

LE MIEUX APPRENDRE :

Cette approche pédagogique vient d'un mouvement anglo-saxon qui s'est posé la question de savoir pourquoi certains mémorisent très vite.

« La suggestopédie » du bulgare Georgi Lozanov. Cela n'a pas pris en France.

L'approche pédagogique du mieux-apprendre s'appuie sur quelques principes clés :

- L'importance de l'**environnement d'apprentissage** (environnement physique, mental, émotionnel, social). Les émotions sont étroitement liées à la mémorisation. L'environnement d'apprentissage prend part pour au moins 50 % dans la réussite de l'élève.
- Nous apprenons tous différemment, nous avons tous **différents modes d'apprentissage**.
- Nous apprenons mieux quand nous avons « **le corps et l'esprit détendus** » → Détente corporelle et concentration d'esprit.
- L'importance du **mouvement**. Bouger pour apprendre (bouger, toucher).
- Le travail en **coopération** et non en compétition.
- Une meilleure **connaissance du cerveau** permet de mieux apprendre.
- Les **Arts** et la **Musique** sont deux vecteurs essentiels qui interviennent dans les apprentissages.
- Nous apprenons si nous avons **PLAISIR** à apprendre.
- La capacité d'apprentissage du cerveau est bien supérieure à ce que l'on considère comme normal. On a trop l'habitude de « brider » le cerveau.
- Apprendre met en œuvre **le développement de la personne**.

La notion de plaisir :

L'effort imposé doit être évité. On parle ici d'efforts-plaisirs. Aujourd'hui, on a créé la peur d'apprendre, on la déclenche alors qu'il faut redonner le goût d'apprendre. Il faut veiller à un environnement affectif qui ne mette jamais en cause la personnalité de l'enfant, un environnement dans lequel il se sente bien. Ne jamais se moquer. L'élève a besoin d'être en confiance pour s'épanouir.

Les images mentales :

Elles sont un outil très puissant que les enfants perdent de nos jours du fait qu'on leur apporte trop d'images. Il est nécessaire de réapprendre aux élèves à se créer des images mentales par des activités simples : leur demander de décrire leur maison, leur chambre, un lieu, une personne qui n'est pas présente, leur poser beaucoup de questions pour les amener à « voir » le plus de détails possible. Il faut aider chaque enfant à se créer sa propre structure mentale. Ne jamais imposer sa manière de faire.

- Donner les points d'ancrage nécessaires
- Faire produire un résumé par l'élève, et lui demander de l'apprendre.
- Un résumé, une leçon... préparés par l'enseignant ne sont pas cohérents avec la structure mentale de chaque enfant.
- Même une formule mathématique ou scientifique peut être mémorisée grâce à une histoire inventée que l'on se raconte.
- Il faut s'habituer à créer des images mentales. Il faut que ce soit « coloré », « exagéré

- ».
- Dessiner des mots
 - Réaliser des cartes heuristiques
 - Traduire des mots en gestes / Mettre en scène

Le topogramme logique, ou schéma heuristique, est un outil vraiment intéressant pour apprendre. Je l'ai redécouvert lors de la conférence pédagogique animée par Bruno HOURST sur les Intelligences Multiples, et je me le suis aussitôt réapproprié. J'ai ainsi réalisé un topogramme logique résumant les principes-clés du Mieux-Apprendre. [Topogramme du Mieux-apprendre](#)

Aussi appelé carte mentale, mind map, carte d'identité mentale, carte d'organisation d'idées, brain storming (remue méninges), schéma ou carte heuristique.

- Construire le topogramme logique avec des mots clés, uniquement des mots, pas de phrases.
- Utiliser des polices d'écriture différentes, des couleurs, des symboles.
- Ajouter des dessins, des illustrations car cela fait travailler une toute autre partie du cerveau. Le dessin est un outil, un attracteur puissant de la pensée
- Une leçon transcrite par l'élève sous forme de topogramme logique sera bien mieux mémorisée. (Mémoire photographique)
- Construire un topogramme est une démarche intelligente.

Les pauses :

Le temps réel de concentration pour un adulte est d'environ 10 à 12 minutes en moyenne. Après cela, d'autres pensées envahissent l'esprit. Ce temps de concentration étant inférieur chez l'enfant, il est donc nécessaire de faire de nombreuses coupures, toutes les 10 minutes, afin que l'attention ne retombe pas.

Attention !

Il ne s'agit pas de faire du "zapping", mais bien d'organiser des activités brèves, cohérentes entre elles, des changements, et c'est là que les intelligences multiples sont intéressantes : Elles permettent de varier les approches tout en restant dans le vif du sujet, et de toucher tour à tour chacun des élèves de la classe dans son intelligence forte.

Ces ruptures doivent être bien choisies, elles doivent permettre de libérer la créativité.

Un exemple simple et clair proposé par Bruno HOURST lors de la conférence pédagogique : Rien n'empêche les élèves ni leur enseignant, pendant une séance de mathématiques, de chanter les tables de multiplication, de les danser sur une chorégraphie créée ensemble... il existe aujourd'hui différentes versions sur des musiques modernes et entraînantes.

La détente concentrée :

Il s'agit de recentrer l'élève sur l'apprentissage, soit parce qu'il est trop énervé, trop apathique, ou qu'il ne parvient plus à se concentrer.

Yoga d'école :

Il se pratique assis, ou debout près de sa chaise.

