



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fiche Pédagogique

Apprendre les groupes alimentaires en jouant :

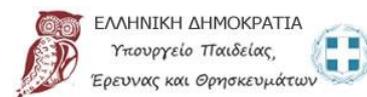
Proposition pour une classe inclusive avec élèves dyslexiques, TDA, autisme et autres déficiences

Tronc du module/E

Contact : Birbou Pangiota giotabirmpou@gmail.com

Etablissement : 1^{er} Collège de Kamatero, Grèce.

Site internet : <http://blogs.sch.gr/1gymkama>



1^ο Γυμνάσιο Καματερού

Description

Il s'agit essentiellement d'une méthodologie éducative non formelle, basée sur le jeu et la participation active des élèves afin d'apprendre les groupes alimentaires. Il facilite la reconnaissance, la mémorisation, la compréhension des concepts, l'esprit critique, le développement des arguments et le débat.

Objectifs

A. En ce qui concerne le sujet cognitif

Les élèves doivent :

1.Reconnaître et décrire les aliments

2.Classer les aliments par groupe

(Groupe I : produits laitiers, Groupe II : viandes, poissons, œuf, légumes secs, Groupe III : corps gras, Groupe IV : Céréales et dérivés, féculents, pommes de terre, Groupe V : Fruits et légumes frais, Groupe VI : sucre et produits sucrés, Groupe VII : boissons)

B. En ce qui concerne le processus d'apprentissage

1.Acquérir des compétences de perception, d'identification et de mémorisation concernant les aliments

2. Développer une pensée critique et créative conduisant à des conclusions sûres
3. Acquérir des compétences de communication par le dialogue et l'argumentation.
4. Être capable d'argumenter sur la valeur nutritionnelle des aliments
5. Développer la capacité à travailler en groupe et à utiliser les connaissances et les compétences pour atteindre les objectifs collectifs
6. Avoir du plaisir dans le cours

Utilisation/Champs d'application

- Elèves du collège (12-15 ans).
- Nombre d'élèves en classe : 15-25
- Domaines/ champs cognitifs : Nutrition, Biologie, Economie Sociale et Familiale
- Durée estimée du cours : deux heures didactiques
- Principes et fondements théoriques / Méthodologie

Pour y parvenir, il nous faut une combinaison de méthodes didactiques, basée sur l'approche collaborative, l'apprentissage à travers le jeu et la découverte, l'établissement des priorités et la discussion.

Bibliographie

- Woolfolk, A. (2007). Εκπαιδευτική Ψυχολογία [Psychologie Educative]. Athènes : éd. Ellin

Outils

Cartes de photos d'aliments de tous les groupes,

Format de cartes : il dépend,

- 5cmX5cm, (pour une classe d'élèves sans déficiences visuelles)
- 10cmX10cm, (si les élèves ont des déficiences visuelles)

Source : photos d'aliments par groupe alimentaire trouvés à l'internet

Enveloppe pour mettre les photos et les distribuer par groupe

Cahier pour noter

ACTIVITÉS PROPOSÉES

Déroulement

Phase no 1

But : Les joueurs de chaque équipe doivent reconnaître les aliments et le groupe auxquels appartiennent les aliments des cartes.

Procédure :

I.

- Nous divisons les élèves en cinq (5) groupes

-Chaque groupe a son secrétaire, son coordinateur, le représentant et ses membres

- Chaque groupe reçoit 1 ou 2 enveloppes correspondant à 1 ou 2 groupes d'aliments. Nous veillons à ce que les élèves aient le même nombre de photos. C'est pourquoi certains groupes d'élèves prennent des photos de deux groupes alimentaires, pour compenser le nombre de photos par groupe.

II.

