



REFERENTIEL D'AMENAGEMENTS RAISONNABLES ET D'OUTILS PRATICO-PRATIQUES

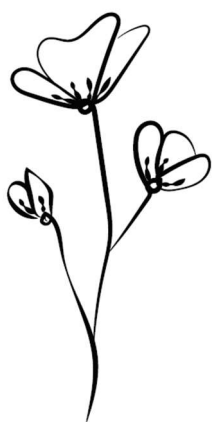


POLE TERRITORIAL WBE WAPI A

Réalisé en 2024



REFERENTIEL D'AMENAGEMENTS RAISONNABLES ET D'OUTILS PRATICO-PRATIQUES



« Quand une fleur ne fleurit pas, on corrige l'environnement dans lequel la fleur pousse, pas la fleur. »

Paulo Amaro

Préambule

La Belgique a approuvé en 2009 la Convention des Nations Unies relative aux droits des personnes handicapées. Sur base de cette approbation et sur la législation belge anti-discrimination, tout élève en situation de handicap (physique, sensoriel, de déficience intellectuelle, avec des troubles de l'apprentissage ou du comportement, avec une maladie chronique) a droit à des aménagements raisonnables dans l'enseignement.

Le décret « Aménagements raisonnables » du 7 décembre 2017 impose aux écoles ordinaires la mise en place d'aménagements raisonnables pour l'élève à besoins spécifiques pour autant que sa situation ne rende pas indispensable une prise en charge par l'Enseignement spécialisé.

Qu'est-ce qu'un aménagement raisonnable ?

Il est une mesure concrète permettant de réduire, autant que possible, les effets négatifs d'un environnement inadapté sur la participation d'une personne à la vie en société.

Dans l'enseignement, les aménagements peuvent prendre plusieurs formes : matériels, pédagogiques ou organisationnels.

Un bon aménagement répond aux critères suivants :

- Il répond aux besoins de l'enfant.
- Il permet à l'élève de participer aux mêmes activités et sur un même pied d'égalité que ses camarades.
- Il assure la sécurité et le respect de la dignité de l'élève en situation de handicap.

Pourquoi l'appelle-t-on « raisonnable » ?

- Il ne doit pas demander trop de temps ou d'investissement (tant pour l'apprenant que pour l'enseignant) au risque d'être abandonné.
- Il ne perturbe pas durablement l'organisation de la classe et de l'école.
- Il n'est pas trop coûteux, ou s'il l'est, la fréquence d'utilisation justifiera la dépense.
- Il n'engendre pas d'obstacle pour les autres élèves.

Pourquoi ce référentiel ?

Élaboré par l'équipe des pôles territoriaux WBE WAPI A, ce recueil rassemble différentes solutions et outils pratiques.

Cela fait 2 ans que l'équipe, composée d'enseignants, d'éducateurs, de logopèdes, d'ergothérapeutes et de neuropsychologues se mobilise pour vous proposer un catalogue riche de solutions déjà testées et approuvées au sein des écoles.

Nous sommes conscients que ce document est et sera toujours en évolution tant il existe diverses manières et moyens de venir en aide aux enfants en difficulté.

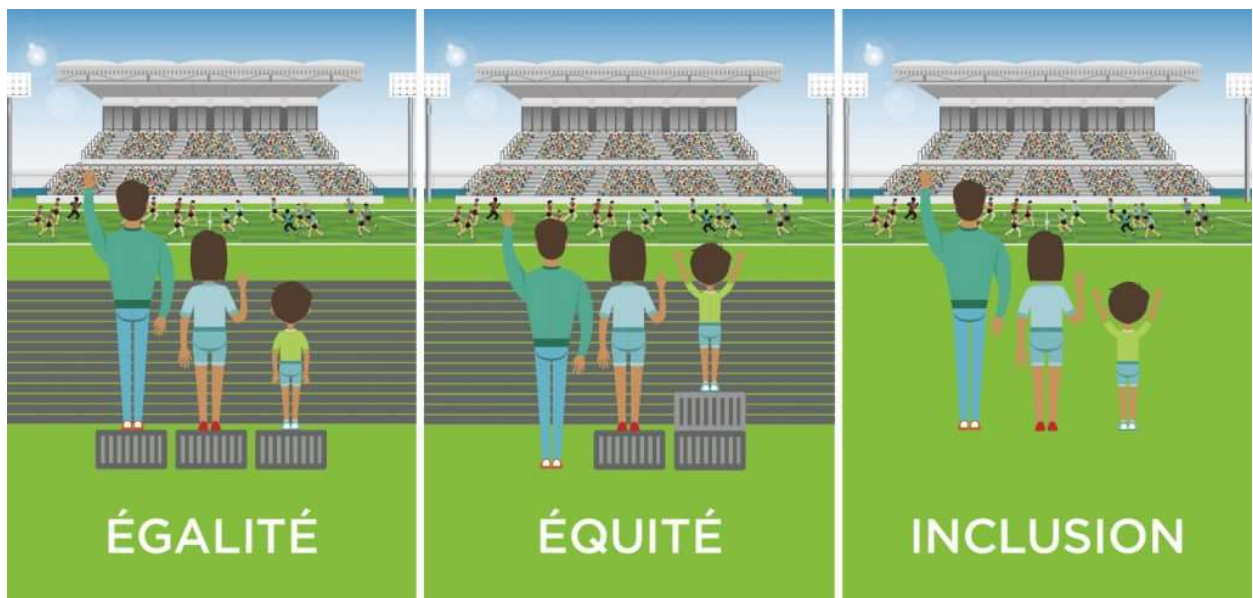
Cette liste est donc non exhaustive, toutes les idées sont les bienvenues. Certaines conviennent évidemment à plusieurs catégories, soyez vigilants et ouverts d'esprit 😊.

Le principe d'équité

L'enfant à besoins spécifiques qui n'a pas accès à des aménagements raisonnables est comme un enfant myope à qui l'on refuserait de porter des lunettes adaptées.

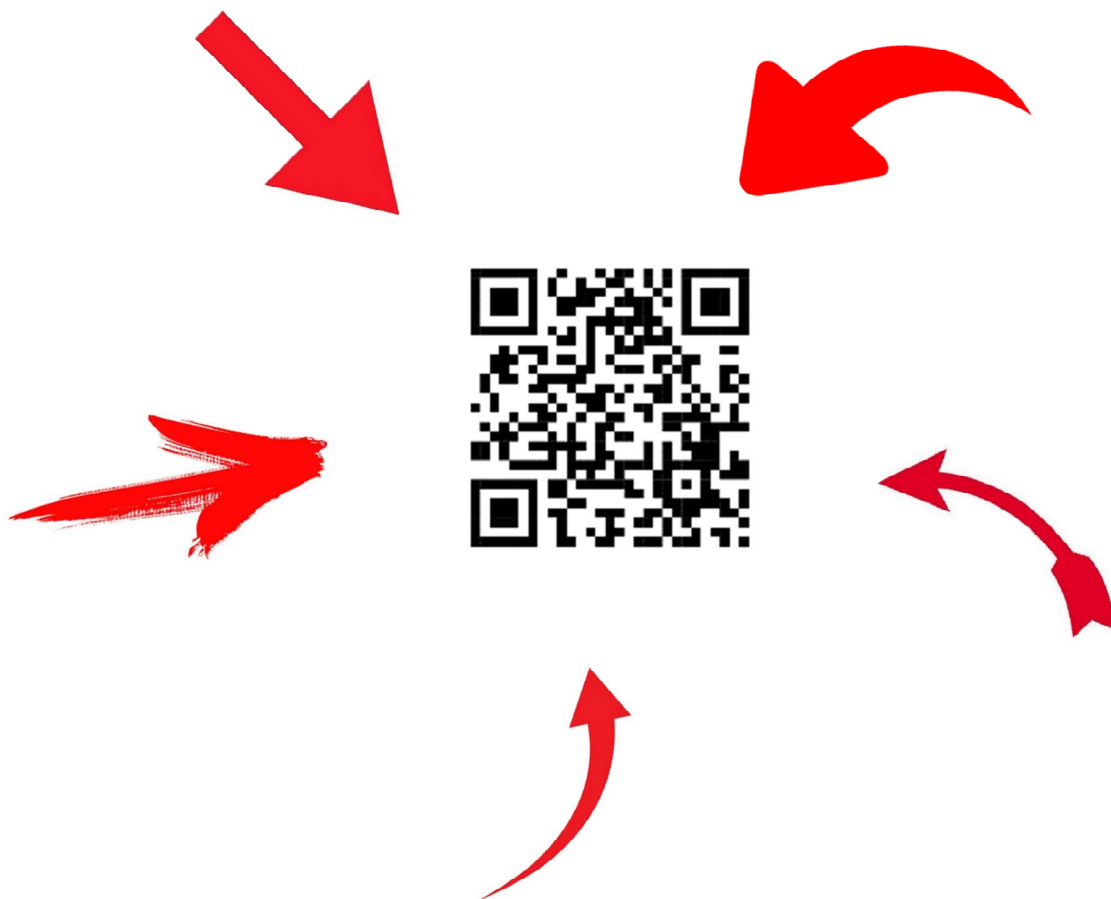
Dans son rapport de 2014-2015, le Délégué général aux droits de l'enfant rappelle que l'égalité de traitement a toujours entraîné des inégalités entre les enfants.

« ...l'égalité de traitement a toujours débouché sur des inégalités entre les enfants et qu'il s'agit donc bien de mettre en place une inégalité de traitements pour que chaque enfant, selon ses particularités, accède aux mêmes chances de réussite. Par ailleurs, il ressort encore et toujours que certains aménagements devraient devenir la norme dans chaque classe au profit de tous les enfants, y compris ceux qui ne sont pas identifiés comme élèves « à besoins spécifiques ».



Comment l'utiliser ?

- Le référentiel est divisé en 10 catégories, dans chacune d'entre elles vous retrouvez les différents aménagements et outils, classés par chiffres (avec parfois une illustration).
- Lorsque la case est grisée, cela veut dire qu'il s'agit d'une application et que l'enseignant ou l'élève bénéficie d'un outil numérique (ou TBI).
- Un Digipad a été créé pour rassembler toutes les ressources proposées dans ce portfolio. Voici le QR Code afin d'y accéder. Vous trouverez quantité d'outils à télécharger et à utiliser directement dans vos classes.



Le serment de Socrate

"Connaissez-vous le serment de Socrate ? C'est le serment que prononcent tous les jeunes diplômés au terme de leur formation : « **Je m'engage à mettre toutes mes forces et toute ma compétence au service de l'éducation de chacun des élèves qui me sera confié.** » Il s'agit là d'une affirmation publique par laquelle les diplômés s'engagent à **promouvoir l'égalité de tous leurs futurs élèves** face aux enjeux de réussite scolaire."

"...tous les enseignants et toutes les enseignantes ont les mêmes missions. Elles sont définies au sein du Code de l'Enseignement :

- promouvoir la **confiance en soi et le développement** de la personne de chacun des élèves ;
- amener **tous les élèves à s'approprier des savoirs et à acquérir des compétences** qui les rendent aptes à apprendre toute leur vie et à prendre une place active dans la vie économique, sociale et culturelle ;
- préparer tous les élèves à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures ;
- assurer à **tous les élèves des chances égales** d'émancipation sociale."

Bonne lecture !

