



## PROGRAMME DE FORMATION - 2023/2024

PEDAGOGIE MONTESSORI 3/6 ANS

MODALITÉ D'ACCES

100% E-Learning

### OBJECTIFS

- Etre capable de mettre en place, diriger et maintenir un environnement disposant de tous les éléments nécessaires pour soutenir le développement personnel et social de l'enfant.
- Etre capable de positionner l'enfant dans son développement par le biais d'une observation détaillée et constante
- Etre capable de fournir l'assistance appropriée pour que l'enfant améliore son autonomie, lui permettant ainsi d'exprimer et de développer son potentiel. Favoriser chez l'enfant le développement de sa conscience d'appartenir à un groupe
- Etre capable d'adapter leur méthode au sein d'une équipe, et établir des liens avec les parents.
- Etre capable de prévenir et détecter les problèmes potentiels chez l'enfant, et l'accompagner à les surmonter.

### APTITUDES

- Sens de l'observation et de l'auto-critique
- Prise en compte des ressources et contraintes diverses
- Adaptabilité
- Créativité
- Communication

### COMPÉTENCES

#### BLOC DE COMPÉTENCES 1 - Actionner les Fondements Théoriques de la Psychopédagogie Montessori pour une Éducation comme une aide à la vie

- Acquérir des connaissances approfondies sur les quatre plans de développement de l'enfant, les Tendances Humaines, l'Esprit Absorbant et les Périodes Sensibles.
- Appréhender la philosophie Montessori et son application dans l'environnement éducatif.
- Comprendre et analyser les caractéristiques de l'environnement préparé Montessori.
- Évaluer le rôle et l'importance de l'éducateur et de l'assistant dans le processus éducatif.
- Maîtriser les techniques d'observation pour suivre le développement et les progrès des enfants.
- Développer des compétences pour intervenir efficacement et de manière adaptée



aux besoins des enfants.

- Comprendre en détail les aspects du développement du mouvement, du langage, et des aspects sociaux
- Explorer les concepts de normalisation, discipline, liberté, indépendance, et adaptation

### **BLOC DE COMPETENCES 2 - Mobiliser et Appliquer les Aides au Développement dans la Pédagogie Montessori**

- Exposer les caractéristiques du matériel de vie pratique, sensoriel, de langage, et de mathématiques.
- Récapituler l'importance et l'utilité de chaque type de matériel dans l'apprentissage de l'enfant.
- Catégoriser les différents matériels selon leur usage et domaine d'apprentissage.
- Planifier des séquences d'activités en utilisant le matériel approprié pour chaque aire d'apprentissage.
- Manipuler correctement le matériel pédagogique Montessori.
- Démontrer les techniques et méthodes d'utilisation du matériel pour les activités pratiques.
- Adapter les activités en fonction des besoins individuels et du rythme de chaque enfant.
- Encourager l'autonomie et la confiance en soi chez les enfants à travers l'utilisation du matériel.

### **PRE REQUIS**

Support numérique et une connexion internet  
Comprendre et parler couramment le français

Cette formation est accessible aux personnes en situation de handicap et/ou titulaires d'une Reconnaissance de la Qualité de Travailleur Handicapé (RQTH) .

\*Pas de limite d'âge pour les personnes bénéficiant d'une Reconnaissance de la Qualité de Travailleur Handicapé

### **DATES**

Possibilité d'entrer en formation toute l'année, selon vos disponibilités

### **DÉLAI D'ACCÈS**

72 heures avant le début de la prestation



## PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne souhaitant acquérir les connaissances et compétences dans la Pédagogie Montessori 3/6 ans

## MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Exercices

Jeux, Recherche

## MODALITÉS D'ACCÈS

Vous passerez un entretien téléphonique avec Mme Aude CHAUVIDAN, formatrice Montessori et directrice du CFMI afin de comprendre votre projet pédagogique et analyser vos besoins. Un questionnaire de positionnement et d'analyse des besoins vous sera envoyé par mail à la suite de la cela vous recevrez un dossier d'inscription. Celui-ci sera à renvoyer complété et signé à [contact@cfmi.fr](mailto:contact@cfmi.fr)

## MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

Chaque stagiaire doit avoir un accès internet et un support informatique

Téléchargement de l'application ZOOM pour accéder aux Lives

## DURÉE

399 HEURES DE FORMATION EN 100% E-LEARNING (voir le détail du déroulé de la formation ci-dessous)

## MÉTHODES MOBILISÉES

Visioconférence, plateforme E-learning spécifique : chaque apprenti recevra un code d'accès à son espace personnel et pourra y retrouver les cours + fiches d'exercices

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Test de positionnement en début de formation

Exercices & Jeux

Échange téléphonique complémentaire si besoin

Une attestation de suivi de formation vous sera délivrée en fin de formation en cas de réussite (moyenne à obtenir)

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Parce que nous sommes sensibles à l'accompagnement de toutes et tous, nous nous efforçons d'adapter nos programmes aux personnes en situation d'handicap. Pour savoir si la formation est adaptée à votre situation particulière, n'hésitez pas à contacter notre référente handicap Mme Aude CHAUVIDAN via mail [contact@cfmi.fr](mailto:contact@cfmi.fr)



CENTRE DE FORMATION  
**MONTESSORI**  
INTERNATIONAL

## TARIF

**2 200.00€ HT**

Possibilité de payer en plusieurs mensualités, n'hésitez pas à nous contacter !

## ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

- Aude CHAUVIDAN, Directrice de l'Organisme de formation et du CFA, Responsable pédagogique, Référente handicap et formatrice Montessori
- Sophie VALENSI, Responsable Administrative & financière, Référente Mobilité
- Koumba LY, Alternante Ingénieure Pédagogique

## CONTACT

CFA CFMI

7 avenue de la gare

42150 LA RICAMARIE

Tél 0645781808

[contact@cfmi.fr](mailto:contact@cfmi.fr)

SIRET 51980062700035

N° UAI 0422352D

« Enregistré sous le numéro NDA 844203342142 Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État »  
(article L.6352-12 du code du travail)

Aude CHAUVIDAN

Responsable du centre Formation

Chauvidan Aude





## **PROGRAMME DE FORMATION - 2023/2024**

PEDAGOGIE MONTESSORI 3/6 ANS

DÉROULÉ DE LA FORMATION

100% E-Learning

### **BLOC DE COMPÉTENCES 1**

Actionner les Fondements Théoriques de la Psychopédagogie Montessori pour une Éducation comme une aide à la vie

54 HEURES 39 heures asynchrone + 15 synchrone

### **Chapitre 1. Les bases et les fondements de la pédagogie**

Module 1 : Le développement de l'enfant de 3 à 6 ans

8 HEURES - 6 heures asynchrone et 2h synchrone

Les étapes du développement de l'enfant : Autour de 3 ans

Les étapes du développement de l'enfant : Autour de 4 ans

Les étapes du développement de l'enfant : Autour de 5 ans

Le développement affectif et social

Le développement du langage

Le développement psychomoteur

Le développement intellectuel

*Exercices, jeux*

Module 2 : Le développement du cerveau

5 HEURES - 4 heures asynchrone et 1h synchrone

Le développement général du cerveau

Le stress : mauvais pour le cerveau?

Le développement du cerveau de 3 à 6 ans

Les bienfaits du jeu libre

*Exercices*

Module 3 : Le sommeil, les effets sur le développement et le comportement

5 HEURES - 4 heures asynchrone et 1 heure synchrone

Combien d'heures par nuit ?

Les bienfaits d'un bon sommeil

Les conséquences d'un manque de sommeil

Pour un sommeil apaisant

*Exercices, jeux*



#### Module 4 : L'environnement préparé de 3 à 6 ans

12 HEURES - 8 heures asynchrone et 4h synchrone

Les six principes de l'environnement préparé Montessori

Objectif, fonction et configuration de la classe

Organisation de la salle de classe

L'environnement préparés pour les 3 à 6 ans

L'environnement préparé permet le contrôle de l'erreur ?

*Exercices, jeux*

#### Module 5 : Le rôle de l'éducateur

12 HEURES - 8 heures asynchrone et 4 heures synchrone

Cours n° 1 : Introduction

Les rôles de l'enseignant dans les classes Montessori

Quels sont les devoirs d'un éducateur ?

