



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Bonne pratique

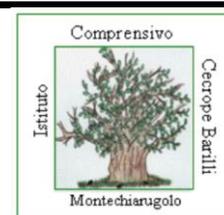
Un jeu de l'oie

Tronc du module E/R

Contacts : Barbara Chierici (éducatrice); Fiorella Sallusti (enseignante)

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

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



1. Contexte

Classe de 6^{ème} - Collège de l'I. C. « C. Barilli» - Montechiarugolo (PR)

Au cours de l'année scolaire 2016/2017, un élève autiste a été inclus dans la classe 1^B du collège. Très peu de camarades le connaissaient et presque tous les élèves de la classe l'observaient avec curiosité et méfiance.

Quelques mois après le début de l'année scolaire, il a été nécessaire d'organiser une réunion ciblée pour la classe, de parler ensemble d'un camarade particulier. L'enseignant a demandé aux autres enseignants d'organiser un conseil d'élèves (*circle time*) durant lequel les enfants pouvaient exprimer leurs sentiments et leurs émotions par rapport aux besoins de A., un nouvel ami qui a particulièrement besoin d'être soutenu dans l'interaction sociale. L'objectif était double : écouter les peurs et l'inconfort de la classe pour rassurer les élèves et partager des idées et des propositions pour accueillir et en apprendre plus sur A.

Pendant le conseil d'élèves, auquel A. n'a pas participé, les élèves ont avancé diverses propositions et ont eu l'idée d'inventer un jeu pour jouer ensemble.

2. Objectifs

Les objectifs de la réalisation du jeu ont été expliqués au cours du débat par les élèves eux-mêmes :

- Impliquer davantage A. dans le groupe classe;
- Essayer d'attirer son attention au sein d'un petit groupe (variable) pour favoriser le dialogue;
- Apprendre à le soutenir et à le motiver;

- S'amuser tous ensemble à travers la réalisation d'un projet et avec l'idée que « ce jeu, créé et conçu par nous, sera sûrement plus beau que les jeux qu'on peut acheter dans le commerce »

3. Déroulement de la " Bonne pratique"

Les idées préliminaires des enfants se sont concrétisées dans la conception d'un vrai jeu de société, réalisé sur un panneau d'affichage.

A. ne devait rien savoir avant le moment de la livraison du cadeau.

- Les enfants ont eu l'idée de s'inspirer du « Jeu de l'Oie » et de faire référence à l'une des angoisses de leur camarade (les changements de temps, en particulier les nuages et les orages) pour choisir le thème du jeu
- Les événements inattendus, représentés par un nuage avec la foudre, entraînent le tirage d'une carte à partir d'une pile. Chaque carte comprend une petite tâche, liée à la communication verbale ou à l'interaction sociale (poser des questions à un partenaire, donner des réponses, par exemple: "Quel est votre matière préférée?", "Demandez à votre partenaire quel est son plat favori"...).
- Les enfants ont été impliqués dans la sélection de questions et de demandes courtes et ciblées, qui pourraient être accessibles à A. et amusantes pour tous : une opportunité de mieux se connaître.

MÉTHODOLOGIE

L'activité a été réalisée en petits groupes (généralement de 3 élèves) qui sont sortis avec l'enseignant ou l'enseignant de soutien tandis que A. est resté dans la classe assignée aux autres élèves.

MATÉRIEL : Panneau d'affichage, règle, ciseaux, crayons de couleur.



DURÉE : la conception et la construction du jeu ont pris environ 15 heures au cours du deuxième trimestre de l'année scolaire.

EVALUATION DE L'ACTIVITÉ EFFECTUÉE PAR LES ÉLÈVES

Observations systématiques, évaluation du processus et de la production finale

Les élèves impliqués dans ce projet ont été incités à mettre en œuvre des compétences logiques, mathématiques, artistiques et linguistiques, tout en ayant conscience d'avoir créé quelque chose d'unique et de spécial pour le groupe. L'expérience a représenté un défi pour eux et a exigé des compétences de travail en équipe : écouter et partager des solutions, pas toujours faciles à mettre en œuvre.

La livraison du jeu a été passionnante pour tout le monde : A. a beaucoup aimé le cadeau et a participé avec le groupe, restant assis tout au long de la partie.



Au cours des jours suivants, le jeu a été utilisé pendant les récréations et à des moments où les activités pédagogiques le permettaient.

4. Evaluation de l'activité

L'intérêt de la pratique utilisée ne consiste pas à apprendre par le jeu, mais réside dans le fait d'établir des relations positives et un soutien émotionnel.

Dans l'action pédagogique au quotidien, la relation à l'élève et la dimension affective représentent un cadre indispensable à toute activité de développement et d'apprentissage ; ceci est valable pour tous les élèves et, a fortiori, pour les élèves en difficulté.

En présence d'un élève ayant des difficultés intellectuelles ou des difficultés liées à l'interaction sociale, il peut y avoir de multiples problèmes comme la résistance à l'apprentissage, les difficultés de communication, différents problèmes de comportement : la relation peut alors représenter l'aspect fondamental de notre action pédagogique, puisque la dimension de la connaissance et des compétences ne peut aller de pair qu'avec la dimension des relations et le développement des compétences affectives.

La pratique mise en place se révèle donc importante pour la prise en charge par les élèves de la situation de difficulté et pour leur degré d'implication et de responsabilité dans le but de renforcer la relation dans la sphère émotionnelle.

Le groupe classe, guidé par des adultes, a donc donné la parole aux peurs et aux doutes suscités par la présence d'un compagnon ayant des besoins éducatifs particuliers.

Traiter en même temps les doutes et les peurs sera également nécessaire à l'avenir pour réaffirmer continuellement les valeurs de la dimension affective, comprise comme un moyen d'enrichir la dynamique enseignement-apprentissage.

5. Limites

La pratique mise en place révèle son importance, mais aussi sa difficulté, pour la prise en charge par les élèves de la situation de difficulté et pour leur degré d'implication et de responsabilité afin de renforcer la relation de la sphère émotionnelle.

Pour améliorer la dynamique de l'enseignement et de l'apprentissage, il faut que les élèves (qui doivent collaborer et s'entraider dans différentes activités) développent de bonnes compétences en communication, relation et collaboration.

6. Perspectives

La bonne pratique proposée peut devenir un outil de travail utile pour améliorer la dynamique enseignement-apprentissage. L'activité peut être facilement proposée à nouveau dans d'autres contextes (autres classes du primaire ou du premier cycle du secondaire avec des élèves ayant des besoins éducatifs particuliers).