

QU'EST-CE QU'UN GESTE ET QUE FAUT-IL POUR QU'UN GESTE SOIT REUSSI ?

Un geste est un ensemble complexe, une combinaison de mouvements réalisés pour atteindre un but.

Pour qu'un geste soit réussi, il faut :

SENTIR SON ENVIRONNEMENT

Chaque système sensoriel permet de situer l'espace par rapport à son corps, et le corps par rapport à l'espace ; c'est la coordination de tous ces systèmes qui va donner la connaissance de l'espace.

UN CORPS POUR AGIR

INITIER ET CONTROLER LES MOUVEMENTS

Les fonctions exécutives donnent à l'enfant l'intention d'agir. Elles lui permettent d'organiser la succession des étapes nécessaires pour atteindre son but, d'adapter son plan en fonction des conséquences de ses actions sur l'environnement et de vérifier que l'objectif final est atteint.

ELABORER DES PRAXIES

Une **praxie** est l'automatisation d'un geste mémorisé définitivement ; elle est obligatoirement apprise et ne s'oublie pas.

L'organisation des mouvements ne nécessite plus de réflexion, elle est automatique.

Chez l'enfant qui ne peut pas élaborer les praxies, l'ensemble des ressources est mobilisé pour la réalisation du geste au détriment de toute autre activité. L'enfant est tellement concentré sur ce qu'il est en train de faire qu'il ne peut pas entendre ce qu'on lui dit, ni se concentrer sur autre chose, il peut même oublier le but de son activité.

Ce trouble d'élaboration des praxies s'appelle : **la dyspraxie.**

La dyspraxie est la difficulté à mettre en œuvre tout ce qui est nécessaire pour qu'un geste devienne automatique, harmonieux et efficace.

Le geste ne devient jamais automatique.

L'enfant dyspraxique est **anormalement maladroit**.

Les réalisations motrices ou **graphiques** de l'enfant dyspraxique sont informes, brouillonnes, médiocres, malgré sa bonne volonté.

La dyspraxie est une anomalie non visible qui, si elle est intense, peut constituer un réel handicap.

Ce n'est pas :

- un retard mental
- un retard moteur
- une insuffisance d'apprentissage
- un trouble de l'acuité visuelle
- un trouble du comportement
- un trouble affectif

Le diagnostic de dyspraxie est posé à partir de tests étalonnés, de bilans spécifiques, par une équipe médicale et différents thérapeutes.

Les causes de la dyspraxie sont :

- soit des lésions cérébrales non évolutives, on parle alors de dyspraxie lésionnelle,
- soit il n'y a aucun antécédent médical et on parle de dyspraxie du développement

Il existe différentes formes de dyspraxie :

- **Dyspraxie de l'habillement**
- **Dyspraxie gestuelle ou idéomotrice**
- **Dyspraxie constructive**
- **Dyspraxie constructive visuo- spatiale**

Dyspraxie de l'habillement :

L'enfant ne parvient pas à s'habiller malgré les apprentissages.

Dyspraxie gestuelle ou idéomotrice :

L'enfant n'arrive pas à :

- Faire les gestes
- Reproduire un geste
- Mimer un geste
- Utiliser l'objet adéquat à bon escient (couteau, fourchette, ciseaux, règle, crayon, brosse à dents).

Dyspraxie constructive :

L'enfant ne parvient pas à assembler, relier les différents éléments entre eux pour construire un ensemble cohérent, représentatif.

A l'école : il a des difficultés à poser les opérations, analyser et reproduire les figures géométriques. Il n'aime pas la géographie.

Dyspraxie constructive visuo spatiale :

A la dyspraxie constructive s'ajoutent :

- des troubles du regard, avec ou sans trouble de la vision
- des troubles de la construction de l'espace

Les anomalies du regard sont multiples et toutes gênent la prise d'information. Elles perturbent :

la fixation

- **Les saccades et la poursuite,**
- **La stratégie visuelle exploratoire**
- **L'acuité visuelle**
- **La vision des couleurs**
- **Le champ visuel**
- **La perception des obliques.**
- **La notion de profondeur**
- **La reconnaissance visuelle**

Répercussions de la dyspraxie chez l'enfant :

Besoin d'un accompagnement et d'aides spécifiques

- pour être autonome dans la vie quotidienne ;
- pour aider à l'intégration sociale et développer une meilleure estime de soi ;
- pour certains apprentissages scolaires.

