



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Fiche pédagogique

Moi et les autres

Tronc du module /E

Contact : Luis Neves

Entité partenaire : Associação de Solidariedade Social dom Algarve
OMNES PRO UNO



Objectifs :

- Développer les interactions personnelles
- Promouvoir le respect pour les différences
- Améliorer le niveau d'émotions, d'impulsivité et de sensibilité concernant les sentiments des autres

Principes et fondamentaux théoriques :

Les activités suggérées dans cette fiche permettent de mobiliser et d'acquérir des compétences au niveau de l'empathie et des émotions, contribuant ainsi à l'intégration des élèves ayant des besoins éducatifs particuliers (enfants souffrant du syndrome d'Asperger, d'autisme...) dans le groupe / la classe. Ainsi, nous entendons promouvoir la cohésion du groupe, au fur et à mesure que se nouent des relations de complicité, de compréhension, de confiance et de respect.

Cette activité pédagogique est basée sur le jeu et sur l'interaction sociale qu'il promeut. "Le jeu est l'activité principale des gens durant l'enfance (...). Quand nous jouons, nous nous développons physiquement et émotionnellement (...)" (Allué, p.1) Des activités amusantes comme le jeu et les histoires permettent une croissance saine pour l'enfant. En tant qu'apprentissage académique, la créativité devrait également être travaillée dans le contexte de la classe. Mais après tout, que signifie la créativité ? Selon Gianni Rodari, «la créativité est synonyme d'une pensée divergente, c'est-à-dire la capacité de casser en permanence les schémas de l'expérience. L'esprit qui travaille

est créatif (...) celui qui refuse l'encoder » (Rodari, p.140)

Grâce à des activités ludiques, il est possible de créer une atmosphère chaleureuse et dynamique dans laquelle on résout les conflits de manière positive. Les jeux dramatiques encouragent l'imagination, développent l'esprit et aident à clarifier les émotions. L'élève peut mieux comprendre ce qu'il ressent et acquérir une connaissance plus complète de la société.

Le domaine des expressions, dans ses composantes expressives, corporelles et dramatiques, est un domaine privilégié où sont abordés des aspects pertinents tels que l'autonomie, la participation et la motivation, la relation avec notre corps et avec les autres, la créativité, l'imagination et la relation avec le monde extérieur/l'environnement. La relation entre l'enfant et l'environnement social est fondamentale. « Piaget, dans son livre *La construction du réel chez l'enfant* attire l'attention sur l'échange fonctionnel entre l'enfant et l'environnement. L'enfant ne se limite pas à recevoir passivement les stimuli de l'environnement (comme le défend l'empirisme), en revanche, il construit progressivement de nouvelles structures qui perçoivent cet environnement. » (Abrunhosa e Leitão, p.37)

Dans le contexte de la classe, l'enseignant doit utiliser les compétences sociales et émotionnelles, qui peuvent améliorer l'estime de soi et la confiance en soi, contribuer à la résolution des conflits interpersonnels et renforcer la conscience sociale dans la perspective de la prévention des comportements antisociaux et de la lutte contre l'indiscipline.

Public cible :

Les jeux de rôle s'adressent aux élèves du premier cycle de l'éducation de base, dans un contexte de classe.

Matériels / Instruments :

- Chaises, cordes, arches, bandeaux et vêtements (chapeaux, mouchoirs, lunettes de soleil ...)

L'activité doit avoir lieu dans une grande salle de classe ou dans un gymnase afin que les étudiants puissent facilement se déplacer.

Bibliographie / Références :

Abrunhosa, Maria Antónia e Leitão, Miguel, *Introdução à psicologia*, Edições ASA, (3.^a edição), volume 2, 1980

Allué, Josep M., Jogos para crianças, Marina Editores, Lda, 1999

Beja, Francisco ; Topa, José Manuel ; Madureira, Cristina, Jogos e Projetos de Expressão Dramática, Porto Editora, 2001

Goleman, Daniel, Inteligência Emocional, Idea y creación editorial, sl, 2006

Rodari, Gianni, Gramática da Fantasia, Brasil, Summus Editorial Ltda, 1982

Webographie :

Teatro 3 em pipa- Group of theatre for children:

www.teatro3empipa.com Lu le 12/04/2018 et le 19/04/2018

Présentation de la méthodologie (description de l'activité) :

Cette activité comprend un ensemble de situations dramatiques dont la séquence peut être modifiée en tenant compte de l'âge, des besoins et des compétences du groupe. L'enseignant est un élément clé. Il / elle incite les élèves à jouer à des jeux et guide le développement des activités des différentes parties en laissant de la place au processus de création artistique.

