

Élève	****	Date de naissance	21/02/2007	Entrée en CLIS	Septembre 2014
-------	------	-------------------	------------	----------------	----------------

Main	Inclusions individuelles dans d'autres classes	Suivis extérieurs
gauche droite	En prévision : GS : motricité	Hôpital de jour : lundi, mardi et vendredi après-midi

Objectifs de ce projet	C'est la première année de **** en CLIS. Il est suivi à l'Hôpital de Jour 3 après-midis par semaine et à compter du 3 novembre il ne viendra pas à l'école le vendredi matin du fait de sa fatigabilité. Durant cette année, nous allons veiller particulièrement à ce que **** s'épanouisse en classe et rentre davantage dans les apprentissages. Du fait de sa déficience auditive, nous allons nous concentrer sur le langage et la découverte de l'écrit.
------------------------	--

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

	Constats - Difficultés rencontrées	Points d'appuis	Besoins de l'élève - Objectifs visés (savoirs, savoir-être, savoir-faire)	Moyens mis en œuvre - Adaptations et aménagements pédagogiques envisagés
Mémoire	**** semble avoir des difficultés à se souvenir de ce qu'il a fait peu de temps avant. Il n'est pas très performant aux jeux de memory.	**** apprécie de jouer au memory sur ordinateur et sur table.	- S'exprimer, dire des comptines très simples, chanter devant les autres. - Développer la mémoire à court et long terme.	- Illustrer les poèmes/chants avec des images séquentielles. - Jeux de mémoire : memory, double, l'oeil de lynx...
Traitement de l'information	- Du fait de sa déficience auditive, **** n'entend pas la consigne entière donc il a souvent besoin que l'on lui montre pour comprendre. Une fois l'exemple donné, il est capable de finir seul ou avec un adulte à proximité. - Lors de la lecture d'une histoire, il n'est pas en mesure de faire un résumé. Par contre avec le support d'images il parvient à faire quelques phrases.		- Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë. - Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant : répondre à quelques questions très simples sur le texte écouté. Guidé par le maître ou par des images, reformuler quelques éléments de l'histoire écoutée.	- Lecture quotidienne d'albums. - Supports visuels. - Dessin guidé. - Modèle systématique lors de la passation de consignes.

Méthodes de travail - Autonomie	**** n'est pas toujours organisé. Il a souvent besoin de l'aide d'un adulte.	**** est capable de travailler, dessiner quelques minutes seul. Il apprécie de jouer seul.	- Travailler en groupe. - Jouer avec d'autres élèves.	- Utiliser la pendule ou un minuteur pour visualiser le temps de travail/de jeux. - Jeux coopératifs. - Poursuite des encouragements, félicitations. - Rappel des règles de la classe.
Comportement	<p>- **** bouge en classe : il court, crie.</p> <p>- Il a également tendance à taper, donner des coups de pied, mordre, les autres élèves quand ils prennent un jeu qu'il voulait ou quand ils font quelque chose qui ne lui convient pas.</p> <p>- **** est plutôt respectueux des adultes même s'il prend de plus en plus confiance en lui et refuse parfois de travailler ou faire quelque chose demandé, en disant "non", en boudant, en s'accrochant là où il est.</p> <p>- Il est très sensible aux encouragements, aux félicitations et n'hésite pas à dire de lui-même "Bravo ****" en montrant sa réalisation à l'adulte.</p>		<p>- Rester à son poste de travail.</p> <p>- Être concentré sur son travail.</p> <p>- Ne pas embêter les autres élèves.</p> <p>- Effectuer le travail demandé.</p>	

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES (en référence aux programmes de Maternelle)