Qualités d'un bon éducateur

Caractéristiques des éducateur Montessori

Qualités pour un enseignant bilingue

*Exercices*

#### Module 6 : Les activités Montessori

12 HEURES - 9 heures asynchrone et 3 heures synchrone

Présentation du matériel Montessori

Les activités

Apprendre en s'amusant dans l'environnement Montessori

La leçon en 3 temps

Comprendre en quoi consiste cette leçon en 3 temps

Comment présenter une leçon en trois temps

*Exercices*



## BLOC DE COMPÉTENCES 2

**Mobiliser et Appliquer les Aides au Développement dans la Pédagogie Montessori**  
54 HEURES 39 heures asynchrone + 15 synchrone

### Chapitre 2. Explorer et Maîtriser le Matériel de Vie Pratique

Module 1 : Explorer et Maîtriser le Matériel de Vie Pratique

7 HEURES - 5 heures asynchrone et 2h synchrone

La vie pratique : un peu d'histoire !

La « vie pratique » qu'est-ce que c'est ?

L'importance des activités de « vie pratique »

L'efficacité des activités de « vie pratique »

Progression Vie pratique

*Exercices, jeux*

Module 2 : Les activités préliminaires

25 HEURES - 17 heures asynchrone et 8 heures synchrone

Marcher dans l'ambiance

Porter une chaise

Ranger une chaise

S'asseoir à la table

Transporter et marcher avec un tapis

Plier / déplier un tapis

Marcher autour d'un tapis

Ouvrir et fermer une porte

Ouvrir et fermer un tiroir

Porter un livre

Transporter une table

Ouvrir et fermer un livre

Porter un plateau

Porter une carafe sur un plateau

Porter un objet qui coupe

Porter des ciseaux

*Exercices, jeux*

Module 3 : Les activités motrices

29 HEURES - 19 heures asynchrone et 10 heures synchrone

Presser une éponge

Ouvrir et fermer les boîtes

Ouvrir et fermer des flacons

Visser et dévisser des boulons

Visser et dévisser des boulons à oreilles

Visser et dévisser avec un effort de pression



Ouvrir et fermer des cadenas  
Découpage  
Poinçonnage  
Coller du papier  
Verser de grosses graines à la cuillère  
Verser de petites graines à la cuillère  
Verser de l'eau entre deux carafes  
Verser des graines à l'entonnoir entre deux bouteilles  
Se servir de pinces à linge  
Transvaser des noix ou des glands à la pince  
Coudre  
Transvaser des petites perles à la pince à épiler

*Exercices, jeux*

[Module 4 : Les soins de la personne](#)

[34 HEURES - 17 heures asynchrone et 7 heures synchrone](#)

Les pliés

Cirer des chaussures

Se laver les mains

Se coiffer

Se moucher

Laver des habits et étendre le linge

Les cadres d'habillages : velcro

Les cadres d'habillages : pressions

Les cadres d'habillages : gros boutons

Les cadres d'habillages : petits boutons

Les cadres d'habillages : laçage

Les cadres d'habillages : clips

Les cadres d'habillages : boucles

Les cadres d'habillage : épingle à nourrice

Les cadres d'habillage : fermeture éclair

Les cadres d'habillage : rubans

*Exercices, jeux*

[Module 5 : Les soins de l'environnement](#)

[15 HEURES - 12 heures asynchrone et 3 heures synchrone](#)

Mettre le couvert

Laver la table

Nettoyer un miroir

Polir de l'argenterie ou les cuivres

Prendre soin des plantes

Composer un bouquet

Changer l'eau des fleurs

Balayer

Faire la poussière

*Exercices, jeux*





## Module 6 : Grâce et courtoisie (bon comportement)

15 HEURES - 12 heures asynchrone et 3 heures synchrone

Introduction à la « grâce et courtoisie »

Dire « Bonjour »

Dire « au revoir »

Dire « s'il te plaît » et « merci »

