

Association
A.E.V.E

AUTISME ESPOIR VERS ECOLE

PROPOSITION D'INTEGRATION SCOLAIRE REUSSIE

Contactez notre association :

Via le formulaire du site <https://www.autisme-espoir.org/contact>

Par Mail ou contact.autisme-espoir.org

Via sa Fondatrice-Directrice

Madame Catherine de la Presle au 06 20 99 76 34,

Professeur agrégée retraitée Education Nationale

Officier de l'Ordre National du mérite



UN ENSEIGNEMENT PRESCOLAIRE

1. JEU INDIVIDUEL et INSTRUCTION PRESCOLAIRES

20 ans d'expériences
avec 800 jeunes autistes

2



2. LIEUX POUR L'ENSEIGNEMENT PRESCOLAIRE

Salle Ludéveil Inclusive ou Pre-Inclusive



A L'ECOLE MATERNELLE

OU



DANS UN
CENTRE LUDEVEIL

OU



AU DOMICILE
DE L'ENFANT

UN ENSEIGNEMENT PRESCOLAIRE

LE JEU 3I EDIFIE LE SOCLE DE COMPETENCES POUR APPRENDRE A L'ECOLE



Le cerveau de l'autiste est comme une maison sans fondations...
Tout ce que l'on peut essayer de construire par-dessus ne tiendra pas
sans le socle de compétences psychosociales



VERS UNE INTEGRATION SCOLAIRE REUSSIE AVEC L'ECOLE INCLUSIVE

LES LIEUX D'ENSEIGNEMENT

Un lieu pour jouer



Un lieu pour travailler 5



ENSEIGNEMENT PRESCOLAIRE

Compétences psychosociales

Salle de jeu

adaptée à la concentration

Petite taille : 10/12m²

Filtrée : lumière tamisée , porte fermée, sol isolant du bruit

Espaces contenant: pouf, hamac,

- **adaptée à la communication et l'échange:** , jeux en hauteur pour la demande , jeux en double pour l'imitation, jeux contenant (hamac, gros pouf, hamac), balles, jeux musicaux , grand miroir, livres
- **facilitant leur mobilité :** jeux moteurs (toboggan, gros tunnel , body ball)
- **permettant la manipulation :** petite table, tableau , crayons, pâte à modeler,
favorisant l'autonomie :
jeux de faire semblant, choix de son jeu

ENSEIGNEMENT SCOLAIRE

Socle de Connaissances
Programme Maternelle

Espace petite école

EN PHASE 1

Coin délimité en salle de jeu
avec petite table, 2 chaises ,
plateau préparé sur l'étagère ,avec
les supports du thème d'
apprentissage du jour

EN PHASE 2

Petite Salle de travail
hors salle de jeu avec grande table
rectangulaire ,2 chaises et
meuble étagère pour les plateaux
plateaux préparés en fonction des
thèmes et du stade des compétences
à acquérir

PROJET PEDAGOGIQUE METHODE DES 3i

COMPETENCES PRESCOLAIRES

Psychosociales
par le jeu

Evaluées

tous les deux mois

Communication

regard à l'autre , pointage, langage

Relations avec autrui

Imitation, compréhension ,
attention conjointe , jeu en
interaction, jeu avec un autre enfant

Symbolique

faire semblant, imaginaire,
identification images

Mobilité volontaire

gym, nouveaupetit parcours

Manipulation

crayons , traces , traits

Autonomie

Manger seul, s'habiller, Être
propre, obéir aux consignes

COMPETENCES SCOLAIRES MATERNELLES

**Evaluées et réajustées
hebdomadairement**

VIE PRATIQUE

empiler, enfiler, gommettes,
encastrier, verser , remplir

SENSORIEL

Couleurs , Sons , Formes, taille
Distinguer, appareiller, hierarchiser

GRAPHISME

Piquer, colorier, découper ,
Tracer , écrire lettres et chiffres

COGNITIF

verbal courant, questions , tri , liens,
formes, mesures , lettres , chiffres,
numérisation, sons , temps ...