Table des matières

1. AMENAGEMENTS UNIVERSELS.....	1
1.1 Adaptations matérielles.....	1
1.2 Adaptations organisationnelles.....	2
1.3 Adaptations pédagogiques.....	2
1.4 Renforcements affectifs.....	3
2. LANGAGE ORAL.....	4
2.1 Communication.....	4
2.2 Compréhension.....	6
3. LANGAGE ECRIT.....	7
3.1 Lire.....	7
3.2 Ecrire.....	13
3.3 Compréhension.....	19
4. MATHEMATIQUES.....	20
4.1 De l'arithmétique à l'algèbre → Nombres.....	20
4.2 De l'arithmétique à l'algèbre → Opérations.....	22
4.3 Des grandeurs à la relation entre variables.....	26
4.4 Des objets de l'espace à la géométrie.....	28
4.5 De l'organisation des données à la statistique.....	31
4.6 Fractions.....	32

5. MOTRICITE FINE..... 33

5.1 Graphisme.....	33
5.2 Motricité fine.....	36
5.3 Coordination motrice / praxies.....	39

6. FONCTIONS EXECUTIVES..... 40

6.1 Mémorisation.....	40
6.2 Inhibition.....	41
6.3 Planification / structuration / exécution.....	43
6.4 Attention / concentration.....	44

7. ORGANISATION..... 48

7.1 Gestion du matériel.....	48
7.2 Gestion du temps.....	48
7.3 Gestion de l'espace.....	52

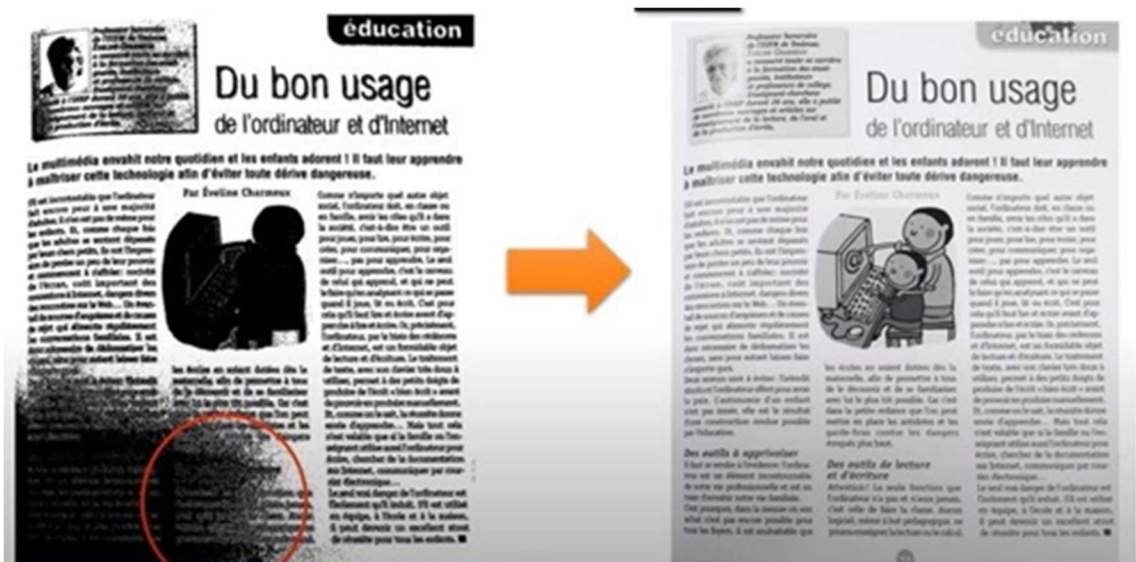
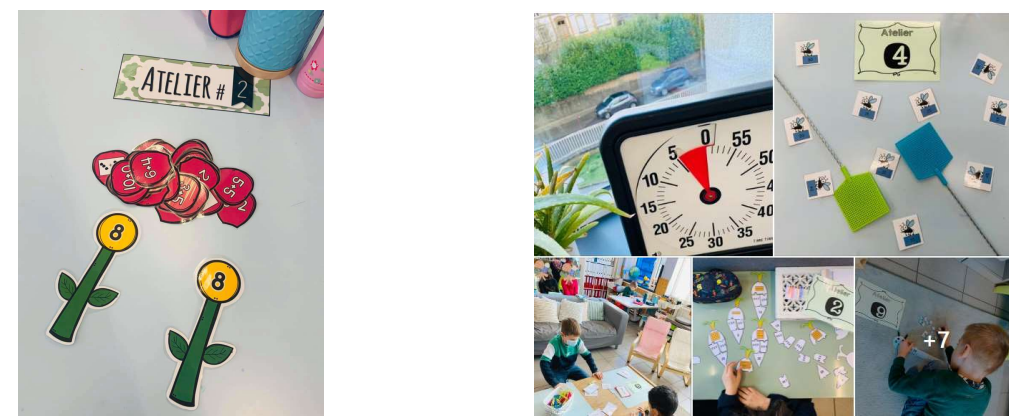
8. AUTONOMIE / VIE QUOTIDIENNE..... 55

9. SOCIO-AFFECTIF..... 58

9.1 Estime de soi.....	58
9.2 Emotions.....	59
9.3 Comportement.....	60

10. DEFICIENCES SENSORIELLES..... 62

10.1 La vision.....	62
10.2 L'audition.....	63

1. AMENAGEMENTS UNIVERSELS	
1.1. Adaptations matérielles	
1.1.1	Réaliser des documents clairs, structurés, épurés.
1.1.2	Numéroter les pages.
1.1.3	Mettre un espace suffisant pour répondre aux questions.
1.1.4	Veiller à la présentation : • police lisible, taille 14 (Calibri, Arial, Verdana), • interligne minimum 1,5 aligné sur la gauche, • pas de pointillés, ni en italique, ni grisés et non justifiés.
1.1.5	Éviter le recto/verso surtout lorsqu'une recherche d'informations est nécessaire sur le recto pour répondre aux questions du verso.
1.1.6	Réaliser des photocopies de bonne qualité. 
1.1.7	Identifier explicitement des coins dans la classe (photos ou pictogrammes de l'atelier). 

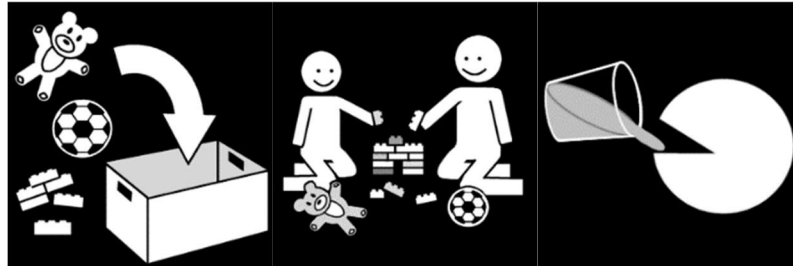
1.1.8	Agrandir les schémas, les tableaux à doubles entrées, les zones pour les tracés en géométrie...		
1.2. Adaptations organisationnelles			
1.2.1	Autoriser des pauses régulières.		
1.2.2	Afficher/donner un planning du cours, objectifs clairs.		
1.2.3	Noter de façon structurée au tableau.		
1.2.4	Projeter le cours.		
1.2.5	Réaliser des rappels fréquents de la matière.		
1.2.6	Laisser du temps supplémentaire.		
1.2.7	Avoir le matériel en double : un à l'école, un à la maison.		
1.3. Adaptations pédagogiques			
1.3.1	Vérifier si les notions sont acquises sans surcharger l'élève : préférer la qualité à la quantité.		
1.3.2	Donner des consignes claires et explicites : vérifier la bonne compréhension.		
1.3.3	Eviter la double tâche.		
1.3.4	Réaliser la lecture à voix haute des consignes.		
1.3.5	Multiplier les canaux : VISUEL  Besoin de voir • illustrations • schémas • graphiques • couleurs • cours projetés AUDITIF / VERBAL  Besoin de dire / d'entendre • vidéos • travail en binôme/groupes • exposés • cours expliqué oralement KINESTHESIQUE  Besoin de faire / de ressentir • jeux • expériences • manipulations		
1.3.6	Donner du sens, expliquer pourquoi on propose tel ou tel exercice, que va-t-on apprendre ?		

2. LANGAGE ORAL

2.1. Communication

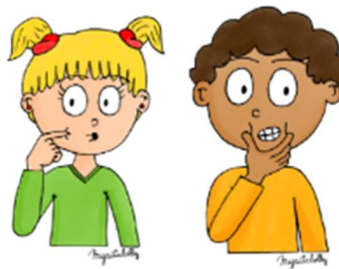
2.1.1 Poser des questions précises auxquelles les enfants pourront répondre par oui ou non. Éviter les doubles négations.

2.1.2 Utiliser des pictogrammes pour exprimer des demandes, des choix... (avec illustrations). Créer un référentiel pour rendre l'enfant autonome.



2.1.3 Utiliser un geste afin de visualiser le bon son à produire.
Exemple : le CH en mettant l'index devant la bouche.

- les gestes Borel-Maisonny



- les gestes APILI



2.1.4 Ne pas être en quête d'un langage parfait avec les enfants dysphasiques, par exemple. Il faut avant tout que l'information passe, même si la prononciation n'est pas parfaite. Privilégier le fond plutôt que la forme.

2.1.5 Créer des montages vidéo réalisés en séances individuelles pour éviter de parler en public le moment voulu (pour un exposé, par exemple).

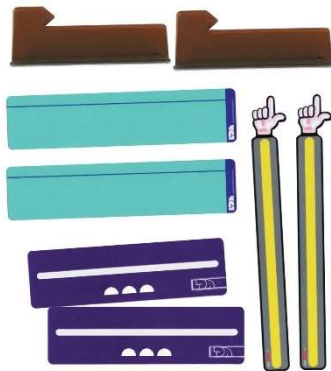
2.1.6	Passer par le jeu pour favoriser le langage. Chanter des comptines, utiliser des imagiers sonores... Cartes « abécédaire » pour mur sonore + affichettes version gestes de Borel Maissonny quelleclasse.eklablog.com - quelle_classe_vic
2.1.7	Valoriser également le non verbal et aider l'élève à faire le lien entre le non verbal et les alternatives permettant une communication plus explicite.
2.1.8	Aider à la structuration du langage oral : méthode des jetons par Brigitte de Becque et Stéphane Blot. • L'écriture en jetons d'une phrase présentée oralement pour travailler la mémoire verbale, la segmentation en mots et l'analyse grammaticale. • L'évocation par l'enfant d'une phrase en rapport avec une série de jetons. La méthode des jetons Grammaire - pour la nature des mots - Le verbe (caméra) – « Je peux filmer l'action » - Le nom masculin (appareil photo) – « Je peux le prendre en photo » - Le nom féminin (avec son rouge à lèvres rose) - Le déterminant (avec sa clochette qui annonce l'arrivée du nom) - Le pronom (il est masqué) - L'adjectif (baguette magique) - L'adjectif au féminin (avec son rouge à lèvres rose) - Les autres Au départ, tous les jetons sont jaunes et les autres sont introduits au fur et à mesure.
2.1.9	Ne pas faire lire l'élève à voix haute sans préparation.
2.1.10	Apprendre à l'élève quelque chose qu'il aime faire (comme un tour de magie) pour qu'il puisse l'expliquer à ses camarades lors des récréations et se sentir valorisé.

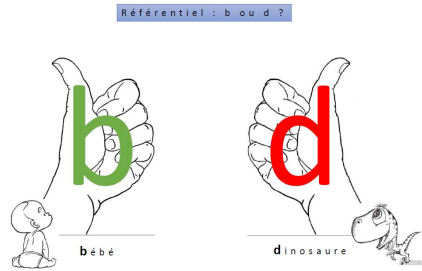
2.1.11	Aider l'élève à identifier ses émotions puis lui proposer de verbaliser ou montrer ses émotions. Exemple : la roue des émotions 
--------	--

2.2. Compréhension

2.2.1	Donner des consignes à voix haute ou les faire lire par un bon lecteur.
2.2.2	Utiliser des consignes courtes et concises. Donner une consigne à la fois.
2.2.3	Laisser à disposition de l'élève des contacteurs enregistreurs qui répètent les consignes, qui donnent des encouragements, qui rappellent des techniques de prononciation... 
2.2.4	Réexpliquer la consigne, montrer un exemple.
2.2.5	Donner des consignes en ralentissant le débit verbal, en utilisant des gestes et un support visuel.
2.2.6	Inciter l'élève à pratiquer l'auto-verbalisation : réexpliquer ce qui est compris, commenter ce qui est fait, reformuler ce qui a été dit.
2.2.7	Eviter de se tourner face au tableau lors d'un énoncé de consignes.
2.2.8	Expliciter les procédures, rendre visibles les différentes étapes.
2.2.9	Partir de situations concrètes.
2.2.10	Faire produire des consignes : donner une image d'une activité réalisée, en faire deviner la consigne.

3. LANGAGE ECRIT	
3.1. Lire	
3.1.1	Lors d'une compréhension à la lecture, fournir les questions avant le texte. De cette manière, l'élève sait ce qu'on attend de lui et peut focaliser son attention de façon plus ciblée durant la lecture.
3.1.2	Surligner les mots clés/passages importants pour faciliter la lecture de l'élève.
3.1.3	Proposer à l'élève des images pour faciliter la compréhension des consignes. Les consignes des verbes pour dire ce qu'il faut faire Les consignes des verbes pour dire ce qu'il faut faire
3.1.4	S'appuyer sur les stratégies de lecture : avant, pendant et après la lecture du texte.
3.1.5	Associer des images à des sons. Exemple : le « oi » avec l'image d'un roi.
3.1.6	Autoriser et encourager les lectures à haute voix.

3.1.7	Utiliser un chuchoteur. 
3.1.8	Colorier des sons pour en faciliter la reconnaissance. Saint Nicolas est maintenant à l'abri du vent.
3.1.9	Proposer à l'élève de donner les réponses à l'oral.
3.1.10	Soulager la lecture en proposant un texte audio.
3.1.11	Utiliser des guides/règles de lecture. 
3.1.12	Utiliser une bague de lecture. 
3.1.13	Réduire les textes.

