



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fișa pedagogică.

A lucra fonologia sub formă de jocuri Trunchiul modulului/ E

MARTY Jean Philippe



1. Context

Clase obișnuite și specializate

2. Obiective.

- Îmbunătățirea abilității de lectură.
- Îmbunătățirea decodificării cuvintelor
- Facilitarea înțelegerii propozițiilor
- Dezvoltarea abilităților lingvistice într-un mod distractiv

Elevii cu tulburare din spectru autismului (ASD) tind să fie buni la citirea globală și recunosc o multitudine de cuvinte. Dar acest lucru nu se întâlnește întotdeauna și este destul de rar să știe să citească ... Deci, ei trebuie să învețe să decodifice și pentru asta ... este nevoie de câteva noțiuni de fonologie!

Din păcate, este adesea foarte dificil să se lucreze fonologia cu elevii cu autism ... (deoarece silabele izolate, nu au sens ...)

Experiența arată că pentru unii elevi aceasta chiar împiedică înțelegerea și este mai bine să o evităm pentru ei...

Această fișă este un ghid pentru a vă ajuta ca profesor să vă jucați cu acest copil într-un mod distractiv și vizual

3. Derularea " Bunei practici".

- **Componența echipelor :**

Profesor și / sau AVS (auxiliar al vieții școlare), AES (însoțitor educațional și social)

Grup de maxim 5 până la 6 elevi.

Material: vizibil la sfârșitul prezentării.

Timp: Să se adapteze în funcție de starea de oboseală a elevilor

Titlul activității educaționale: "Jocul silabelor"

Etapa1 : Accentuați autonomia la începutul jocului, apoi intervenția profesorului.

- Descoperirea cardurilor de animale.
- Lăsați elevii să manipuleze cardurile pentru câteva momente și să le potrivească.
- Apoi cereți-le să reconstruiască animalele și să le numească (verificați dacă toate numele sunt cunoscute).
- În cazul în care sunt încă interesați, continuați cu segmentarea silabelor fiecărui nume de animal și deduceți că sunt alcătuite din 2 silabe.

Etapa 2 : în doi

- Arătați studenților că ne putem distra « construind » animale care nu există
- Permiteți elevilor să manipuleze cardurile pentru a construi aceste animale noi.
- Apoi, cereți-le să găsească nume pentru aceste "creații", folosind silabele animalelor existente (un animal cu capul unui cal și coada porcului va fi numit "caporc").
- Încheiați-i prin a le cere să construiți animale date (exemple: "construiți-mi un" porpe ", acest animal va avea un cap de porc și o coadă de șarpe)
-