AUTONOMIE

Travailler seul, écouter, répondre , obéir
aux consignes collectives

PROGRAMME 3i ACQUISITION SOCLE DE COMPETENCES

PRE-SCOLAIRES ET SCOLAIRES EN 3 ETAPES

7

La Méthode des 3i

Eveil par le jeu individuel et interactif dans un cadre adapté

permet aux enfants à retard de développement comme les enfants TSA de mettre en place par étapes les outils de développement d'un enfant entre 0 et 3 ans qu'ils n'ont pas .
Ils peuvent ainsi peu à peu acquérir les compétences et connaissances préscolaires et préélémentaires qui leur permettront de rejoindre l'école dans leur classe d'âge avec les connaissances et compétences requises. Cela exige un temps d'environ trois à quatre ans quand tout est bien appliqué ce que contrôle et supervise l'association AEEV .

Etapes des compétences psychosociales préscolaires

Phase 1

Acquisition des outils de compétences psychoéducatives d'enfants de 18 mois/2 ans .

COMMUNICATION

regard et présence à l'autre ,
imitation gestuelle et verbale ,
compréhension des consignes
pointage des demandes

début du langage : répétition des mots et échange avec mots adaptés ..

EMERGENCE DE LA SYMBOLIQUE

amorces de faire semblant
et d'identification des images

EMERGENCE DE LA MOTRICITE VOLONTAIRE

saute sur commande ,
alterne les pieds dans escalier, jeux mains

COMMENCE A MANIPULER LE CRAYON

tenue avec son poing , gribouille , quelques traits ,
bonhomme têtard

Début de L'AUTONOMIE :

mange seul, enlève son pantalon , début propreté

Etapes des compétences Maternelles scolaires

Phase 1

Acquisition des outils de compétences préscolaires d'enfants de 18 mois à 2 ans

sur 2 plateaux avec matériel identique

EMPILER des cubes puis boîtes
gigognes

ENFILER des anneaux puis des perles

DECOLLER et poser des gommettes

SOUFFLER des plumes puis autres

TRACER des traits

ENCASTRER des formes puis puzzles

On gradue la difficulté dès la compétence acquise et validée

Phases 2 et 3 sur 2 ans

Acquisition des outils de compétences psycho sociales d'enfant de 3 à 6ans par le jeu

1 COMMUNICATION

Regards expressifs, longs et fréquents
Expressions du visage adaptées
Compréhension des consignes multiples et en différé
Langage de communication : phrases , questions (pourquoi, où ?) hors centres d'intérêt restreints
Multiples gestes de communication

2 RELATIONS A L'AUTRE

- Imitation spontanée et fréquente
- S'opposer à l'autre sans crises
 - Jouer de façon interactive
- Se faire des copains et les imiter
- Suivre les consignes dans un petit groupe type baby gym ou danse

3 SYMBOLIQUE

- Faire semblant et imaginaire hors centres intérêt restreints
 - Chant et Lecture interactive
 - Humour, farces
 - Temps , Espaces

4 MOBILITE

- Comprendre les situations et s'adapte partout sans crises.
- accepte les changements expliqués
- Motricité volontaire : vélo, trotinette, parcours sportifs nouveaux
- Capable de participer aux mini groupes sportifs

5 MANIPULATION

- Tient bien son crayon,
- Aime dessiner des thèmes nouveaux ,
 - Habile de ses mains : crayon...

