

Aides techniques pour les enfants dyspraxiques présentant des troubles visuo-spatiaux



 **La lecture**

 **L'écriture**

 **Les maths**

Réalisé par Caroline Donnet



**« On ne peut appliquer des recettes ou fournir une
mallette pédagogique toute prête ;
c'est toujours un programme sur mesure ».**

Marchal (2005)



De manière générale

La verbalisation permet de rendre les données visuelles plus accessibles et favorise la mémorisation de celles-ci, c'est pourquoi elle est la compensation principale applicable autant pour la lecture, l'écriture que les mathématiques. Voici trois étapes à suivre :

- L'adulte verbalise à la place de l'enfant.
- L'adulte amène l'enfant à verbaliser lui-même.
- Verbalisation spontanée de l'enfant.

Mais encore :

- Placer l'enfant au premier rang et/ou proche du bureau de l'enseignant/e et/ou face au tableau.
- Donner des consignes courtes et simples et inviter l'enfant à les reformuler.
- Décortiquer les tâches complexes.
- Eviter à tout prix la copie car elle est extrêmement poison pour ces enfants (toute l'attention étant dans la gestuelle graphique et non dans le contenu ; aller-retour visuel) et par conséquent, l'apprentissage ne se fait pas !
- Eviter les supports trop chargés, trop petits, trop étendus.
- Réduire les activités nécessitant une habileté manuelle et les jeux visuo-spatiaux.
- Alternier les activités de structuration et de libération.
- Respecter la lenteur en donnant plus de temps ou donner moins d'exercices.
- Travailler en dyade (avec un camarade).





La lecture



Les moyens :

- Présenter un seul exercice par page.
- Avoir une présentation simple et aérée.
- Faire des courtes phrases pour une typographie simplifiée.
- Faire des lettres de taille un peu supérieure à la norme.
- Elargir les interlignes.
- Augmenter l'espace entre les mots.
- S'assurer d'un bon contraste entre l'écrit et le fond (noir sur blanc ou jaune sur bleu).
- Ajouter un surlignage de couleurs alternées, par exemple souligner selon l'algorithme vert – jaune – bleu – rouge qui sera identique dans toutes les branches.
- Signaler le début de ligne par une marge ou un repère de couleur (ex.: pastille autocollante verte = départ, rouge = stop).
- Mettre les oppositions syllabiques en couleur (ex.: **cro** / **co** / **dile**).
- Que l'enfant suive les lignes avec le doigt, la règle ou avec un cache.
- Etude de texte :
 - Lire les questions avant le texte.
 - Utiliser des Stabilo de couleur différente pour chaque question. Dans le texte, l'enfant surligne en fonction de la couleur des questions.
- Favoriser l'oral.
- Jeu informatique : La Planète des Alphas disponible sur www.planete-alphas.net.



Il est important que dès que des codes couleurs ont été mis en place, qu'ils soient généralisables dans tous les domaines et surtout qu'ils soient toujours les mêmes.





L'écriture

- Utiliser les règles graphiques décrites par Goodnow et Levine :
 - Choix du point de départ du dessin : en haut (5-6 ans), à gauche (8-9 ans).
 - Sens de progression du mouvement : classiquement de haut en bas pour les traits verticaux (5-6 ans) et de gauche à droite pour les traits horizontaux (8-9 ans).
 - Séquençage du mouvement : comme préférer un enchaînement continu (5-6 ans) des traits quand on réalise un dessin (carré).
- Mettre un exercice par page.
- Lui demander moins d'écrit : en privilégiant les exercices à trous par exemple et en permettant les abréviations (v et f pour vrai ou faux).
- Donner des repères de couleur : avec des autocollants ou en surlignant chaque ligne de couleur différente.
- Donner un nom aux lignes (par exemple, ligne du Rez-de-Chaussée pour la 1^{ère} ligne).
- Utiliser une feuille quadrillée et laisser un carreau entre 2 mots.
- Le choix d'un stylo plume comme scripteur (bec à bille).
- Pour le coloriage, il faut préférer des outils qui glissent comme de gros feutres.
- L'enfant repasse sur la suite graphique faite au préalable par l'adulte.
- Guidance verbale : « Tu montes, stop, à droite, stop, tu descends... »
- Evoquer des images concrètes : le ballon, le chapeau pointu, le toit de la maison.
- Tolérer, au nom de l'efficacité, que le graphisme soit grossier, lent et médiocre.
- Avoir des objectifs modestes tels qu'écrire clairement et lisiblement





des mots et des chiffres isolés.