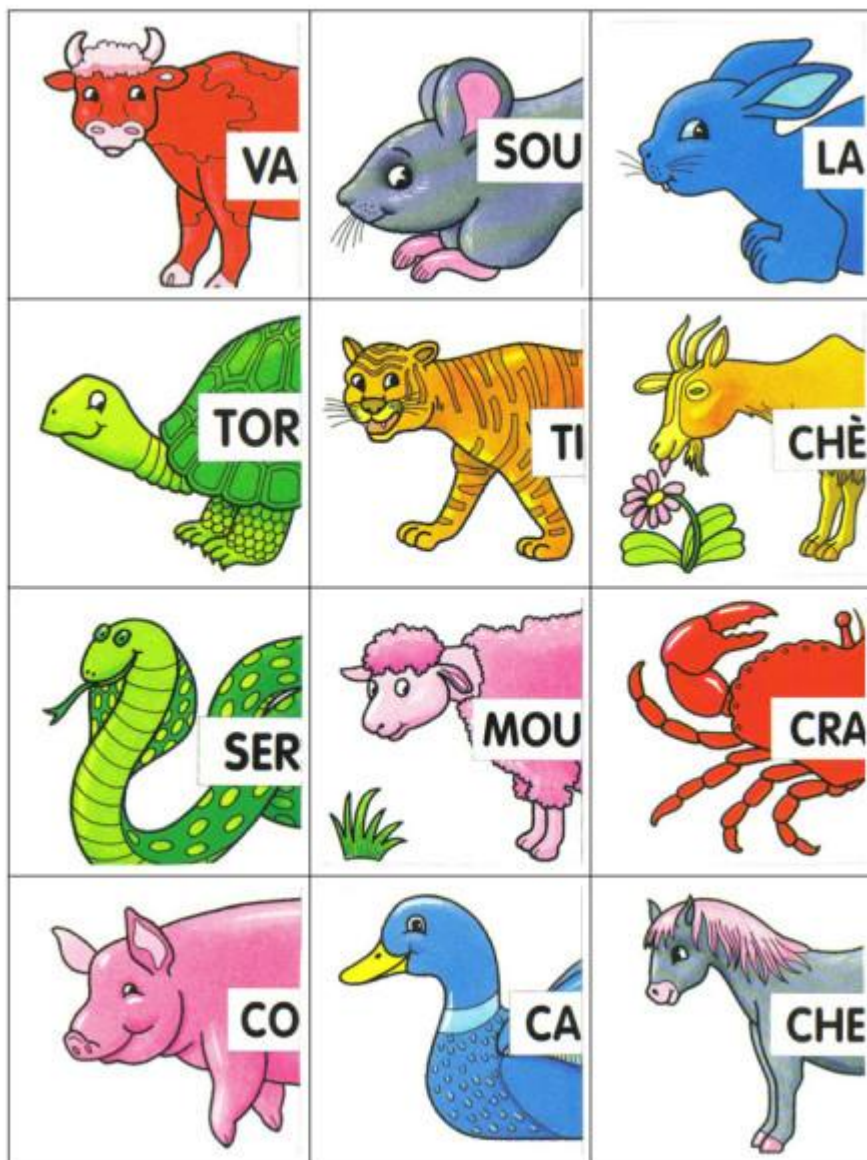
Etapa 3 : în doi apoi în scris

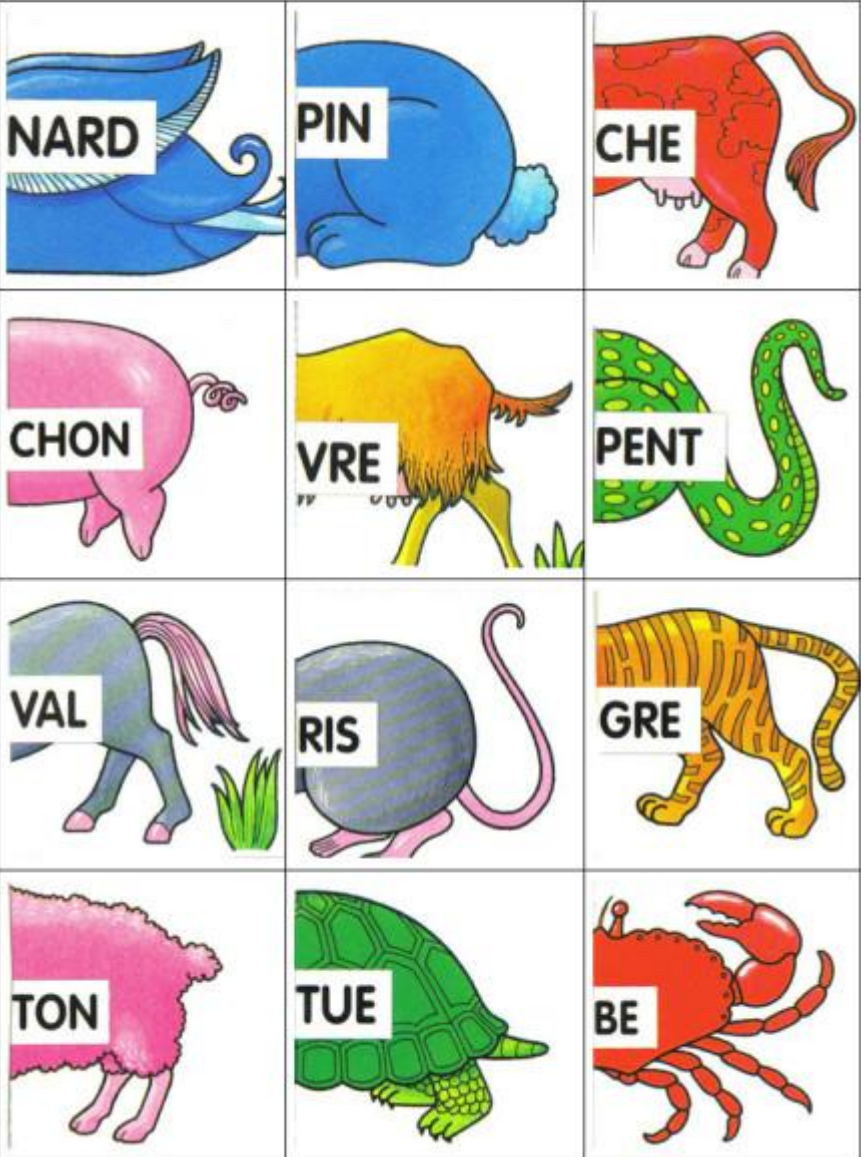
- Refacem unele manipulări ca în sesiunea 2.
- Când elevul sunt " pregătit", prezentați-i foaia de exercițiu nr. 1: Trebuie să citească numele animalelor care urmează să fie constituite astfel încât să găsească cât mai multe oral, despărțind în silabe.
- Scrierea cursivă este folosită pentru a "amesteca" pistele:, cardurile conțin încă litere mari pentru a ajuta la succesul exercițiului, pentru a da încredere prin faptul că nu se dau imediat exerciții fonologice.
- Foaia de lucru # 2 va fi utilizată numai dacă există încă probleme majore la sfârșitul foii de lucru # 1 ... sau în cazul în care părinții sunt conștienți că trebuie să citească numele de animale cerute copiilor lor ..













