



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Erasmus+

Fișă pedagogică

Proiectarea unei unități de învățare

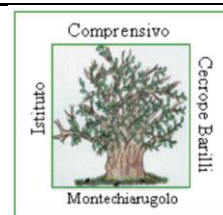
Secțiunea E a modulului de formare

Fișa pedagogică este descrierea unei secvențe de învățare. Scopul său este de a mobiliza și de a dobândi competențe disciplinare, cunoștințe. Aceasta se poate construi cu referire la pedagogii actuali și / sau inovatori

Contact : Maria Rosaria Alongi

I .C. « Cecrope Barilli » din Montechiarugolo (PR) Italia

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



Definiție generală / Scurtă descriere a conținutului

Un ghid pentru proiectarea unităților de învățare bazate pe principiile învățământului incluziv.

Utilizare / domeniu de aplicare

Acest ghid este potrivit pentru proiectarea unităților de învățare în școlile elementare și secundare (elevi cu vârste cuprinse între 5 și 19 ani).

Principii și fundamente teoretice

Cunoscând tot mai mult faptul că clasele sunt eterogene în compoziția lor normală, aceasta întărește necesitatea unei educații incluzive care să răspundă nevoilor tuturor. Educația regulată trebuie să evolueze pentru a răspunde în mod adecvat la diferențe și dificultăți. Integrarea calității necesită o educație de calitate, o mai bună calitate în situațiile normale cu care ne confruntăm cu toții în școală (adică în

învățămant); Dario Ianes vorbește despre „normalitate specială”, adică o normalitate educativ-instructiv mai bogat, îmbogățit continuu aceste mici detalii care sunt necesare pentru o persoană, dar util tuturor. Scopul educației incluzive este „să se asigure că toți elevii ajunge la cele mai înalte niveluri de învățare și participare socială, consolidarea diferențelor prezente în cadrul grupului de clasă.” (Vezi Fișa de resurse: "Cerințe educaționale speciale pentru educația incluzivă").

Prezentarea metodologiei

Definirea obiectivelor, a cunoștințelor și a competențelor .

Definirea obiectivelor este o etapă fundamentală a planificării instructive. De fapt, atunci când vă pregătiți să proiectați o unitate de învățare, cel mai important lucru este să identificați obiectivul pe care doriți să îl atingeți. Trebuie să fie clar, precis și măsurabil.

Odată ce obiectivul este definit, cunoștințele și abilitățile necesare pentru atingerea acestuia vor fi identificate în consecință.

Spațiile

Pentru ca acțiunile pedagogice să fie mai eficiente, este necesar să se structureze permanent spațiul într-un mod funcțional, în funcție de organizare și obiectivele lucrării, anticipând din când în când: mese pentru o persoană, mese pentru 4- 5 persoane, mese în formă de U, mese rotunde, scaune într-un cerc, scaune în semicerc, așezate pe podea etc.

Timpuri: faze ale procesului pedagogic-cognitiv

1) Contract pedagogic

Distanța emoțională și cognitivă a profesorului este un element care poate împiedica și nu facilita învățarea; Pe de altă parte, proximitatea emoțională și cognitivă a profesorului poate face mai ușoară învățarea.

Contractul de formare este declarația explicită și participativă a activității școlare. Se stabilește între profesor și elev.

Informarea clasei de conținut sau negocierea acestora, construirea împreună a obiectivelor acțiunii lor, anticiparea sau stabilirea împreună a metodei de lucru este de a da elevilor demnitatea persoanelor ca ființe active în procesele educaționale; oferă oportunități reale pentru democrație, sporește voința de a învăța, motivația de a coopera; să transmită elevilor, chiar și treptat, o parte din aceste "puteri" pe care profesorul le exercită de obicei în singurătate, ceea ce duce la iresponsabilitate, dezinteres și dependență.

2) Faza de pornire

Această etapă de încălzire vizează:

- Aduceți toate așteptările pozitive despre ceea ce sperați să faceți, sau sentimente și tensiuni negative.
- Amintiți-vă de experiențele anterioare, cunoștințele deja dobândite.
- Anticipați și prezentați o imagine de ansamblu a subiectului pentru a crea preconcepții comune, expunând elevii la experiențe din ce în ce mai dificile.
- Facilitarea înțelegerii ulterioare cu explicații privind termenii specifici, cheile de citire, conceptele generale mai abstracte.

Această fază permite profesorului să identifice care sunt premisele necesare pentru consolidare, aspectele pe care să le concentrați, cum să personalizați următoarele etape.

3) Faza de învățare propriu-zisă

În timpul primelor două faze, profesorul pregătește condițiile optime pentru ca învățătura să poată avea loc și astfel obiectivul să fie atins de toți.

A preda este de a acționa în așa fel încât să ghideze procesele de reprezentare a realității; este acțiunea profesională prin care cunoștințele considerate necesare și valide sunt puse la dispoziția elevilor.

Profesorul joacă un rol de tutore și de mediator care nu determină mecanic procesul de învățare, care are loc în funcție de timpul și obiceiurile elevului.

Procesul de predare / învățare are loc prin mediatori cognitivi pe care profesorul le pune în aplicare. Ele sunt plasate între realitate și reprezentare, între subiect și obiect de învățare.

Elio Damiano vorbește despre patru mediatori: activ, iconic, analogic, simbolic.

Mediatorii cei mai apropiați de realitatea externă sunt mediatori activi, adică experiență directă.