- Recours aux moyens de suppléance : lettres mobiles sur tableau magnétique, etc.
- Faire percevoir la lettre en relief dans de la pâte à modeler par exemple.
- Proposer des pochoirs fixés avec de la pâte à modeler.
- Proposer l'enregistrement de la dictée sur le magnétophone du PC en verbalisant les espaces : le espace chat espace pacha espace attrape espace la espace souris.
- Avoir recours à un élève scripteur qui prendra les notes de cours (chez les adolescents du secondaire) et on autorisera la photocopie.
- Le logiciel Abalexix (P. Cheve, téléchargeable sur le net).
- Méthode ABC Boum.

L'ordinateur

Le choix du matériel doit tenir compte de l'âge de l'enfant, de l'avenir scolaire prévisible à moyen terme, de la nécessité d'adaptation ou non pour accéder au clavier ou utiliser la souris.

Se familiariser avec l'ordinateur par :

- Des jeux (remplir des formes).
- Ecrire son prénom.
- Marquer divers endroits du clavier par des pastilles autocollantes de couleur (jaune = espace ; orange = effacer ; vert = à la ligne...)
- Apprentissage par cœur de la disposition du clavier.
- Masquer les touches par un cache pour en éviter la recherche visuelle.
- Encourager une frappe à deux doigts d'une main, deux ou trois doigts de l'autre, et même assez souvent avec les deux index.
- Travailler écran éteint, l'enfant effectue secondairement les révisions





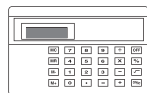
nécessaires.

- Procéder à un contrôle précédant la frappe, par exemple par une épellation au cours de la frappe ou juste avant.
- Choisir des textes dans lesquels certains mots reviennent avec redondance.
- Utiliser la police Times New Roman car elle est utilisée dans la majorité des livres.
- L'apprentissage débute en majuscule.
- Utiliser les touches de ponctuation et d'accent lorsque toutes les lettres du clavier sont connues.
- Pour les touches avec accent, on les situe en donnant leur position, par exemple : « é » à côté du « L », ou le « ç » sous le 4.

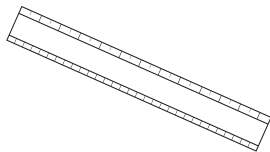




Les mathématiques

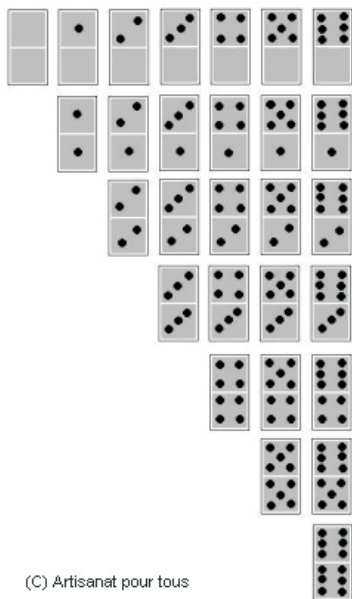


- Verbaliser à l'enfant l'emplacement de ses doigts sur la règle et la position de la règle par rapport au trait.
- L'utilisation d'un compas avec pied à coulisse bloque l'ouverture des 2 branches.
- L'équerre doit être choisie avec le point 0 de la graduation à l'extrémité du bord.
- Pour le travail sur quadrillage, pointer avec un crayon chaque carreau à l'emplacement du croisement des lignes.
- Eviter les activités de dénombrement « classique ». Si elles doivent avoir lieu, alors apprendre à l'enfant à déplacer les éléments d'une collection au fur et à mesure qu'il les compte pour les séparer physiquement de ceux qui restent à compter ; ou les lui faire mettre dans une maison ; ou que quelqu'un pointe pour lui les objets pendant qu'il compte.
- Apprendre à barrer les objets au fil de son comptage.
- Ranger les objets sous forme de constellations (sur les points d'un gros dé ou sur une fiche).
- L'apprentissage « par cœur » de petites opérations.
- En cas de trouble de dissociation des doigts, il n'est pas judicieux d'inciter l'enfant à utiliser ses doigts comme collection-témoin.
- Travailler les décompositions de 10 : $9+7$, c'est $9+1+6=10+6=16$.