Frapper à la porte

Appeler quelqu'un au téléphone

Répondre au téléphone et faire suivre l'appel

Tousser

Éternuer

Manger la bouche fermée

Quitter la table

S'excuser en passant entre deux personnes

*Exercices, jeux*

## Chapitre 3. Expérimenter avec le Matériel Sensoriel et Scientifique

### Module 1 : Introduction aux activités sensorielles

4 HEURES - 3 heures asynchrone et 1 heure synchrone

Introduction aux activités sensorielles

le raffinement des sens

Les caractéristiques du matériel

Le principe de la leçon en 3 temps

les différents jeux

Progression Sensorielles

*Exercices, jeux*

### Module 2 : Visuel 26 Leçons

28 HEURES - 20 heures asynchrone et 8 heures synchrone

Les couleurs : boîte 1

Les emboitements cylindriques

Cylindre d'emboitement n°1

Cylindre d'emboitement n°2

Cylindre d'emboitement n°3

Cylindre d'emboitement n°4

Cylindres d'emboitements leçon en 3 temps

Cylindre d'emboitement n°1 et n°2

Cylindre d'emboitement n°1, n°2 et n°3

Cylindre d'emboitement n°1, n°2, n°3 et n°4

La tour rose

Les couleurs : boîte 2

Les couleurs : boîte 3

L'escalier marron

Les barres rouges



Le cabinet de géométrie

Les triangles constructeurs boîte n° 1

Les triangles constructeurs boîte n° 2

Les triangles constructeurs boîte n° 3

Les triangles constructeurs boîte n° 4

*Exercices, jeux*

### Module 3 : Tactile

7 HEURES - 5 heures asynchrone et 2 heures synchrone

Les planches lisses-rugueuses

Les tablettes lisses-rugueuses

Les tissus naturels

Les tissus synthétiques

Les cylindres de pression

*Exercices, jeux*

### Module 4 : Stéréognostique

7 HEURES - 5 heures asynchrone et 2 heures synchrone

Les solides géométriques

Les bases des solide de géométrie

Le sac mystère

Le sac stéréognostique

Le tri des graines

*Exercices, jeux*

### Module 5 : Baryque, thermique

5 HEURES - 3 heures asynchrone et 1 heure synchrone

Les tablettes barriques

Les bouteilles thermiques

Les tablettes thermiques

*Exercices, jeux*

### Module 6 : Auditif, olfactif, gustatif

7 HEURES - 5 heures asynchrone et 2 heures synchrone

Les boîtes à bruit

Les clochettes

Les boîtes à odeur

Les odeurs du quotidien

Les saveurs

*Exercices, jeux*



## Chapitre 4. Approfondir les Concepts Mathématiques avec le Matériel de Mathématiques

### Module 1 : Introduction aux mathématiques

4 HEURES - 3 heures asynchrone et 1 heure synchrone

Introduction aux mathématiques

L'esprit mathématiques

Le développement de l'esprit mathématiques

Les aires des mathématiques

Quelques notion de mathématiques

Progression Mathématiques 3/6 ans

*Exercices, jeux*

### Module 2 : Numérotation de 0 à 10

11 HEURES - 9 heures asynchrone et 2 heures synchrone

Les barres rouges et bleues

Les chiffres rugueux

Les barres rouges et bleues et les symboles

Les barres rouges et bleues : les opérations

Les fuseaux

Les fuseaux : introduction du zéro

Les chiffres rugueux : introduction du zéro

Les jetons

Jeu de mémoire

*Exercices, jeux*

### Module 3 : Le système décimal

12 HEURES - 8 heures asynchrone et 4 heures synchrone

Le système décimale n°1

Les symboles du système décimal

Le système décimale n°2

Association symboles et quantités - la formation des grands nombres

Les opérations avec le système décimal : Addition statique

Les timbres : Introduction

Les timbres : addition statique

La table de points

*Exercices, jeux*



#### Module 4 : Nombre de 11 à l'infini

9 HEURES - 6 heures asynchrone et 3 heures synchrone

La 1ere table de séguin de 11 à 19

Association des symboles et des quantités avec la 1ere table de séguin

La 2e table de séguin de 11 à 99 : partie 1 compter de 10 à 90

La chaîne de 100

La chaîne de 1000

Compter en sautant

*Exercices, jeux*

#### Module 5 : Les 4 grandes opérations

28 HEURES - 20 heures asynchrone et 8 heures synchrone

Le tableau des symboles de la banque et la magie du nombre

Le change

L'addition statique (sans retenue)

