

Textes officiels

- **Eduscol : « Accompagner en EPS les élèves à besoins éducatifs particuliers »**
- **Eduscol Histoire-Géographie – L'archéologie du handicap**

Premier épisode audio d'une série baptisée « Rappelle-toi demain », coproduite par Binge Audio et l'Inrap.

- **Lettre Édu_Num Handicap & numérique N°04 d'octobre 2018 :**

1. des jeux pour favoriser l'inclusion scolaire
2. des jeux pour élèves porteurs de troubles

- **Lettre Édu_Num Thématique n°06 de mars 2018 : pédagogie par le jeu**

1. Zoom sur... le jeu numérique
2. se former au jeu numérique
3. ancrages dans les disciplines et enseignements
4. à travers les dispositifs

..... L'édito de l'IEN

Apprendre par le jeu ... Est-ce vraiment sérieux ? Apprendre, voilà une thématique sérieuse. Mais par le jeu ? Nous verrons dans cette lettre de l'ASH combien le jeu peut être sérieux, et combien il est susceptible de conduire à des apprentissages solides... A certaines conditions toutefois.

Tout d'abord, le rôle de l'enseignant est primordial dans l'analyse réflexive qu'il permet à l'issue d'un escape-game. Ensuite, apparaîtra la nécessité de mettre en place un cadre clair, et des règles qui, en imposant les contraintes nécessaires, permettent d'agir et de créer. Nous comprendrons la nécessaire progressivité des situations proposées, et constaterons combien la capacité de communication peut se développer, par le jeu, entre élèves, entre un dispositif ULIS TSA et les autres élèves de l'école.

Une année toute neuve encore, quel magnifique terrain de jeu pour les projets de classe, de groupe, d'école ! Mark Twain écrivait : « Le jeu, c'est tout ce que l'on fait sans y être obligé ».

L'équipe ASH vous souhaite donc cette année de pouvoir jouer, jouer, et encore jouer.

Suivez les dernières actualités de la circonscription avec le compte Twitter

<https://twitter.com/Ash71Erun>



Comment autoriser ou bloquer des liens vers Internet dans des PDF pour tous les sites web ou une sélection de sites ?

Zoom sur les ateliers Canopé

Utiliser des jeux de cartes ou des jeux de plateau pour les intégrer à des séances en classe ou à des animations pédagogiques ?

Découvrez la base de fiches pédagogiques de Canopé pour l'utilisation de jeux « grand public » dans les apprentissages, du cycle 1 au lycée et des fiches plus particulièrement destinées aux parents.

Pour en savoir plus, cliquer ici



POUR L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

La lettre d'information de la circonscription ASH 71

L'actualité de l'Adaptation scolaire et de la Scolarisation des élèves Handicapés



N° 09

Janvier 2021

Apprendre par le jeu



Projet Jeux coopératifs pour mieux vivre ensemble

L'école est le lieu où les élèves apprennent à vivre ensemble : la responsabilité, l'autonomie, l'ouverture aux autres, le respect de soi et d'autrui, la solidarité, la coopération. Toutes ces compétences sociales et civiques à acquérir seront indispensables tout au long de leur vie, au-delà de leur scolarité, pour réussir sa vie en société et exercer librement sa citoyenneté.

Vivre ensemble est par nature difficile.

Et pour les enfants porteurs de TSA ?

Le trouble du spectre de l'Autisme entraîne le plus souvent des difficultés dans le domaine de la communication et des interactions sociales, un appauvrissement des relations. Les enfants porteurs de TSA expriment souvent un sentiment de solitude et le regret de ne pas avoir d'amis ou d'en avoir peu.

A la rentrée de septembre 2020, comme cinq nouveaux élèves suivis par le SESSAD allaient arriver à l'ULIS TSA de Crissey, les questions ont commencé à fuser :

- Comment améliorer leurs capacités de communication, d'intégration dans un groupe déjà existant ?
- Comment susciter les interactions entre eux et avec les autres enfants de l'école ?
- Comment adapter sa pédagogie pour leur permettre de réussir ?

