



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Scheda pedagogica

Lavorare sulla fonologia con bambini con Disturbo Autistico

Blocco del modulo / E

Contact :

Jean Philippe MARTY



1. Contesto

Classi ordinarie e specializzate

2. Obiettivi

- Far migliorare tutti gli alunni nella lettura.
- Migliorare la decodifica delle parole
- Facilitare la comprensione delle frasi
- Sviluppare le competenze linguistiche in modo divertente

Gli studenti con ASD (Autism Spectrum Disorder) tendono a fare ben nella lettura e nel di riconoscere una moltitudine di parole. Ma questo non è sempre il caso, e raramente è sufficiente leggere ... Quindi essi devono anche imparare a decodificare e per quello ... ci vogliono alcune nozioni di fonologia!

Purtroppo, la fonologia è spesso molto difficile da fare con gli alunni con autismo ... (perché le sillabe, isolate, non hanno senso ...)

L'esperienza mostra che per alcuni alunni, ostacola persino la comprensione, ed è meglio evitarlo per quelli

Questo foglio è una guida per aiutarti come insegnante a lavorare in modo divertente e visivo con i bambini.

3. Svolgimento della “Buona pratica”

- **Composizione della squadra:**

Insegnante e / o AVS (Auxiliaire de Vie Scolaire, cioè ausiliario della vita scolastica), AES (Accompagnant Educatif et Social, cioè assistente educativo e sociale)

Gruppo di 10 alunni al massimo.

Materiali: visibili alla fine della presentazione.

Tempo: da adattare in base all'affaticabilità degli alunni

Titolo dell'attività educativa: progresso educativo «Sillabe gioco»

Sessione 1: enfatizzare l'autonomia all'inizio del gioco e poi l'intervento dell'insegnante

- Scoperta di carte animali.
- Consentire agli alunni di manipolare le carte per alcuni momenti e appropriarsene.
- Quindi chiedere loro di ricostituire gli animali e nominarli (controllare che tutti i nomi siano noti).
- Se sono ancora interessati, continuare con la segmentazione della sillaba del nome di ciascun animale e dedurre che consistono in 2 sillabe.

Sessione 2: Duetto

- Mostra agli studenti che ci si può divertire a costruire animali che non esistono
- Permetti agli alunni di manipolare le carte per costruire questi nuovi animali.
- Poi chiedi loro di trovare i nomi per queste "creazioni" usando le sillabe degli animali esistenti (un animale con la testa di un cavallo - CHEval in francese - e la coda di maiale - CoCHON in francese - sarà chiamato "chechon").
- Termina chiedendo loro di costruire animali dati (esempi: "costruisci un" copendente ", questo animale avrà la testa di maiale - COchon in francese - e la coda di un serpente - serPENT in francese)