Décrire brièvement les objectifs et le contenu de la fiche

A. En ce qui concerne le sujet cognitif

Les élèves doivent :

1.Reconnaître et décrire les aliments

2.Classer les aliments par groupe

(Groupe I : produits laitiers, Groupe II : viandes, poissons, œuf, légumes secs, Groupe III : corps gras, Groupe IV : Céréales et dérivés, féculents, pommes de terre, Groupe V : Fruits et légumes frais, Groupe VI : sucre et produits sucrés, Groupe VII : boissons)

3. Identifier les groupes d'aliments et leur constituants caractéristiques

4. Connaître l'apport nutritionnelle par groupe

5. Savoir s'alimenter et équilibrer son alimentation

6. Être capable de varier les aliments d'un repas

7. Savoir préparer et conserver les aliments

B. En ce qui concerne le processus d'apprentissage

- 1.Acquérir des compétences de perception, d'identification et de mémorisation concernant les aliments
- 2.Développer une pensée critique et créative conduisant à des conclusions sûres
- 3.Acquérir des compétences de communication par le dialogue et l'argumentation.
- 4.Etre capable d'argumenter sur la valeur nutritionnelle des aliments
- 5.Développer la capacité à travailler en groupe et à utiliser les connaissances et les compétences pour atteindre les objectifs collectifs
- 6.Avoir du plaisir dans le cours

Utilisation/Champs d'application

Elèves du collège (12-15 ans).

Nombre d'élèves en classe : 15-25

Domaines/ champs cognitifs : Nutrition, Biologie, Economie Sociale et Familiale

Durée estimée du cours : deux heures didactiques

Principes et fondements théoriques /Méthodologie

Pour y parvenir, il nous faut une combinaison de méthodes didactiques, basée sur l'approche collaborative, l'apprentissage à travers le jeu et la découverte, l'établissement des priorités et la discussion.

Bibliographie

Woolfolk, A. (2007). Εκπαιδευτική Ψυχολογία [Psychologie Educative]. Athènes : éd. Ellin

Instruments

Cartes de photos d'aliments de tous les groupes,

Format de cartes : il dépend,

- 5cmX5cm, (pour une classe d'élèves sans déficiences visuelles)
- 10cmX10cm, (si les élèves ont des déficiences visuelles)

Source : photos d'aliments par groupe alimentaire trouvés à l'internet

Enveloppe pour mettre les photos et les distribuer par groupe

Cahier pour noter

ACTIVITÉS PROPOSÉES

Déroulement

Phase no 1

But : Les joueurs de chaque équipe doivent reconnaître les aliments et le groupe auxquels appartiennent les aliments des cartes.

Procédure :

- I.
 - Nous divisons les élèves en cinq (5) groupes
 - Chaque groupe a son secrétaire, son coordinateur, le représentant et ses membres
 - Chaque groupe reçoit 1 ou 2 enveloppes correspondant à 1 ou 2 groupes d'aliments. Nous veillons à ce que les élèves aient le même nombre de photos. C'est pourquoi certains groupes d'élèves prennent des photos de deux groupes alimentaires, pour compenser le nombre de photos par groupe.
- II.
 - Les joueurs de chaque équipe ouvrent les enveloppes, étalent les cartes et les étudient attentivement.
 - Le secrétaire de chaque équipe enregistre les aliments reconnus par les joueurs de l'équipe.
 - S'il y a une difficulté, par exemple le groupe ne reconnaît pas un aliment, les joueurs de l'équipe peuvent demander de l'aide à leur professeur.
 - Facultatif : Nous pouvons donner aux élèves des cartes blanches pour qu'ils ajoutent des aliments appartenant au groupe et non incluse dans les photos de l'enveloppe.

Classement : L'équipe qui, en premier, reconnaîtra correctement toutes ses cartes obtient 5 points, la deuxième 4 points etc.

Phase n ° 2

But : Tous les élèves de la classe seront capables de reconnaître et de se souvenir des aliments de tous les groupes.

Procédure :

- Les joueurs de chaque groupe choisissent les aliments les plus difficiles à identifier parmi les aliments de leurs cartes et les montrent aux autres équipes (1 /photos/groupe).
- Les joueurs des autres groupes, après avoir discutés, notent le nom de l'aliment.

Note : Toutes les équipes qui arrivent à trouver l'aliment obtiennent 1 point, sinon le groupe qui montre la photo retient le point.

Phase n ° 3

But : cultiver l'esprit critique et apprendre à développer des arguments dans une situation de crise économique.

