

Projet Individualisé

Mise en œuvre du Projet Personnalisé de Scolarisation

1 - PRESENTATION DE L'ELEVE

Etat-civil	
Adresse de l'élève	
Date de naissance	
Transport	

Renseignements familiaux	PERE	MERE
Adresse		
Tél		
Tuteur légal		
Mesure éducative		
Fratric		
Mode de garde		

* Rens. Confidentiels (à noter sur une fiche à part).

Parcours scolaire : (se référer aux données de Base Elève si besoin)			
	Classe	Ecole	Prise en charge (RASED, CMP, SESSAD...)
20.... - 20....			
20.... - 20....			
20.... - 20....			

Enseignant référent- Nom :

Coordonnées :

Notification MDPH :

SCOLARISATION EN DISPOSITIF ULIS

Années scolaires	Ecole	Mode de scolarisation Temps, AVS	Scolarisation dans la classe (de référence)		
			Classe	Discipline	Module-Projet disciplinaire

PRISE EN CHARGE (thérapeutique, éducative)

Nature (SESSAD, CMP...)	Coordonnées	Fréquence	Lieu de prise en charge (école, extérieur...)

BESOINS EDUCATIFS PARTICULIERS IDENTIFIES (les besoins d'ordre psycho-affectifs ;psycho-sociaux ; cognitifs)¹			
	POINTS D'APPUIS	DIFFICULTES	BESOINS EDUCATIFS PARTICULIERS
Au niveau psycho-affectif			
Sécurité et assurance			
Affirmation et confiance en soi			
Autonomie et envie de grandir			
Au niveau psycho-social			
Rapport à l'autre (communication et socialisation)			
Rapport à la règle et à la Loi			
Niveau cognitif			
Planification de la tâche			
L'inhibition, le contrôle des impulsions			
Attention			
Recherche en mémoire			
Flexibilité de pensée			
La compréhension			

2- LE PROJET : RENDRE ACCESSIBLE LA SCOLARISATION ET LES APPRENTISSAGES

2.1 l'emploi du temps de l'élève

L'emploi du temps de l'élève :

- heures dans la classe de référence, (préciser si accompagnement AVS)
- heures en regroupement ulis (préciser les modalités et les disciplines)

¹ Confer liste des besoins de P.Bonjour et M.Lapeyre jointe en fin de document

- heures de prise en charge sur le temps scolaire
- insérer les emplois du temps par période

2.2 Les apprentissages en classe

- fiches navettes et les aides proposées par le coordonnateur pour rendre accessible les apprentissages en classe
- fiche avec missions d'accompagnement de l'AVS
- les progressions disciplinaires en lien avec les programmes

Discipline	Profil de l'élève	Objectifs visés	Besoins éducatifs particuliers	Moyens mis en œuvre Compensations et adaptations	Evaluation au sein du cycle Evolution

2.3 Les apprentissages dans le dispositif:

Discipline	Profil de l'élève	Objectifs visés	Besoins éducatifs particuliers (lien avec profil de l'élève)	Moyens mis en œuvre Compensations et adaptations	Evaluation Evolution

3- L'EVALUATION

- fiche « condition de passation de l'évaluation »
- GEVASCO
- Livret Personnel de compétences

- Indiquer l'utilisation d'outils comme les cahiers de réussite, les porte-folios, les contrats...

Avis de l'équipe enseignante :

Date :

Signature :

LISTE DES BESOINS DE P.BONJOUR ET M.LAPEYRE

Besoin de sécurité et d'assurance

Dire son nom

Identifier son sexe

Se montrer gai et enjoué

Identifier ses émotions (j'ai peur, je suis content ...)

Verbaliser ses inquiétudes

Se décontracter

Se sentir en confiance

Explorer dans le jeu, ses sentiments et ses émotions

Intégrer dans son jeu des expériences pénibles

Jouer à "faire semblant"

Distinguer l'imaginaire de la réalité

Se distancier de ses fantasmes

Se séparer de la répétition

Contrôler sa vie imaginative

Se détacher des désirs d'autrui

Imiter

Employer "Je" pour se désigner

Exister seul

Décrire ses actions devant une glace

Avoir un désir autonome

Différer la réalisation de son désir

Attendre

Désirer connaître (curiosité, envie d'apprendre)

Prendre plaisir à

Besoin d'affirmation et de confiance

Croire en ses qualités propres

Reconnaître ses affaires, ses productions

Avoir du goût pour les activités

Prendre du recul

Jouer à des jeux de fiction

Différer la réalisation de ses désirs

Maîtriser ses impulsions

Prendre sur soi pour se stabiliser (rester assis)

Maîtriser les objets de l'environnement (jeux d'adresse, de vigilance, de vitesse)

Maîtriser l'événement

Utiliser la réversibilité pour reconstruire les événements en scène présentable (donc non traumatique)

Recourir au symbolisme, utiliser la représentation symbolique pour que coexistent imaginaire et réalité

Surseoir à l'action par la pensée

Chercher à comprendre avant de s'engager

Accepter de refaire pour réussir

Mener un travail à son terme

Faire des liens entre ses actes

Accepter des frustrations et des contraintes

Faire preuve de dynamisme dans l'action

Prendre et garder une initiative

Prendre la parole, donner son avis

Expliciter ses choix

Expérimenter ses pouvoirs intellectuels et scolaires

Faire preuve de maturité dans l'approche des situations et des problèmes

Avoir une vie symbolique

Différer son agression

Passer de l'action à l'idée

Verbaliser avant d'agir

Faire un compromis

Contrôler son activité

Obéir

Diriger

Prendre des décisions

Besoin de grandir et d'indépendance

S'habiller seul

Lacer ses chaussures

Mettre des boutons

Se laver seul

Désenvelopper des bonbons

Se déplacer

Ranger ses affaires

S'autoriser à penser, à agir

Se séparer des interdits pesants

Se débarrasser de ses dépendances

Adopter un modèle de référence, s'identifier

S'affirmer verbalement

Expliquer son point de vue

Trouver dans le jeu une issue symbolique efficace

Agir, produire, réaliser une tâche

Aller jusqu'au bout d'une activité

S'occuper, utiliser son temps

Faire seul

Faire des expériences nouvelles, accepter la nouveauté

Explorer

Choisir, décider

Construire des repères

Trouver les aides ad hoc

Avoir le goût de l'autonomie et des responsabilités

S'auto-évaluer

Faire un projet