	Constats - Difficultés rencontrées	Points d'appuis	Besoins de l'élève - Objectifs visés (savoirs, savoir-être, savoir-faire)	Moyens mis en œuvre - Adaptations et aménagements pédagogiques envisagés	
S'approprier le langage	Échanger, s'exprimer	<p>- **** n'utilise pas le pronom "je".</p> <p>- Du fait de sa déficience auditive, **** a des grosses difficultés de prononciation.</p> <p>- **** a du mal à s'intégrer dans le groupe-classe lors des temps de regroupement. Il s'exprime peu devant les autres.</p>	<p>- **** accepte de répéter lorsque l'on ne le comprend pas.</p> <p>- Il répète les mots prononcés par l'adulte.</p>	<p>- Utiliser le pronom "je" pour parler de soi.</p> <p>- Se faire comprendre par le langage pour les besoins de la vie scolaire.</p> <p>- Commencer à prendre sa place dans les échanges collectifs.</p>	<p>- Raconter un événement (sorties, projets,...) dans un français compréhensible par autrui.</p> <p>- Le faire répéter si besoin.</p> <p>- Bâton de parole pour que **** voit qui parle et qu'il parle à son tour.</p> <p>- Travail avec la méthode Borel-Maisonny.</p>
	Comprendre	<p>- Du fait de sa déficience auditive, **** n'entend pas la consigne entière donc il a souvent besoin que l'on lui montre pour comprendre. Une fois l'exemple donné, il est capable de finir seul ou avec un adulte à proximité.</p> <p>- Lors de la lecture d'une histoire, il n'est pas en mesure de faire un résumé. Par contre avec le support d'images il parvient à faire quelques phrases.</p>		<p>- Comprendre une consigne simple dans une situation non ambiguë.</p> <p>- Comprendre une histoire courte et simple racontée par l'enseignant : répondre à quelques questions très simples sur le texte écouté. Guidé par le maître ou par des images, reformuler quelques éléments de l'histoire écoutée.</p> <p>- Observer un livre d'images, ou très illustré, et traduire en mots ses observations.</p>	<p>- Modèle lors de la passation de consignes.</p> <p>- Dessin guidé.</p> <p>- Lecture d'albums, de contes, d'histoires.</p> <p>- Raconter l'histoire lue en s'aidant des illustrations de l'album.</p> <p>- Observations d'imagiers, de livres sans texte pour raconter ce qu'il voit.</p>

	Progresser vers la maîtrise de la langue française	- **** a un champ lexical assez limité.	- **** connaît les mots de politesse. - Il connaît la plupart des couleurs. - Il peut faire une petite phrase pour expliquer ce qu'il voit sur une image.	- Produire des phrases correctes, même très courtes - Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier ; quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et grandeurs) concernant : les actes du quotidien (hygiène, habillage, collation, repas, repos), les activités de la classe (locaux, matériel, matériaux, actions, productions), ses relations avec les autres : salutations (bonjour, au revoir), courtoisie (s'il vous plaît, merci).	- Observation d'imagiers, d'albums... - Jeux de langage. - Jeux divers permettant de développer le vocabulaire, de préférence en utilisant un support visuel.
--	--	---	---	--	---

	Constats - Difficultés rencontrées	Points d'appuis	Besoins de l'élève - Objectifs visés (savoirs, savoir-être, savoir-faire)	Moyens mis en œuvre - Adaptations et aménagements pédagogiques envisagés	
Découvrir l'écrit	Se familiariser avec l'écrit	**** ne reconnaît pas son prénom écrit en cursive.	**** reconnaît son prénom écrit en majuscules.	- Écouter des histoires racontées ou lues par le maître. - Reconnaître son prénom écrit en écriture cursive.	- Lecture d'albums simples - Questions et exercices très simples de compréhension.
	Se préparer à apprendre à lire et à écrire	- **** ne maîtrise pas toujours le geste graphique. Les tracés restent très approximatifs. - **** ne sait pas écrire son prénom sans modèle. Il écrit "ANA".	- **** est capable de réaliser quelques formes graphiques de base : boucles descendantes, spirales, lignes verticales. - **** sait écrire les lettres A et N.	- Écouter et pratiquer de petites comptines très simples qui favoriseront l'acquisition de la conscience des sons (voyelles en rimes essentiellement), - Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture : cercle, verticale, horizontale, enchaînement de boucles, d'ondulations, sur un plan vertical (tableau), puis horizontal (table). - Imiter des dessins stylisés exécutés au moyen de ces tracés. - Écrire son prénom en majuscules d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite.	- Coloriage quotidien. - Travail en graphisme : varier le support (grandes feuilles, petites feuilles, bandes, tableau, ardoise), l'outil scripteur (craie, crayon, gros feutre, pinceau, doigt...),... Travailler sur plan vertical puis horizontal. - En lien avec les arts visuels, l'album découvert. - Écriture de son prénom avec le modèle, puis en cachant quelques lettres pour arriver à l'écriture sans le modèle.