3.1.14	Ne pas découper les mots en fin de phrase. Passer à la ligne un maximum pour entamer une nouvelle phrase.
3.1.15	Donner du sens, expliquer pourquoi on propose tel ou tel exercice, que va-t-on apprendre ?
3.1.16	Découper les exercices : • utiliser un cache. Par exemple, une simple feuille opaque à descendre au fur et à mesure sur le document pour faire un exercice à la fois. • créer une bandelette pour chaque question/consigne. L'élève colorie la réponse dans le texte de la couleur de la question/consigne.
3.1.17	Imprimer sur du papier couleur. A choisir avec l'élève la couleur qui lui fatigue le moins les yeux.
3.1.18	Pour les lectures de romans, suivis d'un questionnaire, proposer une version audio sur CD ou clé USB. Ne pas donner le roman en une fois. Par exemple, chaque semaine, lecture d'un chapitre suivi d'une série de questions.
3.1.19	Fournir à l'avance les textes qui seront travaillés en classe.
3.1.20	Au préalable, lors d'une lecture de texte conséquent, découper le texte en plusieurs parties (simplement marquées par des traits). De cette manière, l'élève pourra noter quelques mots clés sur ce qu'il vient de lire. Il se crée alors des repères et retrouve l'information plus rapidement par la suite.
3.1.21	Utiliser un stylo de lecture électronique pour que les consignes soient oralisées. 
3.1.22	Pour éviter les confusions b/d et p/q, souligner de deux manières différentes ces consonnes. Pour éviter les confusions, utiliser le référentiel de l'oiseau.   Référentiel : b ou d ?

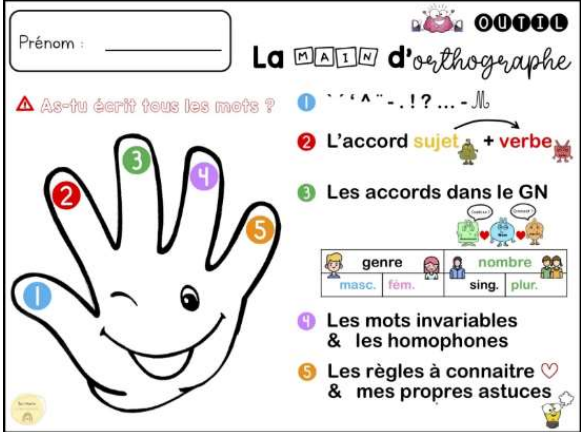
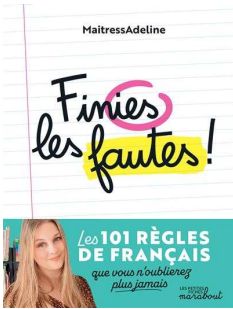
3.1.23	Lire pour l'enfant quand l'objectif de l'activité n'est pas d'évaluer la lecture.
3.1.24	Mettre les différentes phrases en couleur pour faciliter la lecture. De cette manière, l'enfant se repère dans l'espace, ne relit pas la même ligne et ne passe pas de ligne. 1) Le chapeau de l'éléphant est vert et jaune. 2) La souris est grise. 3) Les rideaux sont rouges. 4) Le ballon derrière l'éléphant est bleu et jaune. 5) Les étoiles sur l'escabeau sous l'éléphant sont rouges.
3.1.25	Lampe Lexilight : lampe d'aide à la lecture qui combine à la fois une lumière pulsée et modulée. Elle permet d'effacer l'effet miroir que voit un dyslexique. 
3.1.26	Colorer les sons pour en faciliter la reconnaissance avec la méthode de Yan Vuillemin.
3.1.27	Varié les couleurs pour mettre en évidence les syllabes et faciliter la lecture. 1) Le chapeau de l'éléphant est vert et jaune. 2) La souris est grise. 3) Les rideaux sont rouges. 4) Le ballon derrière l'éléphant est bleu et jaune.
3.1.28	Scanner IRISCAN BOOK 3 : pour scanner et convertir en texte tous types de documents imprimés au format de numérisation de votre choix (PDF ou JPEG). 
3.1.29	Utiliser la roue des sons pour entraîner l'élève. 

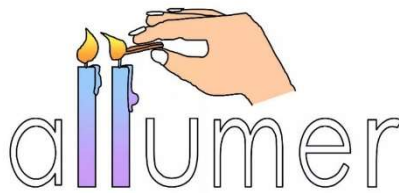
3.1.30	Utiliser le caméléon ou le loup des sons pour que l'élève repère les sons plus rapidement.
3.1.31	Utiliser le mémo des sons comme set de table pour aider l'élève à les mémoriser.
3.1.32	Prizmo : application de scanning la plus performante pour iPhone et Ipad, qui vous permet de traiter des documents à partir de photos. Prizmo propose une expérience de capture rapide, des capacités d'édition puissantes, un choix d'OCRs de pointe, la synthèse vocale et autres fonctions d'accessibilité.
3.1.33	Dys-Vocal : application qui permet une coupure syllabique, colorisation des syllabes, espacement des mots et des caractères, lignes alternées en couleur, utilisation de polices de caractères adaptées à la dyslexie, mise en évidence des sons complexes, création de profils personnalisés permettant de mettre en forme un texte en un seul clic.

3.1.34	Mirage Make : application qui consiste à copier/coller un texte (via QR Code) qui sera lu à haute voix par le smartphone. 
3.1.35	Notability : application de prise de notes sur Ipad. En plus d'offrir la possibilité de créer des notes, il est également possible d'importer des documents au format PDF et d'y ajouter des annotations. Une fois les notes modifiées, elles peuvent à nouveau être exportées au format PDF et être envoyées à d'autres applications (mail, autre éditeur ...). Les notes peuvent être synchronisées dans un répertoire de Dropbox et ainsi être accessibles depuis différentes machines. 
3.1.36	Voice Dream : application unanimement reconnue pour sa grande qualité à lire des articles, des documents et des livres à haute voix. 
3.1.37	Lecteur de texte pour PDF : la version gratuite d'Adobe Acrobat Reader comprend une fonctionnalité de lecture audio qui peut être utilisée pour lire des pages individuelles ou même un PDF complet en une seule fois. Cette fonction est quelque peu cachée et doit également être activée avant d'être utilisée.
3.1.38	Epub : le format ePub est un format permettant de lire des livres numériques. L'intérêt premier de ce format est qu'il s'adapte à la taille des écrans ce qui le différencie du PDF. Ainsi avec de l'ePub vous pouvez lire autant sur un ordinateur, que sur une liseuse ou encore un mobile. 

3.2. Ecrire	
3.2.1	Afin de limiter la charge d'écriture, utiliser du matériel pour effectuer un exercice. Par exemple, des pinces à linge.
3.2.2	Ne pas recopier directement du tableau mais fournir le document papier à l'élève sur son banc. De cette manière, il ne doit pas lever la tête constamment et il travaille sur le même plan.
3.2.3	Equiper l'apprenant, si nécessaire, de supports en version numérique pour qu'un travail puisse être effectué avec des applications numériques d'aide spécifique.
3.2.4	Laisser suffisamment de place dans les textes lacunaires.
3.2.5	Etre patient et bienveillant face à la lenteur, la fatigabilité et l'aspect négligé de l'écriture, des dessins, des schémas et des tracés.
3.2.6	Préremplir les dates du journal de classe, mettre des post-its avec les mois, écrire son devoir avec l'aide d'un camarade ou de l'enseignant.
3.2.7	Autoriser l'utilisation d'un cachet avec nom et prénom pour soulager l'enfant et marquer ainsi rapidement chaque document. 
3.2.8	Utiliser des sets de tampon encreur avec des lettres ou des chiffres. 
3.2.9	Adapter la tâche, utiliser des codes couleurs, numéroté, relier, souligner pour soulager la charge d'écriture.

3.2.10	Utiliser des lettres mobiles : aimantées, avec scratch, sur des bouchons...
3.2.11	Utiliser un clavier caché ou une tablette avec un clavier durant les productions écrites.
3.2.12	Accepter les majuscules imprimées.
3.2.13	Accepter les abréviations.
3.2.14	Eviter l'écriture et favoriser/remplacer par l'oral.
3.2.15	Donner des photocopies de la leçon/synthèse.
3.2.16	Pour l'écriture en imprimé : feuilles à carreaux 1cm x 1cm et écrire une lettre par carreau.
3.2.17	Adapter la forme de la dictée : longueur réduite, dictée à trous, à choix...
3.2.18	Favoriser le recours au vérificateur d'orthographe pour soutenir les apprentissages. Favoriser l'auto-correction.
3.2.19	Proposer des activités pour lesquelles l'élève n'a pas besoin d'écrire.
3.2.20	Favoriser l'utilisation de l'Eurêka (recherche par une entrée phonémique).

3.2.21	Utiliser le code « Champion » ou « la main d'orthographe » pour la relecture. Guide pour te corriger <table border="1"> <tr> <td>C</td><td>Conjugaison : Le verbe doit être accordé avec son sujet. Exemple : Elles mangent<u>ent</u>.</td></tr> <tr> <td>H</td><td>Homophones : J'évite les confusions. Exemples : a/à – son/sont – et/est – on/ont – ou/où – mes/mais – ce/se – ces/ses – cet/cette.</td></tr> <tr> <td>A</td><td>Accord du groupe nominal : J'accorde le nom et l'adjectif en genre et en nombre avec le déterminant. Exemple : Les petit<u>s</u> garçon<u>s</u> sont sage<u>s</u>.</td></tr> <tr> <td>M</td><td>Majuscule : Je n'oublie pas les majuscules des noms propres ou en début de phrase.</td></tr> <tr> <td>P</td><td>Ponctuation : Je n'oublie pas la ponctuation. Exemples : ? ! , ; * * -</td></tr> <tr> <td>I</td><td>Illisible : Je m'assure d'avoir écrit lisiblement.</td></tr> <tr> <td>O</td><td>Orthographe : Je fais attention à l'orthographe des mots. Je peux m'aider d'un dictionnaire. Exemple : un échepe → un chapeau.</td></tr> <tr> <td>N</td><td>Néant / Non écrit : Il manque un ou plusieurs mots. Ajoute-le(s) pour que ta phrase ait du sens.</td></tr> <tr> <td>S</td><td>Sens : Ma phrase manque de sens, c'est mal dit. Exemple : de-sea-pas-arrivé → Je n'y suis pas arrivé.</td></tr> </table> 	C	Conjugaison : Le verbe doit être accordé avec son sujet. Exemple : Elles mangent <u>ent</u> .	H	Homophones : J'évite les confusions. Exemples : a/à – son/sont – et/est – on/ont – ou/où – mes/mais – ce/se – ces/ses – cet/cette.	A	Accord du groupe nominal : J'accorde le nom et l'adjectif en genre et en nombre avec le déterminant. Exemple : Les petit <u>s</u> garçon <u>s</u> sont sage <u>s</u> .	M	Majuscule : Je n'oublie pas les majuscules des noms propres ou en début de phrase.	P	Ponctuation : Je n'oublie pas la ponctuation. Exemples : ? ! , ; * * -	I	Illisible : Je m'assure d'avoir écrit lisiblement.	O	Orthographe : Je fais attention à l'orthographe des mots. Je peux m'aider d'un dictionnaire. Exemple : un échepe → un chapeau.	N	Néant / Non écrit : Il manque un ou plusieurs mots. Ajoute-le(s) pour que ta phrase ait du sens.	S	Sens : Ma phrase manque de sens, c'est mal dit. Exemple : de-sea-pas-arrivé → Je n'y suis pas arrivé.
C	Conjugaison : Le verbe doit être accordé avec son sujet. Exemple : Elles mangent <u>ent</u> .																		
H	Homophones : J'évite les confusions. Exemples : a/à – son/sont – et/est – on/ont – ou/où – mes/mais – ce/se – ces/ses – cet/cette.																		
A	Accord du groupe nominal : J'accorde le nom et l'adjectif en genre et en nombre avec le déterminant. Exemple : Les petit <u>s</u> garçon <u>s</u> sont sage <u>s</u> .																		
M	Majuscule : Je n'oublie pas les majuscules des noms propres ou en début de phrase.																		
P	Ponctuation : Je n'oublie pas la ponctuation. Exemples : ? ! , ; * * -																		
I	Illisible : Je m'assure d'avoir écrit lisiblement.																		
O	Orthographe : Je fais attention à l'orthographe des mots. Je peux m'aider d'un dictionnaire. Exemple : un échepe → un chapeau.																		
N	Néant / Non écrit : Il manque un ou plusieurs mots. Ajoute-le(s) pour que ta phrase ait du sens.																		
S	Sens : Ma phrase manque de sens, c'est mal dit. Exemple : de-sea-pas-arrivé → Je n'y suis pas arrivé.																		
3.2.22	Laisser à disposition des référentiels : procédures grammaticales. 																		
3.2.23	Lors de la relecture, d'auto-correction, travailler par étapes. Faire en sorte que l'élève ne se concentre que sur une règle vue à la fois. « Je porte une paire de lunettes à la fois » « Je me mets dans la peau de ... »																		
3.2.24	Créer des cartes mentales des temps vus. A créer si possible avec l'enfant.																		
3.2.25	Créer des référentiels ludiques et manipulables. Exemple : le générateur de conjugaison. 																		
3.2.26	Mettre à disposition des référentiels simples (pas de distraction).																		