Phases 2 et 3 sur 2 ans

Acquisition du socle de connaissances et compétences scolaires 'Maternelle' de 3 à 6 ans par apprentissages

1 MOBILISER LE LANGAGE

POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- Ecouter une histoire lue (en salle jeu)
 - Lecture interactive et raconter
 - Choisir un livre à la ludothèque
 - Identifier les couleurs , odeurs , sons
 - Lettres : Apprendre les lettres
- Reconnaissance des sons dans les mots

2 AGIR ET S'EXPRIMER à TRAVERS LES ACTIVITES PHYSIQUES

- Jeux moteurs interactifs en salle
 - à l'extérieur 1h 30 par jour
- Activités gymniques en salle et en mini groupe type baby gym 1h30 par semaine
- Jeux moteurs libres dans parc d'enfants 1h par jour

3 AGIR ET S'EXPRIMER à TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES

Arts du visuel

- Graphisme : piquage, coloriage, dessins
- Ecriture des lettres, chiffres, prénom
- Collage, découpage, modelage avec réalisation de productions artistiques

Arts du son

- Ecoute de Chansons et poèmes
- Chanter et réciter des chants et poèmes
- Identification des types gradués de sons de clochettes puis autres instruments
- Identification des notes de musique
- Produire des sons et notes sur les

instruments

Arts du spectacle

- Observer et Reproduire une danse
 - Danser à 2 des danses variées
- Créer des scénarios mîmés imaginaires
- Marionnettes : faire parler, reproduire, créer des scénarios imaginaires ou non

6 AUTONOMIE

- Se déshabille et s'habille en partie
- Est propre
- Repas en collectif autonome, sans bouger
- Voit le danger, ne court plus partout
- Veut tout découvrir par lui-même

7 FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN = 5^{ème} séance

- Socialisation : 2 x1h30 par semaine = 5^{ème} séance : invitations d'un enfant puis de plusieurs à jouer en salle de jeu ou à l'extérieur, invitation chez un intervenant joueur,
- Obéissance aux consignes collectives : Instruction dans un petit groupe (sport, musique, danse..) Puis remise progressive à l'école
- Découverte de l'environnement (cf colonne de droite)
- Apprentissage progressif des codes sociaux et de la morale en famille . Avec création de rituels imposés.

4 ACQUERIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

Découverte des nombres et utilisations

- Quantités : beaucoup , pas beaucoup
- Longueurs plus petit au + grand, barres
- Volumes et tailles : cylindres, objets
- Tri par tailles , par longueurs , par volume
- Chiffres : apprentissage, dénombrement,

Découverte des formes

- Triangle , carré, cercle
- Tri par formes

5 EXPLORER LE MONDE

Notion de temps et espace

- Tri de séries : avant , après, près , loin
- Emploi du temps à regarder et compléter
- Trier les jours de la semaine, images saisons
 - Jeu des drapeaux Montessori sur planisphere

Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière

- Découverte de l'environnement 1h30 par semaine programmée : soit urbain (marché, types de magasin , caserne pompier ...) soit nature (aller donner à manger aux animaux, soigner un poney, promener un chien , visiter un zoo , cueillir fleurs, forêt ...)
- Tris multiples par catégories d'objets, de personnes, de lieux

Emploi du temps type Phase 1

Compétences d'un enfant de 0/18 mois

L'enfant est dans sa salle de jeu en individuel pour jouer avec des personnes qui par le jeu recherchent à échanger avec lui dans un cocon sensoriel filtrant

sauf pour les promenades à 2 dans des lieux calmes maximum 1h30 par jour.

L'éveil de la conscience et de la communication s'établissent peu à peu par le jeu.

Les jeux sensori-moteurs sont privilégiés

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
9h Atelier Petite école	EMPLER	ENFILER	DECOLLER	SOUFFLER	TRACER	ENCASTRER
9h 15	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
10h30	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
12h	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Sieste
14h	Sieste ou Séance jeu	Sieste ou Séance jeu	Sieste ou Séance jeu	Sieste ou Séance jeu	Sieste ou Séance jeu	Promenade en famille
15h30	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
17h	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
18h	Promenade /jeux	Promenade /jeux	Promenade /jeux	Promenade /jeux	Promenade /jeux	Promenade /jeux



Emploi du temps type Phase 2

Compétences d'un enfant de 18 mois à 3 ans

L'enfant a les outils de développement d'un enfant de 18 mois à 3 ans : regarde mieux, développe le langage, commence à faire semblant, à voir les images d'un livre, imite davantage tout en s'opposant ou enrichissant son monde 'bulle' grâce à ses nouvelles compétences verbales ou imaginaires .