La dyspraxie visuo-spatiale s'accompagne souvent de :

Dysorthographe

Dysgraphie

Dyscalculie de positionnement ou spatiale

Dyscalculie de numération

SCOLARITE

Approfondir les notions en utilisant tous les canaux d'entrée (auditif, tactile...) indépendamment les uns des autres.

Par exemple, donner d'abord l'explication verbale, puis présenter le support visuel

Mettre en place des plans de cours et des mémentos

Lire les consignes à voix haute

Utiliser des procédures pour la compréhension des textes :

METHODOLOGIE :

LIRE L'ENSEMBLE DU TEXTE
REPERER LES QUESTIONS, LES MOTS CLES, LES SOULIGNER
EXECUTER LA CONSIGNE
RELIRE ET VERIFIER

Utiliser des logiciels spécifiques avec retour vocal et prédiction de mots
« Speedback », « Skippy », « Penfriend »(pour prédiction et retour vocal),
« Paperport » : reconnaissance de caractères

Utiliser si nécessaire un clavier à l'écran :clavicom ,clavier visuel.

Utiliser si nécessaire une dictée vocale « Dragon dictate »

Matériel : lettres magnétiques, étiquettes syllabes, ordinateur en jouant sur les polices et les couleurs

Adapter les textes :
Double interligne
Couleur (1 ligne bleue, 1 ligne verte)
Gommettes : 1 verte à gauche, 1 rouge à droite (sens de la lecture)
Agrandissement

L'acquisition de l'**orthographe** est parfois très difficile.

Il convient de travailler l'orthographe des mots en même temps que l'apprentissage et la différenciation des sons.

Exercice 18

Croâ le corbeau se fait un ami

Dans la grande forêt, chaque animal avait un copain.
L'écureuil jouait avec le lapin, le sanglier avec le renard
et le hérisson avec la grenouille. C'étaient des courses,
des jeux et des rires sans fin ...

Le seul à ne pas avoir encore d'ami était Croâ, le corbeau.

Or, un jour qu'il volait tristement tout seul, au dessus
de la forêt, Croâ entendit un cri terrible

C'est un serpent qui a crié et a demandé un ami parce que le lion lui a volé la queue et croâ, le corbeau a vu le serpent et le serpent a demandé le corbeau et a demandé un ami et le lion a pu retrouver son amie et le serpent et le corbeau jouent ensemble et c'est les meilleurs amis pour toujours.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

« Maintenant que tu es mon ami, dit Croâ, je suis le plus heureux des oiseaux. »

Ecriture :

La dyspraxie visuo spatiale, surtout si elle s'accompagne de trouble de la vue entraîne une dysgraphie : l'écriture est illisible, il manque des lettres et des mots.

$$\begin{array}{r} 740 \\ \times 50 \\ \hline 7000 \end{array}$$

quel est l'aire d'un tapis et 4000

B) Prele cevil la plus grande aire per tapis
la difference et que le per tapis le
plus grand que les per tapis

6- Quel objet est à la fois entre le lit et le livre (sur le tapis) et entre le réveil et à la porte ?

7- Situer un objet entre 4 autres.

8- Quel objet se trouve à la fois :

- entre le téléphone et le porte-parapluie
- au dessous du chat et au dessus des baskets.

9- Quel objet se trouve à la fois :

- plus haut que les baskets
- plus bas que le chat
- à côté des manteaux

DIFFICULTE :

Les difficultés de graphisme sont dues à :

Un problème praxique qui interdit une coordination fine

Des difficultés à se repérer dans la feuille

Des contractions musculaires dues à l'effort de concentration exigé pour écrire.

AIDE :

- Utiliser
 - Les lettres magnétiques
 - Le clavier
 - La police Arial : la plus lisible
 - La dictée vocale
 - La dictée à l'adulte ou secrétaire
 - Les textes et exercices à trous
 - Les photocopies
 - Les logiciels de reconnaissance de caractères

Pour ceux qui écrivent utiliser l'écriture scripte les cahiers à une ligne, les stylos à gel, un antidérapant.

