



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fișă pedagogică

Invațați grupurile de alimente prin joc

Propunere pentru o clasă incluzivă cu elevi dislexici, ADD, autism
și alte dizabilități

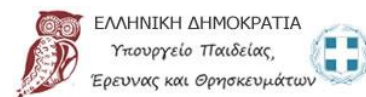
Trunchiul E de la a Educa

Birbou Pangiota giotabirmpou@gmail.com

Instituție : 1^{er} Collège de Kamatero, Grèce.

<http://blogs.sch.gr/1gymkama>

1^ο Γυμνάσιο Καματερού



Descriere

Este o metodologie educațională non-formală, bazată pe jocul și participarea activă a elevilor la învățarea grupurilor alimentare. Ea facilitează recunoașterea, memorarea, înțelegerea conceptelor, gândirea critică, dezvoltarea argumentelor și dezbateră.

Obiective

A. Referitor la subiectul cognitiv

Elevii trebuie:

1. Să recunoască și să descrie alimentele
2. Să clasifice alimentele pe grupe

(Grupa I: Produse lactate, grupa II: Carne, pește, ouă, legume, grupa III: substanțe grase, grupa IV: cereale și derivate, alimente amidonate, cartofi, grupa V: fructe și legume proaspete, grupa VI: zahăr și produse dulci, Grupul VII: băuturi)

B. În ceea ce privește procesul de învățare

1. Să dobândească abilități de percepție, identificare și memorare referitoare la alimente
2. Dezvoltați gândirea critică și creativă care duce la concluzii sigure
3. Să dobândească abilități de comunicare prin dialog și argumentare.
4. Putem să ne certăm despre valoarea nutritivă a alimentelor
5. Dezvoltați capacitatea de a lucra în grup și folosiți cunoștințe și abilități pentru a atinge obiective colective
6. Distrează-te la curs

Câmpuri de utilizare / aplicație

- Elevi colegiu (12-15 ani).
- Numărul de elevi din clasă: 15-25
- Domenii / domenii cognitive: nutriție, biologie, economie socială și familială
- Durata estimată a cursului: două ore de predare

- Principii și fundamentări teoretice / Metodologie

Pentru a realiza acest lucru, avem nevoie de o combinație de metode didactice, bazate pe o abordare colaborativă, învățare prin joc și descoperire, stabilirea priorităților și discuții.

Bibliografie

- Woolfolk, A. (2007). Εκπαιδευτική Ψυχολογία [Psychologie Educative]. Athènes : éd. Ellin

Instrumente

Carti foto alimentare cu toate grupurile,

Formatul cardului: depinde,

- 5cmX5cm, (pentru o clasă de elevi fără deficiențe de vedere)

- 10cmX10cm, (dacă elevii au deficiențe de vedere)

Sursa: fotografiile cu produse alimentare pe grupe alimentare găsite pe internet

Plic pentru a pune imagini și a le distribui în grup

Caiet de notat

ACTIVITĂȚI PROPUSE

Derulare

Faza nr 1

.Scop: Jucătorii din fiecare echipă trebuie să recunoască alimentele și grupul din care fac parte cărțile alimentare.

Procedură :

I.- Împărțim elevii în cinci (5) grupuri

-Fiecare grup are secretarul, coordonatorul, reprezentantul și membrii săi

- Fiecare grup primește 1 sau 2 plicuri corespunzătoare a 1 sau 2 grupuri alimentare. Ne asigurăm că studenții au același număr de fotografii. Acesta este motivul pentru care unele grupuri de studenți fac poze cu două grupuri alimentare, pentru a compensa numărul de fotografii pe grup.

Descrieți pe scurt obiectivele și conținutul fisei

În ceea ce privește subiectul cognitiv

Elevii trebuie:

1. Să recunoască și să descrie alimentele

2. Să clasifice alimentele pe grupe

(Grupa I: Produse lactate, grupa II: Carne, pește, ou, legume, grupa III: substanțe grase, grupa IV: cereale și derivate, alimente amidonate, cartofi, grupa V: fructe și legume proaspete, grupa VI: zahăr și produse dulci, Grupul VII: băuturi)

3.Să Identifie grupurile alimentare și elementele constitutive ale acestora

4. Să consume aportul nutrițional pe grup

5. Să mănânce corect și să echilibreze dieta

6. Să poată varia mâncarea

7. Să prepare mâncare

În ceea ce privește procesul de învățare

1. Să dobândească abilități de percepție, identificare și memorare referitoare la alimente
2. Dezvoltați gândirea critică și creativă care duce la concluzii sigure
3. Să dobândească abilități de comunicare prin dialog și argumentare.
4. Putem să ne certăm despre valoarea nutritivă a alimentelor
5. Dezvoltați capacitatea de a lucra în grup și folosiți cunoștințe și abilități pentru a atinge obiective colective
6. Distrează-te la curs