Cel de-al doilea mediator în ordinea distanței față de realitate este iconic. Este reprezentată prin desene, fotografii, hărți, modele și modele, dar și prin filme, înregistrări video sau imagini dinamice.

Al treilea mediator este analogul: stagings, simulări, jocuri de rol.

În cele din urmă, în ordinea distanței față de realitatea externă, găsim mediatorul simbolic: litere, numere și alte tipuri de simboluri reprezentând variabilele și relațiile lor.

TABELUL de analiză a mediatorilor educaționali de E. Damiano AXA REPREZENTĂRII (ordinea distanței față de realitate)

Realitate

Reprezentarea realității

ACTIV	ICONIC	ANALOGIC	SIMBOLIC
a) Explorări "pentru a vedea", exerciții practice	a) Proiectare "spontană", documentație vizuală	a) Punerea în practică a jocurilor de rol (subiecte)	a) Discuții pentru a rezuma / valida informațiile colectate, discursul profesorului
b) Explorarea în funcție de planul de observare, exercițiul de creare a obiectelor pornind de la produse semifinite, asamblare, ...	b) Desen preordonat în funcție de planul de conținut / codul ales, analiza și interpretarea imaginilor selectate	b) Jocuri de simulare (după un model)	b) Povestire (ascultare, citire, scriere) a evenimentelor mai mult sau mai puțin complexe, a sintezei scrise, a narațiunii de către un elev

c) Reconstrucția unei experiențe asupra careia să se concentreze și să o studieze	c) Codificarea grafică-figurativă a evenimentelor mai mult sau mai puțin complexe (din alte limbi, verbale sau altfel)	c) Executarea unor scripturi (conform modelului)	c) Definirea conceptelor, formularea judecăților
d) Experimentarea (cu factori selectați), a unui exercițiu de imaginare, de design, de a crea obiecte	d) Schematizarea conceptelor, hărților, căilor, evenimentelor, ... în funcție de conexiunile grafice (organizatorii de percepție)	d) Analiza și discuția despre un joc, pentru a identifica regulile	d) Reflecții asupra limbajului, practici discursive, pentru a identifica regulile
e) Explorarea pentru controlul cunoștințelor predefinite, exerciții de aplicare, control	e) Schematizarea și controlul cunoștințelor și experiențelor anterioare	e) Simularea a vizat aplicarea și controlul cunoștințelor și experienței anterioare	e) Aplicarea și controlul regulilor (metacogniție) învățate anterior

DAMIANO E., *L'azione didattica. Per una teoria dell'insegnamento* ((Acțiune pedagogică: Pentru o teorie a educației), Armando, Roma, 1993, pp. 213-228.

O caracteristică comună tuturor mediatorilor este relativitatea lor: fiecare dintre ele are propriul mod de a reaminti realitatea, dar nici unul nu este suficient în sine pentru a o înțelege pe deplin.

Integrarea celor patru tipuri de mediatori este ceea ce face ca acțiunea pedagogică să fie flexibilă: fiecare mediator are limitele sale și operează reduceri, dar ceilalți intervin prin reechilibrarea lucrurilor și prin compensarea acestor limite.

În plus, utilizarea integrată a modelelor face posibilă adaptarea la stilurile cognitive ale elevilor, stimulând în același timp și pe cei care sunt cel mai puțin prezenți în ele.

În plus, Damiano insistă asupra utilizării integrate a tuturor mediatorilor de-a lungul unei traiectorii neliniare, de la cea activă la simbolică, dar reticulară, adică implică o întoarcere către mediatorii cei mai apropiați de realitatea chiar și după ce a ajuns la cel mai îndepărtat punct.

Dincolo de importanța mediatorilor pedagogici, este util să subliniem modul în care activitățile pot fi propuse de către profesor în funcție de diferitele modele de învățare:

- Imitativ: observație, analiză de fază, planificarea unei noi sarcini, execuție, autoevaluare.
- Inducție sau descoperire: identificarea regulilor prin rezolvarea unei probleme.
- Deductiv: de la prezentarea regulilor la exercițiul de aplicare cu feedback imediat.

4) Etapa de verificare

Pentru a asigura o evaluare formativă, adică o evaluare a învățării și nu a învătăării, profesorul va pregăti diferite metode de audit bazate pe nivelurile de calificare.

În această fază, este, de asemenea, important să se țină seama de aspectul emoțional al testelor de verificare pentru a reduce nivelurile de anxietate care pot afecta rezultatele testelor.

În acest sens, ar putea fi util să se comunice ceea ce se așteaptă ca și cunoaștere, să se sugereze tehnici de studiu, să se împărtășească și să se anticipeze momentele / caracteristicile performanțelor, precum și criteriile de evaluare, pentru a încuraja elevii să-și valorifice succesul.

Bibliografie și sitografie

Fișa de resurse: De la nevoile educaționale individuale la educația incluzivă

<https://www.istitutorousseau.net/istituto/pdf-pof/09-contratto-formativo.pdf>

<http://www.icmalalbergo.gov.it/wp-content/uploads/2014/01/I-MEDIATORI-DIDATTICI.doc>

<https://www.slideshare.net/OrnellaCastellano/i-mediatori-didattici>

<http://mediatorididattici.blogspot.it/2007/08/cosa-sono-i-mediatori-didattici.html>

<http://lascuola.it/nuovadidattica/it/home/mappe/1382696387986/1390908054991>