Eviter les tâches de copie
Attention le modèle est perturbateur.

Favoriser l'oral en toute circonstance.

Mathématiques : la bête noire des élèves dyspraxiques !!!!

Les élèves dyspraxiques sont atteints de troubles de la structuration spatiale et de l'organisation du regard. Si à cela s'ajoute un trouble du regard ou de la vision (strabisme, défaut de la poursuite)

La dyspraxie s'accompagne souvent de dyscalculie.

2 formes de dyscalculie nous intéressent :

- **dyscalculie de numération** : perturbe la capacité à ordonner les nombres.
- **dyscalculie de position** : La technique opératoire ne s'organise pas.

DIFFICULTES :

En numération :

Le dénombrement est pratiquement mission impossible car il nécessite de suivre des yeux une collection, tout en récitant oralement la file numérique et en pointant du doigt chaque objet une seule fois et sans en oublier.

AIDES :

Utiliser des objets déplaçables (d'une corbeille à une autre, sous forme de boulier)
Travailler le repérage global de collections disposées en constellations (dé)
Travailler le repérage global de petites collections (subitising)
S'appuyer sur la file numérique pour les additions et soustractions de petites quantités

Puis :

Travailler la **mémoire**

Calcul

A l'école comme au collège les programmes distinguent 3 types de calcul :

- mental
- instrumenté
- posé

Les compétences en calcul mental sont à développer en priorité.

2 aspects :

-le calcul mental automatisé :

Mémorisation des tables et des règles (X par 10,100 ...) Elle doit être systématisée et entretenue pour les enfants dyspraxiques.

-le calcul mental réfléchi :

Il correspond à la capacité d'obtenir par une démarche personnelle le résultat d'un calcul. L'élève doit élaborer un raisonnement numérique.

La mémorisation des propriétés de calculs est primordiale pour les jeunes dyspraxiques (commutativité, distributivité, associativité). **Il en va ainsi de la mémorisation de résultats mémorisés.**

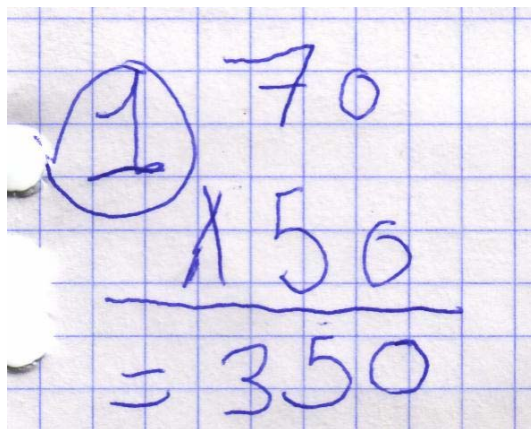
Nous devons leur donner des stratégies applicables pratiquement (**fiches mémo, programmes de procédures ...**)

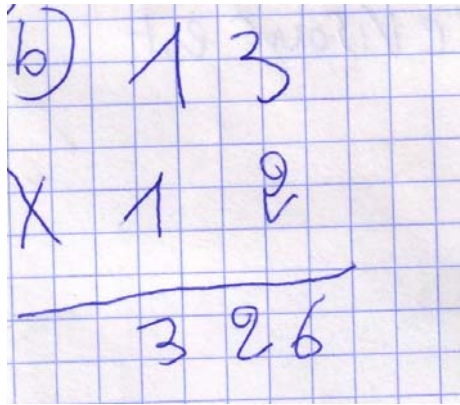
L'approche des ordres de grandeurs permet de développer un contrôle sur les résultats d'un calcul.

L'aisance en calcul mental apporte une aide à la résolution de problèmes numériques.

LE CALCUL POSE : techniques opératoires

L'objectif essentiel réside dans la compréhension des techniques utilisées.


$$\begin{array}{r} \textcircled{1} \quad 70 \\ \times 50 \\ \hline = 3500 \end{array}$$



Pour les élèves dyspraxiques le problème se pose en terme de positionnement des chiffres pour réaliser les opérations : Il faut donc leur proposer d'utiliser des cadres de positionnement des chiffres , éventuellement des couleurs.