Il nous instrumentalise beaucoup pour obtenir ses plaisirs sensoriels.

Il s'intéresse moins aux objets sensoriellement et leur donne un sens.

On introduit alors

-Une 5ème séance hors salle de jeu : ouverture au monde, aux autres, au sport, au groupe , aux jeux à règles...

-Des apprentissages : 2 fois une demi-heure dans une salle de travail 'PETITE ECOLE'

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
Petite école 1X30 début phase 2	Thème	Thème	Thème	Thème	Thème	Thème
9h	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
10h30	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
12h	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Promenade Sieste	Déjeuner Sieste
Petite école 2X30 FIN phase 2	Thème	Thème	Thème	Thème	Thème	
14h	Séance jeu	Séance jeu 14h	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance de jeu
15h30	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
17h 5ème séance Ouverture	Baby gym	Vélo ou trottinette	Ludothèque	Jeu avec un enfant	Voir les canards	Jardinage



Emploi du temps Phase 3

Quand l'enfant a les compétences de 3 ans ou plus

Vers l'école à mi-temps sans aide par petites étapes

Pour les plus de 6 ans, l'instruction à domicile avec instituteur est organisée en individuel pour les mettre au niveau de compétences scolaires de leur classe d'âge

Le temps de l'école sans AESH est adapté peu à peu

Le but est le mi-temps sur 2 ans avant le plein temps et l'arrêt des séances

14

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi
9h	ECOLE	ECOLE	Séance jeu	ECOLE	ECOLE	Piscine ou sport collectif
10h30	PETITE ECOLE	PETITE ECOLE	PETITE ECOLE	PETITE ECOLE	PETITE ECOLE	Séance de jeu
12h	Déjeuner Promenade	Déjeuner Promenade	Déjeuner Promenade	Déjeuner Promenade	Déjeuner Promenade	Déjeuner
14h	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance de jeu
15h30	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
17h	5 ^{ème} séance ou leçons	5 ^{ème} séance ou leçons	5 ^{ème} séance ou leçons	5 ^{ème} séance ou leçons	5 ^{ème} séance ou leçons	5 ^{ème} séance ou leçons



METHODE D'ACQUISITION DES COMPETENCES PSYCHOSOCIALES PRESCOLAIRES

On remet l'enfant dans les conditions d'éveil d'un tout petit de 0 à 3 ans

L'enfant semble fonctionner encore avec son cerveau de tout petit donc n'a pas les compétences 'conscientes' souhaitées par l'école dans un corps qui grandit bien.

L'OBJECTIF est de le faire passer par les étapes du développement 0 à 3 ans en 3 étapes (phase 1 à 3) qui suivent l'âge du développement. A chaque phase le planning évolue et intègre des heures d'apprentissage

15

Phase 1 = comme un bébé il est mieux dans son 'berceau' salle de jeu en one to one

Phase 2 = comme un petit de 2 ans, il veut tout découvrir d'où une séance extérieure et un programme de socialisation et d'apprentissages d'1h en individuel dans sa petite école.