Câmpuri de utilizare / aplicație

Elevi de colegiu (12-15 ani)

Numărul de elevi din clasă: 15-25

Domenii / domenii cognitive: nutriție, biologie, economie socială și familială

Durata estimată a cursului: două ore de predare

Principii și fundamentări teoretice / Metodologie

Pentru a realiza acest lucru, avem nevoie de o combinație de metode didactice, bazate pe o abordare colaborativă, învățare prin joc și descoperire, stabilirea priorităților și discuții

Bibliografie

Woolfolk, A. (2007). Εκπαιδευτική Ψυχολογία [Psychologie Educative]. Athènes : éd. Ellin

Faza nr 2

Obiectiv: toți elevii din clasă vor putea să recunoască și să-și amintească alimentele din toate grupurile.

Procedura:

- Jucătorii din fiecare grup aleg cele mai dificile alimente de identificat din alimentele de pe cărțile lor și le arată celorlalte echipe (1 / fotografii / grup).

- Jucătorii celorlalte grupuri, după ce au discutat, notează numele mâncării.

Notă: Toate echipele care vin să găsească mâncarea primesc 1 punct, altfel grupul care arată fotografia păstrează acest punct.

Faza nr 3

. Obiectiv: cultivarea gândirii critice și învățarea dezvoltării argumentelor într-o situație de criză economică.

Procedura :

- Profesorul le spune elevilor o poveste. Povestea profesorului este: „Există o dificultate financiară în casa ta, care nu ne permite să avem toate aceste alimente în posesia ta. În consecință, va trebui să eliminați patru (4) cărți. Îndepărtați cărțile pe baza valorii lor nutritive, a influenței lor asupra sănătății sau pentru că există alte alimente din același grup cu exact aceeași valoare nutritivă ”.
- Solicităm echipei să decidă ce alimente decid să elimine, să le scrie pe hârtie și să explice în plen alegerile lor. Echipele trebuie să înțeleagă că decizia lor va fi finală și că nu o pot schimba o dată prezentată.
- Reprezentantul grupului prezintă alegerile grupului în ședința plenară.
- Celelalte grupuri aud argumentul reprezentantului și, dacă doresc, pot opune fie să corecteze ceva, fie să adauge un argument pentru consolidarea poziției.

Notă: Echipa care va argumenta corect va primi 1 punct / mâncare. Total: 4 puncte mai mult decât alegerile potrivite pentru produsele alimentare care nu au fost cumpărate. În caz de eroare, punctul se îndreaptă către echipa care are un răspuns bun. Dacă un grup adaugă un argument corect, primește 1 punct per argument adăugat corect. (Acest punct nu afectează ratingul grupului care își prezintă opțiunile, cu condiția ca opțiunile sale să fie corecte).

Faza nr 4

Scop: cultivarea gândirii critice și argumentarea.

Procedura :

- Continuăm rezolvarea presupusei probleme a crizei economice.
- Reiterăm procedura din faza 3

Notă: vezi faza 3.

Faza nr 5

Faza opțională: Dacă există timp, repetați din nou faza 4.

Notă: Pentru fazele 3-4-5, estimăm timpul disponibil și adaptăm procedura în funcție de limitele de timp. De exemplu, elevii pot (a) să tragă mai multe cărți simultan, de exemplu, 5 până la 7 cărți (b) să retragă mai puține cărți simultan, de exemplu 3 cărți în fiecare fază sau (c) la un moment dat, scoateți 7 cărți și evitați 4-5 faze. Scorul de fiecare dată este același cu numărul de cărți deduse corect la un moment dat.

Faza nr 6

Obiectiv: evaluați jocul și evidențiați câștigătorul pe baza numărului de puncte acumulate.

- Punctele acumulate sunt numărate.

- Pentru a confirma victoria lor, primii trei câștigători trebuie să indice dacă tot ceea ce posedă le permite să aibă nutrienții necesari din grupul lor (în caz contrar, punctele sunt eliminate).

Faza nr 7

(În sesiune plenară)

Scop: revizuirea și evaluarea acțiunii.

Dezbateri plenară semi-direcțională.

Întrebări orientative

- Ce ți-a plăcut despre această activitate?

- Cum te-ai hotărât asupra a ceea ce nu era bine pentru tine? Sau pentru ceea ce nu era necesar?

- A fost dificil să luați decizii?

- Au existat dezacorduri în cadrul echipei cu privire la alimentele pe care nu le-ați cumpărat? Cum ai rezolvat diferențele tale?

- Dacă repetați această activitate pentru a doua oară, ați face aceleași alegeri?