			1	7	8	3
		+		2	1	2
		=	1	9	9	5

Résolution de problèmes

Rappel de la procédure de compréhension de consigne
 Donner des consignes simples (pas de double consigne) et numéroté les questions.
 L'élève peut oraliser sa démarche avant de l'écrire.

Géométrie :

DIFFICULTES : elles sont de trois ordres :

L'utilisation des outils pour la réalisation de tracés

La conception des figures et le tracé

La lecture des figures planes, on retrouve ces difficultés pour la lecture de cartes en géographie, la lecture de tableaux à double entrée, la lecture de graphiques.

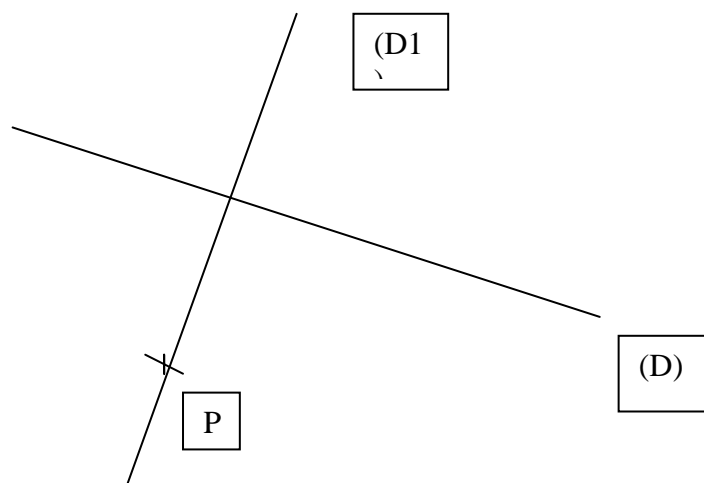
Il faut focaliser les efforts non pas sur les tracés et les représentations mais sur la compréhension et la mémorisation des propriétés.

AIDES

Programmes de constructions des figures géométriques

JE TRACE DES DROITES PERPENDICULAIRES PASSANT PAR UN POINT P

- 1/ Je trace une droite (D).
- 2/ Je place un point P à l'extérieur de la droite (D).
- 3/ Je place un côté de l'angle droit de mon équerre sur la droite (D).
- 4/ Je fais glisser mon équerre jusqu'au point P.
- 5/ Je trace la droite (D1) perpendiculaire à la droite (D) et passant par le point P.



Utiliser les logiciels de géométrie : Access Maths, Geoplan, Geospace
les outils de tracés virtuels : trousse Géotracé du CNEFEI
les évaluations d'entrée en sixième adaptées par le CNEFEI