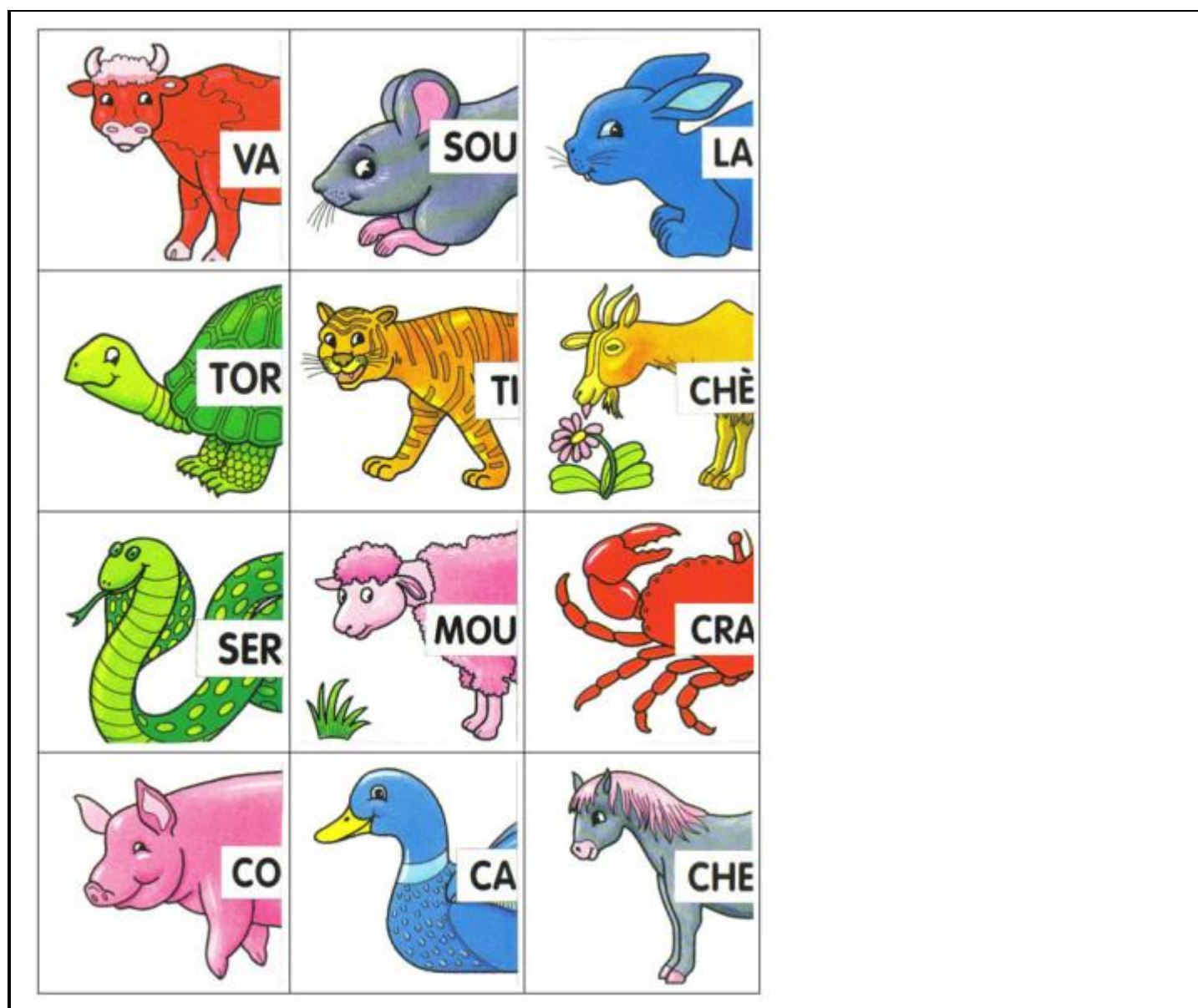
Sessione 3: Duetto quindi per iscritto

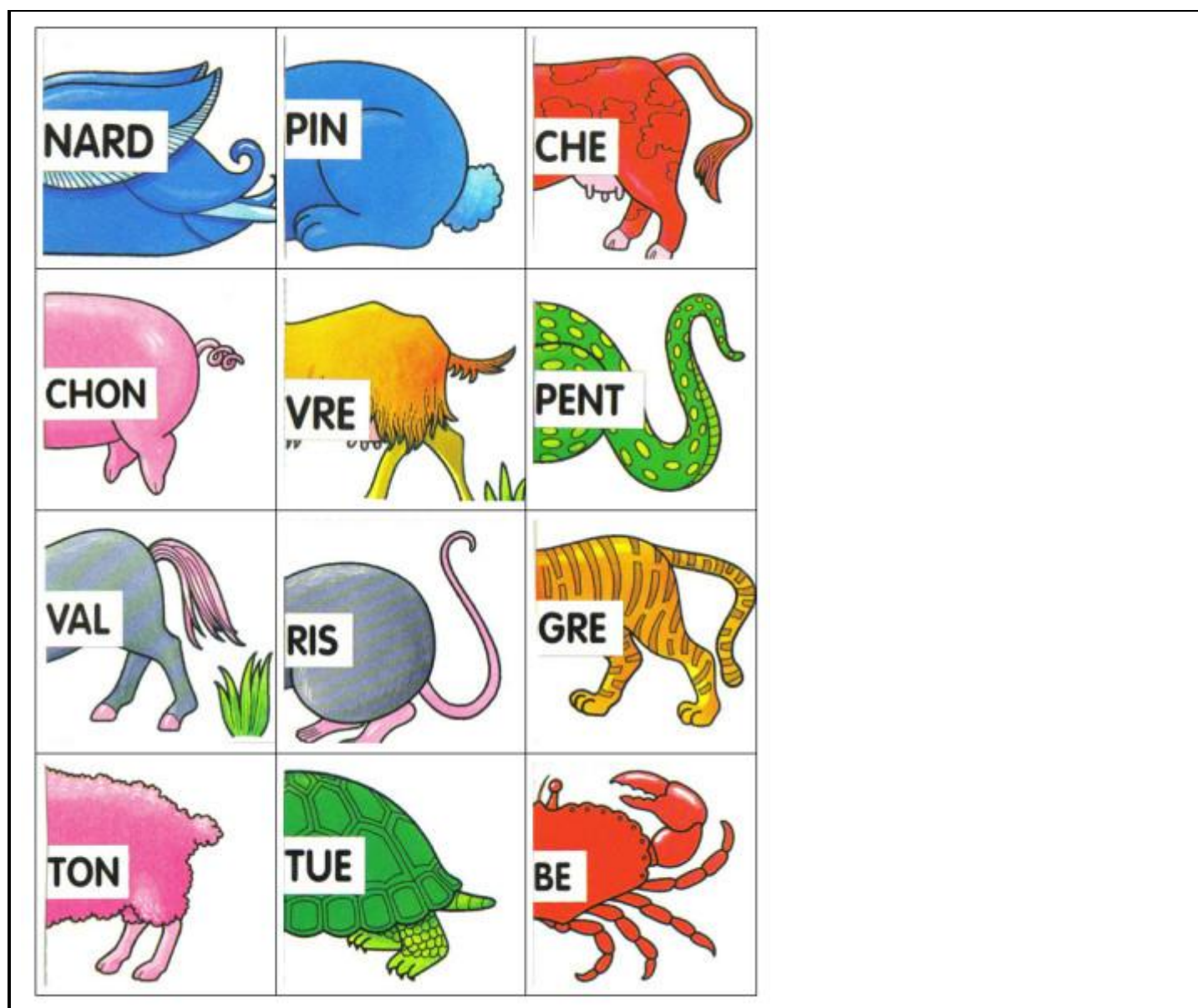
- Eseguire nuovamente alcune manipolazioni come nella sessione 2.
- Quando gli alunni sono "maturi", presentali con l'esercizio n ° 1: devi leggere loro i nomi degli animali da costituire in modo da poter avere quanti più riferimenti possibili oralmente, abbattendo le sillabe.
- La scrittura corsiva è usata per "coprire" le tracce: non dovrebbe essere che gli alunni abbiano riferimenti relativi alla scrittura per riuscire in questo esercizio che si basa principalmente sulla fonologia ... Tuttavia, le etichette da tagliare contengono ancora lettere maiuscole per aiutare con il successo dell'esercizio, per dare fiducia non dando il puro esercizio fonologico subito.
- Il foglio di lavoro n ° 2 verrà utilizzato solo se ci sono ancora grossi problemi alla fine dei file n ° 1 ... o da dare come compiti a casa se i genitori sono consapevoli di dover leggere i nomi degli animali chiesti ai loro figli.