A lire, " Des enfants qui réussissent " de Micheline FLAK - Editions DDB

Brain Gym :

Nos deux hémisphères cérébraux dirigeant les parties opposées du corps, si je dois toucher mon genou droit avec ma main gauche, alors je fais travailler simultanément les deux hémisphères de mon cerveau. Il s'agit donc de réaliser des mouvements croisés. Le cerveau ainsi stimulé est prêt à travailler plus efficacement.

A lire, " La gymnastique des neurones " de Carla HANNAFORD.

Comptage de la minute :

Yeux fermés, les élèves comptent dans leur tête jusque 60, au rythme qui leur semble être celui des secondes. Chronométrer. Leur demander de lever la main quand ils ont atteint 60, sans ouvrir les yeux. Leur donner le signal pour les ouvrir à la minute. Cet exercice permet une minute de silence et de réelle concentration (Le comptage est un outil réellement intéressant de la concentration, c'est encore plus vrai lorsque l'on doit compter à rebours !)

Étirements du corps :

Il est indispensable d'étirer régulièrement le corps car il a besoin de participer. Demander aux élèves de se lever, et raconter une histoire facile à mimer, compatible avec de grands mouvements d'étirements : " Le petit Paul se réveille... il ouvre la fenêtre en grand... il respire à fond l'air frais du matin... puis il court jusqu'à la cuisine..."

Laissez libre cours à votre imagination !

Les jeux cadres :

Ils permettent quant à eux de développer l'intelligence interpersonnelle et l'intelligence intrapersonnelle.



Le BINGO ! est un jeu cadre que j'utilise très régulièrement et dont les enfants raffolent ! Ce jeu-cadre peut être utilisé comme une activité visant à détendre les élèves dont la concentration diminue, le thème peut alors être libre (C'est là l'occasion de découvrir les centres d'intérêt ou les connaissances des élèves dans des domaines très variés...). Il peut également servir à recentrer les élèves sur le sujet de l'apprentissage (en cours de séance), ou encore à évaluer ce qu'ils ont compris et comment ils l'ont compris (en fin de séance). Le bingo permet à celui qui n'avait pas une réponse de l'entendre à nouveau.

Préparer un questionnaire (questions et réponses) selon le thème choisi.

Demander aux élèves de construire un quadrillage (4 colonnes 4 lignes) et de numéroter les cases de façon aléatoire de 1 à 16, dans l'angle de chaque case.

Annoncer le numéro d'une case (ordre aléatoire), poser la question.

Chaque élève note la réponse dans la case correspondante.

Donner la réponse à la question: l'élève qui a une réponse correcte l'entoure, celui qui a une réponse erronée fait une croix dans la case.

Celui qui a aligné 4 réponses entourées horizontalement, verticalement ou en diagonale dit " BINGO ! ".

On peut choisir d'arrêter le jeu au premier " BINGO ! ", de déterminer un nombre de " BINGO ! ", ou de jouer dans un temps donné... selon le thème ou l'objectif du jeu.

J'ai testé ce jeu avec une dictée de mots outils, ainsi qu'avec l'écriture chiffrée des nombres à 2 ou 3 chiffres... mes élèves en demandent encore ! Le plus fastidieux a été de leur faire construire le quadrillage... mais cela fait aussi partie du jeu !

Une potion magique :

La seule potion magique pour apprendre, c'est l'eau pure. Notre cerveau a besoin d'être hydraté, et l'eau pure ne déclenche pas le processus de la digestion: notre cerveau ainsi hydraté reste complètement disponible pour la tâche à accomplir.

Quelques ingrédients essentiels pour un bon apprentissage :

- Un environnement d'apprentissage favorable (physique, mental, émotionnel, social). Il prend part pour au moins 50 % dans la réussite de l'élève.
- Le PLAISIR d'apprendre "Corps et Esprit détendus", une détente corporelle et une concentration d'esprit
- Une meilleure connaissance du cerveau et de son fonctionnement
- Une potion magique: L'EAU PURE
- Un outil très puissant: les IMAGES MENTALES
- Être reconnu dans ses INTELLIGENCES FORTES parmi les 8 intelligences d'Howard Gardner
- Être reconnu dans son propre MODE D'APPRENTISSAGE: visuel, auditif, kinesthésique
- La COOPÉRATION et non la compétition
- La VALORISATION et l'ENCOURAGEMENT

LES INTELLIGENCES MULTIPLES :

Howard GARDNER, philosophe aux USA, alla contre l'idée de quotient intellectuel.

Il définit huit intelligences :

- L'intelligence verbale / linguistique
- L'intelligence musicale / rythmique
- L'intelligence corporelle / kinesthésique
- L'intelligence visuelle / spatiale
- L'intelligence logique / mathématique
- L'intelligence interpersonnelle
- L'intelligence intrapersonnelle
- L'intelligence naturaliste



Nous sommes bien tous intelligents, mais tous de manière très différente. Malheureusement, notre système scolaire ne reconnaît que l'intelligence verbale / linguistique et l'intelligence logique / mathématique... Le principe de calcul du fameux QI y reste très ancré.

Alors, qui est le plus intelligent ? Einstein ? Mozart ? Shakespeare ? Zidane ? ...?

Voyons voir, pour comparer, encore aurait-il fallu demander à Zidane de nous composer une belle symphonie... ou à Shakespeare de jouer au football...