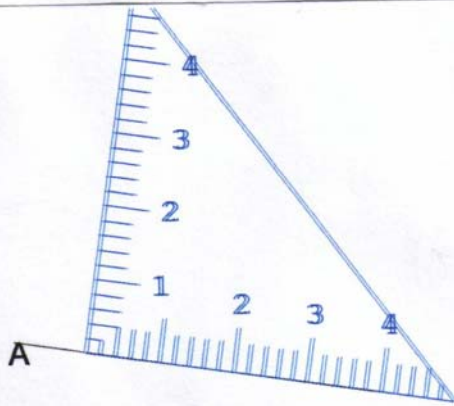
Acces Maths

Tracer 2 droites perpendiculaires

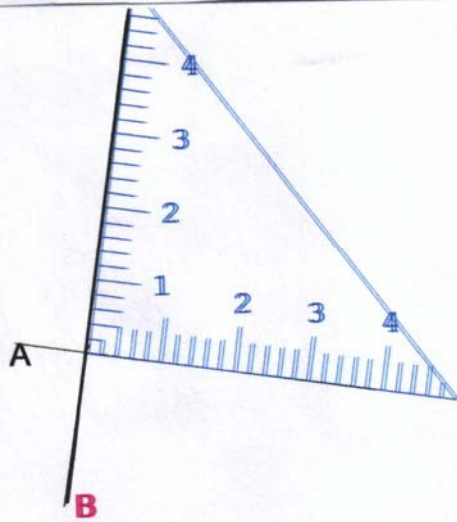
①



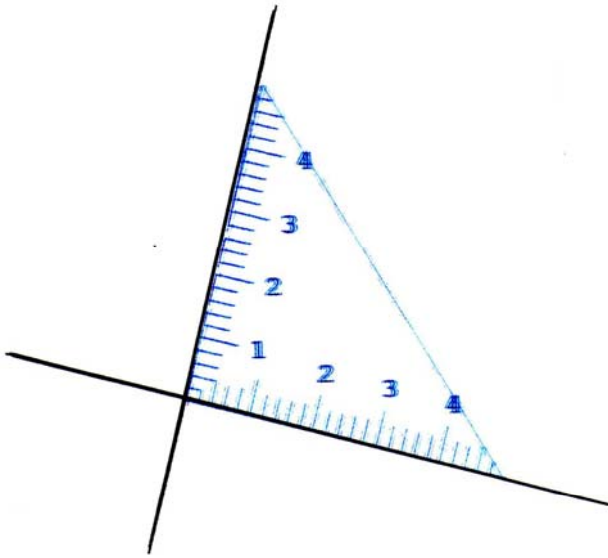
②



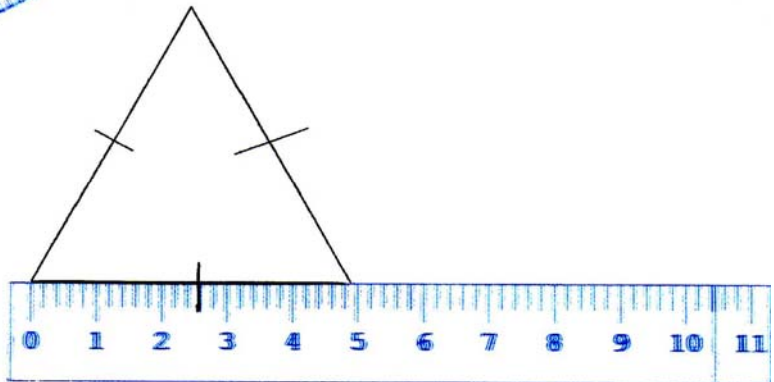
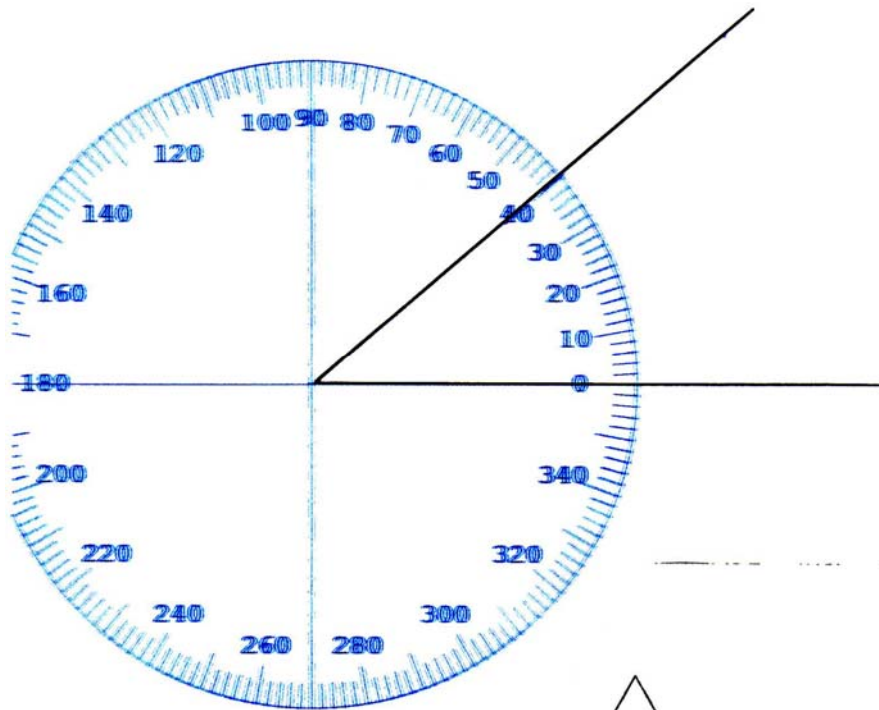
③



Access Maths.