	Créer un dictionnaire visuosémantique. Associer l'orthographe du mot à une image.																																																																																																																																		
3.2.27																																																																																																																																			
3.2.28	Laisser le choix à l'enfant d'utiliser le dictionnaire ou l'Eureka. 																																																																																																																																		
3.2.29	Apposer des repères dans le dictionnaire pour faciliter la recherche. 																																																																																																																																		
3.2.30	Laisser un référentiel avec l'alphabet à disposition. <table border="1" data-bbox="437 1599 1235 1935"><tr><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>j</td><td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td><td>u</td><td>v</td><td>w</td><td>x</td><td>y</td><td>z</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td></tr><tr><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>j</td><td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td><td>u</td><td>v</td><td>w</td><td>x</td><td>y</td><td>z</td></tr><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td></tr><tr><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>j</td><td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td><td>u</td><td>v</td><td>w</td><td>x</td><td>y</td><td>z</td></tr></table>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z																																																																																																										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z																																																																																																										
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z																																																																																																										
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z																																																																																																										
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z																																																																																																										

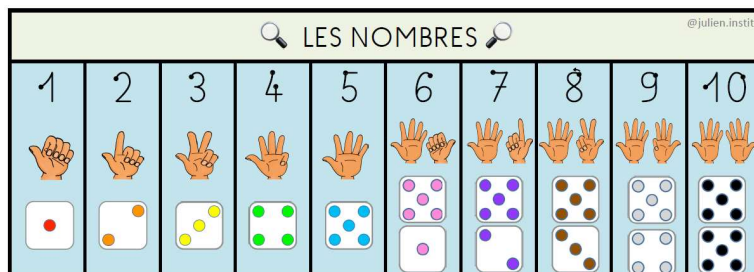
3.2.37	Proposer un logiciel de prédiction de mots pour ordinateur ou Ipad : <u>Lexibar</u>. Lexibar, c'est même plus qu'un prédicateur de mots. Cette application permet la prédiction orthographique, mais aussi la synthèse vocale, la vérification orthographique, le prédicateur phonétique, les illustrations. 
3.2.38	Proposer un logiciel de prédiction de mots pour ordinateur ou Ipad : <u>Métalo</u>. 
3.2.39	Proposer un logiciel de prédiction de mots et de correcteur orthographique : <u>Sensotec Kurzweil 3000</u>. 
3.2.40	Proposer un logiciel de correcteur orthographique : <u>Druide Antidote</u>. Antidote est plus qu'un correcteur orthographique, c'est aussi un dictionnaire. Attention, il est très puissant sur ordinateur mais pas sur iPad. 
3.2.41	Proposer une interface conçue spécialement pour les enfants et spécifiquement pour l'école : <u>Cantoo Scribe</u>. Vous y trouverez un classement automatique des cours par matières et séquences. Finie la gestion numérique des cahiers. L'élève sera aidé de la synthèse vocale et de la dictée vocale qu'il pourra activer à tout moment. Également des outils de facilitation pour la lecture et l'écriture et un menu réservé spécialement pour les jeunes dyslexiques. Les cours et les exercices sont sur un seul plan de travail avec transfert en un clic des réalisations vers le cours. 

3.2.42	Proposer une application de dictionnaire : <u>Le Robert Mobil pour Ipad.</u> C'est un dictionnaire parfaitement adapté pour un usage rapide et des réponses fiables, complètes et actualisées. Profitez également de fonctionnalités puissantes pour faciliter vos recherches dans le dictionnaire : reconnaissance phonétique, mots du dictionnaire cliquables, liens entre les articles, modification de la taille des caractères, historique de consultation, constitution de listes de favoris...
3.3. Compréhension	
3.3.1	Eviter les phrases à consignes négatives : « Entoure le mot qui ne commence pas par ... ».
3.3.2	Illustrer les consignes : utiliser des pictogrammes.
3.3.3	Numéroter les actions directement dans la consigne lorsque l'énoncé comporte plusieurs tâches.
3.3.4	Surligner le verbe des consignes.
3.3.5	Mettre en évidence les mots importants des consignes.
3.3.6	Privilégier le fond à la forme. Si l'enfant devait souligner et qu'il a entouré, être tolérant. La réponse reste correcte.

4. MATHÉMATIQUES

4.1. De l'arithmétique à l'algèbre → Nombres

Permettre l'utilisation de représentations visuelles : doigts, dés, bandelettes des dizaines et carrés des unités, matériel en base 10...

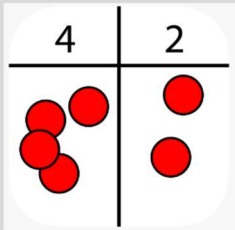


Laisser des aides mémoires à disposition de l'enfant.



Permettre l'utilisation d'un abaque des nombres plastifié.

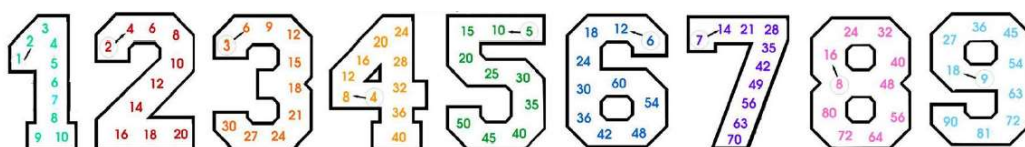
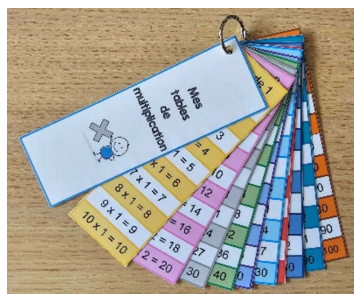
[illegible]

4.1.4	Proposer de travailler sur un logiciel : <u>les nombres Montessori</u>. 
4.1.5	Proposer de travailler sur un logiciel : <u>la course aux nombres</u>. 
4.1.6	<u>Kahoot</u> : application qui permet de créer des questionnaires interactifs (sur n'importe quel thème) pour apprendre en s'amusant. 
4.1.7	<u>Numération</u> : associer et dissocier les nombres dans notre système décimal avec ce tableau de numération. Toucher la colonne pour créer des jetons et bouger-les avec votre doigt. Elle promeut le développement de concepts mentaux pour la numération de position dans le système décimal et est destinée à l'école primaire et élémentaire. 

4.2. De l'arithmétique à l'algèbre → Opérations

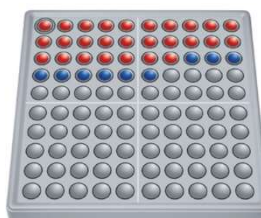
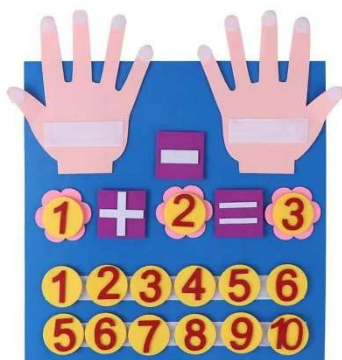
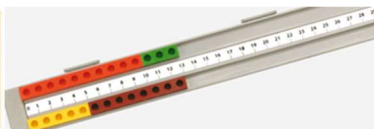
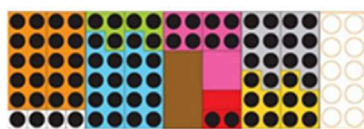
4.2.1

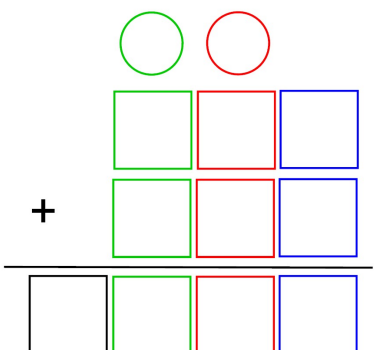
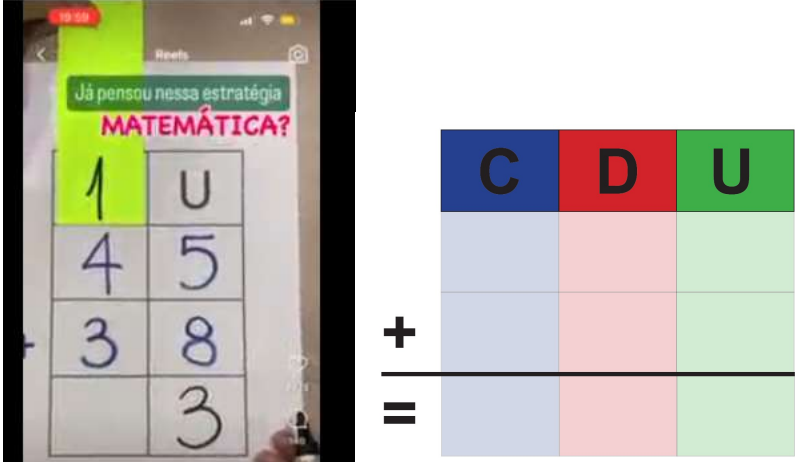
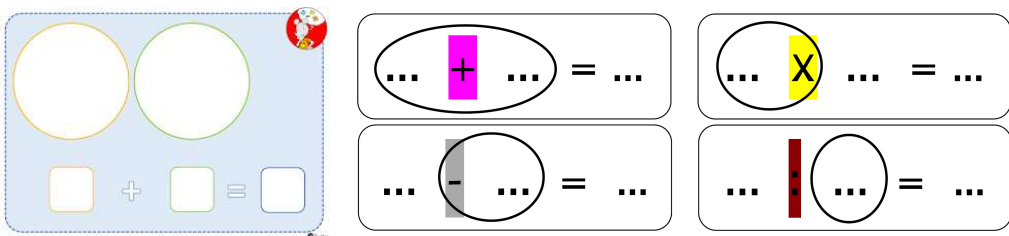
Autoriser l'utilisation de la calculatrice, d'un référentiel sur les tables.

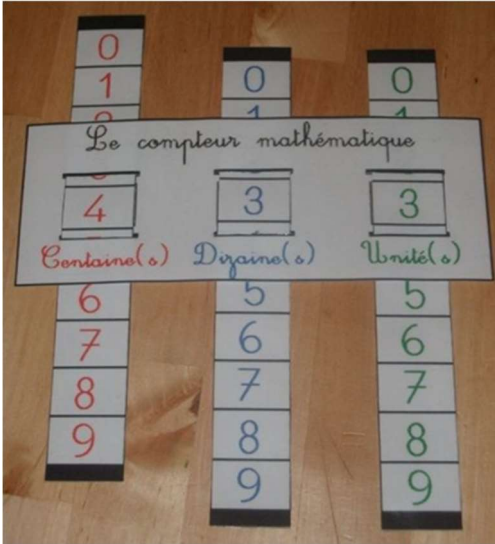
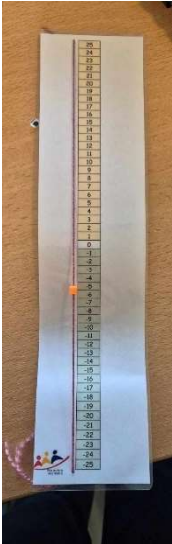


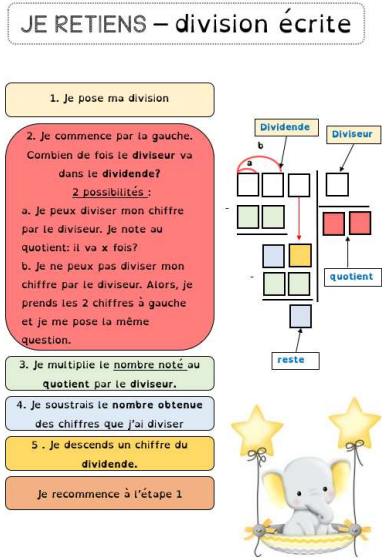
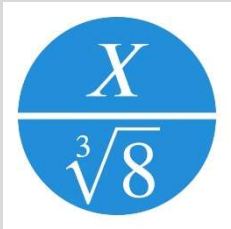
4.2.2

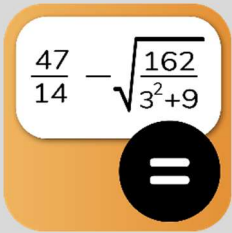
Laisser l'enfant manipuler, tant qu'il en aura besoin, du matériel concret : boules/cubes/bouchons, comptage sur les doigts, le boulier de Malinou, les réglettes Cuisenaire avec trous et aimantées, les bandelettes Montessori rouges et bleues, les Schématico de Plantyn, les lattes de nombres... (avec l'enfant ou en autonomie).



