



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Bonne Pratique

Utiliser la technologie avec des élèves avec un trouble du déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH)

Tronc du module/R

Contact : Luis Neves
Omnes pro Uno , Faro , PT

OMNES PRO UNO

1/ Contexte :

Les élèves avec des besoins éducatifs particuliers ont des problèmes avec le parcours scolaire classique à cause des altérations de leurs fonctions exécutives, cognitives, métalinguistiques, de l'attention et mémorielles qui compromettent l'acquisition de savoir dans le contexte scolaire.

Nous avons pour intention d'observer si, le fait de travailler les fonctions exécutives de ces élèves, avec des problèmes d'apprentissage et des besoins éducatifs particuliers, à l'aide d'outils technologiques tel que la robotique ou la programmation logique leur apportent un réel bénéfice. Ce projet a pour but de stimuler le développement des compétences nécessaires pour apprendre à écrire, à lire et à construire une pensée logique.

2/ Objectifs :

- Évaluer, quantifier et vérifier l'effet de l'utilisation des nouvelles technologies pour développer les fonctions exécutives des élèves avec des problèmes d'apprentissage lors du premier cycle scolaire (entre 6 et 10 ans).
- Développer les habilités, aptitudes et compétences de manière ludique.

3/ Déroulement de la " Bonne pratique" :

Un apprentissage ludique aide à stimuler le langage, les circuits neurobiologiques impliqués dans les processus d'apprentissage et les fonctions exécutives, ce qui contribuera au développement des compétences utilisés par l'élève pour assimiler les concepts et les incorporer dans son processus d'apprentissage. Les élèves avec un TDAH peuvent travailler leur attention, leur concentration et leur écoute pendant qu'ils programment et créent leurs propres jeux électroniques. D'un autre côté, les élèves atteints d'un trouble oppositionnel associé à un TDAH de type impulsif ou combiné (inattentif/impulsif) peuvent apprendre en groupe et travailler collectivement, en respectant l'individualité des autres élèves lorsqu'ils programment leurs outils électroniques.

4/ Évaluation de l'activité :

L'évaluation se mesure à la capacité de :

- Développer les compétences de lecture, d'écriture et de construction d'une pensée logique en se basant sur un apprentissage ludique ainsi que les niveaux de développement de l'attention et de concentration de l'enfant.