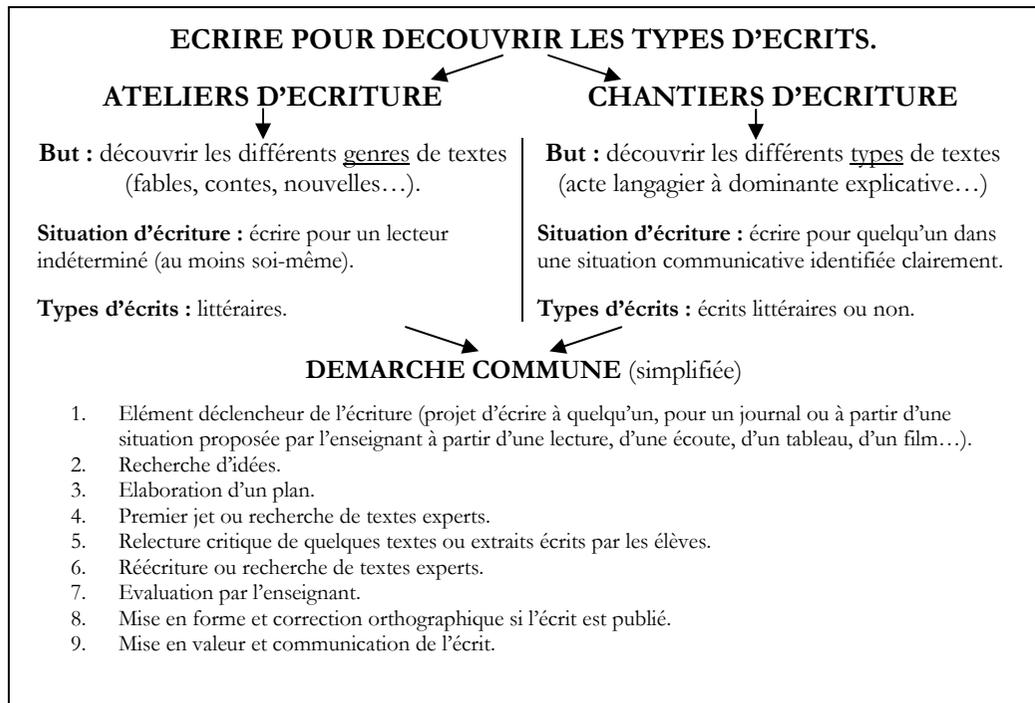


Un inventaire de pratiques pédagogiques pour enseigner à écrire (après lecture des écrits de M. Teste).

Ecrire pour apprendre ce que permet l'écriture : plaisir ; valeurs et fonctionnalités.

Ecrire pour apprendre à maîtriser les codes de l'écriture.



ECRIRE CORRECTEMENT : MAITRISER LES SOUS-SAVOIRS- FAIRE.

(s'entraîner aux sous- savoirs faire particuliers constitutifs de l'activité complexe d'écriture)

7 ateliers pour des **gammes d'écriture** et quelques exemples :

Ecrire lisiblement et copier un texte	LA PHRASE	LE TEXTE	LE DISCOURS	RELIRE/ CORRIGER	IMAGINER ORDONNER	JOUER PARTAGER
1. Ecrire les majuscules. 2. Ecrire lisiblement. 3. Mémoriser un nombre de mots de plus en plus élevé.	Simplifier : - raccourcir, - ponctuer.	Silhouettes. Blocs de textes	Discours direct : « » Dialogue dans roman.	Comprendre et utiliser des codes de correction	Organiser sa recherche d'idées.	Devinettes.
	Enrichir : - S + V + compl. - de la phrase simple à la phrase complexe	Les paragraphes : - trouver des intertitres - séparer paragraphes.	Discours indirect. Théâtre.			Utiliser des outils pour corriger : cahier de règles, dictionnaire
	Enumérer : , , et	Connecteurs		Corriger des erreurs repérées par le maître.		Messages codés. Ecrire comme...
	Eviter répétitions (anaphores)	Cohérence.			Ecrire à deux.	
	Ponctuer.	Ecrire la fin, le début.			Reformuler une phrase.	

Durée : 6 ateliers de 30 à 40 minutes par période.

Organisation :

- ateliers tournants ou non ;
- contenu adaptable selon les niveaux des élèves mais avec la même compétence visée ;
- l'enseignant peut suivre un groupe d'élèves ou concentrer son aide sur un seul atelier.

ECRITS DE TRAVAIL TRANSVERSAUX.

Fonctions ?	Formes possibles ?
→ Permettre une appropriation d'un nouveau travail.	→ Répondre à des questions.
→ Faire émerger les représentations.	→ Inventer des questions (quizz).
→ Trace écrite.	→ Un schéma annoté.
→ Un résumé de leçon.	→ Un dessin.
→ Une recherche personnelle libre.	→ Texte avec une liste de mots imposés.
→ Un écrit anthologique.	→ Schéma heuristique (en constellation)
→ Recherche d'indices (enquête).	→ Un tableau.
→	→ Annotations sur un texte.
→	→
→	→
→	→

Ces temps d'écriture font partie du volume horaire de chaque discipline.

UNE ECRITURE LONGUE.

(une succession d'ateliers d'écriture liés par un même récit)

Durée : 5 semaines environ.

But : engager la classe dans l'écriture d'un texte original qui sera publié, mis en scène...

Quelques principes pour la mise en œuvre :

- l'enseignant anime : il initie et relance le récit inventé, comme dans un jeu de rôle ;
- la classe négocie et vote pour faire « avancer » l'histoire ;
- l'écriture peut être tour à tour individuelle, organisée en binômes ou, pour certains passages, dictée à l'adulte...

Ecriture simulée : comme dans un jeu de rôle, le principe de simulation permet aux élèves de s'identifier à un personnage ou à un groupe du récit inventé.

Participation à un concours : par exemple le « printemps de l'écriture » dont le thème change chaque année.