



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Bonne Pratique

### Au supermarché

Tronc du module/ **Rassurer**

**Contact** : Simona Alberti, Sara Chiesa

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

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



### 1. Contexte

Classe de cinquième de l'école primaire IC Montechiarugolo – Parma – Italie, activité en langue anglaise. Les destinataires sont des élèves de cinquième, dans la classe il y a un élève porteur d'handicap grave qui a pu participer à l'activité grâce à l'aide de l'enseignant d'anglais, de son enseignant de soutien et de ses camarades.

### 2. Objectifs

Les objectifs de cette bonne pratique sont tout d'abord linguistiques : il s'agit d'apprendre les structures linguistiques pour jouer ensemble au supermarché, mais aussi apprendre à travailler en groupe dans une optique d'inclusion.

Cette activité a été pensée pour permettre à toute la classe de travailler soit à petits groupes, soit avec l'élève porteur d'handicap, soit tous ensemble pour la bonne réussite du *roleplay*.

A l'activité ont pris parti l'enseignant d'anglais, l'enseignant de soutien, tous les élèves.

### 3. Déroulement de la " Bonne pratique"

Enseignant spécialisé en langue anglaise, professeur de soutien, groupe classe.

#### **Activité**

Tout d'abord l'enseignant d'anglais a présenté à toute la classe le sujet de l'activité. On a pensé à une mise en scène d'une partie de vie réelle, comme si on était dans un véritable supermarché anglais, au centre de

Londres. Les enfants ont regardé les vidéos, ont écouté les dialogues en langue anglaise et ont travaillé ensemble à la réalisation du roleplay. L'élève porteur d'handicap a participé activement à la réalisation de la scène, il a choisi sa part et a réalisé des fruits et des légumes avec de la pâte salée.

Phases	Activités	Méthodologie	Equipement	Temps	Evaluation
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Video "English phrases for the Supermarket"</li> <li>-Vocabulaire, nouveaux mots et phrases sur le cahier</li> <li>- Video « Shopping at the Supermarket »</li> <li>- Dialogue « At the Greengrocer's »</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compréhension</li> <li>Discussion</li> <li>Listen and comprehension</li> <li>Homework</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>LIM</li> <li>Exercice book</li> <li>CD</li> <li>Fiches</li> </ul>	2h	
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Evaluation cahiers</li> <li>-Récolte matériel</li> <li>-Write the words below each picture, Complete the sentences</li> <li>-Idéation du Supermarché en classe</li> <li>-Vocabulaire à utiliser pour le rôleplay (<i>a box of chocolates, a jar of jam...</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>WARM UP</li> <li>Discussion</li> <li>Homework</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exercice book</li> <li>LIM</li> <li>Travaux en groupe</li> </ul>	2h	Orale et écrite
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Homework (<i>Shopping list</i>)</li> <li>-Récolte matériel, prix et étiquettes</li> <li>-Rôles pour la dramatisation, dialogue</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Brain storming</li> <li>La classe travaille en petits groups</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tableau</li> <li>LIM</li> </ul>	1h	Orale Participation
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Préparation de la classe</li> <li>-Dramatisation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Travail en petits groups</li> <li>-Rôleplay</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Préparation de la classe pour le rôleplay</li> </ul>	2h	Orale Participation

## Planification didactique:

### 1 - (2 heures):

- vidéos sur les Supermarchés anglais, dialogues et nouveaux mots à apprendre pour réaliser notre dialogue en classe comme si on était dans un véritable magasin anglais ;
- Vidéo "English phrases for the Supermarket" pour présenter le nouveau lexique: *shopping cart, basket, cashier, aisle, check out, a can of soup, a box of cereals how do you like to pay ? ecc...*
- Compréhension du dialogue "At the Greengrocer's" ;
- On organise la collecte du matériel pour la réalisation du supermarché en classe ;
- Homework (1- **In the shops : read and circle what you cannot buy in a... and Read and write the words in the correct shops.** - 2 **How much is the cheese ? 1- look at the pictures and read, 2-Write "how much is or how much are "to complete the questions).**

### 2 - (2 heures):

- Correction Homework;
- **Warm up** : fiche **Write the words below each picture, Complete the sentences**
- Préparation matériel : on collecte les cartons, les boîtes, les sacs et tous les produits, on y met les prix et on organise les voies du supermarché (*carton of milk, jar of jam, bottle of orange juice ecc.*)
- *Shopping list*;

### 3 - Réalisation de fruits et légumes avec de la pâte salée. En ce cas le prof de soutien a aidé la classe et l'élève porteur d'handicap à travailler ensemble, à petits groupes, pour le travail manuel.