Tout être humain possède toutes les intelligences à la naissance, et nombreux sont ceux qui peuvent développer tout au long de leur vie chaque intelligence jusqu'à un bon niveau de compétence. Il s'agit ici de la sollicitation d'une intelligence potentielle.

Si l'on pense n'avoir aucune compétence dans une des intelligences, il faut alors se poser les bonnes questions : De quoi ai-je peur ? Qu'est-ce qui me bloque ? (Émotions, vécu personnel...) Quelles sont les " fausses " excuses que j'avance pour ne pas " oser " ?...

Certains développent une intelligence forte de façon exceptionnelle, on devrait d'ailleurs parler de sensibilité, de capacité, de talent. Une intelligence forte très sollicitée, dans un environnement très favorable, peut devenir exceptionnelle.

On peut imaginer que l'intelligence musicale de Mozart n'aurait peut-être pas atteint un tel niveau si son père n'avait pas été lui-même musicien, s'il n'avait pas baigné dans la musique.

Pour qu'un talent se développe, il est nécessaire d'avoir eu l'occasion de l'exercer !

Il est donc nécessaire de proposer à nos élèves des activités faisant appel à des intelligences différentes, pour qu'ils trouvent celle qui est ou qui deviendra leur intelligence forte.

S'appuyer ensuite sur cette intelligence forte pour en développer d'autres !

On notera également :

- Chaque intelligence correspond à une zone d'activité bien localisée dans notre cerveau, d'où l'importance également de " la gymnastique des neurones " - cf C. Hannaford - (mouvements croisés qui stimulent les deux hémisphères cérébraux)
- A chaque intelligence correspond un système symbolique spécifique: langage, geste, notes de musique, taxonomie (classification)...

... alors évitons de n'utiliser que la parole si nous voulons comprendre et être compris.

Lire: [ACCORDER L'INTELLIGENCE AU PLURIEL](#)

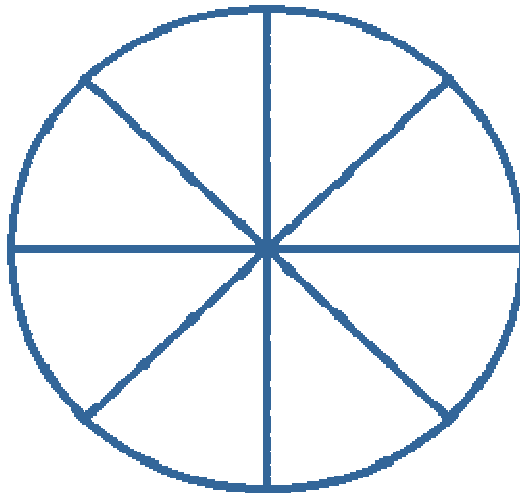
Pour en savoir plus sur les différents types d'intelligence selon Howard Gardner, cliquez [ICI](#) (Inspection académique du Val de Marne)

LES INTELLIGENCES MULTIPLES A L'ECOLE :

Carte mentale de [l'apprentissage au regard des intelligences multiples](#), réalisée avec le logiciel de Mind mapping en ligne MINDOMO.

La galette

On pourra par exemple présenter aux élèves un schéma en galette, avec huit parts



Sur chaque part de galette est caractérisée une des 8 intelligences (dessin, symboles), il ne faut pas donner les noms des intelligences aux élèves. Présenter aux élèves les huit intelligences. Bien leur expliquer, faire le tour des 8 intelligences pour qu'ils se les approprient, puis leur poser toute une série de questions.

Par exemple :

- Qui aime danser ?
- Qui aime chanter ?
- Qui aime être seul ?
- Qui aime parler ?
- Qui aime parler devant les autres ?
- ... ?

Leur demander de lever la main. Repérer les intelligences fortes de chacun, et permettre ainsi aux élèves de repérer leur intelligence forte. Verbaliser.
Citer une célébrité qui représente cette intelligence.

Pour s'approprier la théorie des intelligences multiples, il est possible de réaliser un tableau à double entrée et de le compléter à l'aide de croix (à utiliser par l'enseignant mais aussi par l'enfant) :

Intelligence								
Activité	1	2	3	4	5	6	7	8
...								
...								
...								
...								

A quelle(s) intelligence(s) cette activité fait-elle appel ?

On parle d'intelligence, mais on pourrait aussi bien utiliser les mots capacité, talent, sensibilité.

Les personnages de la Trousse Multibrios (Septembre Editeur)

A l'école, huit personnages créés par André MERCIER peuvent accompagner chacun dans la découverte des intelligences multiples.

Ce sont les personnages de la " Trousse [MULTIBRIOS](#) ", chez [Septembre Editeur](#).

[MULTIBRIOS.pdf](#)



[Chantez avec les Multibrios !](#)

Les Multibrios sur YouTube :

A quel personnage ressembles-tu ?

Description des personnages [Afficher](#)

Les intelligences multiples en [AFFICHES](#)

Voici les affiches que j'ai réalisées pour la classe.

Chaque intelligence est caractérisée par :

- un pictogramme
- un personnage célèbre (images www.google.fr)
- un personnage illustré (Les Multibrios - André MERCIER - Septembre Éditeur).

Sophie HOVINGTON est enseignante en classe préscolaire (Commission scolaire des Hautes-Rivières). Les Multibrios accompagnent les élèves de sa classe dans leurs trouvailles et leurs jeux avec les Intelligences Multiples. Lors d'une journée pédagogique en 2006, elle propose diverses exploitations de la Trousse Multibrios et des idées pour mieux comprendre et vivre les Intelligences Multiples au quotidien.