Etapa 4 : în doi

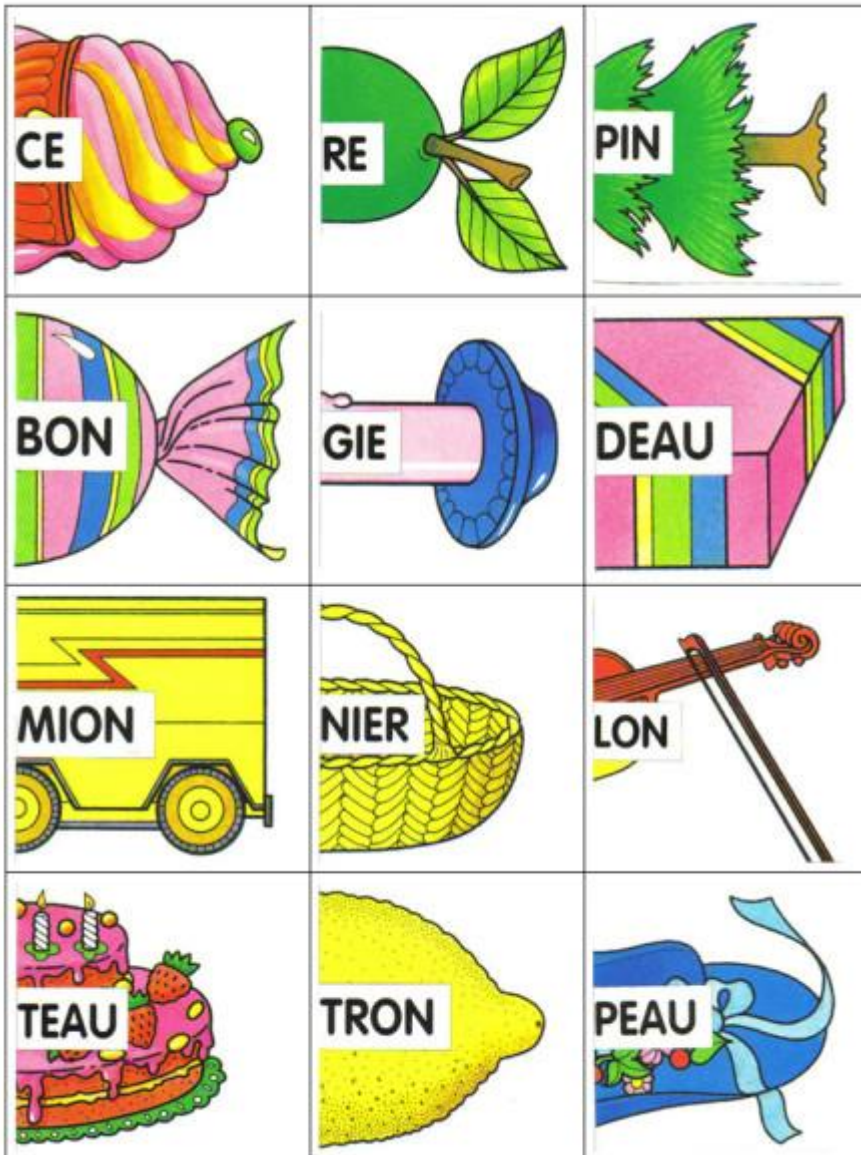
- • Folosiți acum cele două foi de lucru unde nu apar majuscule pe carduri pentru a verifica dacă elevii se bazează exclusiv pe fonologie pentru a finaliza exercițiul.
- • Dacă după toate acestea, observați dificultăți, reporniți progresul cu cardurile de obiecte