1^{ère} partie : Échauffement (environ 10 minutes)

“Cueillir un fruit dans l'arbre et tomber par terre” Choisir un arbre fruitier. Étirer et essayer de cueillir un fruit au sommet de l'arbre, sentir la distance et s'étirer entre la pointe des pieds et le bout des doigts. Les étudiants font trois tentatives ; sur les deux premiers il perd l'équilibre et tombe ; la troisième fois qu'il réussit, s'allonge sur le sol et fait semblant de manger.

« Comme de l'eau qui coule » au son d'une musique douce, ils font des mouvements libres comme s'ils étaient dans l'eau. Et qu'ils étaient une algue, un dauphin, une feuille...

2^{ème} partie : Brise-glace (environ 15 minutes)

« Rencontre » Tous les intervenants occupent l'espace au son de la musique. À un moment donné, l'enseignant arrête la musique et demande aux élèves qui portent une certaine couleur de se réunir en groupe et de toucher les autres dans une certaine partie du corps pendant environ 10 secondes. À la fin, ils se tiennent comme une statue. L'activité est répétée avec la couleur des cheveux, la coiffure...

“Chaises musicales” - Les chaises, dos à dos, sont organisées en cercle au milieu de la salle, son nombre est identique au nombre de participants sauf un. Le jeu consiste à faire le tour de la

chaise, au son de la musique. Lorsque la musique s'arrête, ils doivent chercher une chaise pour s'asseoir. L'élève qui n'a pas de chaise sort du jeu en prenant une chaise avec lui. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une chaise et que deux étudiants se battent pour l'obtenir.

3^{ème} partie : Voir, écouter, croire (environ 10 minutes)

« Pied léger » - Avec les étudiants allongés sur le sol, les yeux fermés, l'enseignant marche en silence parmi eux et en choisit un en lui touchant le front. L'élève choisi ouvre les yeux, se lève et marche en silence, faisant de même avec un autre élève, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul étudiant par terre. Ensuite, ils forment un cercle autour du dernier qui somnolent et ils crient tous son nom.

« Miroirs » - Les étudiants se rassemblent par deux et se tiennent face à face. L'un fait des mouvements et son partenaire essaie de l'imiter comme s'il était un miroir. Après un certain temps, les paires échangent leurs positions.

4^{ème} partie : Improvisation / théâtre (environ 15 minutes)

a) João et Henrique sont des amis et ils regardent la télévision de João. Henrique porte une nouvelle paire de lunettes et João lui demande s'il peut les essayer. Henrique accepte à contrecœur, car il n'aime pas que les gens portent ses lunettes, surtout parce que c'est une toute nouvelle paire de lunettes. João met les lunettes et commence à jouer avec eux dans la pièce. Sans le vouloir, il les laisse tomber par terre et les casse...

Henrique est affligé parce qu'il ne peut rien voir ; il est furieux de la négligence de João et est terrifié par la réaction probable de sa mère...

Les étudiants sont invités à dramatiser la partie initiale et à imaginer une fin pour l'histoire. Comment les enfants vont-ils trouver une solution au problème ?

b) Deux amis sont seuls chez l'un d'eux. Ses parents sont sortis pour le dîner et leur ont dit de se coucher tôt. Après avoir regardé la télévision, les deux amis vont se coucher. Ils parlent pendant un moment et l'un d'eux s'endort. L'autre essaie de dormir mais au bout d'un moment, l'enfant commence à écouter du bruit en bas. Qu'est-ce que ce serait ?

Comment l'enfant va-t-il affronter la peur ? Les élèves doivent imaginer une fin pour l'histoire et la dramatiser en groupe.

5^{ème} partie : Retour au calme (environ 5 minutes)

Tous les participants sont allongés sur le sol, les yeux fermés, ils écoutent une musique douce et imaginent qu'ils nagent dans la mer, qu'ils flottent sur l'eau et qu'ils essaient d'attraper un poisson ou une algue. Leurs mouvements doivent être lents, au rythme de la musique.

À la fin de cette dernière partie, après la relaxation, il y aura une conversation pour que chacun puisse exprimer son opinion sur les jeux de théâtre. Ils peuvent dire quelles étaient leurs activités préférées, ce qu'ils ressentaient lorsqu'ils interagissaient avec leurs amis, ce qu'ils ressentaient

après la séance...

*Jogos e Pojetos de Expressão Dramática e
Guião de Expressão Dramática do grupo de
Teatro para a Infância «Teatro 3 em Pipa»*

Compétences affectées :

- Communication dans la langue natale ;
- Compétences linguistiques ;
- Expression artistique, culturelles et sensitive ;
- Compétences civiques et sociales ;

Évaluation :

L'évaluation de cette activité doit tenir compte de la dynamique des séances dramatiques créées par les jeux proposés. L'enseignant devra réfléchir aux résultats pratiques et analyser l'évolution des réponses des élèves en termes créatifs et collectifs.