- Travailler les compléments à 5 : $8+5$, c'est $5+5+3=10+3=13$.
- Ou encore le passage par les doubles. $6+7$ c'est $6+6+1=12+1=10+3=13$.
- Pour poser les opérations, proposer un cadre avec des couleurs pour les unités, dizaines, centaines, etc.
- Placer un chiffre par carreau en partant de la gauche afin que les chiffres correspondant aux unités, dizaines et centaines soient bien les uns en dessous des autres.
- Relier un nombre à une signification concrète (ex.: « un chien a quatre pattes »).
- Présenter les collections sous forme de constellations de dés.





- Eviter les exercices où il s'agit de relier des collections à des nombres, exercices toujours trop spatiaux.
- S'appuyer sur une file numérique pour travailler les notions d'ajout et de retrait de petites collections (on avance et on recule sur la file numérique).



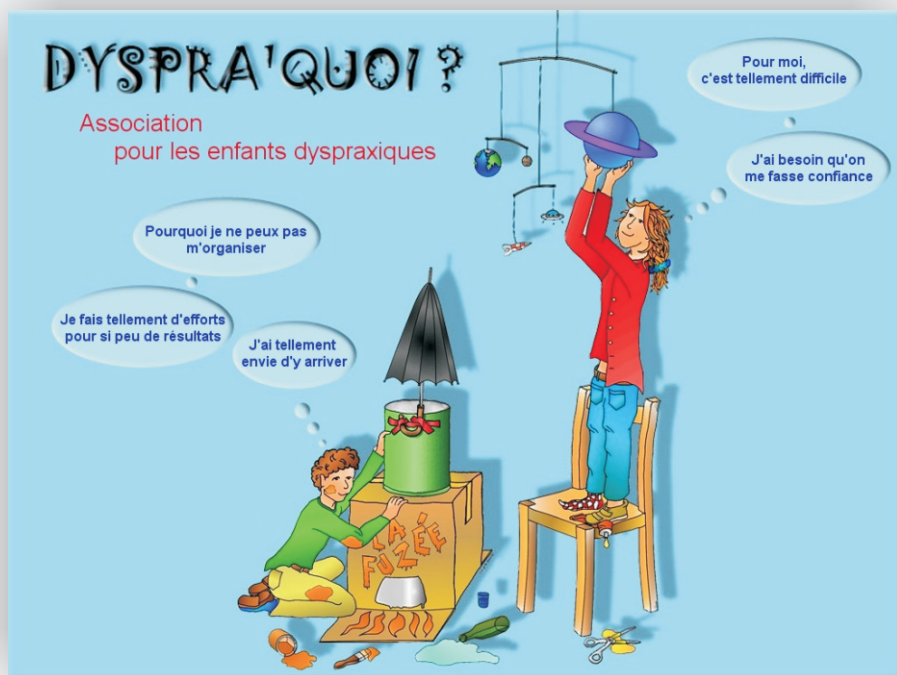
- Des points séparent les classes des unités, des mille, des millions, etc. comme par exemple : 47.302.
- Tolérer le recours aux tables de Pythagore et l'usage de la calculatrice.
- Les logiciels : Cabri géomètre (CABRILOG) ; Géotracé (CNEFEI) ; TGT (trousse Géotracé).





Ce prospectus a été réalisé par Caroline Donnet dans le cadre de son stage de dernière année de formation d'ergothérapeute. Elle a été mandatée par "Dyspra'quoi?", association pour les enfants dyspraxiques de Suisse romande.

Tous les documents détaillés ainsi que les sources bibliographiques sont disponibles sur le site de l'association www.dyspraquoi.ch !



Conception :

GIP Gestion
Informatique
Publicité
Imprimés