Procédure :

- L'enseignant récite une histoire aux élèves. Le récit de l'enseignant est le suivant : « Il y a une difficulté financière chez vous qui ne nous permet pas d'avoir tous ces aliments en votre possession. Par conséquent, vous devrez retirer quatre (4) cartes. Vous enlevez les cartes en fonction de leur valeur nutritionnelle, de leur influence sur la santé ou parce qu'il y a d'autres aliments dans le même groupe avec exactement la même valeur nutritive ».

- Nous demandons à l'équipe de décider quels aliments décide enlever, de les noter sur le papier et en séance plénière expliquer ses choix. Les équipes doivent comprendre que leur décision sera définitive et qu'elles ne peuvent pas la changer une fois présentée.

- Le représentant du groupe présente les choix du groupe en séance plénière.

- Les autres groupes entendent l'argumentation du représentant et, s'ils veulent, ils peuvent objecter soit pour corriger quelque chose, soit pour rajouter un argument de renforcement de la position.

Note : L'équipe qui argumentera correctement recevra 1 point / aliment. Total : 4 points autant que les bons choix pour les aliments non acheté. En cas d'erreur, le point va à l'équipe qui présente une bonne réponse. Si un groupe rajoutent un argument correct, il obtient 1 point par argument correct rajouté. (Ce point n'affecte pas la note du groupe qui présente ses options, à condition que ses options sont corrects).

Phase n ° 4

But : cultiver l'esprit critique et argumenter.

Procédure :

- Continuer à résoudre le problème supposé de la crise économique.

- Nous réitérons à procédure de la phase no 3

Note : voir phase 3.

Phase n ° 5

Phase optionnelle : s'il y a du temps, on répète la phase 4 une fois de plus.

Note : Pour les phases 3-4-5, nous estimons le temps disponible et nous adaptons la procédure en conséquence des limites du temps. Par exemple, les élèves peuvent (a) retirer plus de cartes à la fois, p.ex. 5 à 7 cartes (b) retirer moins de cartes à la fois par exemple 3 cartes dans chaque phase ou (c) en une seule fois, enlever 7 cartes et éviter les phases 4-5. Le score chaque fois est le même que le nombre de cartes déduites correctement à la fois.

Phase n ° 6

But : Évaluer le jeu et mettre en évidence le gagnant en fonction du nombre des points accumulés.

- On compte les points accumulés.

- Pour confirmer leur victoire les trois premiers gagnants doivent indiquer si tout ce qui possède leur permet d'avoir les nutriments nécessaires de leur groupe (autrement des points sont enlevés).

Phase n ° 7

(En séance plénière)

But : Revue et évaluation de l'action.

Débat plénier semi-directionnel.

Questions indicatives

- Qu'avez-vous aimé dans cette activité ?
- Comment avez-vous décidé sur ce qui n'était pas bon pour vous ? Ou pour ce qui n'était pas nécessaire ?
- Était-il difficile de prendre des décisions ?
- Y a-t-il eu des désaccords au sein de l'équipe sur les aliments que vous n'achèteriez pas ? Comment avez-vous résolu vos différences ?
- Si vous répétiez cette activité pour une deuxième fois, feriez-vous les mêmes choix ?

LANGUE

- Réécrire des histoires
- Relier les événements d'un récit temporellement et raisonnablement
- Décrire les personnages et les comportements

A. En ce qui concerne le processus d'apprentissage

- Acquérir des compétences de communication par le dialogue et l'argumentation
- Développer la capacité à travailler en groupe et à utiliser les connaissances et les compétences pour atteindre les objectifs collectifs
- Développer une pensée critique et créative conduisant à des conclusions sûres
- Développer le respect aux différentes perspectives

Utilisation/Champs d'application

- Il est destiné aux élèves de la première classe du collège (12-13 ans).
- Le scénario concerne les champs cognitifs de l'histoire et de la langue.
- Le plan du cours peut être élargi à d'autres matières telles que la géographie (connaissance de la Méditerranée et de ses peuples).
- La durée estimée du cours est de deux séances.

Principes et fondements théoriques /Méthodologie

Une combinaison de méthodes d'enseignement est requise.