Se familiariser avec les Intelligences Multiples :

Coffre aux trésors ou boîte :

Apporter une série d'objets pouvant facilement être associés à un type d'intelligence et faire l'exercice de les associer.

Inventer une histoire :

Créer une histoire et des personnages pour chaque intelligence (ex : des animaux ou métiers) et grâce à l'histoire, mettre en scène les différentes habiletés de chacune des intelligences.

Créer un portfolio personnel :

L'enfant est appelé à la maison à créer une boîte qui le représente sur laquelle il colle des images qui parlent de lui. Il met dans la boîte des objets qu'il aime. On présente chaque jour la boîte d'un ami et on tente en retour de pointer avec les enfants quelles sont les intelligences dominantes de l'enfant.

Faire un test sur les Intelligences Multiples avec un adulte :

On peut inviter l'enfant à répondre à une série de questions sur ce qu'il aime ou non dans la vie et créer son profil puis celui de la classe.

Mini-pièce de théâtre :

Pour présenter les Intelligences Multiples, inventer des petites mises en scène qui dévoilent un type d'intelligence.

Devinettes :

L'enseignant présente l'image d'un personnage, plusieurs indices sur ce personnage représentent des manifestations d'une intelligence. Il questionne les enfants sur l'intelligence de ce personnage. Il attire l'attention des enfants sur des détails, pour leur donner des indices sur l'intelligence. Le même exercice peut-être fait avec les noms des intelligences.

Sac à intelligence :

L'enseignant met dans un sac des images de toutes sortes de manifestations des intelligences. Il invite les élèves à piocher et créer des ensembles selon des caractéristiques communes, puis à justifier leurs choix.

Une journée par intelligence...

Afin de permettre à chaque enfant de bien comprendre les caractéristiques de chacune des huit intelligences, il est intéressant de prendre le temps de vivre différentes activités au cours d'une même journée sur chaque intelligence. Lors de ces journées, nous pouvons même changer nos noms et ceux des enfants en fonction de l'intelligence travaillée. Exemple : Sophie Fleurie lors de la journée sur l'intelligence naturaliste.

Commencer chacune des huit journées avec l'épisode de chacun des personnages dans l'histoire : [Panique sous le Chapiteau](#), éditions septembre.

Quelques idées proposées par Sophie HOVINGTON :

Imagio : intelligence visuo-spatiale

- Prendre une série d'images ou photos coupées en deux, les mélanger, tenter de retrouver les paires le plus rapidement possible.
- Montrer une partie d'une image et demander à l'élève de trouver l'image cachée (jeu de la photo-mystère)
- Déguiser un élève, inviter les autres à bien l'observer. Ensuite, demander à l'élève d'aller changer quelque chose de son déguisement dans le couloir. Ses camarades devront deviner ce qui a changé.

Mot-à-Mot : intelligence verbo-linguistique

- Dire un début de phrase et demander aux élèves de compléter.
- Associer les noms aux amis de la classe. Mettre tous les noms au milieu. Un élève pioche et tente de deviner à qui appartient le nom. L'enseignant donne des indices (Jeu de coopération).
- Avoir des images ou objets et leurs initiales. Inviter les élèves à faire les bonnes associations (Abécédaire en 3D)

Clé-de-Sol : intelligence musicale rythmique

- Proposer des tables d'exploration avec différents instruments de musique.
- Jouer à l'instrument caché. Produire un son à l'aide d'un instrument et demander aux élèves de deviner de quel instrument il s'agit (Proposer un choix parmi plusieurs instruments)
- Faire écouter une chanson connue. Arrêter la musique, demander aux élèves de poursuivre la chanson.

Cœur-en-Soi : intelligence intrapersonnelle

- L'enseignant présente aux élèves son propre coffre à trésors.
- Nommer ce que l'on aime. Préparer des petites cartes représentant un sport, de la nourriture, un animal, des éléments de la nature, une saison, un jeu... et un dé. Les élèves, tour à tour, roulent le dé et prennent une carte. En respectant le nombre indiqué par le dé et la carte choisie, ils doivent nommer ce qu'ils aiment.
- Accorder un temps pour écrire son journal intime.

Brind'nature : intelligence naturaliste

- Chasse aux objets recyclés. Cacher différents objets que l'on peut recycler. Il s'agit de les trouver et de les classer selon des catégories : papier, aluminium, carton... ou tri de déchets (poubelle ordinaire ou tri sélectif)
- Partir avec des loupes observer la nature et récolter différents objets de la nature. S'amuser avec ces éléments de la nature à faire de l'impression.
- Proposer un temps de détente dehors avec de la musique (chants d'animaux)
- Faire une expérience scientifique qui permette de découvrir des phénomènes de la nature (Exemple : la branche du céleri qui boit l'eau colorée)

Agilo : intelligence kinesthésique

- Commencer la journée avec des exercices à la manière des histoires dont vous êtes le héros.
- Faire vivre une aventure en mouvement à vos élèves, racontée par vous ou un autre élève et mimée par tous.
- Faire un parcours (course d'obstacles) en salle ou à l'extérieur.
- Faire pratiquer quelques exercices de Yoga.
- Course du plus long serpent. Coller et découper le plus de bandes en équipe et les joindre pour faire le plus long serpent.