Limbă

- Rescrieți povești
- Relatați evenimentele unei povești temporale și rezonabile
- Descrieți personajele și comportamentele

În ceea ce privește procesul de învățare

- Dobândiți abilități de comunicare prin dialog și argumentare
- Dezvoltați capacitatea de a lucra în grup și folosiți cunoștințe și abilități pentru a atinge obiective colective
- Dezvoltați gândirea critică și creativă care să conducă la concluzii sigure
- Dezvoltați respectul pentru perspective diferite

Câmpuri de utilizare / aplicație

- Este destinat elevilor clasei întâi a colegiului (12-13 ani).
- Scenariul se referă la câmpurile cognitive ale istoriei și limbajului.
- Planul de curs poate fi extins și la alte discipline precum geografia (cunoașterea Mediteranei și a popoarelor sale).
- Durata estimată a cursului este de două sesiuni.

Principii și fundamentări teoretice / Metodologie

O combinație de metode de predare este necesară

Abordare colaborativă:

Bibliografia internațională arată că învățarea în colaborare duce la rezultate mai bune de învățare, contribuind în același timp la socializarea studenților. Este ideal pentru studenții cu dificultăți grave de învățare. Importanța sa se datorează faptului că contribuie la promovarea obiectivelor de sănătate socială și psihică, dezvoltării emoționale și psihomotorii a copilului. Învățarea implică procese sociale și culturale. Mediul de învățare în contextul unei astfel de abordări este descris ca mediul în care profesorul și elevii cercetează împreună și se familiarizează cu concepte și semnificații (Vygotski, 1987, Bruner, 1996).

Compoziția și organizarea echipei pot susține sau bloca decisiv progresul procesului de învățare, motiv pentru care profesorii trebuie să fie conștienți de modul de creare a mediului de colaborare dorit (Matsagouras, 2000).). Elevii sunt împărțiți în 5 grupuri de 5 persoane fiecare, amestecate în funcție de sex, origine, interes și nivel cognitiv. În acest fel, copilul cu dificultăți de învățare se alătură unui grup cu o compoziție variată pentru a putea interacționa cu colegii săi de clasă.

Metoda inductivă (de la concret la abstract) - **abordare constructivă**: așa cum este evident din perspectiva constructivă „sensul învățării” apare atunci când elevii încearcă să lege noile cunoștințe cu cele anterioare. La începutul fiecărui curs, este nevoie de îndrumări care să poată servi simultan diferite funcții de predare, cum ar fi atragerea atenției și interesului elevilor și conectarea la cunoștințele și experiențele elevilor. elevi (Ausubel, 1963).

Învățarea prin descoperire: prin intermediul citatelor și întrebărilor care vor fi oferite fiecărui grup, predarea descoperirii este dezvăluită pe măsură ce elevii înșiși descoperă cunoștințe.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1°

1. Αναφέρετε 5 ήρωες του Τρωικού Πολέμου:

.....

.....

.....

.....

.....



2. Ποιος ήταν ο ρόλος του Οδυσσέα στην πολιορκία της Τροίας;

.....

.....

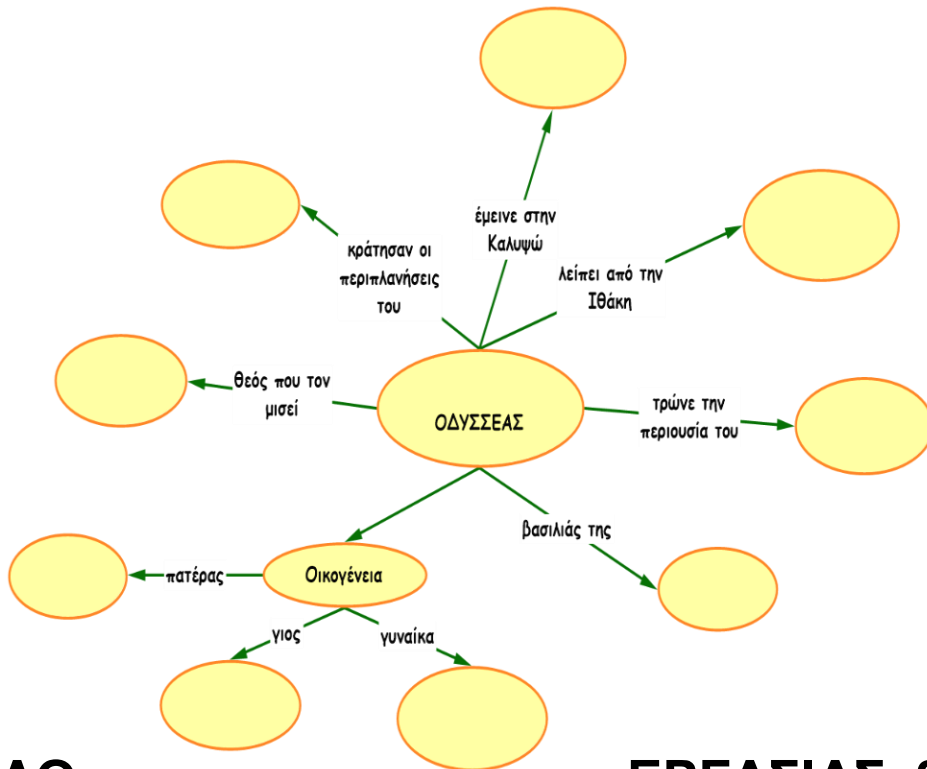
.....