Approche collaborative:

La bibliographie internationale montre que l'apprentissage collaboratif conduit à de meilleurs résultats d'apprentissage, tout en aidant à socialiser les élèves. Il est idéal pour les élèves ayant de sérieuses difficultés d'apprentissage. Son importance est due au fait qu'il contribue à promouvoir les objectifs sociaux et ceux relatifs à la santé mentale, le développement affectif et psychomoteur de l'enfant. L'apprentissage implique des processus sociaux et culturels. L'environnement d'apprentissage dans le contexte d'une telle approche est décrite comme l'environnement dans lequel l'enseignant et les élèves font des recherches ensemble et se familiarisent avec des notions et des significations (Vygotski, 1987, Bruner, 1996).

La composition et l'organisation de l'équipe peut favoriser ou bloquer de manière décisive les progrès du processus d'apprentissage, c'est pour cela que les enseignants doivent être conscients de la façon de créer l'environnement collaboratif souhaité (Matsagouras, 2000). Les étudiants sont divisés en 5 groupes de 5 personnes chacun, mixtes en termes de sexe, d'origine, d'intérêt et de niveau cognitif. De

cette façon, l'enfant ayant des difficultés d'apprentissage rejoint un groupe avec une composition variée pour être en mesure d'interagir avec ses camarades de classe.

Méthode inductive (du concret à l'abstrait) - **approche constructive**: ainsi qu'il ressort de la perspective constructive «le sens de l'apprentissage » a lieu lorsque les élèves essayent de lier de nouvelles connaissances avec les précédentes. Au début de chaque cours, il est nécessaire qu'il y ait une orientation qui pourrait exercer simultanément des fonctions d'enseignement différentes telles que la mobilisation de l'attention et l'intérêt des élèves et se connecter aux les connaissances et les expériences des élèves (Ausubel, 1963).

L'apprentissage de découverte: À travers les citations et les questions qui seront données à chaque groupe, l'enseignement de découverte se révèle puisque les élèves, eux-mêmes découvrent des connaissances.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

1^{ère} Séance

Au début du cours discussion avec les élèves sur les événements majeurs de la guerre de Troie, sa durée et le rôle d'Ulysse dans le siège de Troie, la chute de la ville et l'attitude des Achéens.

Ensuite les élèves se réfèrent au livre et ils discutent sur le texte d'introduction. Nous demandons à nos élèves de nous raconter s'ils connaissent l'une des aventures d'Ulysse.

Nous divisons nos élèves en groupes et nous leur donnons la première fiche d'apprenant qui est relative au rôle d'Ulysse à Troie. La fiche d'apprenant contient toujours une carte conceptuelle qui fait référence à sa personnalité.

2^e Séance

Après avoir ainsi stimuler l'intérêt des étudiants, nous leur proposons de voir une vidéo sur Internet, sur la destruction de Troie et les aventures et Ulysse, à l'adresse suivante :

<https://www.youtube.com/watch?v=5Wo8jC4iwAI&t=849s>

Ensuite, nous donnons aux enfants la deuxième fiche d'apprenant, qui contient une carte de la Méditerranée avec le voyage d'Ulysse. Les étudiants sont invités à remplir ses étapes de voyage. Après avoir vérifié les réponses, nous donnons aux élèves la troisième fiche d'apprenant, dans laquelle il y a un mot croisé, liée aux errances d'Ulysse.

INSTRUMENTS D'ENSEIGNEMENT:

Support pédagogique: Ordinateur, projecteur, tableau

Matériel pour les élèves: cahier scolaire, fiches d'apprenant

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1^ο

1. Αναφέρετε 5 ήρωες του Τρωικού Πολέμου:

.....
.....
.....
.....
.....

