

PROGRAMME DE FORMATIONS



1- Les bases de l'Éducation Montessori

1.1 Courte biographie de Maria Montessori

1.2 Les principes de base de la pédagogie : La présentation du matériel et de son utilisation

1.3 La leçon à 3 temps :

1er temps : Nommer; 2ème temps : Montre moi ou donne moi (langage réceptif); 3ème temps : Qu'est-ce que c'est (langage expressif).

- ✓ L'utilisation de 3 objets
- ✓ Une notion à la fois
- ✓ Spécificité de la personne avec handicap ou dys

Leçon en 2 temps puis en 3 temps avec personne verbal ou non verbal

La guidance physique (selon les personnes) en plus de la guidance verbale qui limite la montée de l'angoisse et les troubles du comportement. Elle aide à la compréhension de la consigne, de la concentration et au contrôle du regard. Toute guidance (verbale, physique, gestuelle, visuelle) est à estomper pour favoriser l'autonomie.

L'utilisation de supports moins nombreux en fonction des capacités de mémoire.

2- Les Ateliers Pédagogiques

Pour chacun, la formatrice procédera de la façon suivante :

- ✓ Finalité de chacun
- ✓ Matériel utilisé
- ✓ Démonstration de son utilisation
- ✓ Utilisation en binôme et supervision
- ✓ Vidéo de cas réels

2.1 Atelier de Vie Pratique

- ✓ Vise l'autonomie de la vie quotidienne : prendre soin de sa personne, prendre soin de son environnement. Utilisation d'images séquentielles (prendre le matériel, réaliser l'activité, ranger : chainage)
- ✓ Développe le langage sur des verbes d'action et sur matériel du quotidien. Développement de la pragmatique du langage. Permet d'enrichir le vocabulaire.
- ✓ Vise à travailler des pré-requis, notamment par l'enrichissement du vocabulaire la personne peut commencer à travailler sur les classifications et catégorisations; ces activités étant des pré-requis pour le langage écrit et interviennent avant le travail sur les sons, les lettres.
- ✓ Vise à travailler la motricité fine, notamment par l'éducation du poignet, de la main, des doigts : Transvaser, ouvrir fermer, nettoyer, pincer, relâcher,...
- ✓ Permet de travailler le regard et la coordination oculo -motrice : piquer, couper, coller...
- ✓ Permet de fixer le regard, travailler la poursuite du regard, mouvements saccadés et exploration avec les yeux.
- ✓ Permet de travailler la motricité globale : se déplacer se repérer dans l'espace, courir, sauter, rouler...
- ✓ Développer le langage et les codes sociaux de la courtoisie : s'il te plait, merci, interactions sociales (jeux de rôles), aider...
- ✓ Leçon du silence : prendre conscience de son être intérieur pour être plus disponible aux autres et être conscient de son environnement.
- ✓ Relaxation, respiration et massage pour sentir son corps (nommer différentes parties de son corps) et s'apaiser...
- ✓ Comment les aider à gérer les angoisses et le stress; apprendre à respirer par le ventre...

Tout cela sert aussi à développer la concentration et l'attention et surtout l'épanouissement de la personne.

2.2 Atelier Sensoriel

Cet atelier vise à éduquer la vue, l'odorat, le toucher, l'ouïe, le goût. Le matériel pédagogique est expérimenté d'abord par les sens. Le vocabulaire n'intervient que dans un 2ème temps. On ne nomme pas, on expérimente d'abord. Ces ateliers sont très utiles également pour analyser les sensations puis permettre de les décrire. Ceci est particulièrement utile pour les enfants autistes qui ont parfois des troubles de la sensation qu'ils ne peuvent pas forcément faire comprendre et qui sont si souvent à l'origine de mauvaises interprétations. Tout le matériel sensoriel est conçu sur une base 10 ce qui prépare aux mathématiques. Préparation à la géométrie avec le cabinet de géométrie, les solides géométriques, les triangles constructeurs. En même temps le matériel peut être utilisé avec beaucoup de nuances et donc permettre une certaine créativité :

Ces activités développent le vocabulaire tant sur le plan de la sensation que sur le plan des apprentissages fondamentaux : Les couleurs primaires, secondaires, les notions de dimension, poids et formes, les connaissances des matières.

- ✓ Elles permettent de travailler la mémorisation par la mémoire sensorielle plus archaïque.
- ✓ Elles aident à associer, discriminer, à classer, à trier, graduer PAR SENS.
- ✓ Lotos sonores...

2.3 Atelier de mathématiques

- ✓ Les bases numériques pour la numération de 1 à 9
- ✓ La découverte sensorielle des symboles numériques
- ✓ Relation entre symbole et quantité
- ✓ La découverte du 0
- ✓ Introduction du 10
- ✓ Découverte et manipulation des symboles de chiffres
- ✓ Combinaisons de 10...
- ✓ Ecriture des chiffres
- ✓ Notion de pair et impair
- ✓ Jeux de multiples, de dénombrement et généralisation
- ✓ Système décimal : l'unité, la dizaine, la centaine, le millier
- ✓ Jeu de la banque : additions, soustractions...
- ✓ Les tables de SEGUIN
- ✓ Les combinaisons de 10, de 11 à 19 puis de 20 à 100 ...
- ✓ Tables d'addition et soustraction
- ✓ Tableau de 100
- ✓ Chaîne de 100, de 5 pour apprendre à lire l'heure
- ✓ Tables de multiplication
- ✓ Division
- ✓ Chaîne de 1000...