Boute-en-Train : intelligence interpersonnelle

- Piocher un objet et trouver l'autre ami qui a le même objet (on peut se servir d'un jeu de jumeaux). Cet ami sera mon ami qui toute la journée sera prêt de moi et me rendra service tout au long de la journée et vice versa.
- Expliquer aux élèves que vous êtes tous prisonniers sur une île et qu'il faut trouver un moyen tous ensemble de survivre, ils peuvent prendre tout ce qu'ils veulent dans la classe.
- Dessin à deux. Les élèves sont deux par deux. Chacun leur tour, ils dessinent sur la même feuille, l'arrêt de la musique détermine à qui le tour. Quand on a changé 5 fois, on invite les élèves à créer une histoire à partir du dessin créé.

Calculine : intelligence logicomathématique

- Commencer la journée avec de petits problèmes simples avec manipulations.
- Faire des séries en ordre avec des jeux de cartes.
- S'amuser à mesurer et peser des objets de la classe et faire des comparaisons.
- Un ami pointe un chiffre, l'ami qui a ce chiffre là entre les mains doit se lever. Une autre variante c'est que l'ami pointe deux chiffres et le premier à venir mettre la carte

chiffre sur la carte pointée gagne.

A la fin de chacune des huit journées, prendre le temps de faire un retour sur les apprentissages faits avec les élèves à l'aide d'une carte réseau pour pouvoir vérifier ce qui reste comme connaissances relatives aux intelligences multiples.

LES INTELLIGENCES MULTIPLES ET LA PEDAGOGIE DIFFERENCIEE

Ces deux approches ont des points communs :

- S'adapter à la manière de faire de l'élève
- Varier les approches
- Penser différentes façons possibles de présenter un même contenu
- Permettre à tous les élèves d'atteindre des objectifs de valeur égale, par des voies très différentes.

... et des différences :

- La pédagogie différenciée s'intéresse au déficit
- Les intelligences multiples s'intéressent aux forces
- La pédagogie différenciée regroupe les élèves par difficulté
- Les intelligences multiples regroupent des intelligences fortes et complémentaires

Puisque tous les élèves ont des intelligences différentes, pour toucher tous les élèves il faut varier les approches, leur offrir un bouquet d'intelligences. On peut varier les approches sur un même sujet, mais ce n'est pas faisable pour tout. On peut faire appel aux huit intelligences sur la journée, pour qu'à un moment ou à un autre chaque élève soit touché dans son intelligence propre. On peut aussi, pour un objectif disciplinaire, bâtir huit ateliers faisant chacun appel à une des huit intelligences, et faire passer chaque élève à chaque atelier. Il est nécessaire pour l'enseignant comme pour l'élève de connaître ses intelligences fortes et ses intelligences faibles, d'avoir une bonne connaissance de son bouquet d'intelligences, de travailler en co-élaboration, en collaboration, pour s'enrichir des intelligences des autres. Il est préférable de regrouper des personnes qui ont des intelligences fortes complémentaires. C'est valable pour les enseignants qui travaillent ensemble et pour les regroupements d'élèves (au lieu de les regrouper par difficultés).

Bruno Hourst travaille actuellement avec des enseignants sur une méthode pédagogique pour le cycle 3 : chaque séquence est présentée de 8 manières différentes, chaque sujet est présenté sous forme de topogramme logique.

- S'intéresser d'abord à l'intelligence forte de l'élève pour s'y appuyer
- Importance qu'il soit reconnu dans son intelligence pour se construire
- Le valoriser, l'encourager

Comment reconnaître les intelligences multiples fortes et faibles chez l'élève ?

- Observer hors contexte classe (domicile, sortie scolaire...)
- Solliciter, amener à faire prendre conscience

- Affiner le regard, ajuster, ne pas hésiter à rencontrer la famille, expliquer les intelligences multiples aux parents, ne jamais « étiqueter » Ce sont bien souvent les comportements « dérangeants » des élèves qui révèlent le mieux, qui sont les meilleurs indicateurs de leur intelligence forte.

Pour en savoir plus sur l'exploitation de l'observation, lire le livre de Bruno HOURST chez HACHETTE, visiter le site www.mieux-apprendre.com .

Au moment d'évaluer... comment faire ? Rester logique, et évaluer selon les intelligences multiples. C'est difficile, mais il faut rester cohérent avec ce que l'on fait.

La clôture d'un cours est un moment très intéressant.

- Se quitter dans une relation humaine riche.
- Donner l'envie de revenir.
- Savoir si l'élève a bien compris. Parmi les jeux cadres, le bingo est très intéressant en fin de cours : sous forme très ludique, ce test de connaissances permet à celui qui n'a pas une réponse de la réentendre à la fin du cours.

Comment introduire les intelligences multiples dans son enseignement ? ·

- Découvrir la théorie des intelligences multiples ·
- Mieux se connaître en tant qu'enseignant ·
- « Infuser » progressivement les intelligences multiples dans ses cours ·
- Travailler en équipe - Former une équipe cohérente avec les intelligences multiples ·
- Chanter, mimer, danser !

Aider l'élève à mieux apprendre en s'appuyant sur son intelligence forte :

[Questionnaire](#) pour définir les intelligences fortes des élèves

Comment l'élève apprend, selon son intelligence forte [Afficher](#)

Comportements observables et activités selon les huit intelligences :

Un tableau bien clair [ICI](#)

Profil et points d'appui au regard des Intelligences multiples :

Pour reporter les points forts d'un élève dans chacune des huit intelligences, j'utilise cet [organigramme](#).

