deux A l'intérieur A l'extérieur Croisements : Séquents Tangents Concentriques Alternances Rythmes Pavages</p>	<p>Vers le haut Vers le bas Vers la gauche Vers la droite Tracer en oblique Tracer en rotation à droite ou à gauche Joindre deux formes Contourner des obstacles</p>	<p>Assis Debout Accroupi Allongé par terre</p>
						<p>Transformations des formes</p> <p>Plus grand Plus petit Plus fin Plus épais Allonger, étirer...</p>	<p>Positions du support</p> <p>Vertical Oblique Horizontal</p>