2.4 Atelier de langage

2.4.1 Le langage oral

- ✓ Travailler les demandes pour développer la communication chez certaines personnes
- ✓ Réviser les étapes d'utilisation du classeur de communication et comment aider la personne à faire des demandes spontanées, puis des commentaires, puis répondre à des questions... et comment les exploiter pour la lecture globale en utilisant des pictogrammes sous chaque mot..
- ✓ Le langage et l'environnement de l'enfant.
- ✓ Appariement de l'objet réel à sa symbolisation en 2 D par l'utilisation de l'image
- ✓ Appariement des images identiques
- ✓ Nomenclature des êtres et des objets
- ✓ Partir des renforçateurs pour lui apprendre à associer : objet-objet, objet-image, objet-étiquettes; puis de son centre d'intérêt...
- ✓ Pragmatique du langage : donner des consignes de plus en plus complexes
- ✓ Travail de la mémoire
- ✓ Travail de l'orientation dans l'espace
- ✓ Travail sur les verbes d'actions en partant du plus concret au plus abstrait.

Association de la figure géométrique en 3 D à la structure grammaticale : Sujet, verbe - boule, pyramide

- ✓ Travail sur les homonymes avec des images
- ✓ Travail sur le temps : les jours, les semaines, les mois, les saisons
- ✓ Classification
- ✓ Travail sur le récit : De sa propre histoire : de sa journée, de son WE, de ses vacances (séquences d'images).

2.4.2- Le langage écrit (lecture/écriture)

On peut utiliser un plan incliné pour présenter

- ✓ Les lettres (d'abord les sons des lettres, les noms après...)
- ✓ Les formes à dessin
- ✓ L'alphabet clé selon un ordre précis: selon que l'enfant est scolarisé ou pas
- ✓ La prononciation du son des lettres début des mots ou fin des mots avec diversification des supports pour généraliser.
- ✓ Analyse des sons en fonction de leur place dans le mot avec généralisation dans la vie de famille.
- ✓ Découverte des lettres rugueuses par le toucher (Lettres scriptes) besoin de la guidance physique. ; Tracer les lettres dans le dos de l'enfant
- ✓ Découverte de la prononciation
- ✓ Utilisation de la méthode Borel Maissonny très intéressant pour les non verbaux
- ✓ Tracer dans la semoule puis sur le tableau, puis sur l'ardoise, puis entre 2 lignes puis sur une ligne. Puis sur une feuille, puis sur le cahier
- ✓ Ligne d'écriture avec modèle et guidance physique
- ✓ Associer les lettres rugueuses avec les objets de l'alphabet clé
- ✓ Associer l'alphabet mobile pour former des syllabes
- ✓ Associer des lettres et des mots de ses renforçateurs ex : ordinateur, bonbon, ballon,...
- ✓ Puis utiliser les demandes et les commentaires pour la lecture globale, avec des pictogrammes.
- ✓ Utilisation des couleurs différentes pour l'identification des phonèmes
- ✓ Dictées muettes suivant un ordre précis respectant des notions de plus en plus complexes. A ce stade l'enfant enfile des sons mais il ne lit pas encore.
- ✓ Pochettes de lecture (chaque difficulté à la fois)
- ✓ Mots outils : dans, avec, dedans, pendant...
- ✓ Lecture et compréhension : exemples de livres de lecture
- ✓ Une journée en plus pour la grammaire et la conjugaison ; s'il y a de la demande Boîtes de grammaire Montessori et analyse de la phrase...

2.5 Éveil

- ✓ Explorer son environnement
- ✓ Découvrir son corps : nommer les différentes parties de son corps
- ✓ Botanique : la fleur, la feuille, l'arbre...
- ✓ Zoologie : nommer les différentes parties d'un animal ex cheval, poisson
- ✓ Musique : écouter les bruits de son environnement
- ✓ Explorer les instruments
- ✓ Jouer des rythmes simples
- ✓ Se familiariser avec le langage musical
- ✓ Travailler les 4 paramètres de la musique (le timbre, l'intensité, la hauteur, la durée) avec des jeux musicaux
- ✓ Chants et danses
- ✓ Travailler le mouvement du corps
- ✓ Travailler l'éveil de la main avec des comptines
- ✓ Arts plastiques : découpage collage coloriage
- ✓ Travailler avec différents matériaux
- ✓ Pâte à sel, terre, pâte à modeler
- ✓ Peinture
- ✓ Suivre un modèle
- ✓ Graphisme

2.6 Informatique

- ✓ Utiliser la souris
- ✓ Faire le lien entre le mouvement de la souris et l'écran de l'ordinateur
- ✓ Jeux : puzzles encastrement, imitation, appariement
- ✓ Quelques ex de CD

2.7 Application Ipad

- ✓ Applications Montessori : sensoriel, langage, Maths, éveil
- ✓ Puzzles, vie quotidienne, les bruits des animaux, mémoire..
- ✓ Jeux pour renforceurs
- ✓ Autres applications sur graphisme, langage, maths..
- ✓ Musique et chansons...