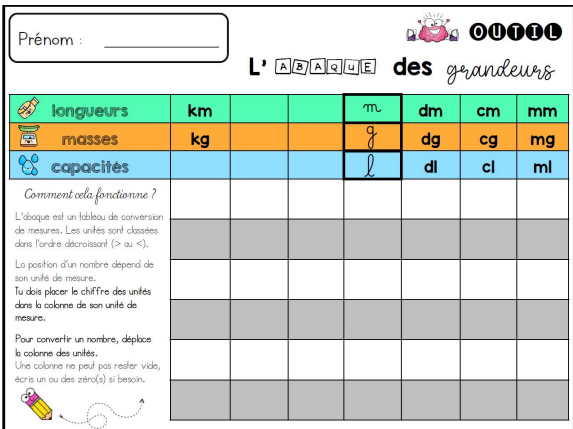
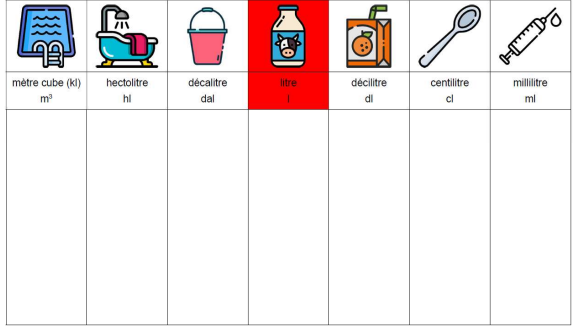
4.2.3	Utiliser un schéma (fiche à plastifier) pour chaque type d'opération. 
4.2.4	Utiliser un abaque mobil (addition avec report). 
4.2.5	Utiliser une couleur pour chaque opération. Par exemple : • L'addition en rose → 2 + 6 • La soustraction en gris → 10 - 5 • La multiplication en jaune → 2 x 5 • La division en marron → 20 : 2
4.2.6	Utiliser un support coloré pour une addition, une soustraction, une multiplication et une division. 
4.2.7	Utiliser un code couleur pour différencier les unités, les dizaines et les centaines lors d'une opération. Par exemple : 28 - 12 =

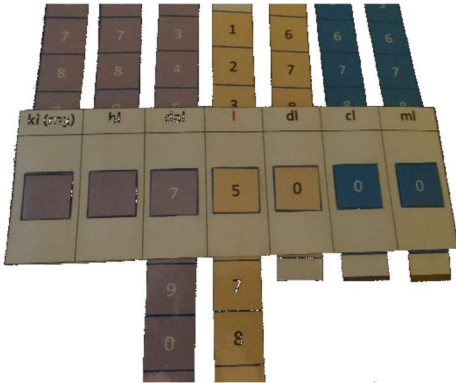
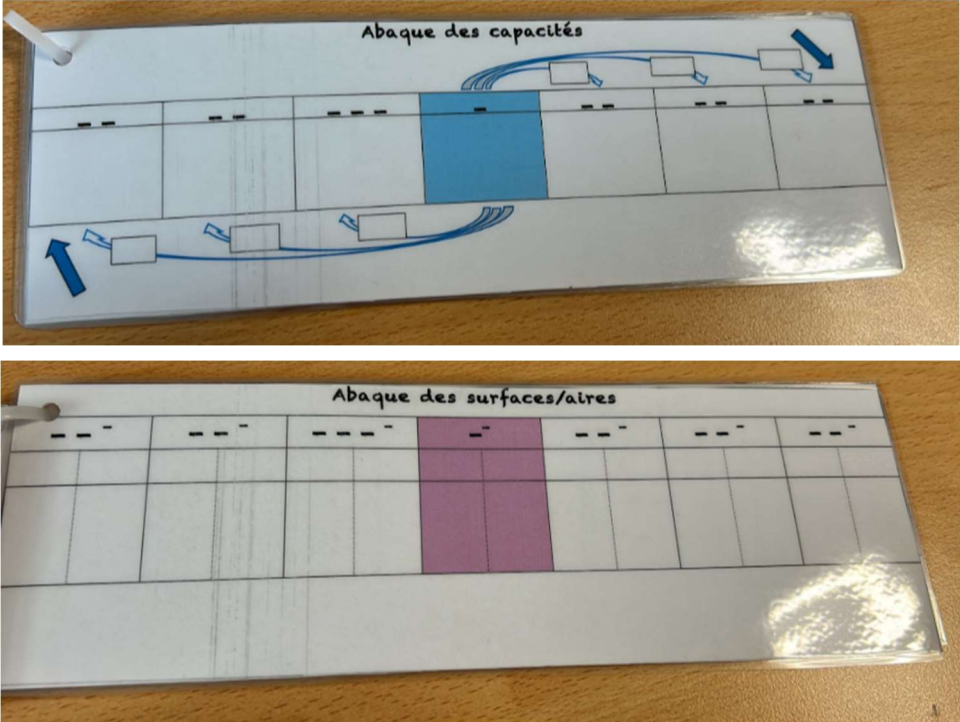
4.2.8	Autoriser le calcul écrit au lieu du calcul mental.
4.2.9	Laisser une feuille de brouillon pour noter toutes les étapes intermédiaires.
4.2.10	S'appuyer sur des histoires pour retenir les tables de multiplication.  
4.2.11	Calcul mental : rappeler la formule au préalable à l'oral avec l'enfant et lui permettre de la retranscrire sur le document ou sur une feuille de brouillon.
4.2.12	Créer un compteur mathématique.  
4.2.13	Ne pas coter la procédure mais le résultat d'un calcul. En effet, un enfant ne raisonne pas toujours de la même façon qu'un autre enfant.
4.2.14	Présenter les informations sous des formes diverses : matériel concret, chiffres arabes, explications orales. Concrétiser pour mieux abstraire par la suite.

4.2.15	Utiliser un glisse-nombre. Un petit instrument facile à fabriquer pour visualiser les multiplications/divisions par les puissances de 10. 
4.2.16	Permettre d'utiliser des aides (fiches d'aide, mémo) et les laisser à disposition de l'enfant. JE RETIENS – division écrite 
4.2.17	DysCalcul : application qui permet aux enfants et adolescents de présenter efficacement un calcul écrit dans une feuille de notes ou un contrôle. 
4.2.18	Xformula : application qui permet d'écrire des formules mathématiques. 

4.2.19	NCalc Scientific Calculator + : application pour les étudiants en mathématiques et en sciences. 
4.2.20	Number Frames : application dont les cadres numériques aident les élèves à structurer les nombres à cinq, dix, vingt et cent. Les élèves utilisent les cadres pour compter, représenter, comparer et calculer avec des nombres dans une plage particulière. 

4.3. Des grandeurs à la relation entre variables

4.3.1	Utiliser un abaque plastifié pour les unités de mesure. 
4.3.2	Permettre l'utilisation d'un abaque avec illustrations pour percevoir le lien entre les objets (l'outil) et l'unité de mesure. 

4.3.3	Permettre l'utilisation de matériel. Par exemple : une balance à plateau.
4.3.4	Utiliser un tableau à manipuler en grandeurs. 
4.3.5	Utiliser des abaques vierges avec repères. 

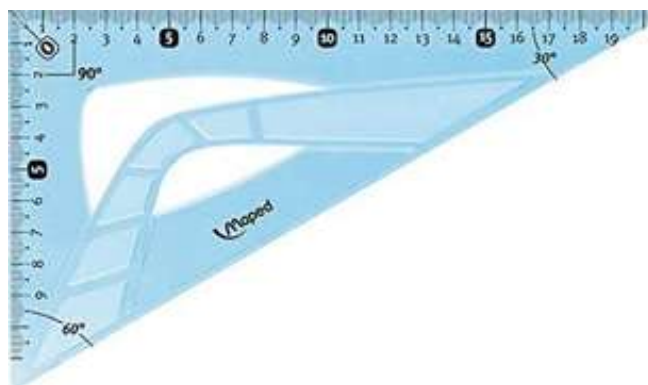
4.4. Des objets de l'espace à la géométrie (voir outils chapitre 5)

4.4.1 Créer des référentiels avec les protocoles de tracés à construire avec l'enfant.

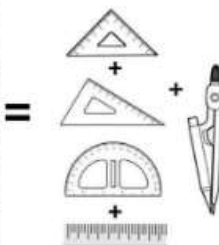
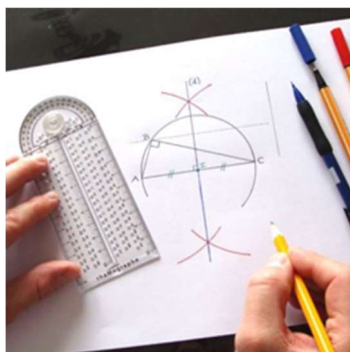
4.4.2 Utiliser une règle opaque avec une poignée ou ventouse.



4.4.3 Utiliser une équerre avec une poignée et le 0 bien dans l'angle.



4.4.4 Utiliser un Thamographe (instrument de géométrie tout en 1) ou un outil géométrique multifonction.



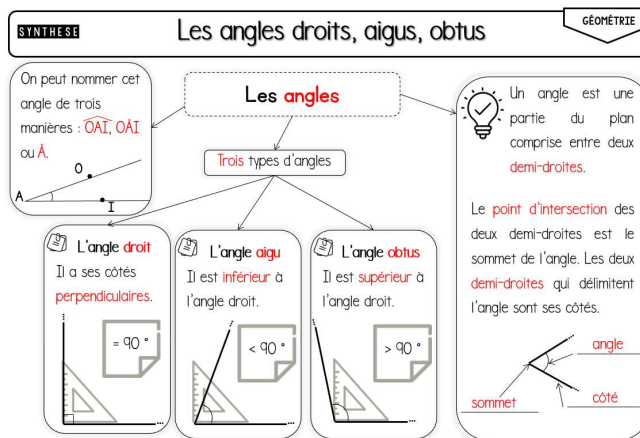
4.4.5

Utiliser un compas à coulisse, à clip ou le compas Bullseyes, un rapporteur à bras oscillant.

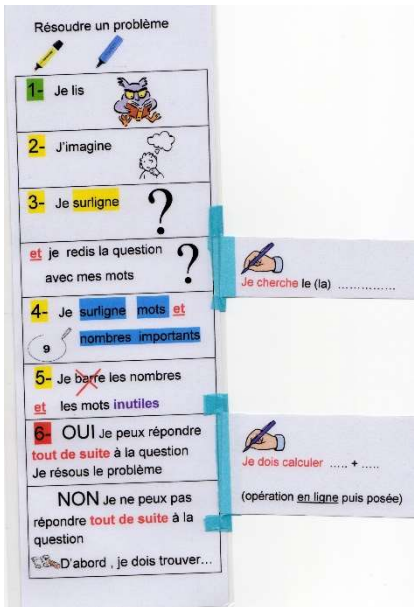


4.4.6

Favoriser les aide-mémoire sous forme de cartes mentales : formes, angles, triangles, quadrilatères...



4.4.7	Laisser à disposition des sets de formes à tracer. 
4.4.8	Permettre l'utilisation de matériel. Par exemple, un miroir pour la symétrie orthogonale.
4.4.9	<u>Géogébra</u> : application pour ordinateur et Ipad mais généralement utilisé sur l'ordinateur. 
4.4.10	<u>GeometryPad</u> : application spécialement conçue pour les tablettes iPad. GeometryPad est votre assistant personnel pour l'apprentissage de la géométrie et la compréhension des concepts clés de la géométrie par la pratique. 