Imaginile cu 1/2 animale provin dintr-un fișier de joc NATHAN (jumătate de cuvânt): 25 de domino de 24 de cuvinte, cu un plan de joc și 3 seturi de 24 de etichete în 3 caligrafii ...





 <p>PA</p>	 <p>CI</p>	 <p>BON</p>
 <p>GÂ</p>	 <p>CA</p>	 <p>CHA</p>
 <p>BOU</p>	 <p>PO</p>	 <p>VIO</p>
 <p>GLA</p>	 <p>CA</p>	 <p>SA</p>



Aceste carduri sunt remarcabile pentru a face fonemele "vizibile": ele pot servi drept referință.

Pentru unii elevi, aceste cărți pot fi folosite doar așa, prin compunerea animalelor care există, dar ele încă ajută la producerea lor.

Pentru alții, cei care au acces la imaginar, putem face animale extraordinare ...

După manipulare, aici sunt foile de lucru (să se facă în doi, deoarece elevii nu știu să citească și trebuie să le citim numele animalelor extraordinare, astfel încât să audă și să vadă diferite sunete):

4 cărți cu animalele și 2 cu obiectele:

Prénom : _____

Date : _____

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un cepent	

un lival	

une soube	

un lanard	

un cralen	

une lorris	



Prénom : _____

Date : _____

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un chetue	

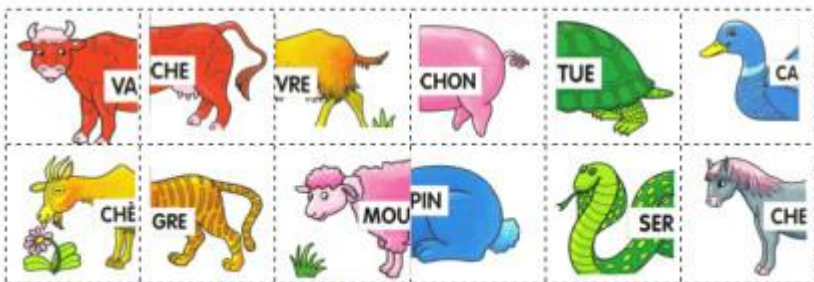
un cachon	

un serche	

une chépin	

une tatre	

un mougre	



Prénom: _____

Date: _____

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un serchon	

un lilon	

un cobe	

une seulue	

une vanard	

un chepin	



Prénom : _____

Date : _____

Découpe les images et « construit » ces animaux fantastiques :