Access Maths.



GEOSPACE

GEOSPACE : patrons de solides

1 PAVE :

- Créer un point libre dans l'espace :A
- Créer –solide - polyèdre convexe - prisme régulier
- Nom de l'axe : OZ
- Hauteur : 5
- Nom du sommet : A
- Nombre de côtés : 4
- Nom du prisme : Pav

- Bouger le point A avec la souris
- Icône couleur : O pour opaque- cliquer sur une arête
- Icône pointillés : Faire apparaître les pointillés

- Création du patron
- Créer – numérique – variable réelle libre dans un intervalle
- Bornes : 0-1
- Nom de la variable : v
- Créer –solide – patron d'un polyèdre – nom : Pav
- Coefficient : v
- Nom du patron : Pat
- Piloter avec le clavier : touches droite – gauche
- Faire disparaître le pavé : couleurs – non dessiné- toucher le pavé avec la souris – fermé
- Hachurer pour mieux voir les faces.

2 PRISME

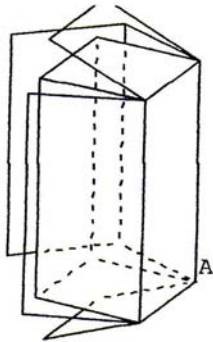
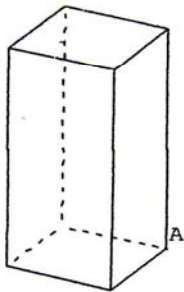
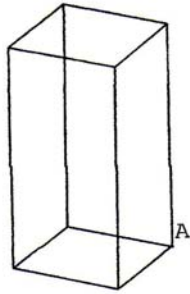
- refaire le même travail avec le prisme à base hexagonale (5 côtés)
- nombre de côtés : 5
- nom du prisme : Pris
- nom du patron : Prit

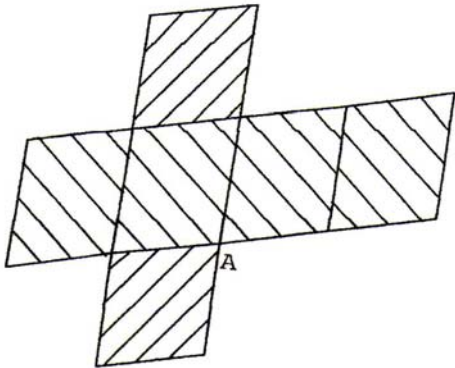
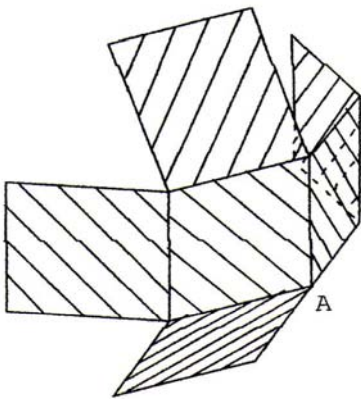
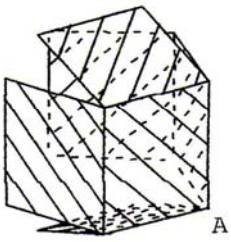
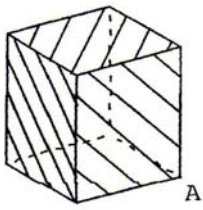
3 PYRAMIDE

- créer quatre points A,B,C,D dans un plan oxy et un point S sur une droite oz
- créer le polyèdre ABCDS (défini par ses sommets)
- créer une variable puis le patron
-

GEOSPACE

Patron du pavé.