Ainsi peut-on vérifier que cet élève va pouvoir entrer dans l'apprentissage qui lui est proposé, en confrontant son organigramme avec les activités prévues :

Quelles activités vont faire appel à son intelligence forte?

Quelles activités vont faire appel à un point d'appui dans une intelligence plus faible chez cet élève?

Si la confrontation de cet organigramme avec la préparation de séquence révèle qu'aucune activité prévue ne va faire appel à un point fort de l'élève, un réajustement sera nécessaire.

Un petit aide - mémoire pour s'entraîner à préparer ses séquences en veillant à faire appel à

chacune des intelligences :

[Topogramme d'une situation d'apprentissage au regard des intelligences multiples](#) (Carte Mindomo)

Une difficulté d'apprentissage : sous la lentille du modèle des Intelligences Multiples
Voici le lien vers un article paru dans la revue " Education et francophonie ", de l'ACELF, Association Canadienne d'Education de Langue Française.

Bonne lecture de cet article de Raymond LEBLANC, Faculté d'éducation, Université d'Ottawa.

[Lire](#)


Liens vers les articles du Blog Idées ASH :


- [Les personnages Multibrios](#)
- [Le plaisir d'apprendre](#)
- [Intelligences multiples et mindmapping](#)
- [L'intelligence émotionnelle](#)

Liens :

- Présentation des Intelligences multiples sur le site de Bruno HOURST [Mieux-apprendre](#)
- Le site de [Sonia FOURNIER](#)

Les intelligences multiples



Intelligences	Définition ²⁹	Comportements de l'enfant ²⁹	Activités possibles ³⁰
 Linguistique (Habile avec les mots)	Les personnes qui possèdent cette intelligence ont de la facilité à produire le langage. Elles sont sensibles aux nuances, à l'ordre et au rythme des mots et à l'humour. On retrouve parmi elles les écrivains, les poètes et les avocats. Les enfants qui	☺ apprend facilement les comptines et les paroles de chansons par coeur ☺ aime parler ☺ aime les livres (raconter ou se faire raconter des histoires) ☺ aime les audiocassettes ☺ aime les jeux de mots, les vire-langue, les rimes, le son des mots ☺ a un vocabulaire développé ☺ est curieux de savoir ce qu'il y a d'écrit sur les	✓ les histoires lues ou racontées ✓ les comptines ✓ les devinettes ✓ les jeux verbaux ✓ les expressions orales ✓ les livres

	possèdent cette intelligence apprennent facilement une langue, ils écrivent beaucoup de notes à tout le monde, ils aiment les jeux de mots et les histoires drôles.	affiche ☺ rapporte des histoires et des conversations qu'il a entendues	✓ les échanges ✓ les causeries
 <p>Logique-mathématique (Habile avec la logique)</p>	<p>Ces personnes démontrent des aptitudes à utiliser efficacement les nombres et à bien raisonner. Cette intelligence fait appel à la sensibilité aux modèles et aux relations logiques, aux affirmations, aux propositions, etc. Parmi ces personnes, on retrouve les mathématiciens, les scientifiques et les philosophes.</p> <p>Les enfants qui possèdent cette intelligence aiment les chiffres et la science. En vieillissant, certains absorbent les statistiques de hockey et aiment en analyser toutes les composantes. Quand on fait face à un problème et qu'on identifie toutes les étapes pour le résoudre, on utilise l'intelligence logique-mathématique.</p>	<p>☺ aime compter toutes sortes de choses ou les mettre en catégories</p> <p>☺ aime jouer à des jeux qui impliquent le raisonnement logique</p> <p>☺ aime savoir comment les choses fonctionnent (il fait des expériences de cause et d'effet, du genre : « Qu'est-ce qui arriverait si... »)</p> <p>☺ croit que tout a une explication logique (il demande souvent : « Pourquoi ? »)</p> <p>☺ aime les livres de sciences ou de nature</p> <p>☺ aime trouver l'erreur dans ce qui se passe autour de lui (« Ça ne marche pas parce que tu as oublié de... »)</p> <p>☺ semble plus confortable quand les choses ont été évaluées, identifiées, cataloguées ou mesurées d'une façon quelconque</p>	<p>✓ les numéros</p> <p>✓ les problèmes à résoudre</p> <p>✓ les sériations</p> <p>✓ les séquences</p> <p>✓ les jeux de motifs</p> <p>✓ les problèmes de logique</p> <p>✓ les casse-tête</p>

Les intelligences multiples


(suite)


Intelligences	Définition	Comportements de l'enfant	Activités possibles
---------------	------------	---------------------------	---------------------

