



Cap sur l'école inclusive
en Europe



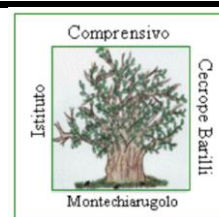
Dobra praktyka

W supermarkecie

Część modułu/ R

Kontakt : I .C. « Cecrope Barilli » di Montechiarugolo (PR) Italie

<http://www.icmontechiarugolo.gov.it/>



1/ Kontekst

Piąta klasa IC Montechiarugolo (Istituto Comprensivo) – szkoła podstawowa w Parmie, Włochy, zajęcia z języka angielskiego.

Odbiorcami są uczniowie piątej klasy; w klasie jest uczeń z poważną niepełnosprawnością, który mógł uczestniczyć w zajęciach z pomocą nauczyciela języka angielskiego, nauczyciela wspierającego i kolegów oraz koleżanek z klasy.

2/ Cele

Cele tej dobrej praktyki są przede wszystkim językowe: chodzi o naukę struktur językowych w celu umożliwienia wspólnej zabawy w zakupy w supermarkecie, ale także o naukę pracy w grupie i praktykowanie włączenia społecznego.

To ćwiczenie zostało zaprojektowane tak, aby umożliwić całej klasie pracę w małych grupach, przy zaangażowaniu ucznia z niepełnosprawnością.

W zajęciach uczestniczyli: nauczyciel języka angielskiego, nauczyciel wspierający i wszyscy pozostali uczniowie

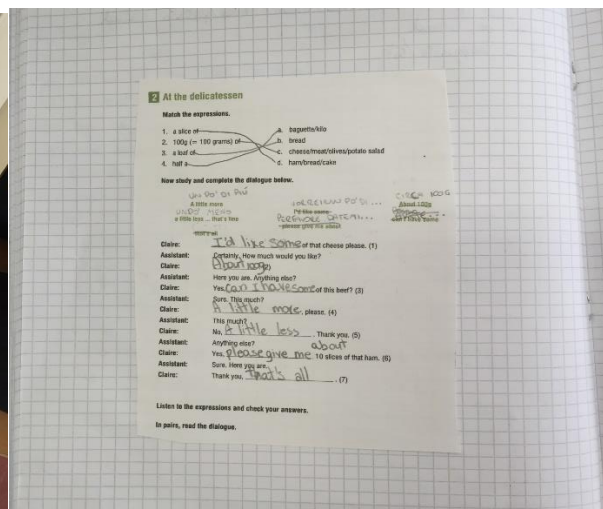
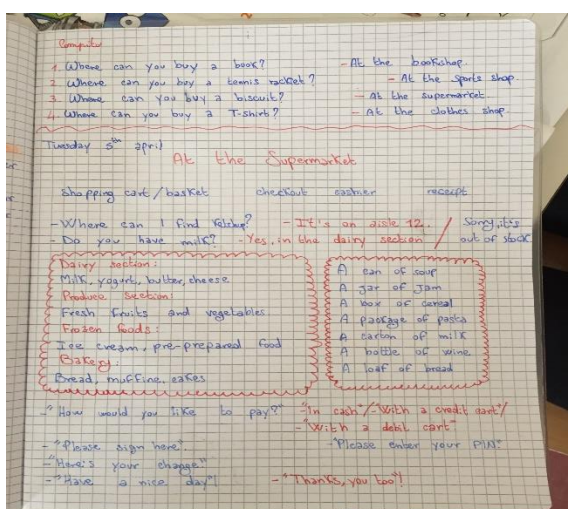
3/ Realizacja dobrej praktyki

Osoby realizujące: nauczyciel języka angielskiego, nauczyciel wspierający, uczniowie z klasy.

Ćwiczenie

Na początku nauczyciel języka angielskiego wprowadza temat zajęć i przedstawia go całej klasie. Zastanawiamy się, jak zachowywalibyśmy się prawdziwym angielskim supermarkecie, w centrum Londynu. Dzieci oglądają następnie nagrania wideo, słuchają dialogów w języku angielskim i wspólnie pracują nad odgrywaniem ról. Niepełnosprawny uczeń aktywnie uczestniczy w realizacji sceny - wybrał swoją rolę i zrobił owoce i warzywa z masy solnej.