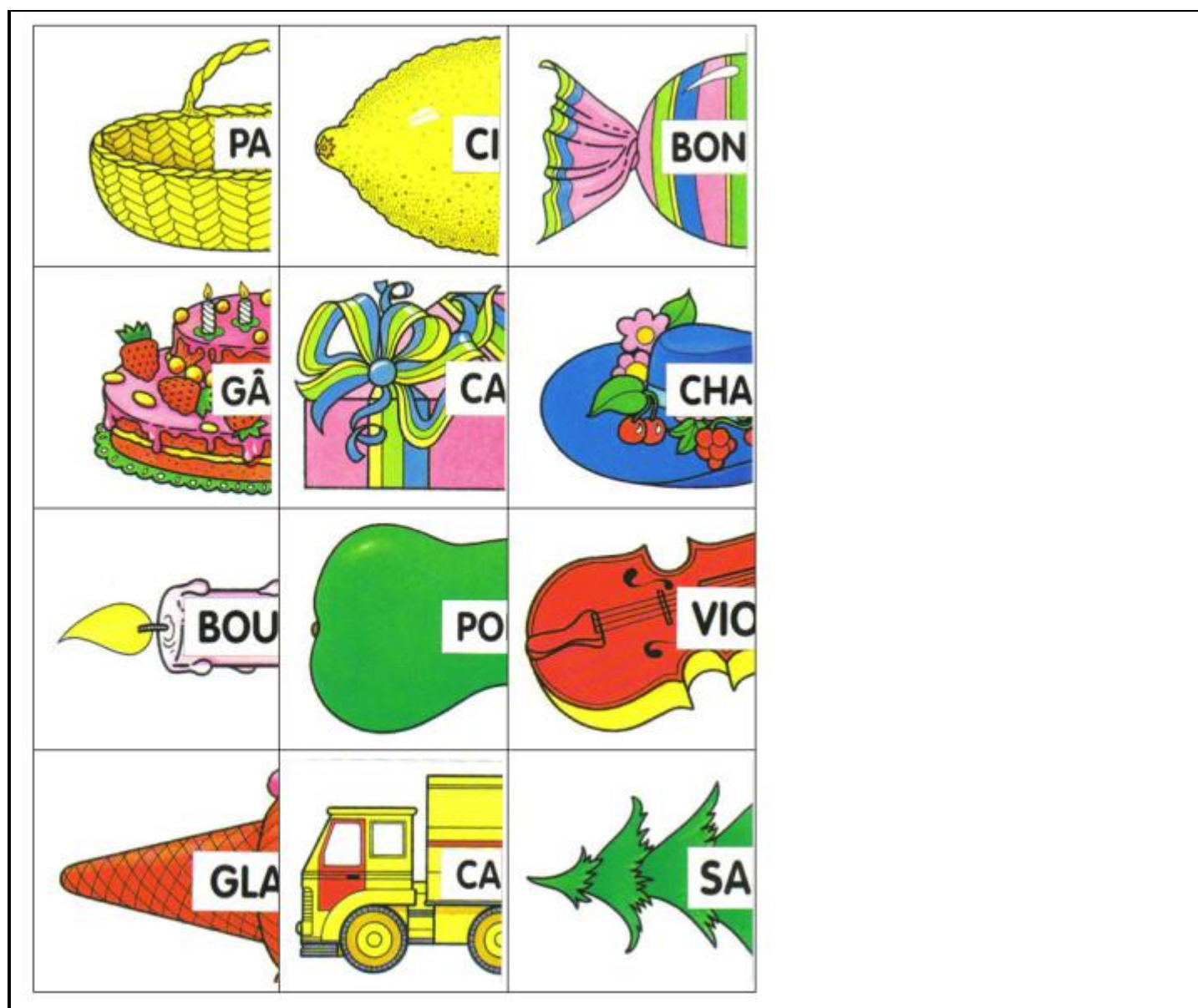
Sessione 4: Duetto

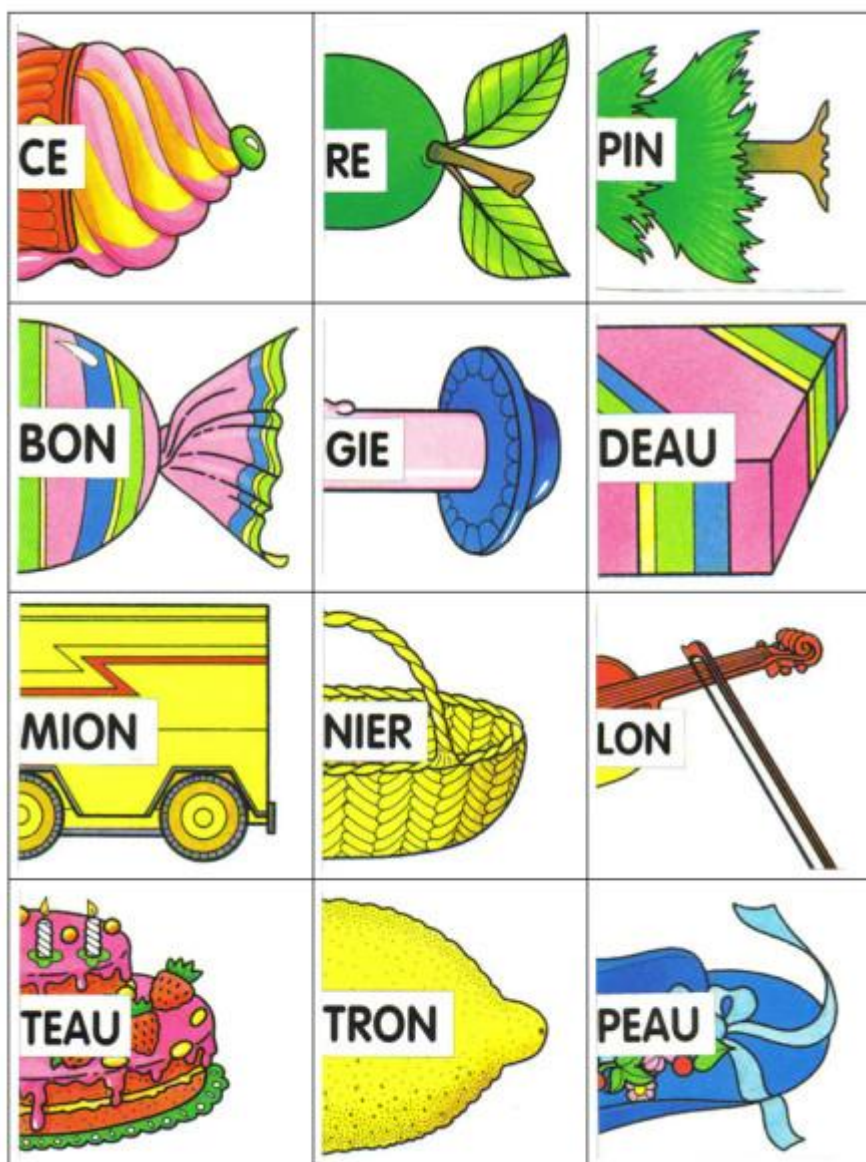
- Ora utilizzare i 2 fogli di lavoro in cui le maiuscole non appaiono sulle etichette per garantire che gli alunni si basino esclusivamente sulla fonologia per completare l'esercizio.
- Se dopo tutto ciò, notate ancora delle difficoltà, riavviate la progressione con le carte oggetto (stesso funzionamento, stessa progressione).

Le immagini con gli animali 1/2 provengono da un file di gioco modificato da NATHAN ("A demi-mot", ovvero Half word): 25 domino di 24 parole, con un piano di gioco e 3 serie di 24 etichette in 3 script ..









Queste schede sono molto utili per rendere i fonemi "visibili": possono servire come riferimento.