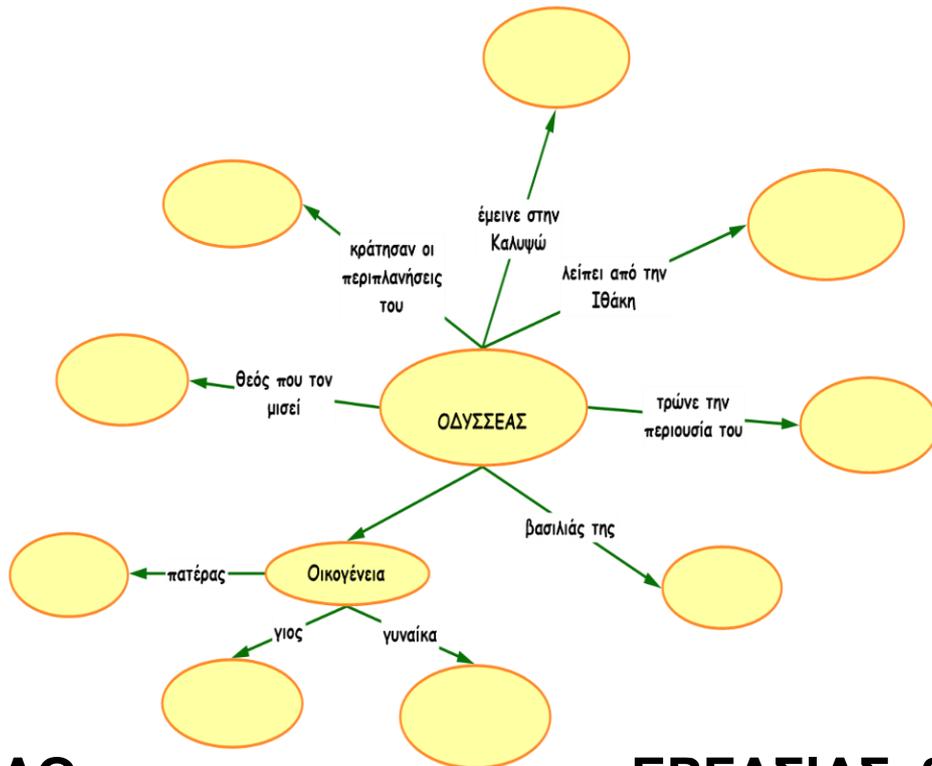


2. Ποιος ήταν ο ρόλος του Οδυσσέα στην πολιορκία της Τροίας;

.....
.....
.....
.....
.....



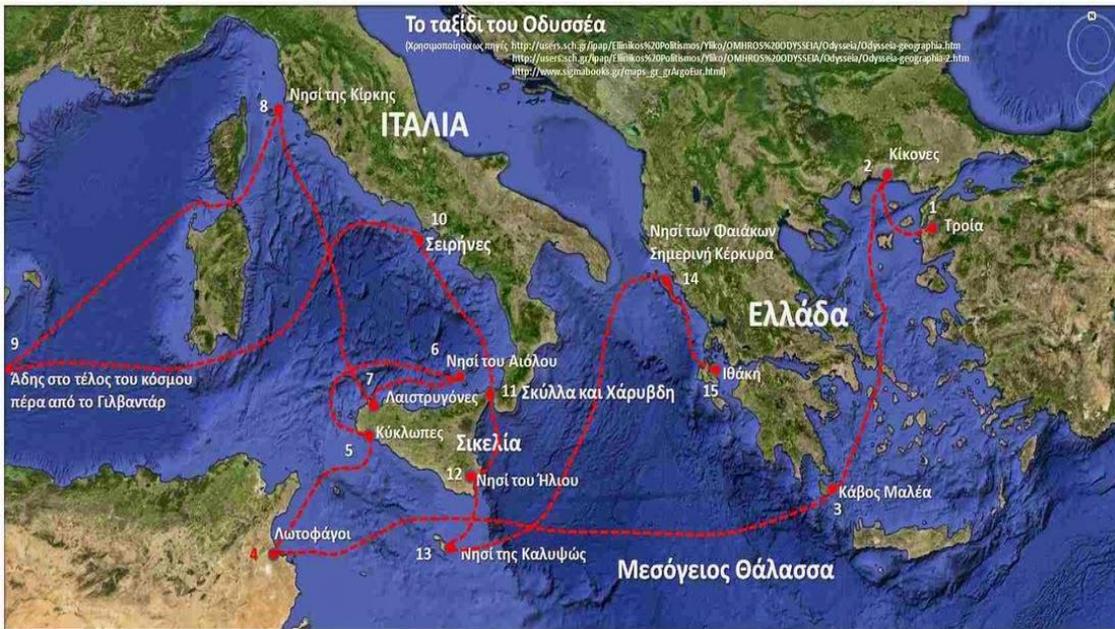
3. Συμπληρώστε τον παρακάτω εννοιολογικό χάρτη, ο οποίος αφορά στον Οδυσσέα.