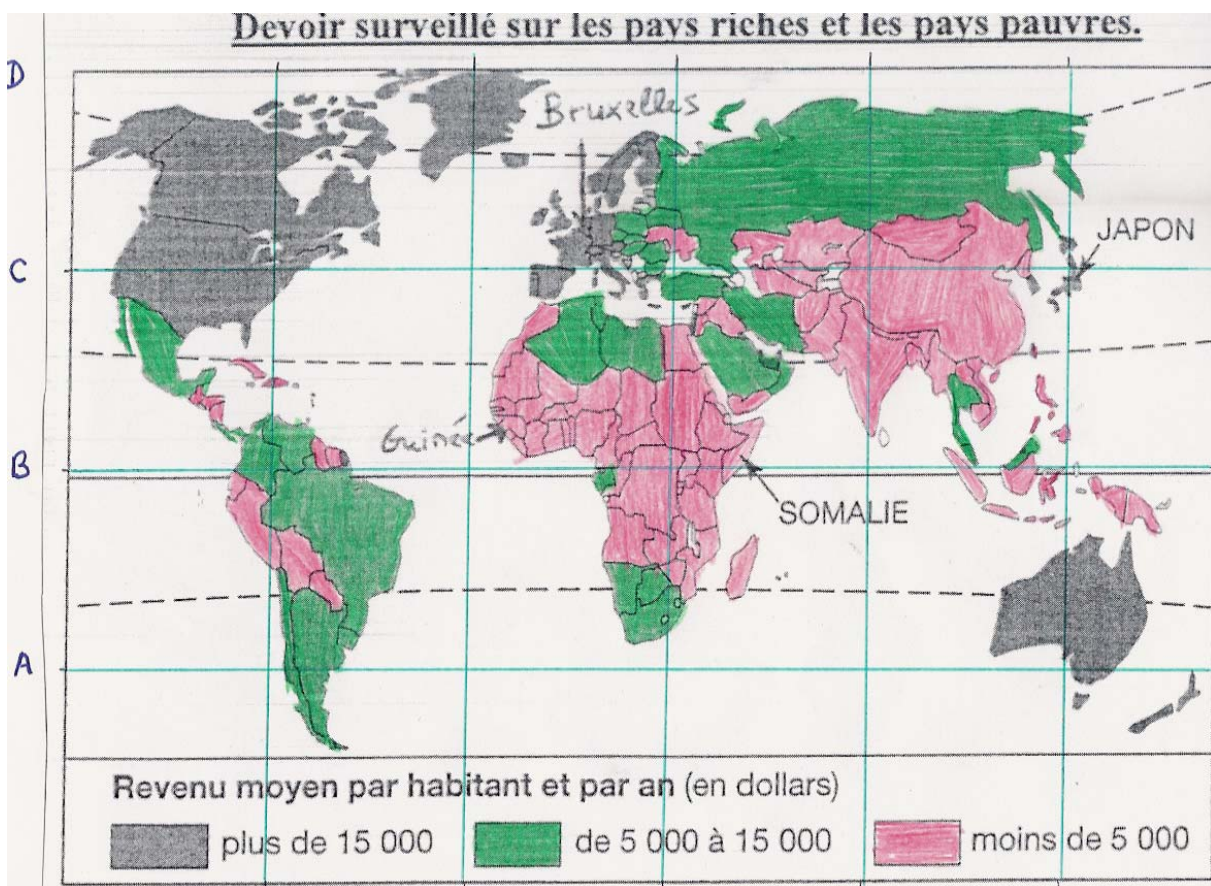


Dans toutes les disciplines :

Les difficultés décrites se retrouvent à des degrés divers dans toutes les disciplines.
Il faut donc penser à adapter chaque fois les supports :

- Favoriser l'oral
- Photocopies pour éviter les copies
- Agrandissements pour faciliter la lecture
- Textes à trous
- Adaptation des supports visuels

Exemple en géographie :



Le matériel

Choisir cahiers et classeurs avec l'enseignant et/ou l'ergothérapeute à la rentrée, dans la mesure du possible

Organiser le cartable avec l'élève, respecter cette organisation au jour le jour

Utiliser un agenda semainier

Les outils :

Cartable à roulettes

Trieur à soufflets et feuilles de couleurs différentes selon les matières

Feuilles à grands carreaux

Porte bloc

Choisir du matériel incassable

Equerre quadrillée avec 0 à l'angle

Rapporteur double ou de 0° à 360°

Gomme crayon ;

Compas à mollette

Règle avec "prise"

Feutres fluo

Calculette à gros chiffres

Pupitre avec règle de lecture

Planche à dessin