Phase 3 = Comme un petit de 3 ans, il a les compétences psychosociales donc peut acquérir les compétences maternelles à domicile et à l'école qu'il intègre par étapes sur 2 ans.

scolaires

ON RECREE LES CONDITIONS D'EVEIL UN D'UN ENFANT DE 0 à 3 ans



ON JOUE

EN FACE A FACE comme un petit avec sa maman

SEUL A SEUL

POUR OBTENIR LE REGARD, L'ECHANGE SIGNES DE PRESENCE

POUR LE PLAISIR DU JEU COMME DEUX COPAINS QUI JOUENT



DANS UNE SALLE DE JEU, cocon sensoriel comme un berceau à l'écart des bruits, des lumières, du monde qui le saturent et le replient : lumière tamisée, sol insonorisé, peu d'objets, jeux moteurs et contenant.

DU LEVER AU COUCHER, dès qu'il est réveillé comme un petit, sans programme en salle de jeu de 9h -18 Les parents prennent le relais et transforment tout en jeu sans aucune attente.

SANS FORCING, on le suit, on lui laisse du répit, on respecte son rythme

de fatigue , de sommeil et avec deux temps de promenades à l'extérieur dans des lieux calmes .

AVEC UN PLANNING REGULIER avec le moins de changements possibles. Son planning va évoluer au fil des 3 phases développementales. Le temps en salle de jeu diminue progressivement au profit de séances extérieures, d'activités socialisantes, d'ateliers peu à peu scolaires et l'école par étapes.

AVEC DES INTERVENANTS JOUEURS DE TOUT AGE BIEN FORMES à l'autisme et au jeu avant de démarrer, supervisés par un psychologue professionnel qui visionne des séances de jeu, conseille, recadre dans des réunions périodiques de formation continue avec évaluation.

METHODE D'ACQUISITION DU SOCLE DE COMPETENCES 'MATERNELLE'

OBJECTIF=ACQUISITION DES COMPETENCES DE FACON AUTONOME

16

Dès la phase 2, l'enfant peut apprendre comme un enfant de 2 à 3 ans, sans apprentissages répétitifs. On l'accompagne pour qu'il observe et réussisse à le faire lui-même sans aide et en lui montrant une seule fois ce qu'il doit faire. L'erreur que l'on contrôle avec lui est positive car comprend ce qu'il a fait.

1. UN CADRE ADAPTE A LA CONCENTRATION

UN COIN 'PETITE ECOLE' dans la salle de jeu en phase 1

UNE SALLE 'PETITE ECOLE' dès la phase 2

Sans distractions sensorielles : murs nus, lumière tamisée, plateaux préparés

Petit espace 2 à 5 m2 bien délimité, fermé,

Grande table rectangulaire pour 2, chaises avec dossier,

Meuble étagère pour poser les plateaux (attrapables par l'enfant)

Crochet au mur à sa hauteur pour accrocher son tablier

Caméra pour visionner, évaluer, et conseiller



2. UNE ORGANISATION EN INDIVIDUEL, APAISANTE ET MOTIVANTE

PLANNING : Une séance par jour de 30 minutes : durée à respecter puis deux par jour

Un accompagnant par jour bien formé et supervisé par un coordonnateur choisit 3 thèmes de compétences aussi bien « vie pratique » que sensorielles, graphiques ou cognitives, choisis en fonction du développement de l'enfant en évitant ce qui l'enferme sensoriellement.

Chaque thème a sa numérotation des plateaux du plus facile au plus difficile...

Une page de cahier de compte rendu par thème de compétences où on note la progression : 'acquis' ou 'pas acquis'.

3. UN RITUEL RASSURANT

La séance est très ritualisée avec un rituel identique à chaque séance : c'est la condition de l'apaisement de l'enfant, de son envie de continuer. L'enfant a son esprit libéré et peut apprendre., car le cadre est toujours le même Cela le prépare à accepter la discipline ritualisée à l'école.