4.5. De l'organisation des données à la statistique	
4.5.1	Lire les consignes écrites : planifier et décomposer les étapes. Enseigner la résolution de problèmes.
4.5.2	Etablir des fiches avec les étapes de résolution d'un problème.  Les étapes pour résoudre un problème ☐ Lire l'énoncé du problème <u>plusieurs fois</u>. ☐ Comprendre le sens des mots du texte et chercher ceux que l'on ne comprend pas. ☐ Surligner les mots importants du texte. ☐ Se « fabriquer » des images l'histoire dans sa tête. ☐ Réaliser un schéma avec les éléments importants du problème. ☐ Poser la ou les calculs. ☐ Ecrire la phrase de réponse.
4.5.3	Favoriser les aide-mémoire : règle de 3, prix de vente, prix d'achat, moyenne...
4.5.4	Laisser l'enfant oraliser sa démarche de résolution.
4.5.5	Dans un tableau à double entrée, utiliser des couleurs différentes pour mettre en avant les différentes données.
4.5.6	Permettre d'utiliser du matériel pour représenter une situation problème.
4.5.7	Autoriser les schémas, la représentation dessinée du problème sur une feuille de brouillon.

4.6. Fractions

4.6.1

Utiliser des représentations concrètes et ludiques, tant que cela est nécessaire.
Exemple : les tartes, les pizzas...



4.6.2

Utiliser des représentations semi-concrètes.



4.6.3

Utiliser du matériel transparent afin de faciliter les notions d'équivalence.

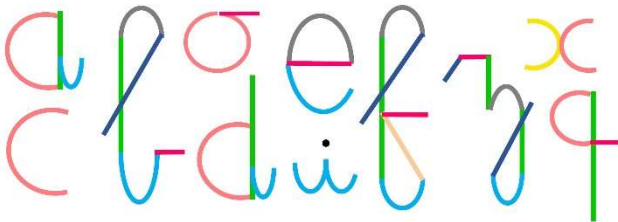
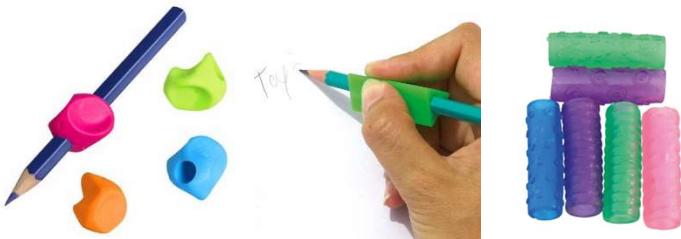


4.6.4

Manipuler les fractions avec les tours d'équivalence.



Ex : $\frac{1}{4} = 25\% = 0,25$

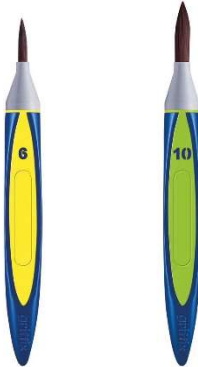
5. MOTRICITE FINE	
5.1. Graphisme	
5.1.1	Accompagner l'apprentissage par guidance sur de grands supports.
5.1.2	Utiliser les lettres rugueuses. 
5.1.3	S'appuyer sur des moyens mnémotechniques. Méthode Jeannot du petit chien. 
5.1.4	Travailler le déplacement du bras : faire glisser le bras sur la table.
5.1.5	S'assurer que les pieds se posent sur le sol.
5.1.6	Guider la main pour qu'il sente le geste.
5.1.7	Accompagner l'apprentissage de l'écriture par une méthode verbale, oraliser au maximum le tracé.
5.1.8	Proposer des supports de différentes tailles.
5.1.9	Préférer le script si le cursif est difficile.
5.1.10	Choisir un outil scripteur adapté : guide-doigt, manchon triangulaire... 

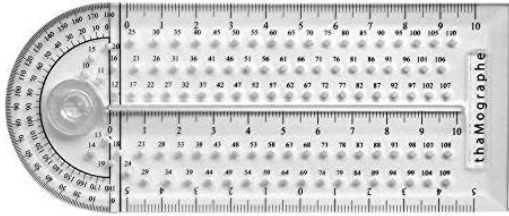
5.1.11	Utiliser des outils scripteurs qui glissent bien : crayon gras, stylo bille, feutre fin...
5.1.12	Laisser à l'élève le choix de l'instrument scripteur (crayon, bic, stylo) et du type de papier utilisé.
5.1.13	Utiliser un bracelet d'écriture pour l'aide à la prise en main du bic ou du crayon. En effet, il permet de la maintenir dans la bonne inclinaison.  
5.1.14	Utiliser des mots en pointillés pour des mots usuels : prénom, journal de classe. abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789
5.1.15	Proposer un référentiel avec l'alphabet et les différentes graphies : voir 3.5.4
5.1.16	Travailler la taille des lettres en utilisant des lignes de couleur : • rouge = feu • marron = terre • vert = herbe • bleu = ciel  http://www.desmoulins.fr/index.php?pg=scripts!online!feuilles
5.1.17	Ecrire à la place de l'élève, dictée à l'adulte.
5.1.18	Favoriser les textes à trous, les QCM.
5.1.19	Ecrire une ligne sur deux.

5.1.20	Utiliser un papier avec les lignes en relief. 
5.1.21	Différencier les outils d'écriture selon la latéralité de l'élève.
5.1.22	Utiliser un outil scripteur ergonomique ou un stylo smartbal. 
5.1.23	Utiliser un crayon triangulaire qui va permettre d'orienter la prise tridigitale (3 doigts). 
5.1.24	Accepter l'utilisation d'un set ou d'un tapis de table antidérapant DYCEM (de la même couleur que le banc). 

5.1.25	Accepter l'utilisation d'un plan incliné. 																																																																																																																																																												
5.1.26	Travailler le graphisme dans les divers canaux sensoriels.																																																																																																																																																												
5.1.27	Laisser un référentiel avec l'alphabet à disposition. <table border="1"> <tr><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>j</td><td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td><td>u</td><td>v</td><td>w</td><td>x</td><td>y</td><td>z</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td></tr> <tr><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>j</td><td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td><td>u</td><td>v</td><td>w</td><td>x</td><td>y</td><td>z</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td></tr> <tr><td>a</td><td>b</td><td>c</td><td>d</td><td>e</td><td>f</td><td>g</td><td>h</td><td>i</td><td>j</td><td>k</td><td>l</td><td>m</td><td>n</td><td>o</td><td>p</td><td>q</td><td>r</td><td>s</td><td>t</td><td>u</td><td>v</td><td>w</td><td>x</td><td>y</td><td>z</td></tr> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td></tr> </table>	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z																																																																																																																																				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z																																																																																																																																				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z																																																																																																																																				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z																																																																																																																																				
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z																																																																																																																																				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z																																																																																																																																				
5.2. Motricité fine																																																																																																																																																													
5.2.1	Utiliser des ciseaux adaptés : ciseaux à ressort, ciseaux pince, ciseaux en duo. 																																																																																																																																																												
5.2.2	Utiliser des ciseaux pour gaucher.																																																																																																																																																												
5.2.3	Proposer des fiches de découpage pour l'entraînement. 																																																																																																																																																												

5.2.4	Utiliser un guide-doigt. 
5.2.5	Utiliser un tapis antidérapant de la même couleur que le banc. Exemple : DYCEM. 
5.2.6	Pré-décoller les étiquettes.
5.2.7	Utiliser des objets à scratch ou aimantés.
5.2.8	Utiliser de la colle repositionnable en spray.
5.2.9	Utiliser de la colle colorée. 
5.2.10	Fournir des crayons de couleur en gel (large et couvrant). Ils remplissent bien et limitent le geste. 

5.2.11	Utiliser des pinceaux boule, recharge remplie de peinture ou des pinceaux plus épais. 
5.2.12	Fournir un taille-crayon ergonomique pour droitier ou gaucher ou un taille-crayon électrique. 
5.2.13	Utiliser la pâte à modeler pour développer l'habilité manuelle et graphique et la dextérité. 
5.2.14	Proposer un cutter rond qui facilite les manipulations de découpage. 
5.2.15	Utiliser une règle opaque avec une poignée ou ventouse. 

5.3. Coordination motrice / praxies	
5.3.1	Alléger les contraintes de présentation des cahiers.
5.3.2	Soulager les tâches secondaires : limiter le découpage s'il n'est pas l'objet principal du travail.
5.3.3	Être indulgent lors des tracés de géométrie : ne pas sanctionner des écarts de quelques millimètres.
5.3.4	Utiliser du matériel facile à utiliser. Exemple : règle avec poignée. 
5.3.5	Utiliser d'autres outils. Exemple : le Thamographe. 
5.3.6	Utiliser de la pâte à fixer pour maintenir les feuilles et soulager le fait de devoir tenir la feuille, ou sous la règle pour éviter qu'elle ne bouge lors des tracés.
5.3.7	Montrer comment exécuter un mouvement en guidant vous-même son geste, toujours étape par étape.

6. FONCTIONS EXECUTIVES

Utiliser les jeux pour développer les fonctions exécutives.

ee Form

A chaque âge ses jeux !

Quels jeux pour développer les fonctions exécutives ? *

Âge	Inhibition Impulsivité	Flexibilité	Activation	Mémoire de travail	Planification Organisation	Gestion émotionnelle
Dès 2 ans ^{1/2}	Bazar Bizarre Junior	Lapin magicien	Candy	La chasse aux monstres	Little Cooperation Little Action	Loto des émotions Mes émotions – Gaston à licorne Bisous dodo
Dès 4 ans	La rafle des chaussettes Color Addict Kidz	Clac Clac Halli Galli Junior Oudordodo	Dobble Jacques à dit 1,2,3 Soleil	Taïga	Logikville	Le monstre des couleurs La planète des émotions
Dès 5 ans	Triffouilli	Mémokado Gorilla	A la bouffe	Speed Colors Gelato	Logix Monza	Emotio
Dès 6 ans	Bazar Bizarre Galapa Go	Halli Galli Story cubes	Dobble	Tip Top Clap	Top That ! Puissance 4 Mille bornes	Cogmies
Dès 7 ans	Ni oui ni non Mito	Color Addict	Fast Flip	Ouga Bouga	Labyrinthe Blokus	Zenda La montagne de la confiance
Dès 8 ans	Taboo Bazar Bizarre Utime	Knit Wit	Pin point	Mémo Action	Sushi Go Detrak Kingdomino	Totem Feelings : le jeu des émotions
12 ans et plus	Rythm and boulet	Imagine	Time's up	Jet Lag	Six qui prend	Dis ta vie

* certains jeux sont transversaux

Réalisé par Chloe Schmidt-Dhonneur et Yunshan Xia

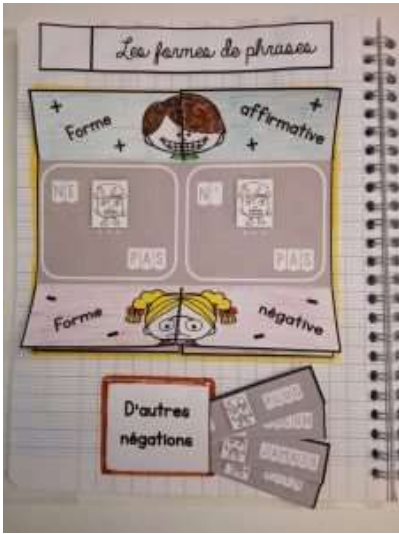
6.1. Mémorisation

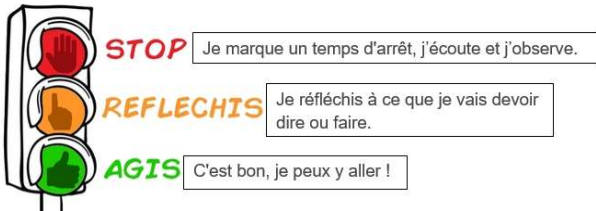
6.1.1

Faciliter le repérage des éléments à mémoriser :

- textes et exercices clairs, aérés, bien organisés.
- plan des cours avec éléments essentiels à retenir mis en évidence, ce qui facilitera la compréhension des écrits.

Fournir des aide-mémoire en français notamment : schéma, tableau, carnet de mots, carte mentale ...

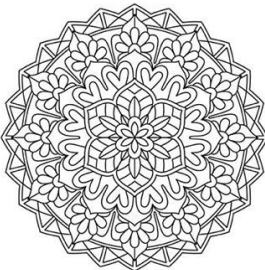
6.1.2	Utiliser des synthèses à manipuler. 
6.1.3	Attention aux surcharges ! L'image est au service de la mémorisation.
6.1.4	Utiliser des cartes mentales. Voici quelques sites : https://lucidspark.com https://Gitmind.com
6.1.5	Proposer une approche multisensorielle. Par exemple : chanter les tables de multiplication.
6.1.6	Privilégier tous les canaux d'apprentissage : visuel, auditif, kinesthésique.
6.1.7	Ranger toutes ses affaires au même endroit, pour être sûr de les retrouver.
6.1.8	Résumer une idée, un paragraphe par un mot-clé.
6.2. Inhibition	
6.2.1	En cas de participation trop importante, imposer une règle de participation par cours/période. Par exemple, maximum 3 questions.
6.2.2	Rendre l'élève acteur dans le choix de ses adaptations.
6.2.3	Mettre un pictogramme "stop" et le toucher. 