 <p>Musicale (Habile en musique)</p>	<p>Ces personnes sont sensibles au timbre, au rythme, aux sons d'une mélodie et éprouvent un sentiment émotif en écoutant une musique. On retrouve dans cette catégorie les compositeurs, les instrumentistes et les chanteurs.</p> <p>Les enfants qui aiment les chants des oiseaux, la musique... Ceux qui tambourinent sur les marmites ou sur leur pupitre ont cette intelligence bien développée.</p>	<p>☺ chante bien ☺ apprend vite une chanson ☺ aime écouter de la musique ☺ aime faire de la musique avec des instruments ☺ a un bon sens du rythme ☺ fredonne souvent ou fait de petits rythmes avec ses doigts en travaillant ☺ imite différents sons non verbaux (animaux, bruits de machines) ☺ connaît beaucoup de chansons</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ les séquences rythmiques ✓ les sons et tons musicaux ✓ les chansons ✓ la création de musique ✓ l'écoute des sons dans l'environnement ✓ les instruments de musique
 <p>Visuelle-spatiale (Habile avec les images)</p>	<p>Ces personnes possèdent l'habileté de créer des représentations visuelles ou spatiales, mentalement ou concrètement. Les architectes, les artistes, les ingénieurs, les sculpteurs et les chirurgiens possèdent cette habileté.</p> <p>Les enfants démontrent cette tendance quand ils regardent en premier les graphiques, les images, quand ils aiment mettre leurs idées en toile d'araignée, quand ils remplissent des pages de dessins compliqués et quand ils bâtissent des ponts ou des maisons avec des cubes.</p>	<p>☺ est sensible aux couleurs ☺ va souvent dire « Regarde ça ! » en faisant remarquer quelque chose qui l'a frappé particulièrement ☺ décrit souvent les choses d'une façon très imagée. P. ex : « Il était gros comme une maison ! » ☺ aime faire des casse-tête ☺ a des rêves très vivants ☺ aime démonter des choses et les remettre ensemble ☺ aime faire des châteaux de sable ou des structures avec des cubes ou des Legos ☺ aime dessiner, griffonner ou faire de la peinture ☺ a un bon sens de l'orientation (se retrouve facilement dans son environnement) ☺ remarque la forme des choses ☺ aime avoir beaucoup d'images dans un livre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ les jeux d'imitation, d'imagination ✓ les constructions avec les cubes ✓ les dessins ✓ le modelage ✓ la peinture ✓ les marionnettes ✓ les labyrinthes ✓ les activités d'éveil visuel

Les intelligences multiples


(suite)

Intelligences	Définition	Comportements de l'enfant	Activités possibles
 <p data-bbox="280 752 352 1171">Corporelle-kinesthésique (Habile avec son corps)</p>	<p data-bbox="448 331 775 689">Ces personnes utilisent leur corps pour résoudre des problèmes et pour créer des produits ou transmettre des idées. Ce sont les athlètes, les danseurs, les chorégraphes et les personnes qui font de l'artisanat.</p> <p data-bbox="448 734 775 1093">Ces enfants aiment les classes d'éducation physique. Ils préfèrent faire des modèles plutôt que d'écrire des rapports. Ce sont eux qui « font voler des avions » et lancent des boules de papier dans la poubelle avec grande précision.</p>	<p data-bbox="791 331 1185 1317">☺ a marché jeune ☺ est attiré par les sports et les activités physiques ☺ ne reste pas assis longtemps ☺ aime la danse et le mouvement créatif J☺ aime travailler avec ses mains à des activités concrètes (modelage, charpenterie, bricolage, peinture à doigts) ☺ aime être dehors ☺ a besoin de bouger pour penser ☺ utilise ses mains et son corps quand il parle ☺ a besoin de toucher pour apprendre ☺ aime prendre des risques physiques (il aimerait les montagnes russes dans un parc d'amusement) ☺ a une bonne coordination ☺ veut tout de suite essayer quelque chose plutôt que de le voir ou d'en entendre parler</p>	<ul data-bbox="1201 331 1396 1093" style="list-style-type: none">✓ la danse✓ les jeux de rôle✓ le mime✓ les jeux de compétition et de coopération✓ les activités pratiques de tous les genres✓ les travaux manuels✓ la cuisine, le jardinage, etc.✓ les exercices de relaxation physique✓ les expressions corporelles✓ les sports

 <p style="text-align: center;">Visuelle-spatiale (Habile avec les images)</p>	<p>Ces personnes démontrent une habileté pour connaître et pour comprendre les autres, leurs motivations, leurs intentions et leurs buts. Elles peuvent travailler avec les gens et le font avec grand succès.</p> <p>L'intelligence interpersonnelle est un des facteurs décisifs pour la réussite au travail. Beaucoup de parents, d'éducateurs, de politiciens et de psychologues possèdent cette intelligence. Les enfants qui aiment travailler en groupe, qui remarquent les besoins et les émotions des autres possèdent cette intelligence.</p>	<p>☺ se fait facilement des amis ☺ est sensible aux émotions des autres ☺ veut intervenir quand il sent des situations de conflit ou de malaise ☺ aime faire les activités en groupe ☺ cherche tout de suite l'aide de quelqu'un plutôt que d'essayer de résoudre le problème seul ☺ choisit et initie des jeux qui nécessitent au moins une autre personne ☺ aime enseigner ce qu'il sait aux autres ☺ a des qualités de leader ☺ semble vite à l'aise dans un groupe</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ de partage ✓ de coopération ✓ d'aide aux autres ✓ de participation à la vie de groupe ✓ de sympathie envers les autres ✓ de médiation de conflits ✓ les jeux de société
--	---	--	---

Les intelligences multiples

(suite)