ΦΥΛΛΟ

ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2°

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ



Παρακολούθησε το ταξίδι του Οδυσσέα στο χάρτη της Μεσογείου και μετά συμπλήρωσε τους σταθμούς του!

Τροία: λιμάνι αναχώρησης

- Σταθμός 1:
 - Σταθμός 2:
 - Σταθμός 3:
 - Σταθμός 4:
 - Σταθμός 5:
 - Σταθμός 6:
 - Σταθμός 7:
 - Σταθμός 8:
 - Σταθμός 9:
 - Σταθμός 10:
 - Σταθμός 11:
 - Σταθμός 12:
 - Σταθμός 13:
 - Σταθμός 14:
- Ιθάκη: λιμάνι προορισμού



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3^ο

ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ

¹ Π			² Λ	Ω	Τ	Ο	Φ	³ Α	Γ	Ο	Ι		⁴ Ω
Ο		⁵ Κ						Ι					Γ
⁶ Λ	Α	Ι	Σ	Τ	Ρ	Υ	Γ	Ο	Ν	Ε	Σ		Υ
Υ		Ρ						Λ					Γ
Φ		Κ						Ο					Ι
Η		Η			⁷ Θ			⁸ Σ	⁹ Κ	Υ	Λ	Λ	Α
Μ			¹⁰ Χ		Ρ				Α				
Ο			Α		Ι				Λ				
¹¹ Σ	Ε	Ι	Ρ	Η	Ν	Ε	¹² Σ		Υ		¹³ Κ		
			Υ		Α		Χ		Ψ		Ι		
			Β		Κ		Ε		Ω		Κ		
			Δ		Ι		Ρ				Ο		
	¹⁴ Α	Δ	Η		Α		Ι				Ν		
						¹⁵ Φ	Α	Ι	Α	Κ	Ε	Σ	
											Σ		

Κάθετα 1: Το όνομα του Κύκλωπα που τύφλωσε ο Οδυσσέας.

Οριζόντια 2: Αυτοί που τρέφονται με ένα φρούτο, που αφού το φας, ξεχνάς τα πάντα.

Κάθετα 3: Ο θεός αυτός έδωσε στον Οδυσσέα ένα ασκή με όλους τους ανέμους, εκτός από το Ζέφυρο.

Κάθετα 4: Σ' αυτό το νησί μένει η Καλυψώ.

Κάθετα 5: Αυτή η θεά μεταμορφώνει τους ανθρώπους σε ζώα.

Οριζόντια 6: Κατέστρεψαν 11 από τα πλοία του Οδυσσέα.

Κάθετα 7: Σ' αυτό το νησί έφαγαν οι σύντροφοι του Οδυσσέα τα βόδια.

Οριζόντια 8: Μυθικό τέρας με έξι κεφάλια.

Κάθετα 9: Ο Οδυσσέας έμεινε μαζί της 7 χρόνια.

Κάθετα 10: Μυθικό τέρας που 3 φορές τη μέρα ρουφά τη θάλασσα και 3 φορές την ξερνά.

Οριζόντια 11: Όποιος ακούσει το τραγούδι τους μαγεύεται.

Κάθετα 12: Στο νησί αυτό ζει η Ναυσικά.

Κάθετα 13: Λαός της Θράκης. Σ' αυτούς έφτασε ο Οδυσσέας φεύγοντας από την Τροία.

Οριζόντια 14: Μέχρι εκεί έφτασε ο Οδυσσέας, για να ζητήσει πληροφορίες από τον Τειρεσία.

Οριζόντια 15: Σ' αυτούς διηγήθηκε τις περιπλανήσεις του ο Οδυσσέας.

