

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : • Matériel et supports • Espace et durée • Répartition des élèves • Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : • Objectifs • Compétences • Déroulement et consignes
Séance 1	Entrée par les TICE Projection d'une série d'images qui présentent des mots avec un traitement graphique particulier. Présentation dans le coin regroupement ou dans un endroit calme qui favorise l'écoute et l'attention avec l'utilisation d'un écran d'ordinateur ou d'un vidéoprojecteur. Projection : 10 minutes. Échanges : 10 minutes. Création : 15 minutes. Le rôle du maître est de conserver l'attention des élèves, de maintenir le calme et l'observation active. Au cours de la projection, il aide à identifier l'origine de l'image et sa catégorie (reproduction de tableau, céramique, calligraphie...). Il aide à repérer les mots et à distinguer leurs limites, leur forme graphique, leur silhouette, les lettres qui les constituent quand c'est possible (la question du sens est mise de côté). Il aide à décrire et à apprécier la manière dont le mot constitue un signe graphique à part entière et de quelle façon ce signe devient esthétique ou artistique : quels sont les moyens utilisés pour « embellir », « mettre en lumière », « enluminer », « enjoliver » ? Il encourage et stimule l'imagination pour guider les élèves dans la dernière phase de création.	Objectifs Découverte de la forme graphique du mot : une entité linguistique avec des caractéristiques particulières à dominance esthétique ou artistique. Compétences Repérer des mots évocateurs (ou amusants), faire part de ses impressions (du point de vue graphique ici). Reconnaître la plupart des lettres et distinguer le mot (comme une entité). Déroulement et consignes <i>Je vais vous présenter des images : ce sont des photographies, des tableaux, des peintures, des dessins ou des objets. À chaque fois, vous verrez que sur ces images, il y a des mots écrits d'une façon différente que celle qu'on utilise, nous, pour écrire en classe. On dirait que les mots sont décorés, on dit aussi, « enjolivés » pour être plus jolis... Ensuite, nous aussi, nous fabriquerons un mot de cette manière.</i> ➤ Projection en continu, silencieusement. ➤ Reprise image par image : commentaires. ➤ Création graphique à partir de son prénom : 1^{re} ébauche d'enluminures au feutre.

OBSERVATIONS

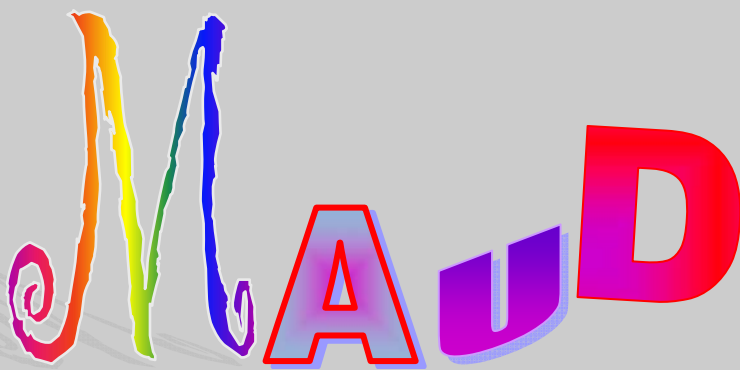
Les images peuvent facilement être empruntées à des sites Internet et organisées de manière à constituer une suite logique : peintures, calligraphies, tapisseries ou abécédaires, broderies, enluminures de livres anciens, blasons, dessins, encres, lithographies, calligrammes, céramiques, tags et graffitis urbains, affiches diverses... Il est intéressant d'occulter la dimension sémantique du mot et de ne considérer que la forme graphique : on peut donc prendre des œuvres avec des mots en langue étrangère (chinois, arabe, par exemple) pour des mosaïques ou des vases, des soies peintes, des kimonos...

Cela représente un travail de recherche initial qui peut être mené en équipe et donner lieu à la constitution, dans l'école, d'une banque d'images réutilisables dans d'autres circonstances avec d'autres objectifs.

La dernière phase de création est juste, ici, un 1^{er} essai : on demande aux enfants de reproduire leur prénom dont ils maîtrisent déjà l'écriture, en s'inspirant de ce qu'ils ont pu observer dans le diaporama.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : • Matériel et supports • Espace et durée • Répartition des élèves • Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : • Objectifs • Compétences • Déroulement et consignes
Séance 2	Entrée par les TICE Atelier de création graphique dans Word (OpenOffice) avec son prénom (un ordinateur par élève ou travail en binôme). Durée : 20 minutes Groupe de 5-6 élèves avec la présence du maître. La présence du maître est importante, essentiellement du point de vue informatique pour aider les élèves à utiliser les outils du programme de dessin : on peut même prévoir, lorsque cela est possible, un autre adulte pour accompagner cette séance.	Objectifs Création graphique avec un programme de dessin informatique. Compétences Reconnaître la plupart des lettres et distinguer le mot (comme une entité). Savoir écrire son prénom. Commencer à maîtriser quelques outils d'un programme de traitement de texte et de dessin (B2i). Déroulement et consignes <i>Nous allons écrire notre prénom, chacun d'une manière différente, en le transformant pour qu'il soit très beau, « décoré », comme un « mot œuvre d'art ».</i> <i>Cette fois-ci, nous allons travailler avec un ordinateur, pour dessiner, décorer, mettre des couleurs, des motifs graphiques...</i> ➤ Installation et découverte des outils informatiques (Word, Word Art, barre de dessin). ➤ Travail individualisé de création. ➤ Impression ou enregistrement dans un dossier pour une projection des productions avant le passage du groupe suivant : présentation, observation, remarques, propositions d'idées nouvelles...