.....

.....



3. Συμπληρώστε τον παρακάτω εννοιολογικό χάρτη, ο οποίος αφορά στον Οδυσσέα.



ΦΥΛΛΟ

ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2°

ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ



Παρακολούθησε το ταξίδι του Οδυσσέα στο χάρτη της Μεσογείου και μετά συμπλήρωσε τους σταθμούς του!

Τροία: λιμάνι αναχώρησης

- Σταθμός 1:
- Σταθμός 2:
- Σταθμός 3:
- Σταθμός 4:
- Σταθμός 5:
- Σταθμός 6:
- Σταθμός 7:
- Σταθμός 8:
- Σταθμός 9:
- Σταθμός 10:
- Σταθμός 11:
- Σταθμός 12:
- Σταθμός 13:
- Σταθμός 14:



Ιθάκη: λιμάνι προορισμού

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3^ο

ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ

¹ Π			² Λ	Ω	Τ	Ο	Φ	³ Α	Γ	Ο	Ι		⁴ Ω
Ο		⁵ Κ						Ι					Γ
⁶ Λ	Α	Ι	Σ	Τ	Ρ	Υ	Γ	Ο	Ν	Ε	Σ		Υ
Υ		Ρ						Λ					Γ
Φ		Κ						Ο					Ι
Η		Η			⁷ Θ			⁸ Σ	⁹ Κ	Υ	Λ	Λ	Α
Μ			¹⁰ Χ		Ρ			Α					
Ο			Α		Ι			Λ					
¹¹ Σ	Ε	Ι	Ρ	Η	Ν	Ε	¹² Σ		Υ		¹³ Κ		
			Υ		Α		Χ		Ψ		Ι		
			Β		Κ		Ε		Ω		Κ		
			Δ		Ι		Ρ				Ο		
	¹⁴ Α	Δ	Η		Α		Ι				Ν		
						¹⁵ Φ	Α	Ι	Α	Κ	Ε	Σ	
											Σ		

Κάθετα 1: Το όνομα του Κύκλωπα που τύφλωσε ο Οδυσσέας.

Οριζόντια 2: Αυτοί που τρέφονται με ένα φρούτο, που αφού το φας, ξεχνάς τα πάντα.

Κάθετα 3: Ο θεός αυτός έδωσε στον Οδυσσέα ένα ασκή με όλους τους ανέμους, εκτός από το Ζέφυρο.

Κάθετα 4: Σ' αυτό το νησί μένει η Καλυψώ.

Κάθετα 5: Αυτή η θεά μεταμορφώνει τους ανθρώπους σε ζώα.

Οριζόντια 6: Κατέστρεψαν 11 από τα πλοία του Οδυσσέα.

Κάθετα 7: Σ' αυτό το νησί έφαγαν οι σύντροφοι του Οδυσσέα τα βόδια.

Οριζόντια 8: Μυθικό τέρας με έξι κεφάλια.

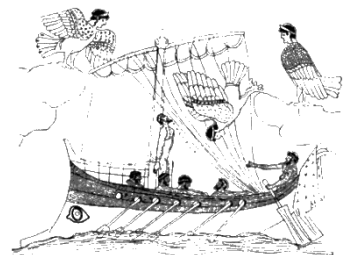
Κάθετα 9: Ο Οδυσσέας έμεινε μαζί της 7 χρόνια.

Κάθετα 10: Μυθικό τέρας που 3 φορές τη μέρα ρουφά τη θάλασσα και 3 φορές την ξερνά.

Οριζόντια 11: Όποιος ακούσει το τραγούδι τους μαγεύεται.

Κάθετα 12: Στο νησί αυτό ζει η Ναυσικά.

Κάθετα 13: Λαός της Θράκης. Σ' αυτούς έφτασε ο Οδυσσέας φεύγοντας από την Τροία.



Οριζόντια 14: Μέχρι εκεί έφτασε ο Οδυσσέας, για να ζητήσει πληροφορίες από τον Τειρεσία.

Οριζόντια 15: Σ' αυτούς διηγήθηκε τις περιπλανήσεις του ο Οδυσσέας.