6.2.4	Permettre à l'élève de bouger.
6.2.5	Si l'élève a tendance à répondre trop rapidement aux questions, lui faire répéter la question complète avant qu'il n'y réponde.
6.2.6	S'il veut participer alors que le moment n'est pas adapté, lui demander de noter un mot-clé et de réagir plus tard.
6.2.7	Utiliser des signaux non verbaux pour montrer à l'élève qu'il est impulsif. Par exemple : s'il interrompt les autres.
6.2.8	Utiliser un feu tricolore stop/réfléchis/agis collé sur le banc pour rappeler en permanence à l'enfant qu'il doit prendre son temps et réfléchir avant d'agir. 
6.2.9	Le freiner dans sa précipitation, limiter son impulsivité et lui apprendre à relire son travail systématiquement.
6.2.10	Trouver une place ou assise adaptée (assis près de l'enseignant si TDAH par exemple). 
6.2.11	Tolérer une certaine agitation. Par exemple : fidget pour les pieds, rouleau de mouvement pour les jambes ou chambre à air). 

6.3. Planification / structuration / exécution

6.3.1	Séquencer les tâches en activités successives, faire des listes de vérification.
6.3.2	Fournir un plan de travail de cours. L'élève peut retrouver le fil du cours s'il l'a perdu par manque d'attention.
6.3.3	Utiliser des codes de couleurs pour reconnaître facilement ses cahiers, ses fardes, les intercalaires ...
6.3.4	Ne pas mettre trop de matériel dans une seule trousse. Par exemple, ranger à part les crayons de couleur et les marqueurs.
6.3.5	Veiller à minimiser les distracteurs. Pas trop de matériel sur le banc, ne garder que ce qui est utile.
6.3.6	Réaliser une fiche avec photos, pictogrammes, étapes pour une marche à suivre (exemples : rituels, faire son cartable, ranger son banc, utiliser sa tablette...).
6.3.7	Accepter la possibilité de se mettre en ordre via l'utilisation de photocopies, d'un scanner de poche, de photos prises avec un smartphone.
6.3.8	Désigner un autre enfant de la classe (par tournante ou par bénévolat) pour aider l'enfant concerné à gérer l'organisation de son banc, ranger dans les fardes, ne pas oublier son devoir...
6.3.9	Utiliser la méthode Kanban qui permet de suivre les tâches en temps réel, de gérer les priorités.

6.3.10	Informer l'élève des changements d'organisation afin qu'il puisse les anticiper au mieux.
6.3.11	Toujours mettre le matériel au même endroit.
6.3.12	Suggérer à l'élève d'écrire ses questions et de les poser à la fin des cours.
6.3.13	Formuler sa compréhension, détailler son raisonnement.
6.4. Attention / concentration	
6.4.1	Positionner l'élève de telle sorte qu'il soit éloigné des distracteurs.
6.4.2	Utiliser la méthode Pomodoro. 25 minutes de cours / pause de 5 minutes.
6.4.3	Réaliser des pauses actives.
6.4.4	Ne pas surcharger la classe d'affiches : si besoin, utiliser des aide-mémoire individuels.
6.4.5	Aérer la feuille d'exercices : • pas trop d'exercices ou de décorations sur une même feuille. • couper et donner les exercices un par un.
6.4.6	Varier les entrées du stimulus : auditives, visuelles, kinesthésiques...
6.4.7	Varier les rythmes au sein de la séance : défis, temps de pause, travail individuel/groupe ou binôme...
6.4.8	Gérer son temps de parole en tant qu'enseignant (pas trop long pour maintenir l'attention).
6.4.9	Aider l'élève à prendre conscience des conditions qui vont favoriser et faciliter son attention.
6.4.10	Donner à l'élève des stratégies et des procédures pour aborder une tâche et contrôler son activité.
6.4.11	Permettre à l'élève de verbaliser ce qu'il va faire et à quoi cela va lui servir = susciter de la motivation chez les élèves.
6.4.12	L'élève doit pouvoir signaler que le temps de concentration est trop long. Segmenter les exercices longs pour canaliser son attention.
6.4.13	Soulager les tâches secondaires (découpage, écriture...) et les remplacer par les photocopies, le tutorat, un texte à trou, la dictée à l'adulte en production d'écrits...
6.4.14	Aménager le temps de travail : prévoir des temps de repos.
6.4.15	Observer les indicateurs de sa fatigue.
6.4.16	Effectuer régulièrement des relances attentionnelles de la part de l'enseignant.

6.4.17	Solliciter sa participation régulièrement.
6.4.18	Favoriser les exercices de relaxation, de respiration, de méditation et/ou de Brain Gym (intéressant pour toute la classe).
6.4.19	Mettre à disposition un casque anti bruit ou des boules Quies.  
6.4.20	Travailler par défis pour stimuler/motiver.
6.4.21	Colorier un mandala pour se recentrer. 
6.4.22	Laisser le choix de réaliser les travaux en classe ou dans un autre local (individuel).
6.4.23	Autoriser l'usage discret d'un objet à manipuler : bijoux à mordiller, embout pour crayon à mâchouiller...  
6.4.24	Autoriser l'isoloir pupitre ou le capti-bulle.   

6.4.25	Laisser un fidget à disposition de l'enfant. Par exemple : Tangle, balle, pierre anti-stress, bague à manipuler, Fidget Wingamajigs... 				
6.4.26	Proposer un pictogramme de mise au travail en autonomie (sur le banc). Exemple : <table><tr><td>1. Je lis la consigne. </td><td>2. Je réponds à la question. </td><td>3. Je relis pour être certain de ne rien oublier. </td><td>4. Je prends une minute de pause. </td></tr></table>	1. Je lis la consigne. 	2. Je réponds à la question. 	3. Je relis pour être certain de ne rien oublier. 	4. Je prends une minute de pause. 
1. Je lis la consigne. 	2. Je réponds à la question. 	3. Je relis pour être certain de ne rien oublier. 	4. Je prends une minute de pause. 		
6.4.27	Veiller à un environnement tranquille lors d'exercices de compréhension orale.				

6.4.28	Vérifier avec bienveillance que le banc de l'enfant ne comporte que le matériel nécessaire. Mettre à disposition un pot. 
6.4.29	Favoriser les exercices de relaxation, de respiration, de méditation et/ou de Brain Gym. 
6.4.30	Éviter de crier pour avoir l'attention d'un élève mais par exemple éteindre la lumière.
6.4.31	Faire participer davantage les élèves inattentifs.
6.4.32	Autoriser l'utilisation d'un coussin lesté. 
6.4.33	Fluid : application de méditation, curieusement satisfaisante, éprouvée relaxante, améliorant la concentration. 

7. ORGANISATION

7.1. Gestion du matériel

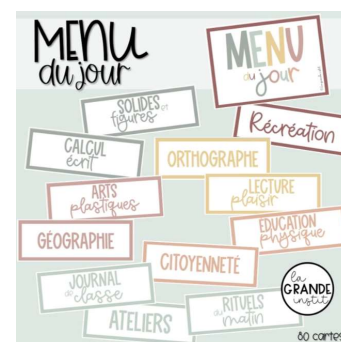
7.1.1 Vérifier régulièrement, avec bienveillance, la tenue du journal de classe et des notes de cours et/ou veiller à ce que l'élève possède un camarade référent pour se mettre en ordre.

7.1.2 Utiliser des étiquettes nominatives pour le matériel scolaire.



7.2. Gestion du temps

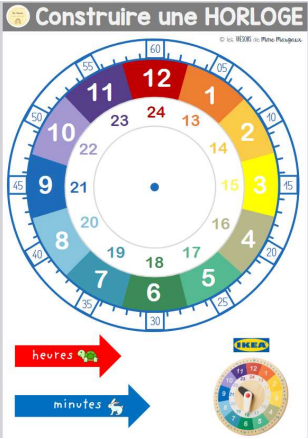
7.2.1 Établir un emploi du temps visuel de la journée en fonction des compétences temporelles de l'enfant et le faire vivre.



7.2.2 Définir systématiquement le vocabulaire temporel utilisé et en vérifier sa compréhension.

7.2.3 Veiller à la transition entre les différentes activités.

7.2.4	Expliciter la fin d'une activité, mettre en place un temps ritualisé, de retour au calme, de comptines, de repérage sur l'emploi du temps.
7.2.5	Accorder un vrai temps pour ranger physiquement et terminer symboliquement l'activité réalisée avant d'en engager une autre. S'assurer que l'élève a compris la nature de la transition.
7.2.6	Au cycle 1 et cycle 2, construire une frise de l'année et y faire figurer des moments forts qui marqueront le temps du trimestre, de la période, de l'année. 
7.2.7	Organiser des rituels pour faire vivre cette frise à la classe : fixer une photo souvenir, remettre dans l'ordre les photos souvenirs, mettre les élèves en perspective passée et à venir à ces temps forts.
7.2.8	Privilégier l'agenda ainsi que l'espace numérique de travail.
7.2.9	Utiliser différentes présentations de calendrier.
7.2.10	Collectivement, définir systématiquement le temps qui sera accordé à la tâche : donner un repère visuel qui permette d'aider les élèves à entrer dans le contrôle de la durée de la tâche. Exemple : time-timer, sablier ... 
7.2.11	Utiliser des outils repères, des grilles méthodologiques, des aides à la relecture travaillées et appropriées avec la classe sont de bons leviers pour aider l'élève à mener l'activité à son terme.
7.2.12	Permettre à l'élève d'utiliser des outils d'aide : un support temporel (montre, calendrier, horloge) pour toute tâche se référant au temps.

7.2.13	Utiliser une roue des jours de la semaine (hier, aujourd'hui, demain) et demander à l'enfant de placer le bon jour quotidiennement. 
7.2.14	Technique du pas-à-pas : établir un plan d'action pour un travail en le subdivisant en plusieurs petites tâches.
7.2.15	Mettre à disposition de l'enfant une horloge à manipuler, plastifiée. Par exemple : l'heure pile – par 5 minutes – par minute. 
7.2.16	Le freiner dans sa précipitation, limiter son impulsivité et lui apprendre à relire son travail systématiquement.
7.2.17	Utiliser l'horloge Montessori-Legler pour apprendre les heures du matin, de l'après-midi et les minutes. 

7.2.18	<u>First Then Visual Schedule</u> : application qui permet de créer une routine visuelle en incluant nos propres photos. Il est également possible d'ajouter des enregistrements vocaux pour chaque image. 
7.2.19	<u>Tempus</u> : application qui aide les personnes dans l'organisation du temps. 
7.2.20	<u>Kids Timer+</u> : application de minuterie visuelle composée d'une horloge bleue rapide de 12 minutes maximum et d'une horloge rouge lente de 1 heure maximum. 

7.3. Gestion de l'espace

7.3.1 Dans l'espace classe, donner des repères pour ranger les affaires (espace grands cahiers/ espace petits cahiers ...).

7.3.2

Identifier explicitement des coins dans la classe (photos, pictogrammes).



7.3.3 Installer l'élève face au tableau, éviter les stimuli extérieurs.

7.3.4 Regrouper les affiches de la classe par thèmes (un mur pour les mathématiques, un mur pour le français).

7.3.5 Dans l'espace feuille, limiter le nombre d'informations visuelles et les organiser.

7.3.6 Agrandir et aérer les formats des supports écrits (éviter les colonnes et décorations).

7.3.7 Accompagner l'utilisation du cahier ou du classeur (l'ouvrir à la bonne page).

7.3.8 Limiter le nombre d'exercices et aérer les exercices sur les documents (un exercice à la fois).

7.3.9 Mettre en place des gommettes de repérage main gauche/ main droite. Voir avec l'ergothérapeute s'il est nécessaire de mettre en place un clavier adapté.

7.3.10

Positionner le document à lire sur un lutrin (le positionner à 90° par rapport au regard).