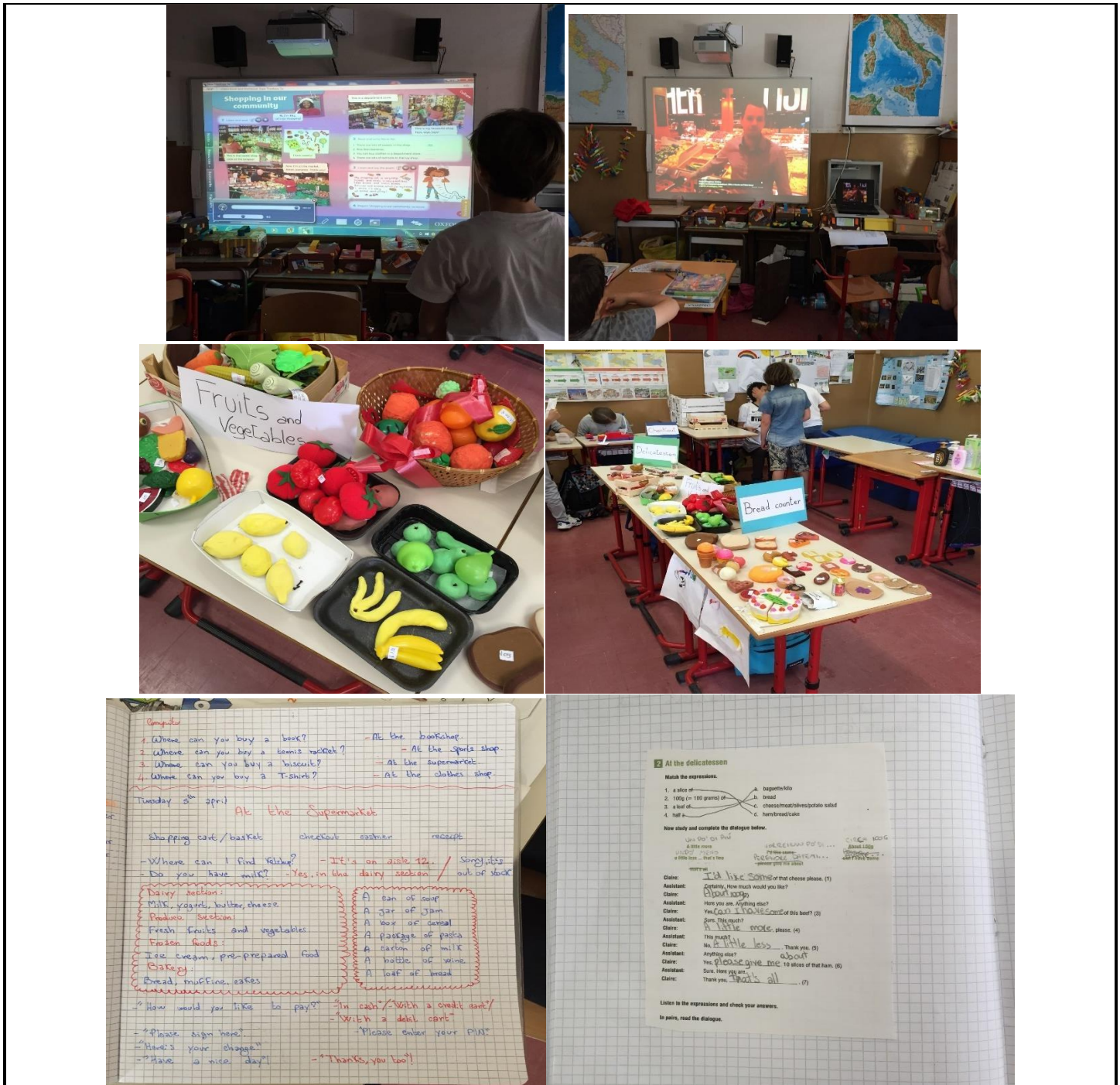
Dialogue : chacun a sa part à apprendre pour la dramatisation finale. L'élève porteur d'handicap a réalisé beaucoup d'objets pour le roleplay, il jouera le rôle du caissier qu'il a choisi.