La soustraction statique (sans retenue)

La multiplication statique (sans retenue)

L'addition dynamique (avec retenue)

La soustraction dynamique (avec retenue)

La multiplication dynamique (avec retenue)

La division statique (sans retenue)

La division dynamique (avec retenue)

La division par les grands nombres

Les timbres : L'addition statique (sans retenue)

Les timbres : La soustraction statique (sans retenue)

Les timbres : La multiplication statique (sans retenue)

Les timbres : L'addition dynamique (avec retenue)

Les timbres : La soustraction dynamique (avec retenu)

Les timbres : La multiplication dynamique (avec retenue)

Les timbres : La division statique (sans retenue)

Les timbres : la division dynamique (avec change)

*Exercices, jeux*

#### Module 6 : La mémorisation

18 HEURES - 12 heures asynchrone et 6 heures synchrone

Les tables de soustraction et les tables de contrôle

Les tables de multiplication et les tables de contrôle

Le serpent positif (ou de l'addition)

Le tableau de mémorisation de l'addition

Les tables d'addition et les tables de contrôle

Le serpent négatif (ou serpent de la soustraction)

Le tableau de soustraction



La multiplication avec les perles de couleurs  
Le tableau de multiplication  
Tableau de division  
Les tables de division et les tables de contrôle

*Exercices, jeux*

**Module 7 : Passage à l'abstraction (6/9 ans)**  
**9 HEURES - 6 heures asynchrone et 3 heures synchrone**

Le petit boulier  
Le matériel des hiérarchies  
Le grand boulier  
Les fractions et les équivalences  
Les fractions (6/9 ans)

*Exercices, jeux*

## Chapitre 5. Développer les Compétences Linguistiques avec le Matériel de Langage

**Module 1 : L'entraînement au langage**  
**8 HEURES - 6 heures asynchrone et 2 heures synchrone**

Le coin bibliothèque  
Les affiches  
Autres activités  
Lire un livre et raconter une histoire  
La ferme

*Exercices, jeux*

**Module 2 : L'enrichissement du vocabulaire**  
**16 HEURES - 12 heures asynchrone et 4 heures synchrone**

La ferme  
Cartes classifiées  
Cartes de nomenclature simples  
Cartes de nomenclature scientifiques  
Objets dont les noms riment  
Photos dont les noms riment  
Les mots qui vont bien ensemble  
Les mots qui s'opposent  
Les images séquentielles  
Jeu des questions

*Exercices, jeux*



### Module 3 : Préparation à l'écriture

18 HEURES - 12 heures asynchrone et 6 heures synchrone

Les lettres rugueuses

Le jeu des sons

Lettres rugueuses : introduction

Les lettres rugueuses : par quoi commencer

Les formes à dessin

Le grand alphabet mobile

Grand alphabet mobile : écriture spontanée

Objets et grand alphabet mobile

Le petit alphabet mobile

Activité préliminaire de liaison des sons (si l'enfant ne l'a pas fait seul)

Les ardoises

Écrire : différents supports

*Exercices, jeux*

### Module 4 : Préparation à la lecture

18 HEURES - 10 heures asynchrone et 8 heures synchrone

La première boîte d'objets

Dictée muette Série 1 - Objets et billets de lecture

Dictée muette Série 1 - Image et billets de lecture

Dictée muette Série 1 - Livret de lecture

Les mots secrets

Dictée muette série 2 - Image et billets de lecture

Les mots contenant des difficultés (digrammes) avec des objets  
miniatures

Mots outils

Les billets d'ordres

Pochettes d'homophonie

Les images classifiées : Étapes après la lecture

Lire différents supports

*Exercices, jeux*

### Module 5 : Grammaire sensorielle

12 HEURES - 8 heures asynchrone et 4 heures synchrone

Les symboles : le verbe

Le nom : introduction du symbole

Cours n°5 : Le jeu de l'adjectif logique

Le déterminant : introduction du symbole

L'adjectif : introduction du symbole

L'adjectif : le jeu de l'adjectif logique

Le jeu du détective

*Exercices, jeux*