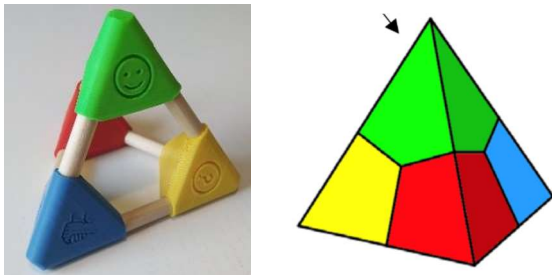
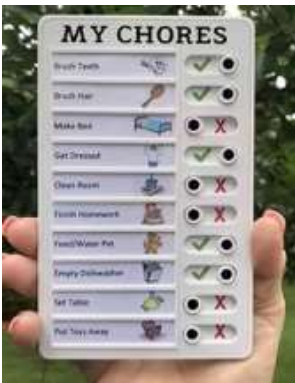


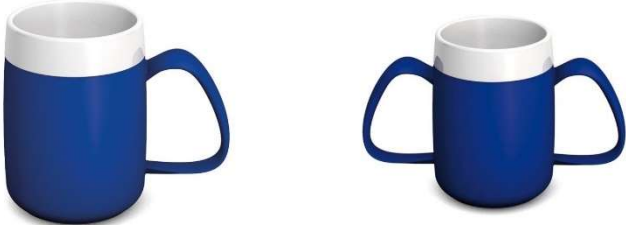
7.3.11	En éducation physique : • délimiter clairement les zones du terrain, • permettre de temps en temps de prendre une pause, • utiliser des repères de couleur selon le rôle. S'appuyer sur le numérique pour analyser et discuter d'une situation, pour installer du matériel.
7.3.12	Réaliser des exercices via un mur interactif. 
7.3.13	Aider le repérage dans l'espace sur la feuille (cadre couleurs, papier quadrillé, colonnes pour poser les opérations, marge sur la gauche ...). 
7.3.14	Éviter les mots-croisés.

7.3.15	Fournir des repères sur le banc gauche/droite. Exemple : bracelet vert pour la gauche et rouge pour la droite. 
7.3.16	Donner des repères. Exemple : les points cardinaux pour se repérer sur un plan.
7.3.17	Ne pas donner de documents recto-verso.
7.3.18	Ne pas le faire travailler sur une feuille blanche.
7.3.19	Agrandir les schémas, les tableaux à double entrée, les zones pour les tracés en géométrie...

8. AUTONOMIE / VIE QUOTIDIENNE

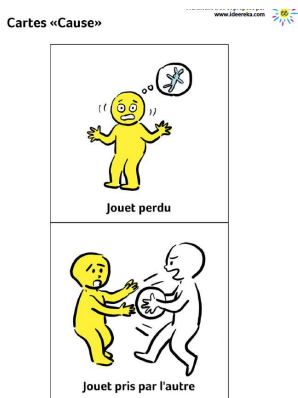
8.1.1	Se référer aux autres catégories : gestion de l'espace / gestion du temps / difficultés en écriture.
8.1.2	Ritualiser / installer des routines.
8.1.3	Proposer un aide-mémoire auquel il pourra se référer en cas de besoin.
8.1.4	Se référer aux autres domaines : repérage spatial / temporel / difficultés en écriture.
8.1.5	Utiliser un bord d'assiette. 
8.1.6	Utiliser des pictogrammes.
8.1.7	Utiliser un set de table illustré pour l'organisation de la table à imprimer en format A3. 
8.1.8	Accrocher un pompon à la fermeture éclair de la trousse, du manteau et du cartable.
8.1.9	Utiliser des lacets ergonomiques, magnétiques pour faciliter la manipulation. 

8.1.10	Utiliser une boîte à tartines et/ou gourde facile(s) à ouvrir et à fermer. 
8.1.11	Utiliser un plumier, facile à ouvrir et fermer, transparent pour retrouver facilement le matériel. 
8.1.12	Technique du pas-à-pas : établir un plan d'action pour un travail en le subdivisant en plusieurs petites tâches.
8.1.13	Utiliser un tétra-aide. 
8.1.14	Utiliser un organisateur pour que l'élève puisse séquencer toutes ses tâches. 

8.1.15	Utiliser un Ipad en adaptant les paramètres d'accessibilité. 
8.1.16	Utiliser des gobelets ergonomiques. 
8.1.17	Utiliser des couverts adaptés. 

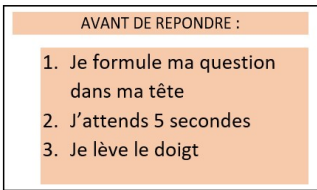
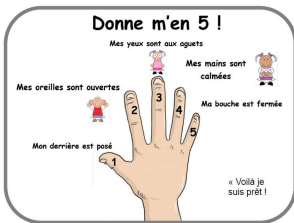
9. SOCIO-AFFECTIF

9.1. Estime de soi

9.1.1	Demander l'accord à l'élève avant de le solliciter dans des domaines ou activités où il est en difficulté.
9.1.2	Accepter ses maladroites et ses ratures. L'enfant est parfois maladroit et rend des travaux qui ne semblent pas soignés. Si cela est dû à son trouble, ne pas le réprimander ou lui dire de faire attention.
9.1.3	Accepter la fatigabilité de l'enfant. L'enfant peut être très fatigué. Ne pas prendre cela pour de la paresse.
9.1.4	Lui permettre de faire les mêmes choses et en même temps que les autres enfants en adaptant son travail.
9.1.5	Adopter une attitude compréhensive, permettre à l'élève d'exercer des responsabilités au sein de la classe.
9.1.6	Aider l'élève à identifier ses émotions puis lui proposer de les montrer ou de les verbaliser. Exemple : roue des émotions, le carnet d'introspection, une boîte à histoires...   
9.1.7	Parrainer : trouver sa force et la mettre au profit des autres. Voir 1.4.6
9.1.8	Apprendre à l'enfant quelque chose qu'il aime faire (comme un tour de magie) pour qu'il puisse l'expliquer à ses camarades lors des récréations et se sentir valorisé.
9.1.9	Réaliser des jeux de coopération pour que chacun trouve sa place et se sente important.
9.1.10	Renforcer positivement : - encourager : stickers « bravo » sur chaque feuille réalisée, - valoriser en mettant en avant ses forces, - féliciter lorsqu'il progresse. Récompenser : surprise, bon point, coloriage...

9.1.11	Donner des responsabilités : messenger, chef de rang... 
9.1.12	Encourager les efforts et les progrès vis-à-vis de lui-même, éviter la comparaison au reste de la classe.
9.1.13	Varié les travaux afin de valoriser les compétences préservées. Par exemple pour un dysgraphique : présentations orales, sur support informatique, affiches...
9.1.14	Bannir toutes les remarques désobligeantes concernant les maladresses, les oublis, l'écriture, le soin ...
9.1.15	Être patient et bienveillant face à la lenteur, la fatigabilité, les difficultés liées au trouble.
9.1.16	Trouver ses points forts, le complimenter.
9.2. Emotions	
9.2.1	Utiliser le time-timer. 
9.2.2	Valoriser les attitudes correspondant à ce qui est attendu par l'enseignant.
9.2.3	Utiliser des pictogrammes permettant à l'élève de voir quand l'adulte est disponible.
9.2.4	Mallette Attitudes divergentes proposée par la DENC.
9.2.5	Utiliser le dispo cube.
9.2.6	Nommer / identifier les émotions.

9.2.7	Permettre à l'élève de dire ou de représenter son émotion. 
9.2.8	Organiser un espace et/ou des activités permettant à l'élève de se détendre, de se ressourcer.
9.2.9	Laisser un fidget à disposition de l'enfant. Voir 6.4.24.
9.2.10	Utiliser des bouteilles sensorielles. 
9.2.11	Ecouter de l'ASMR (réponse autonome des méridiens sensoriels), méditer, faire des petites séances de yoga.
9.3. Comportement	
9.3.1	Trouver une place ou assise adaptée (assis près de l'enseignant si TDAH par exemple). Voir 6.2.10.
9.3.2	Gérer ses émotions : proposer un panel d'illustrations (fiches plastifiées) et colorer celle du jour (+ discussion collective éventuelle).
9.3.3	Utiliser le coffret de notation des émotions sur le coin de la feuille, par exemple. Un mauvais résultat pourrait être la conséquence d'une mauvaise humeur, d'un état de fatigue...
9.3.4	Proposer une séance de relaxation. Au retour de récréation par exemple, pour faire retomber l'excitation.
9.3.5	Établir des règles ensemble.
9.3.6	Utiliser une fiche d'auto-évaluation du comportement.
9.3.7	Préserver les temps de pause, ne jamais le priver d'une récréation.
9.3.8	Établir un code de communication pour notifier un comportement inadéquat à l'élève sans le stigmatiser.
9.3.9	Prévoir des moments pour bouger : distribuer les feuilles, effacer le tableau...

9.3.10	Tracer un espace autour de son bureau (avec un ruban, du scotch ...) pour délimiter son espace de mouvance.
9.3.11	Tolérer une certaine agitation. Par exemple : fidget pour les pieds, rouleau de mouvement pour les jambes ou chambre à air. Voir 6.2.11.
9.3.12	Permettre de se défouler (1x/jour) : sortir faire un tour de cour en courant, aller au coin livres et jeux, utiliser la boîte zen...
9.3.13	Réaliser un retour au calme.
9.3.14	Utiliser un concentrôme. 
9.3.15	Créer une fiche de consignes à suivre. 
9.3.16	Coller sur le banc la main « Donne m'en 5 ! » pour permettre à l'enfant, en toute autonomie, de se mettre au travail dans de bonnes conditions. 
9.3.17	Lorsque l'enfant est agité et n'arrive plus à se concentrer, mettre une musique douce afin de le détendre et de le calmer.
9.3.18	Donner des repères clairs et cohérents. Aligner le corps enseignant sur les limites et les sanctions communiquées à l'enfant.

9.3.19	Utiliser un tableau de gestion de sa colère (avec diverses solutions). 
9.3.20	RespiRelax+ : application de gestion du stress qui montre une bulle sur de l'eau qui monte et descend. 
10. DEFICIENCES SENSORIELLES	
10.1. La vision	
10.1.1	Proposer un plan à incliner à 40° pour l'écriture et 70° pour la lecture.
10.1.2	Placer l'élève au premier rang, si possible, proche de l'enseignant.
10.1.3	Utiliser des contrastes de couleurs forts.
10.1.4	Grossir les supports.
10.1.5	Utiliser une loupe.
10.1.6	Faire attention à la luminosité de la salle.
10.1.7	Proposer des supports audios.
10.1.8	Accepter que l'élève vous touche et touche les objets pour se créer une représentation.
10.1.9	Créer une ambiance calme, assez silencieuse.
10.1.10	Prendre un temps en début d'année pour le repérage des locaux.
10.1.11	Attention au déplacement en classe. Pas d'obstacles, trajet simple ...
10.1.12	Utiliser du vocabulaire précis pour la représentation spatios visuelle.
10.1.13	Organiser de manière constante l'espace classe, ne pas déplacer d'objet sans prévenir l'élève.

10.1.14	Limiter l'utilisation des tableaux latéraux.
10.1.15	Utiliser des craies à forts contrastes (blanc, jaune) pour les tableaux noirs et utiliser les feutres noirs pour les tableaux blancs.
10.1.16	Proposer des documents aérés et structurés.
10.1.17	Utiliser des blocs de feuilles avec les lignes "SEYES" bien contrastées.
10.1.18	Pour les documents dactylographiés, choisir une police de type "Arial", une taille de caractères définie par l'orthoptiste et un contraste maximum.
10.1.19	Permettre l'utilisation d'un stylo-feutre noir.
10.1.20	Éviter au maximum la copie de textes (fournir un exemplaire ou autoriser la prise de photo).
10.1.21	Proposer des supports à toucher.
10.1.22	En éducation physique, proposer des objets sonores ou des objets à forts contrastes.
10.1.23	Utiliser une tablette magnétique pour écrire avec un retour auditif et tactile.
10.1.24	Coller des autocollants pour le clavier, grossir le pointeur de la souris.
10.2. L'audition	
10.2.1	S'assurer d'avoir l'attention de l'élève avant de lui adresser la parole.
10.2.2	Les informations données oralement par l'enseignant peuvent être précédées ou suivies par les écrits du tableau.
10.2.3	Utiliser la langue des signes.
10.2.4	Permettre à l'élève de sentir les vibrations. Par exemple, en musique, poser la main de l'élève sur sa gorge pour qu'il sente les vibrations lors de la parole.
10.2.5	Utiliser un signe pour capter son attention. Par exemple : foulard, feu ...
10.2.6	Donner à l'élève, parfois même à l'avance, les documents écrits et/ou illustrés.
10.2.7	Limiter les moments de prise de notes.

10.2.8	Réduire le bruit environnant car il peut nuire à l'élève dans sa concentration. Exemple : casque antibruit, balle de tennis au pied des chaises.
10.2.9	Élever légèrement la voix en articulant.
10.2.10	Placer l'élève au premier rang, si possible, proche de l'enseignant.
10.2.11	Sensibiliser les autres élèves de la classe aux sons qui peuvent gêner la compréhension de la parole.
10.2.12	Utiliser un feu de signalisation pour le bruit en classe ou tout autre support lumineux avec vos propres règles.