### 4 - (2 heures)

Dramatisation : mise en scène finale.

Voici quelques images de l'activité :





#### 4. Evaluation de l'activité

Cette activité a été assez compliquée à organiser. Souvent les idées initiales des enseignantes ont dû changer de route parce que les initiatives des élèves nous ont conduit à une organisation du travail différente. Cela a pris beaucoup de temps mais nous a permis de comprendre l'importance de la participation des élèves dans la construction de cette bonne pratique.

La classe a bien travaillé, l'élève porteur d'Handicap a pu prendre parti à cette activité en langue anglaise utilisant l'expressivité corporelle pour la communication. Il a de grandes difficultés de langage mais il a pu réaliser beaucoup d'objets pour la mise en scène du supermarché et il a choisi de jouer le rôle du caissier

pendant la dramatisation. Il s'est amusé beaucoup avec sa classe et tous ses camarades l'ont inclus pendant toute la préparation du jeu.

## 5. Limites

La Simulation et le Roleplay sont deux méthodes pédagogiques qui exigent beaucoup de temps et d'énergie. Il est important de se demander si elles correspondent au contexte du cours où elles vont être utilisées. La simulation ou le jeu de rôle devraient être idéalement réalisés en trois temps : la préparation, le déroulement et le retour sur l'activité. Le rôle motivateur de l'enseignant est central : à lui de choisir des documents et activités variées, en phase avec les goûts de son public, des évaluations formatives, etc. ... Il s'agit d'encourager l'apprenant dans un mouvement autonome de découverte et d'appropriation des connaissances.

Il faut bien réfléchir au cadre de l'activité qu'on veut planifier : les personnages, les règles, les objectifs pour la classe entière mais aussi et surtout pour les élèves aux besoins éducatifs particuliers. Il faut que toute activité soit conçue dans une optique de pédagogie inclusive et différenciée pour faire face à l'hétérogénéité des apprenants au sein d'un groupe

Le cadre devrait être clair et facilement compréhensible : les étudiants ne disposent pas de beaucoup de temps pour se l'approprier. Il faut tenir compte du nombre d'étudiants : un petit groupe entraînera moins de contraintes qu'un grand groupe.

L'enseignant devient accompagnateur au cours de la simulation ou du jeu de rôle. Comme il laissera une plus grande place aux étudiants, il doit être prêt à accepter que ceux-ci explorent différentes façons d'appliquer leurs connaissances et qu'ils s'éloignent parfois du cadre prévu.

Les outils mis à la disposition des étudiants devraient avoir un format facilement utilisable (électronique ou papier) et être adaptés au contexte de la simulation ou du jeu de rôle et aux besoins des élèves aux besoins éducatifs particuliers.

Le temps disponible représente un défi important.

Une fois la préparation terminée il faut tester le scénario et laisser aux joueurs la liberté voulue pour l'atteinte des objectifs.

Il faut aussi réfléchir sur l'évaluation : comment évaluer les apprentissages dans une simulation ou un jeu de rôle?

Afin d'éviter l'arbitraire, certains critères d'évaluation devraient être fixés avant le début de l'activité, par exemple la qualité des connaissances en jeu ou encore les liens établis entre les informations disponibles et la capacité à les utiliser et à synthétiser. Quelques modalités d'évaluation peuvent permettre à l'enseignant de bien situer l'étudiant dans ses apprentissages :

- Considérer l'information disponible et l'information réellement utilisée ;
- Demander aux étudiants de s'évaluer entre eux (évaluation par les pairs) ;
- Demander aux étudiants de s'autoévaluer ;

- Considérer comment le jeu a influencé la participation des élèves aux besoins éducatifs particuliers, comment ils ont pris parti à l'activité, et comment le reste de la classe les a accueillis dans le travail de groupe.

## 6. Perspectives.

La bonne pratique proposée peut devenir un instrument de travail. L'activité peut facilement être reproduite dans d'autres contextes (autres classes de l'école primaire avec des élèves ayant des besoins éducatifs particuliers).