		Constats - Difficultés rencontrées	Points d'appuis	Besoins de l'élève - Objectifs visés (savoirs, savoir-être, savoir-faire)	Moyens mis en œuvre - Adaptations et aménagements pédagogiques envisagés
Devenir élève	Vivre ensemble	**** tape les autres, leur donne des coups de pied, les mord. **** n'accepte pas toujours de faire ce que l'adulte lui demande.	**** accepte la punition et comprend pourquoi il est punit. Quand on lui explique, **** finit par faire ce qui lui est demandé.	Respecter les fondements moraux des règles de comportement, respecter : la personne et les biens d'autrui, l'obligation de se conformer aux règles dictées par les adultes, la parole donnée par l'enfant.	- Rappel des règles de la classe. - Tableau de comportement. - Lui expliquer qu'il faut parler doucement et ne pas crier, le reprendre là-dessus systématiquement, de façon calme et posée.
	Coopérer et devenir autonome	- **** joue très peu avec d'autres élèves. Il joue souvent seul. - Durant la récréation il est souvent à l'écart, à observer les autres élèves. - Il prête très peu ses affaires ou les jeux avec lesquels il joue. - Il ne reste pas assis longtemps avec les autres (pour écouter une histoire, écouter les autres,...).	- **** aime jouer avec un adulte.	- Apprendre à coopérer en participant à : des jeux, des rondes, des groupes formés pour dire des comptines, des groupes formés pour écouter des histoires, à la réalisation de projets communs. - Apprendre à rester attentif de plus en plus longtemps.	- Jeux coopératifs - Jeux en petits groupes - Raconter une histoire en petit groupe. - Visualiser le temps avec un sablier. - Donner des tâches assez courtes (en augmentant progressivement la durée), le recentrer sur l'activité en cours

		Constats - Difficultés rencontrées	Points d'appuis	Besoins de l'élève - Objectifs visés (savoirs, savoir-être, savoir-faire)	Moyens mis en œuvre - Adaptations et aménagements pédagogiques envisagés
Découvrir le monde	Découvrir des objets, la matière	- **** ne découpe pas très bien et gaspille beaucoup la colle. - **** n'aime pas toujours manipuler la pâte à modeler. - **** refuse pour le moment de suivre un modèle pour construire quelque chose.	- **** sait tenir ses ciseaux. - **** aime construire des choses (legos, kapla). - **** aime regarder l'adulte faire quelque chose en pâte à modeler. - **** sait trier par couleur.	- Choisir des outils et des techniques adaptés au projet (couper, coller, plier, assembler, clouer, monter et démonter ...). - En coupant, en modelant, en assemblant, en agissant sur les matériaux usuels, repérer les caractéristiques simples de : le bois, la terre, le papier, le carton, l'eau. - Commencer à percevoir les changements d'état de l'eau.	- Collage, découpage,... en lien avec les arts visuels, le graphisme. - Manipulation de légos, clipos, ... - Pâte à modeler libre, puis en lui montrant les techniques pour modeler les formes voulues. - Activités de tri : par objets, par couleurs, etc... - Jeux de construction.

