



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fiche pédagogique.

Mauvais comportement dans les différents espaces scolaires

Tronc du module /R

Contact : Luis Neves

Entité partenaire : Associação de Solidariedade Social dom Algarve
OMNES PRO UNO



Objectifs :

- Adopter de nouvelles formes de communication et faire prendre conscience de leurs potentiels aux élèves
- Améliorer l'estime de soi, la spontanéité et l'expressivité
- Partager et accepter ses sentiments

Principes et fondamentaux théoriques :

Avec la découverte et l'expérimentation de nouvelles méthodologies / stratégies ainsi que la manière de relier les éléments du programme, la thématique associée au comportement des élèves a toujours suscité l'intérêt du professionnel de l'éducation.

Nous pouvons toujours promouvoir des activités associées à un jeu dramatique, où l'enfant peut essayer, manipuler, agir, passer de la pensée à l'action et de l'action à la pensée, acquérant et améliorant ainsi le sens de la réalité tout en augmentant, en lui-même, le goût d'apprendre.

Le jeu peut être considéré comme un instrument d'apprentissage et constitue une ressource très intéressante pour les enseignants, dès lors que son importance est étroitement liée au développement de la personne humaine dans une perspective sociale, créative, affective, historique et culturelle. Gardant cela à l'esprit, il est extrêmement important que les professionnels qui travaillent avec des enfants s'y intéressent et cherchent des connaissances sur ce sujet, leur permettant ainsi de mieux s'orienter dans leur travail pédagogique.

Nous soulignons le fait que le jeu est une opportunité de développement. Lorsque l'enfant joue, il expérimente, invente, découvre, apprend et acquiert des compétences. Son intelligence et sa

sensibilité s'améliorent. La qualité des opportunités offertes à l'enfant avec les jeux garantit l'harmonie de ses potentialités et de son affectivité. Par conséquent, nous pouvons dire que le jeu est important, non seulement pour promouvoir l'imagination de l'enfant, mais également pour aider au développement des compétences sociales et cognitives.

Il y a beaucoup de théoriciens qui ont étudié les caractéristiques du jeu et son développement à chaque étape du développement de l'enfant. Cependant, ils conviennent tous que le jeu est l'un des moyens les plus importants pour son développement personnel et social.

Pour Claparède (1954), le jeu permet le développement de la personnalité de l'individu.

Pour Winnicott (1975), le jeu est une activité qui permet à l'enfant de comprendre la réalité à travers la représentation simulée de la vie quotidienne et qui permet l'émergence d'une zone mentale, la zone du paradoxe, pouvant à la fois ne pas être et être simultanément.

Piaget (1990) est celui qui explique le mieux que le jeu est une activité d'intelligence et de connaissance permettant l'interaction de l'enfant avec le monde qui l'entoure, dans la mesure où il défend une pédagogie utilisant les potentialités du jeu comme ressource pédagogique.

Pour Vygotsky (2000), c'est en jouant que l'enfant se développe de manière affective, sociale et cognitive.

Public cible :

- Élèves du cycle 2

Matériels / Instruments :

- Un stylo, du papier, un chapeau ou une boîte

Bibliographie / Références :

- CLAPARÈDE, Edouard (1954). *A Educação Funcional*. São Paulo: Companhia Editora Nacional.
- HOLPER- VANDENPLAS, Christiane (1982). *Educação e Desenvolvimento Social da Criança*. Coimbra: Livraria Almedina.
- WINNICOTT, Donald (1975). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris: Gallimard.
- VYGOTSKY, Lev (2000). *A Formação Social da Mente*. 7^a Edição. Editora: Martins Fontes.
- PIAGET, Jean (1990). *A Formação do Símbolo na criança*. Editora: Livros Técnicos e Científicos.

Présentation de la méthodologie :

Phase A

1ère partie	Dispersés dans la salle, les élèves adoptent différentes postures en fonction des indications de l'enseignant : nager, gravir une montagne ou un escalier, s'asseoir,
-------------	---

	s'allonger, etc.
2ème partie	Les élèves courent dans la classe et quand ils rencontrent un camarade de classe, ils le saluent.
3ème partie	Ils répètent l'exercice, mais maintenant, le salut se fera en donnant la main à leur partenaire, en frappant la main du partenaire, en lui touchant le dos, en se frappant des deux mains, etc.
4ème partie	Par deux, les étudiants communiquent en utilisant uniquement leurs mains. Chaque élève doit comprendre ce que son camarade dit avec des gestes.

Phase B

1ère partie	<p>Les étudiants sont assis en cercle avec un crayon.</p> <p>L'enseignant donne à chaque élève une feuille de papier carrée (pas très grande) et lui demande de compléter (en écrivant) la phrase (anonymement) : dans cette classe, j'ai bien peur que ...</p> <p>L'enseignant met les papiers dans le chapeau et les place au milieu du cercle.</p>
2ème partie	<p>Le chapeau fait le tour et s'arrête à côté de chaque élève qui prend un carré de papier et le lit, ajoutant oralement plus d'idées exprimant ce que la personne ressentirait. Il continue à faire le tour du cercle et l'enseignant ne doit autoriser que les élèves à écouter et à ne pas commenter. Il n'est pas permis de discuter ou de commenter.</p>
3ème partie	<p>À la fin, il y a un débat sur ce que les étudiants ont découvert.</p>

Compétences affectées :

- Communication dans la langue natale ;
- Compétences linguistiques ;
- Expression artistiques, culturelles et sensibles ;
- Compétences sociales et civiques ;
- Compétences cognitives ;

Évaluation :

La session doit être évaluée, car nous allons ainsi faire comprendre aux enfants que leurs

pensées et leurs sentiments sont importants et, en même temps, nous les incitons à réfléchir à ce qu'ils ont appris. Les activités d'évaluation permettent à l'enseignant de mesurer le succès de ce type de travail et peuvent inclure les procédures suivantes :

A – L'enseignant demande aux enfants de dessiner sur une feuille de papier l'expression du visage qui traduit ce qu'ils ressentent (après la séance).

B – L'enseignant demande aux étudiants d'écrire sur une grande feuille de papier collée pour écrire ce qu'ils ont ressenti pendant la session.

C – Les dessins faciaux seront également apposés à côté de la grande feuille de papier.