un caris	

un meupal	

une chélon	

une lorpin	

une vague	

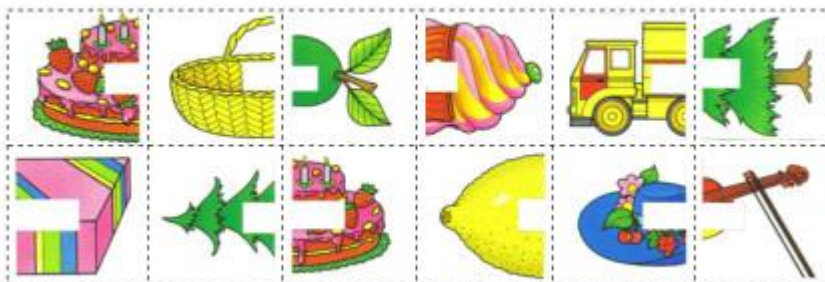
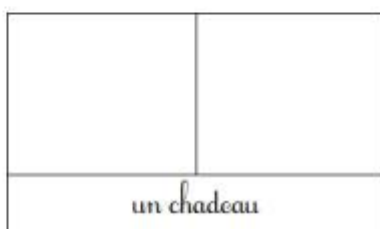
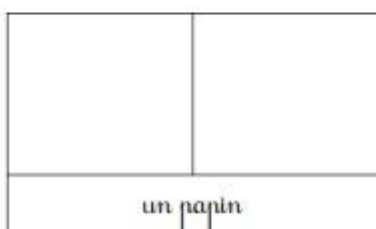
un serbe	



Prénom : _____

Date : _____

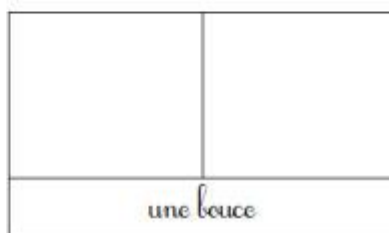
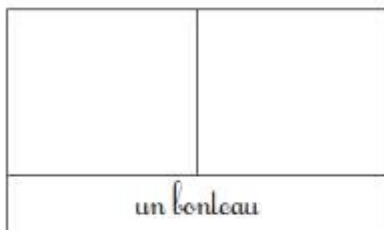
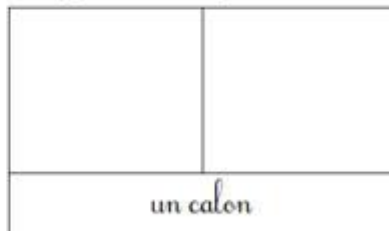
Découpe les images et « construit » ces objets fantastiques :



Prénom : _____

Date : _____

Découpe les images et « construit » ces objets fantastiques :

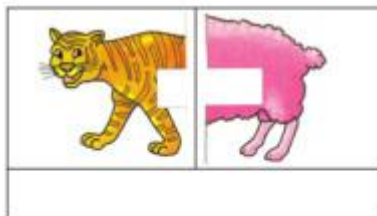
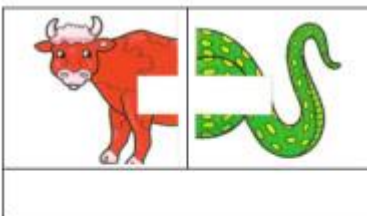
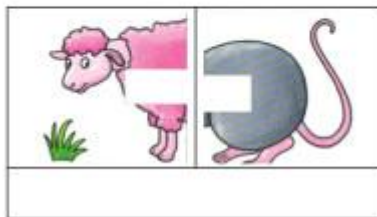
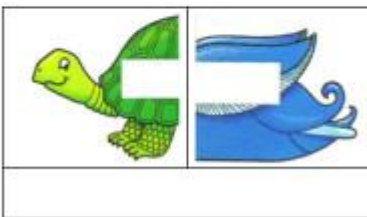
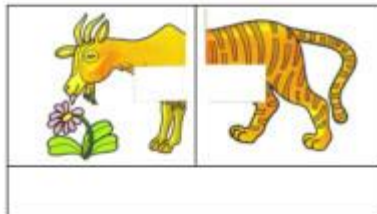
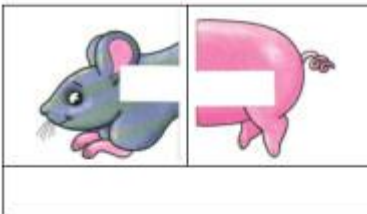
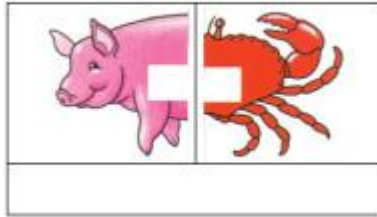
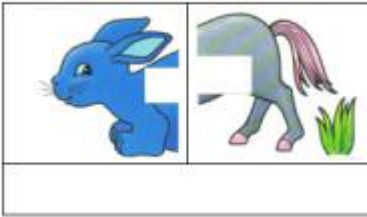