Retrouvez la suite de l'article de Béatrice Poiseau, enseignante spécialisée au SESSAD-TSA de Virey-le-Grand et de Karine Lebrun, enseignante spécialisée à l'ULIS TSA de Crissey en collaboration avec l'équipe du SESSAD TSA de Virey-le-Grand

Les jeux coopératifs et l'école inclusive

L'EPS et particulièrement les jeux coopératifs sont une bonne façon d'entrer en contact et de faire connaissance, favorisant ainsi l'inclusion scolaire. Le principe et la philosophie des jeux coopératifs permet aux élèves d'entrer dans une activité motivante d'où la compétition, la rivalité sont exclues. En effet, la plupart des enfants à l'estime de soi fragile, sont réellement mis à mal par la compétition, de plus cela ne fait que favoriser la comparaison, la dévalorisation ou la sur-valorisation (ce qui revient au même au fond !) de leurs compétences et qualités. La coopération favorise au contraire, la cohésion, l'entraide, la connaissance de soi comme de l'autre, de nos compétences et de nos complémentarités.

Retrouvez la suite de l'article de Laetitia Dumas CPC ASH, en cliquant ici

L'en-JEU Théâtral ...

Lorsqu'on m'a demandé d'écrire un article pour la newsletter ASH sur le jeu théâtral et les élèves à besoins particuliers, je me suis particulièrement souvenue de cette classe de CE1 dont 5 élèves étaient non lecteurs, et pour qui, en septembre, le théâtre était avant tout un spectacle de marionnettes, un spectacle de danse, un spectacle avec beaucoup de lumières, un endroit où l'on articule, un lieu où il faut écouter, des gens qui parlent fort, un spectacle de fin d'année, un endroit où l'on fait du sport, où on chante.... Bref, nous avions du chemin à parcourir ensemble pour valider ou invalider ces hypothèses de départ, un parcours artistique et culturel nous attendait.

Retrouvez la suite de l'article de Séverine Paget CPC Chalon 1, en cliquant ici

Un escape game... sur certains pièges qui nous échappent

À l'issue de deux séquences de français, l'une en lecture compréhensive, l'autre sur l'utilisation du dictionnaire, j'ai décidé de proposer à mes élèves d'ULIS collège une séance récapitulative sous la forme d'un escape game. Il s'agissait également d'amorcer une transition vers l'un des objectifs de la séquence suivante, à savoir mener une coopération efficace.

La ludification des apprentissages participe de la pédagogie du détour dont l'intérêt se révèle double : proposer une situation originale et stimulante d'une part, soumettre une tâche complexe d'autre part. Le recours au jeu en contexte scolaire, bien que présentant un caractère attractif au premier abord, doit éveiller la vigilance chez l'enseignant, a fortiori quand il a en charge des élèves en difficulté. En effet, de nombreuses recherches ont largement démontré les quiproquos qui s'installent dans l'esprit de ces derniers lorsque l'objectif d'apprentissage d'une activité n'a pas été explicitement défini : tandis que ceux-ci se cantonnent dans le "faire", leurs camarades plus connivents avec le système scolaire dépassent la tâche et réussissent les sauts cognitifs nécessaires à la compréhension des enjeux du savoir enseigné.

Ainsi, pour éviter que mes élèves demeurent enkystés à la surface de l'activité proposée, j'ai bien pris soin d'explicitement les objectifs visés avant de leur faire résoudre l'escape game que je leur avais concocté. Ils étaient au nombre de cinq :

- comprendre un texte à partir d'informations explicites ;
- comprendre un texte en faisant des inférences ;
- comprendre un texte en faisant appel à des connaissances personnelles ...

Retrouvez l'article intégral de Stéphane Clerc, professeur coordonnateur d'ULIS du collège Jacques Prévert de Chalon-sur-Saône

Zoom numérique : Genial.ly

Avec cet outil en ligne, vous pourrez créer des infographies, des images et des présentations interactives. Genially vous permet de superposer à ces documents des boutons cliquables qui permettent d'ouvrir des fenêtres « pop up » avec du texte et/ou une image, de rediriger vers un site web, de lire un fichier audio ou une vidéo. De nombreuses fonctionnalités comme l'ajout de textes, d'icônes, d'illustrations, d'images, de formes, de graphiques et de tableaux d'édition sont disponibles. Il est même possible de créer des cartes interactives, des mini-sites ou des Escape Game !

Aller sur le site Genial.ly pour créer d'incroyables histoires visuelles

Zoom littéraire

Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée par Marie Musset et Rémi Thibert

Jouer à l'école, est-ce bien raisonnable ? Bien souvent, le jeu se fait rare après l'école maternelle, pour ne surgir à nouveau que le dernier jour avant la sortie des classes... comme si ce n'était déjà plus l'école et que l'on pouvait donc s'amuser un peu. Et pourtant... De nombreux travaux de recherche éclairent la place spécifique et le rôle original du jeu dans le processus d'apprentissage ...

Lire le dossier de veille de l'IFÉ dans son intégralité