UN THEME DE COMPETENCE = UN PLATEAU

L'ENFANT CHOISIT ENTRE DEUX OU TROIS THEMES DONC DEUX OU TROIS PLATEAUX

PROPOSES : Soit c'est un nouveau plateau jamais fait sur l'étagère : on va en faire la présentation
Soit la présentation a déjà été faite (non acquis) : l'enfant démarre seul sans présentation

A) RITUEL LORS D'UN NOUVEAU PLATEAU= NOUVEAU THEME DE COMPETENCES

1	On met son tablier
2	On annonce le nom et le numéro du nouveau plateau
3	Il pose le plateau et on prend le plateau devant nous On lui nomme les objets du plateau , puis les montre puis les nomme
4	On lui annonce l'objectif de ce plateau Pour qu'il comprenne ce qu'il doit bien faire
PRESENTATION du PLATEAU EN SILENCE	
5	On dit REGARDE MES MAINS » puis CHUT
6	On lui présente ce qu'il faut faire par des gestes très lents au ralenti
L' ENFANT FAIT TOUT SEUL	
7	On dit « A toi » puis on lui glisse le plateau devant lui
8	On se met en retrait sans intervenir même en cas de faute
9	Arrêt à l'heure prévue On l'aide à s'autocorriger et faire le contrôle de l'erreur par des questions ? <i>'Est-ce que tu as bien découpé sur le trait ' ?</i> <i>SI PAS d'ERREUR : on lui dit qu'il passera au numéro supérieur et on le félicite</i> <i>SI FAUTE SANS LE GRONDER : tu feras sans erreur la prochaine fois</i>
10	Il va reposer le plateau, ranger sa chaise et enlever son tablier




**ON LUI MONTRE UNE FOIS LENTEMENT
CONTROLE A LA FIN**



II LE FAIT SANS AIDE –


UNE EVALUATION BI ANNUELLE

DES COMPETENCES PSYCHOSOCIALES



A.E.V.E.

Autisme Espoir Vers l'Ecole
Méthode des 3i



Cahier d'évaluation

Des compétences psychosociales

Nom de l'enfant :

Photo de l'enfant

Psychologue :mail

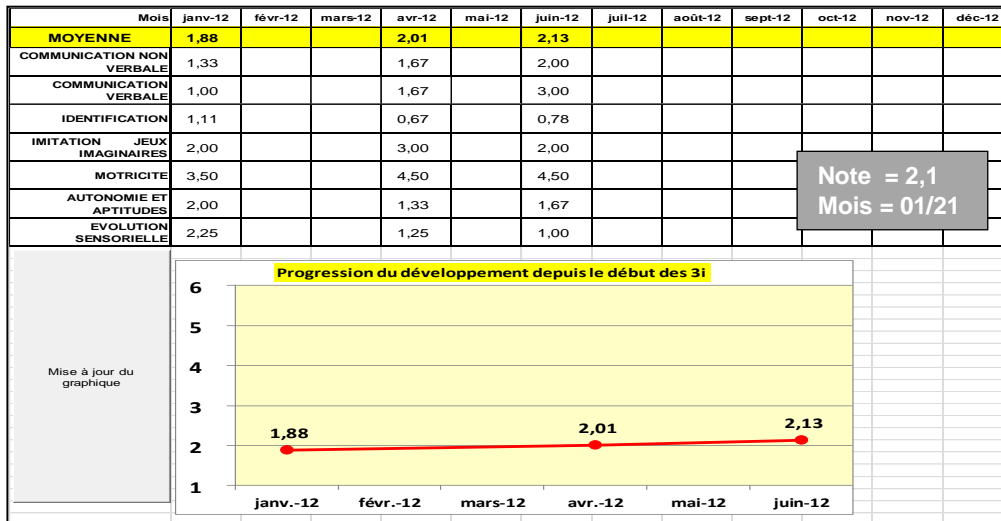
Grille d'évaluation 3i des compétences équivalent en âge

Notes	Notes	Niveau de compétences
1	1 à 1,9 PHASE 1	0 à 3 mois
2	2 à 2,9	3 à 8 mois
3	3 à 3,9	8 à 12 mois
4	4 à 4,9	12 à 18 mois
5	5 à 5,9 PHASE 2	18 mois à 36 mois
6	6 à 6,9 PHASE 3	3 ans et plus