Découvrir le vivant		**** connaît la plupart des parties du corps.	<ul style="list-style-type: none"> - Observer les différentes manifestations de la vie. - Découvrir : les parties du corps 	<ul style="list-style-type: none"> - Travail en lien avec les sorties Pony. - Jeu de "Jacques a dit"
Découvrir les formes et les grandeurs	**** classe en fonction de la couleur.		Comparer et classer selon : la forme, la taille, la masse, la contenance.	Manipulations.
Approcher les quantités et les nombres	<ul style="list-style-type: none"> - **** ne sait pas dénombrer une collection. - **** ne sait pas donner le nombre d'éléments demandés. 	- **** sait compter jusqu'à 7.	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la comptine numérique jusqu'à 10. - Dénombrer une collection de 1, 2 ou 3 objets en utilisant la comptine numérique. - Donner 1, 2 ou 3 objets à l'adulte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprentissage de comptines avec ces 3 nombres - Jeux mathématiques (jeu des boîtes à crayons en particulier) - Exercices très simples de dénombrement - Situations de jeux.
Se repérer dans le temps	<ul style="list-style-type: none"> - **** ne se repère pas du tout dans la journée. Il ne sait pas si c'est l'heure d'aller manger à la cantine ou la fin de la journée. - **** ne sait jamais s'il reste à l'école l'après-midi ou non. 	- **** reconnaît les lieux sur les photos et comprend quelques pictogrammes.	<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des événements, des images, dans l'ordre chronologique. - Savoir se situer dans la journée (matin, après-midi, prises en charge de la journée). 	<ul style="list-style-type: none"> - Images séquentielles très simples. - Emploi du temps individuel : sur sa table est affiché l'emploi du temps de la journée avec des pictogrammes ou photos. Le présenter en début de journée.
Se repérer dans l'espace	- **** ne distingue pas sa droite de sa gauche.	<ul style="list-style-type: none"> - **** sait retrouver la classe. - Il est capable de se déplacer dans l'école pour trouver la sortie, les WC. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apprendre à se déplacer : dans l'espace de l'école. - Distinguer sa gauche et sa droite. - Effectuer des itinéraires en fonction de consignes variées et en rendre compte (récits, représentations graphiques). 	<ul style="list-style-type: none"> - Motricité : parcours à suivre. - Jeu sur feuille. - Manipulations, profiter des temps de jeux.

	Constats - Difficultés rencontrées	Points d'appuis	Besoins de l'élève - Objectifs visés (savoirs, savoir-être, savoir-faire)	Moyens mis en œuvre - Adaptations et aménagements pédagogiques envisagés
Agir et s'exprimer avec son corps	**** a quelques difficultés à se diriger.	**** apprécie de monter à cheval.	Découvrir les possibilités de son corps : apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, à fournir des efforts tout en modulant son énergie.	Projet équitation. clis1jour.eklablog.com

		Constats - Difficultés rencontrées	Points d'appuis	Besoins de l'élève - Objectifs visés (savoirs, savoir-être, savoir-faire)	Moyens mis en œuvre - Adaptations et aménagements pédagogiques envisagés
Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer	Le dessin et les compositions plastiques	<ul style="list-style-type: none"> - **** ne découpe pas très bien et gaspille beaucoup la colle. - **** n'aime pas toujours manipuler la pâte à modeler. - **** refuse pour le moment de suivre un modèle pour construire quelque chose. 	<ul style="list-style-type: none"> - **** sait tenir ses ciseaux. - **** aime construire des choses (legos, kapla). - **** aime regarder l'adulte faire quelque chose en pâte à modeler. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter les divers instruments, supports et procédés du dessin. - Construire des objets en utilisant peinture, papiers collés, collage en relief, assemblage, modelage... 	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des situations variées. - Valoriser ses productions.
	La voix et l'écoute	<ul style="list-style-type: none"> - Du fait de sa déficience auditive, il est plus difficile pour **** de percevoir des différences de tonalité,... 	<ul style="list-style-type: none"> - **** semble réactif aux chansons. 	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines très simples. - Jouer avec sa voix, avec les bruits, avec les rythmes. - Écouter : pour le plaisir, pour reproduire, pour bouger, pour jouer. - Rechercher des possibilités sonores nouvelles en utilisant des instruments. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chansons très simples. - Jeux rythmiques. - L'encourager à chanter, à jouer avec des instruments.



Horaires	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
8h30					Maison
8h50		Motricité GS			
9h30					
10h	RÉCRÉATION	RÉCRÉATION	RÉCRÉATION	RÉCRÉATION	
10h15					
11h00					Hôpital De Jour
11h30	Hôpital De Jour	Hôpital De Jour		DÉJEUNER	
13h30					
14h15					
14h45				RÉCRÉATION	
15h00					
15h45				SORTIE	
16h30					