Per alcuni alunni, queste carte possono essere utilizzate solo in questo modo, componendo gli animali esistenti, ma aiutano comunque a realizzare una produzione.

Per gli altri, quelli che hanno accesso all'immaginario, è possibile creare animali straordinari ...

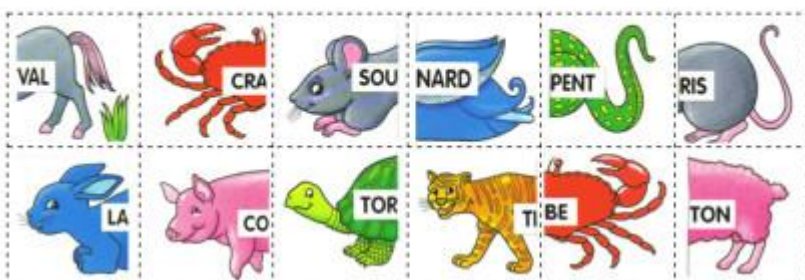
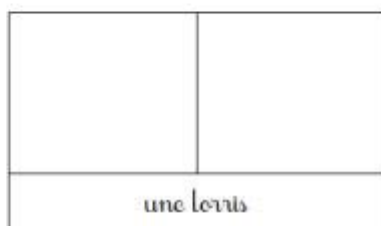
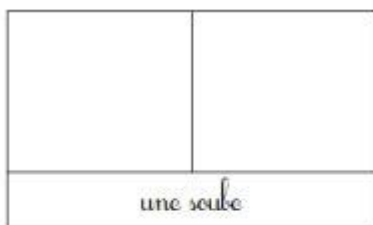
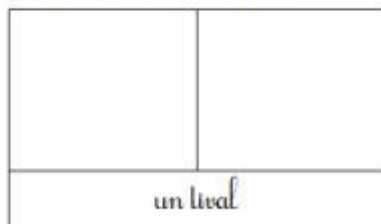
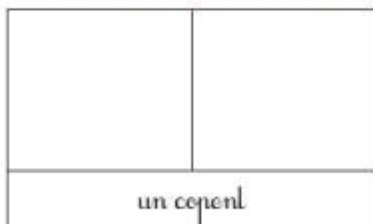
Dopo la manipolazione, ecco i fogli di lavoro (da eseguire in duetto, dato che gli alunni non sanno leggere e che dobbiamo leggere loro i nomi degli animali straordinari, in modo che ascoltino e vedano i diversi suoni):
4 carte con gli animali e 2 con gli oggetti:

Istruzioni: "Ritaglia le immagini e" costruisci "questi fantastici animali" (o oggetti fantastici)

Prénom : _____

Date : _____

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :



Prénom : _____

Date : _____

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un chetue	

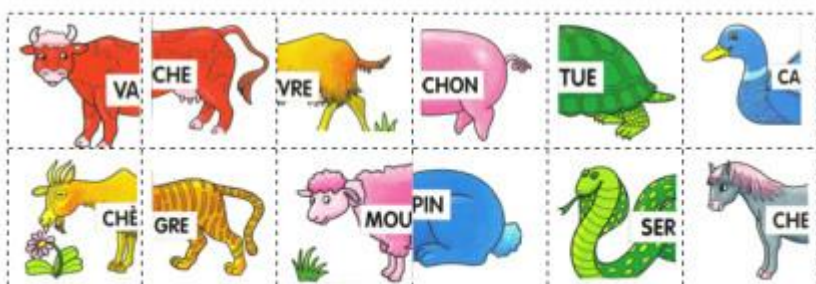
un cachon	

un serche	

une chèpin	

une batre	

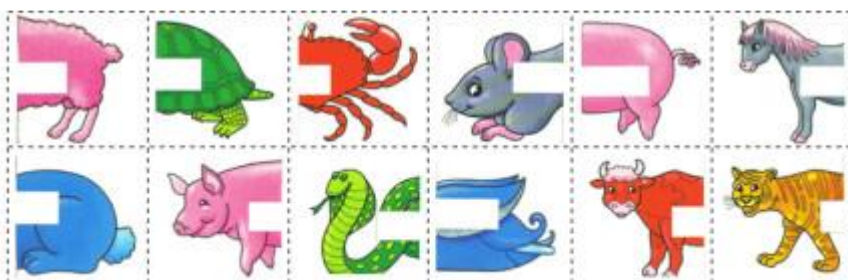
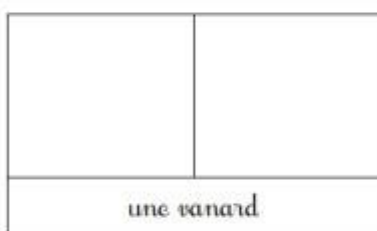
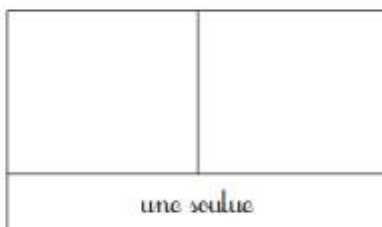
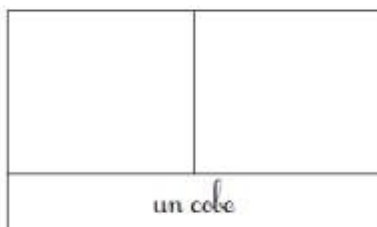
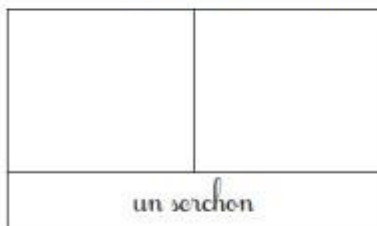
un mougre	