La grille est remplie 2 fois par an
C'est une notation collective de l'équipe menée par le professionnel

C
o
u
r
b
e
d
e
p
r
o
g

ression des compétences psychosociales de 1 à 7



**Communication
visuelle**

Fréquence et durée

N1	Pas de regard ou de contact visuel, regard fuyant en permanence ou périphérique
N2*	Quelques rares regards furtifs ou coups d'œil en biais (2sec)
N3*	Regards brefs ou sollicités ou à travers le miroir.
N4*	Regard plus régulier et plus long, droit dans les yeux, plutôt à des personnes familières.
N5	Regards fréquents même à des personnes non familières. De rares fuites.
N6	Regard dans la normalité, naturel et spontané, pas de fuite, quel que soit le contexte.

Mois																				
Niveau																				

Expression du regard

N1	Regard vide et creux (même fixé sur l'autre), regard focalisé sur les objets ou lumière
N2	Regard présent occasionnellement avec quelques bribes d'expressions (content, pas content)
N3	Regard plus souvent animé et pénétrant, observant le visage de l'autre.
N4	Regard avec des expressions plus variées (pleure, rit, pétille, coquin, malicieux), regard demandeur et intentionnel à l'autre
N5	Regard exprimant une palette d'émotions très variées (étonnement, peur, interrogation), avec des personnes même non familières.
N6	Regard toujours présent avec des expressions adaptées aux situations, associé aux gestes et à la parole.

Mois																				
Niveau																				

**Communication
gestuelle**

Gestes

N1	Absence de geste de communication.
N2*	Gestes de frustration (angoisse ou souffrance sensorielle): pousse, tape, mord, lance des objets, s'automutile...
N3	1ers gestes de communication : Attrape le bras pour montrer ce qu'il veut ou repousse ce qu'il ne veut pas
N4	1ers gestes de communication exprimant des sentiments : au revoir, bravo, coucou.
N5	de plus en plus de gestes de communication : tourne ou fait non de la tête, se roule par terre, ouvre les bras par contentement ou d'affection
N6	Exprime son émotion par des gestes (saute de joie, trépigne, tape du pied...). Fait des gestes symboliques ou nettoyer une table etc...).

Mois																				
Niveau																				

Comptes-rendus journaliers

à la fin de chaque séance

DATE

	Activités	Comportement Regards, gestes, mots, crises	Questions à la psychologue
Nom de l'intervenant _____ Horaire _____			
Nom de l'intervenant Horaire _____			

EXTRAIT D'UN BILAN MENSUEL DE COMPETENCES PSYCHOSOCIALES

Phase de la méthode 3i	1	Ateliers (phase 2)	Heures = 15' J	Age 6 ans
Nombre d'intervenants	25	Autres suivis	ISM / 10' /jour	Début séances 04/2019

PLANNING ENTREE phase 2							
	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vend	Samedi	Dim
09.00							
10.30			Psychologue				
Déj							
14.00	Petite école 30'	Petite école	Petite école	Petite école	Petite école	Petite école	
15.30							
17.00	5 ^{ème} séance	Baby gym	Invitation enfant	vélo	Forêt	mediatheque	

21

Age moyen 18 mois	EXTRAITS du bilan de l'équipe (réunion)
Présence Conscience	Capable d'une belle présence avec des regards directs de plus en plus longs et il est plus calme. Mais il y a encore des stéréotypies en alternance
Communication Non verbale	Émergence du pointage main ouverte. Louis pointe aussi les images
Compréhension Consignes	comprend et applique les consignes simples du quotidien avec besoin d'un temps de latence de quelques secondes.
Communication Verbale	Belle émergence du langage. Il vocalise, répète des syllabes et des mots entiers comme un enfant de 18 mois.
Imitation	imite de façon spontanée de plus en plus souvent.
Propreté	propre de jour avec quelques accidents.