Și în sfârșit, aici sunt 2 exerciții de producție (unul cu animale, altul cu obiecte):

Prénom : _____

Date : _____

Trouve le nom de ces animaux inconnus :



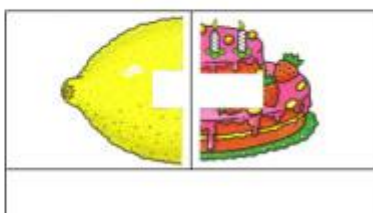
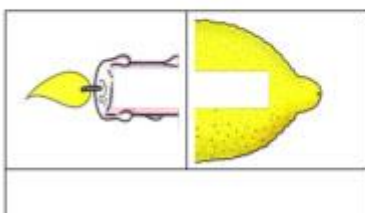
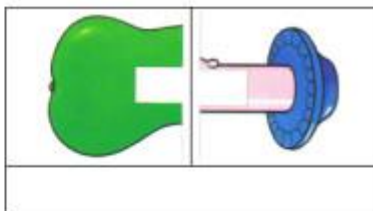
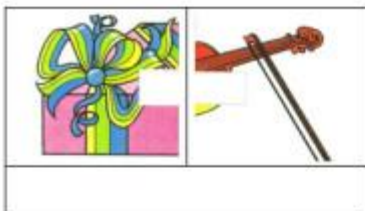
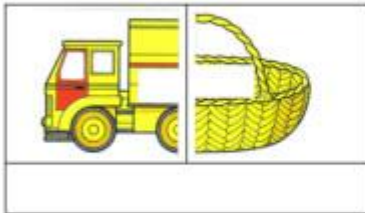
UN MOURIS	UN COBE	UN TITON	UNE SOUCHON
UNE CHÈGRE	UNE TORNARD	UN LAVAL	UNE VAPENT

Desigur, nu trebuie să dați etichetele decât dacă elevul nu știe să scrie!

Prénom : _____

Date : _____

Trouve le nom de ces objets inconnus :



UN CITEAU	UN CANIER	UNE POIGIE	UN CHAPIN
UN GARE	UNE BOUTRON	UN CALON	UN SABON

4. Evaluarea activității

Această activitate necesită un mediu liniștit și un număr limitat de studenți pentru a reduce orice poate distra copilul. Această activitate poate fi ușor diversificată și nu necesită un cost foarte ridicat în proiectarea sa.

5. Limite

Fiecare profesor trebuie să aibă grijă să limiteze situațiile de eșec la copil deoarece poate fi rapid descurajat.

Unii se pot bloca în această lucrare: imaginația nu este o zonă ușor de abordat cu toți oamenii cu autism

6. Perspective.

Aceste carduri pot servi drept referință. De exemplu, în producția scrisului, atunci când un elev încearcă să scrie un cuvânt îl descompune în silabe dacă nu știe literele poate să meargă la carduri și să găsească cu ușurință cum să scrie silaba deoarece este capul unui animal, de exemplu.