Prénom : _____

Date : _____

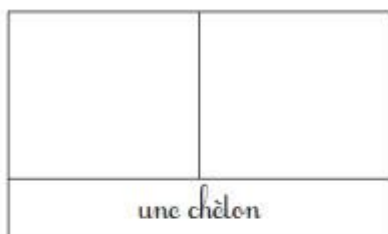
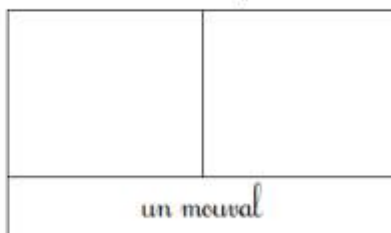
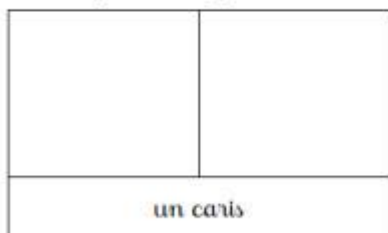
Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :



Prénom : _____

Date : _____

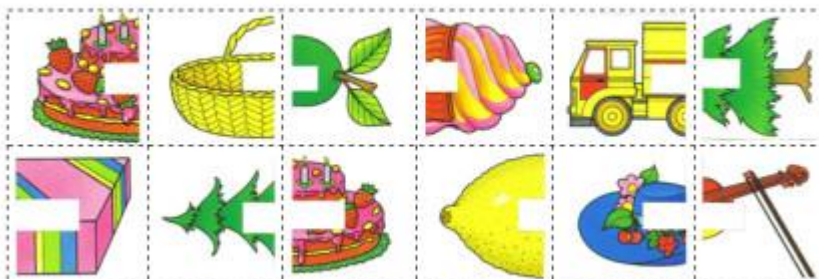
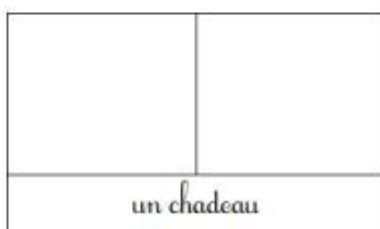
Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :



Prénom : _____

Date : _____

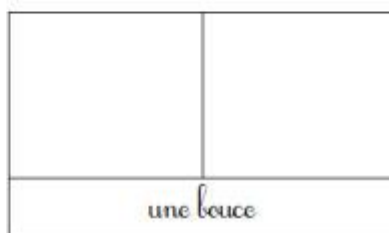
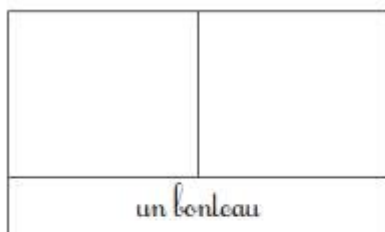
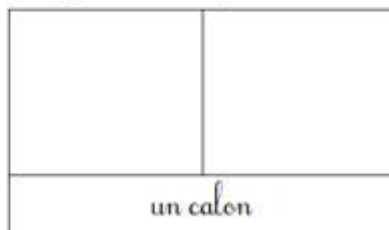
Découpe les images et « construit » ces objets fantastiques :



Prénom : _____

Date : _____

Découpe les images et « construit » ces objets fantastiques :



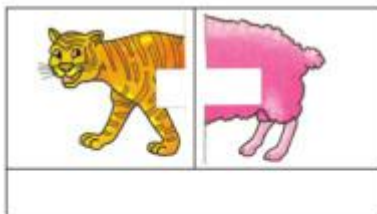
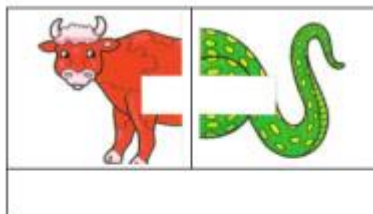
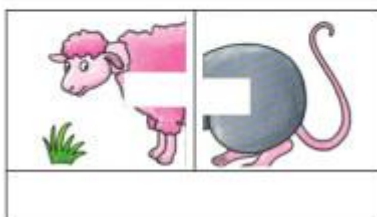
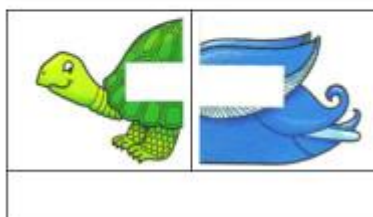
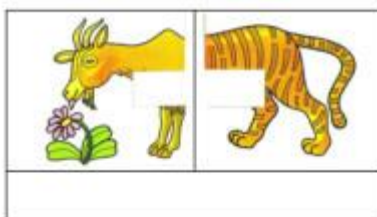
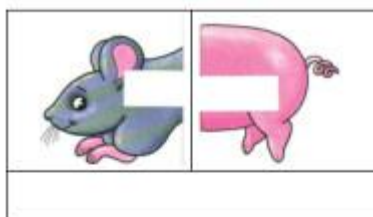
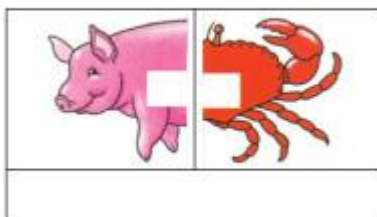
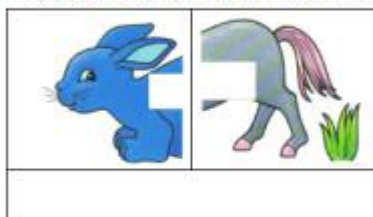
E infine, ecco 2 esercizi di produzione (uno con animali, l'altro con oggetti):