Avis A EVE
Une belle évolution. Louis arrive au stade de développement de l'entrée dans la symbolique des mots. Il est de plus en plus présent. Il entre en phase 2 de la méthode et peut démarrer les ateliers et avoir une séance à l'extérieur quotidienne
Résumé du comportement du mois Progrès, difficultés
A la maison, plus calme, il a beaucoup progressé dans la compréhension de consignes simples de la vie quotidienne ainsi que dans la prise de conscience de son environnement.

EVALUATION DE LA PROGRESSION DE L'ENFANT, Compétences préscolaires

Lundi	Gommettes	Détacher la gommette	Détacher et placer sur la feuille	Idem plusieurs gommettes	les coller à l'intérieur d'un dessin	Les coller à un endroit précis d'un dessin	En suivant une ligne	EN Reproduisant un modèle
Mardi	Enfiler	Retirer la perle d'un lacet	Retirer plusieurs perles	Enfiler la perle puis la retirer	Enfiler plusieurs perles	en suivant un modèle	Retirer un lacet d'un carton troué	Enfiler puis retirer le lacet du carton
Mercredi	Puzzle	2 pièces à rassembler	2 pièces à choisir puis à assembler	3 pièces	4 pièces	6 pièces	9 pièces	12 pièces
Jeudi	Empiler	Empiler 3 cubes Grand /au Petit	Empiler 4 cubes	Empiler 5 cubes	Empiler 6 cubes	Empiler 7 cubes	Empiler 8 cubes	Empiler 9 cubes
Vendredi	Encastrer	Encastrer un carré	Idem avec autres	Idem étape 1 avec rond	Idem étape 2 avec rond	Idem étapes avec triangle	Encastrer 2 formes différentes	Encastrer 2 formes 3 différentes

Surligner au fur et à mesure les étapes acquises

ACTIVITE	N°	DATE	INTERET POUR L'ACTIVITE DIFFICULTE	COMPETENCE NON ACQUISE	COMPETENCE N ACQUISE

EVALUATION DES COMPETENCES 'MATERNELLE' en phase 2 de la méthode

Atelier	Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5	Étape 6	Étape 7
Transvasement	Noix	Noisettes	Coquillages	Pince à pain	Pince à cornichon	pinces linge	Accrocher
Sac surprise	3 objets simples	3 objets simples	4 objets + complexes	3 Formes simples	3 formes + complexes		
Chiffres rugueux	Nommer	Tracer avec 2 doigts	Tracer avec 1 doigt ardoise				
Boîtes	Flacon + flacon bouchon	à visser + tupperware	Boîte sapin + boîte loquet	Boîte rabats + boîte boutons	Boîte tiroirs etc	Multiplés boîtes déjà vues	Cadenas
Couleurs	2 couleurs primaires	3 couleurs primaires	3 couleurs secondaires	3 couleurs secondaires	dégradés de couleurs 1	dégradés de couleurs 2	Soleil des couleurs
Habillage	fermeture éclair 1	fermeture éclair 2	scratches	boutons pressions	boutons	boucles de ceinture	lacets
Appairages	Figurine / figurine	Figurine / image	Figurine / image figurative	Autres appairages			
Perles	3 très grosses perles	5 très grosses perles	5 moyennes perles	3 moyennes perles	dessus dessous 1	dessus dessous 2	poinçonnes
Compter	Installe et rouler tapis	Barres rouges 1	Barres rouges 2	Barres bleues et rouges 1	Barres bleues et rouges 2	Associer barres et chiffres 1	Associer barres et chiffres 2

ON SURLIGNE LA COMPETENCE ACQUISE ci dessus

ACTIVITE N°	DATE	INTERET OU DIFFICULTE	COMPETENCE NON ACQUISE	COMPETENCE N° ACQUISE