Faza	Aktywność	Metoda	Materiały	Czas trwania	Ewaluacja
1	-Video "Wyrażenia angielskie wykorzystywane w supermarkecie" - Słownictwo, nowe słowa i zdania w zeszycie - Video "Zakupy" - Dialog w warzywniaku	Rozumienie Omówienie Słuchanie i rozumienie ze słuchu Praca domowa	Tablica interaktywna Zeszyt ćwiczeń Płyty CD Pliki	2h	
2	-Ocena zeszytów -Zbieranie materiałów - podpisywanie obrazków, uzupełnianie zdań - zainscenizowanie supermarketu w klasie - Słownictwo do wykorzystania w odgrywaniu scen (<i>pudełko czekoladek, słoik dżemu etc.</i>)	Rzgrzewka Dyskusja Praca domowa	Zeszyt ćwiczeń IWB Warsztaty grupowe	2h	Ustna i pisemna
3	-praca domowa (lista zakupów) -Zebranie materiałów, metek z ceną -Ćwiczenie ról, dialogów	Burza mózgów Klasa zostaje podzielona na kilka mniejszych grup roboczych	Tablica Tablica interaktywna	1h	Ustna Uczestnictwo
4	-Przygotowanie klasy -Inscenizacja	-Praca w małych grupach -Odgrywanie ról		2h	Ustna Uczestnictwo



4/ Ewaluacja dobrej praktyki

Organizacja tej aktywności była dość skomplikowana. Często początkowe pomysły nauczycieli musiały zostać zmodyfikowane, ponieważ inicjatywy uczniowskie doprowadziły nas do innej organizacji pracy. Realizacja zadania zajęła nam więc dużo czasu, ale pozwoliła zrozumieć, jak ważny jest udział uczniów w realizacji tej dobrej praktyki. Zajęcia przebiegały sprawnie, uczeń niepełnosprawny mógł wziąć udział w ćwiczeniu w języku angielskim, wykorzystując ekspresję ciała do komunikacji. Choć ma duże trudności językowe, był w stanie wykonać wiele obiektów do inscenizacji supermarketu i wybrał rolę kasjera podczas przedstawienia. Bawił się dobrze przy tej aktywności współpracując z klasą i został włączony przez pozostałych uczniów w przygotowania.

5/ Ograniczenia

Symulacja i gra fabularna to dwie metody pedagogiczne, które wymagają dużo czasu i energii. Należy się zastanowić, czy pasują one do kontekstu kursu czy przedmiotu, w którym będą stosowane. Symulacja lub gra fabularna powinny być przeprowadzone w trzech etapach: przygotowanie, postępy i informacja zwrotna na temat ćwiczenia. Rola motywująca nauczyciela jest kluczowa: to od niego/niej zależy wybór różnych dokumentów i działań, dostosowanie do grupy, oceny formatywne, itp. Rolą nauczyciela jest zachęcanie ucznia do samodzielnego odkrywania i przyswajania wiedzy.

Ramy planowanego działania muszą być właściwie przemyślane pod kątem: charakteru, zasad, celów wyznaczonych dla całej klasy, a zwłaszcza dla uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Wszystkie działania muszą być zaprojektowane zgodnie z ideami pedagogiki włączającej i integrującej, aby poradzić sobie z heterogenicznością klasy.

Ramy tej aktywności powinny być jasne zrozumiałe: uczniowie nie mają zbyt wiele czasu, aby je poznawać. Należy wziąć pod uwagę liczbę uczniów: mała grupa będzie miała mniej ograniczeń niż duża.

Nauczyciel staje się podczas symulacji lub gry fabularnej osobą towarzyszącą procesowi, jego moderatorem. Ponieważ w tym zadaniu nauczyciel daje więcej miejsca uczniom, musi być skłonny zaakceptować fakt, że uczniowie eksplorują różne sposoby zastosowania wiedzy i czasami odchodzą od zamierzonych ram działania.

Narzędzia dostarczane uczniom powinny mieć łatwy w użyciu format (elektroniczny lub papierowy) i powinny być dostosowane do kontekstu symulacji lub gry fabularnej oraz do potrzeb uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Istotnym wyzwaniem jest zarządzanie czasem realizacji zadania.

Po zakończeniu przygotowań scenariusz musi zostać przetestowany, a aktorzy muszą mieć swobodę w osiąganiu celów.

Należy również zastanowić się nad oceną: jak ocenić naukę podczas symulacji lub gry fabularnej?

Aby uniknąć arbitralności, przed rozpoczęciem ćwiczenia należy ustalić pewne kryteria oceny, na przykład jakość pozyskanej wiedzy lub powiązania między dostępnymi informacjami a umiejętnością ich wykorzystania i syntezy.

Niektóre metody oceny mogą umożliwić nauczycielowi określenie, gdzie w procesie uczenia się znajduje się uczeń, przy uwzględnieniu pozyskanej i faktycznie wykorzystanej wiedzy:

- Poproszenie uczniów o ocenę siebie nawzajem (ocena rówieśnicza);
- Poproszenie uczniów, by oceniali siebie samych (ocena samodzielna).
- Określenie, w jaki sposób zadanie wpłynęło na uczestnictwo uczniów ze SPE, w jaki sposób uczestniczyli oni w ćwiczeniu i jak reszta klasy przyjęła ich w grupach roboczych.