Istruzioni: "Trova il nome di questi animali sconosciuti"

Prénom : _____

Date : _____

Trouve le nom de ces animaux inconnus :



UN MOURIS	UN COBE	UN TITON	UNE SOUCHON
UNE CHÈGRE	UNE TORNARD	UN LAVAL	UNE VAPENT

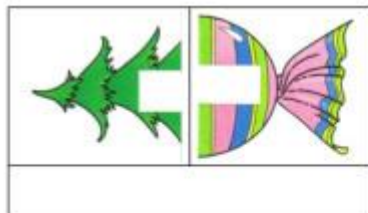
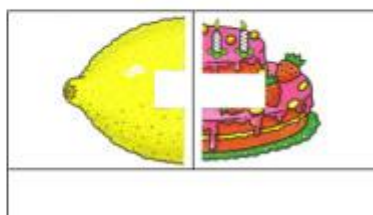
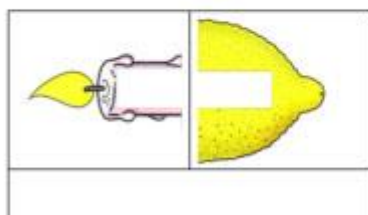
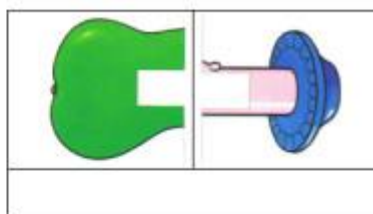
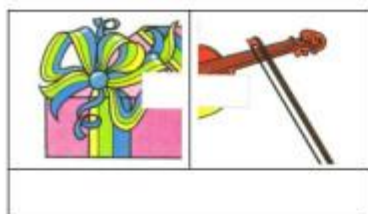
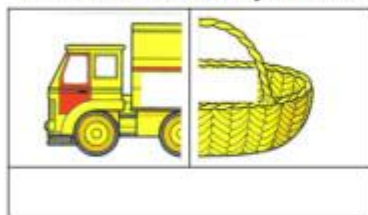
Naturalmente, le etichette devono essere somministrato solo se l'allievo non sa come scrivere !

Istruzioni: "Trova il nome di questi oggetti sconosciuti:"

Prénom : _____

Date : _____

Trouve le nom de ces objets inconnus :



UN CITEAU	UN CANIER	UNE POIGIE	UN CHAPIN
UN GARE	UNE BOUTRON	UN CALON	UN SABON

4. Valutazione dell'attività

Questa attività richiede un ambiente tranquillo e un numero limitato di alunni per ridurre tutto ciò che può distrarre il bambino. Questa attività può essere facilmente diversificata e non richiede un costo molto elevato nella sua progettazione.

5. Limiti

Ogni insegnante deve fare attenzione a limitare le situazioni di insuccesso per i bambini perché essi possono rapidamente scoraggiarsi. Alcuni alunni possono davvero bloccarsi su questo lavoro: l'immaginario non è un campo facile da affrontare con tutte le persone con autismo.

6. Prospettive

Queste schede possono servire come riferimento. Per esempio nella produzione scritta, quando un alunno prova a scrivere "sourire" (in francese), cioè "sorride", decompone e dice "SOU" ... se non conosce le lettere, può andare a prendere le carte e trova facilmente come scrivere SOU, dato che è la testa di un topo (SOUris in francese).