OBSERVATIONS : création possible avec Word Art



Situation de la séance	Paramètres du dispositif : • Matériel et supports • Espace et durée • Répartition des élèves • Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : • Objectifs • Compétences • Déroulement et consignes
Séance 3	Calligrammes Atelier de création de calligrammes : • recherche des mots à l'oral (champ sémantique, champ lexical, évocations, terme générique, expressions), • écriture au clavier, • assemblage pour former le motif. Préparation à l'oral en grand groupe : 15 minutes par mot (plusieurs fois éventuellement). Réalisation en petits groupes avec le maître : plusieurs séances courtes à l'ordinateur pour l'écriture des mots, puis un atelier de finalisation de 20 minutes pour l'assemblage (collage). Le rôle du maître est différent selon les phases de la séance. • Au cours de la 1^{re} étape de recherche des mots, il doit orienter les élèves pour explorer les diverses dimensions possibles : définition, catégorisation, synonymie, métonymie, expressions avec le mot. • Au cours des séances d'écriture au clavier, il aide à manier l'outil informatique et contrôle les choix de taille en fonction du calligramme. • Pendant l'assemblage, il aide au positionnement des étiquettes mots découpés (par les élèves ou l'ATSEM).	Objectifs Création de calligrammes. Compétences Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu quotidien pour nommer avec exactitude les choses. Connaître quelques termes génériques (meubles, vêtements...) ; dans une série d'objets, identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné. Recopier des mots (au clavier) à partir d'un modèle. Déroulement et consignes Rappel (avec illustrations) de ce qu'est un calligramme. Recherche à l'oral. <i>Je vais vous dire un mot (par exemple : POMME). Vous allez me dire le plus de mots possibles en rapport avec ce mot, c'est-à-dire des mots qui vont bien avec, qui parlent de la même chose, qui font penser à... Par exemple, on pourrait dire : fruit, délicieuse, tarte, compote, rouge, pomme de reinette... Je vais écrire au tableau tous les mots que vous trouvez. Ensuite, avec ces mots, nous allons fabriquer un calligramme.</i> ➤ Recueil des productions. ➤ Écriture au clavier des mots avec les étiquettes modèles. ➤ Découpage, positionnement, assemblage. ➤ Exposition.

OBSERVATIONS

Les mots proposés par les élèves sont écrits sur des étiquettes par le maître et serviront de modèles à recopier au clavier avec un travail graphique : police, taille, couleur. Les mots imprimés seront découpés sur leur contour de manière à être assemblés et collés pour réaliser le calligramme final : pour la pomme, étant donné la forme circulaire, il faut prévoir le positionnement des mots sur la courbure et au centre ; il faut donc réfléchir à la taille de certains.

On peut concevoir un calligramme avec tous les mots qui se rapportent au mot choisi (ex. : POMME), mais on peut aussi, pour travailler la catégorisation et la notion de terme générique, rechercher tous les mots qui appartiennent à une catégorie donnée (ex. : FRUIT, avec tous les noms de fruits trouvés par les élèves) : dans le 1^{er} cas, on assemble les étiquettes/mots pour représenter une pomme ; dans le second, on peut les positionner pour représenter les lettres du mot FRUIT.

De nombreux mots se prêtent à un travail graphique intéressant pour créer des calligrammes : labyrinthe, maison, Terre, arbre, cœur...

Pour le mot POMME, on peut citer : les couleurs, les saveurs, la texture, les parties du fruit, les recettes, les références dans les albums ou les comptines, les expressions idiomatiques, les qualificatifs d'appréciation, de taille, les appellations des variétés différentes, les verbes aussi (croquer, peler, éplucher, cuire, râper...).

Pour finir, les calligrammes de chaque groupe, chacun à partir d'un mot différent, sont exposés dans l'école.

Situation de la séance	Paramètres du dispositif : • Matériel et supports • Espace et durée • Répartition des élèves • Rôle et stratégies du maître	Mise en œuvre : • Objectifs • Compétences • Déroulement et consignes
Séance 4	Calligraphie Atelier de création de calligraphies à l'encre de chine sur table horizontale, encres de couleurs sombres ou rouge/noir, Canson A3, pinceaux pointus fins. Durée : 20-25 minutes. Groupe de 5-6 élèves. Le rôle du maître 1. Choisir le corpus de mots qui va servir à la copie (en français et langue étrangère). 2. Présenter les mots et focaliser l'attention des élèves sur la forme graphique et non sur le sens. 3. Encadrer l'activité de calligraphie proprement dite. 4. Nourrir l'imaginaire des élèves en apportant des œuvres de référence dans ce domaine.	Objectifs Découverte d'un procédé graphique d'écriture : la calligraphie. Compétences Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture. Recopier des « mots » à partir d'un modèle. Déroulement et consignes Montrer des œuvres de calligraphies au préalable. <i>Je vais vous montrer des mots : ils ne sont pas tous écrits en français. Nous allons les observer, regarder leur forme, leur silhouette, et ensuite vous allez les recopier avec une technique particulière : la calligraphie.</i> ➤ Observation des mots. ➤ Production en atelier de calligraphie. ➤ Exposition et commentaires.

OBSERVATIONS

Cette séance de travail graphique autour de la forme des mots peut être conduite avec d'autres procédés que la calligraphie : plume, peinture noire et mots gravés en surface, découpage/collage de lettres ou de mots prélevés dans des supports divers (affiches, journaux, revues...), création d'abécédaires, assemblage d'objets... L'important est de faire du mot lui-même et de sa silhouette, un objet à part entière, porteur d'une valeur esthétique particulière, pas forcément en rapport avec sa dimension sémantique.