Intelligences	Définition	Comportements de l'enfant	Activités possibles
 <p style="text-align: center;">Intrapersonnelle (Habile avec soi)</p>	<p>Ces personnes possèdent une bonne connaissance d'eux-mêmes. Elles se comprennent et comprennent leurs propres émotions, leurs buts et leurs attentes.</p> <p>Chez les enfants, cette intelligence peut être évaluée en estimant comment ils utilisent leurs forces, connaissent leurs faiblesses ainsi que par les décisions qu'ils prennent et les choix</p>	<p>☺ est souvent seul et semble contemplatif ☺ a des opinions précises qui diffèrent souvent de ce que les autres pensent ☺ a un passe-temps ou un intérêt particulier ☺ semble être assez sûr de ce qu'il veut dans la vie ☺ semble connaître ses forces et ses faiblesses ☺ préfère des activités solitaires ☺ a une volonté forte et tient à être indépendant ☺ a des projets qu'il aime</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ faire des choix ✓ partager et contrôler ses goûts, ses émotions, ses sentiments ✓ devenir plus responsable ✓ se parler de façon positive ✓ faire une minute de réflexion ✓ des activités d'estime de soi

	qu'ils font.	initier	✓ trouver tous les jours de nouvelles qualités qu'ils possèdent
--	--------------	---------	---

L'évolution graphique de l'enfant³¹

Le domaine des arts constitue un moyen privilégié pour comprendre l'autre, pour éprouver du plaisir en découvrant différents modes d'expression, de création et de communication, ainsi que des valeurs culturelles et sociales.



On retrouve cinq stades dans l'évolution graphique de l'enfant. Pour les besoins de ce programme, le quatrième stade (post-schématique, de 10 à 12 ans) et le cinquième stade (pseudo-réalisme, adolescence) ne seront pas expliqués.

STADE 1 : Le stade du gribouillis (à partir de 1 an)

Les premiers essais graphiques de l'enfant sont de simples gestes. Puis, ses mouvements incertains et confus deviennent progressivement souples et rythmés. Un peu plus tard, apparaissent des signes qui sont des tentatives de figuration. L'enfant complète ses graphismes par la parole, établissant ainsi une première relation entre la pensée et le geste.

Le stade du gribouillis est très formateur pour l'enfant du côté de la motricité fine et de la pré-écriture. À ce stade, l'éducatrice ou l'éducateur est là pour donner des moyens et un environnement pour aider l'enfant à évoluer.

Les formes du stade du gribouillis

Les pré-diagrammes (pré-formes) :

L'ensemble des marques que fait l'enfant lui suggère la forme. Il ou elle délimite ses gribouillis en traçant une ligne de contour. Cette capacité de voir un tout est inné, tandis que voir ses parties exige des acquis.

Les diagrammes (les formes) :

Les gribouillis de l'enfant sont plutôt carrés, ovales, triangulaires. Il ou elle découvre les premières formes : cercle, rectangle, ovale, triangle, croix grecque et croix diagonale.

Les combinés (associations de formes deux par deux) :

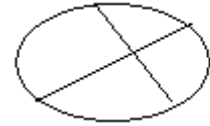
L'enfant a acquis un certain contrôle en dessinant des formes et commence à les associer deux par deux. Il existe plusieurs possibilités d'associations. Cependant, certaines associations sont préférées à d'autres par les enfants, tandis que d'autres ne sont que rarement ou jamais utilisées.

Les agrégats (associations de formes : trois et plus) :

Le nombre d'associations à cette étape-ci est illimité. Il est possible de reconnaître le dessin d'un enfant parmi d'autres. De plus, l'enfant rendu à cette étape tente d'équilibrer ses compositions en partant du haut et du bas, de la gauche et de la droite de sa feuille.

Les mandalas :

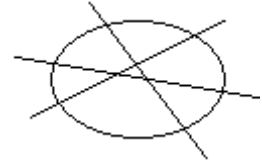
« Mandala » veut dire cercle. Cette forme apparaît spontanément dans les dessins des enfants. Il s'agit d'une organisation concentrique de formes combinées. Exemple : un cercle divisé en 4 par une croix ou des diagonales.



Arrivé à ce stade, l'enfant organise ses associations de formes dans l'espace de sa feuille, à partir d'un centre. Le mandala lui inspire la forme soleil et la forme humaine par la suite.

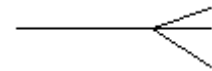
Le soleil :

Le mandala devient un stimulus visuel. L'enfant perçoit la forme soleil dans la forme mandaloïde. Elle n'est pas la représentation figurative du soleil, le soleil apparaissant après la forme humaine. Elle est le résultat de l'association de trois ou quatre diagrammes avec des lignes qui traversent le périmètre.



Le radial ou la forme rayonnée :

Le radial est fait de lignes qui irradient à partir d'un centre ou d'une petite surface. L'enfant dispose spontanément ces lignes d'une façon équilibrée dans l'espace. Cette forme suggère l'emplacement des membres lorsqu'il ou elle dessine la forme d'un personnage. Elle est le signe que l'équilibre est inné chez l'être humain.



STADE 2 : Le stade pré-schématique (à partir de 4 ans)

Dans la mesure où ses connaissances augmentent, l'enfant invente des symboles plus nombreux et plus complexes. Alors qu'il ou elle découvre une relation entre les signes employés et la réalité des choses, il ou elle modifie son graphisme afin de l'accorder aux sensations nouvelles qu'il ou elle éprouve.

STADE 3 : Le stade schématique (5-6 ans)

Arrivé à ce stade, l'enfant a pris conscience de l'équilibre et de la position relative des choses qui l'entourent. Elle représente ces conceptions nouvelles par une ligne de base sur laquelle elle pose les éléments debout et à la suite les uns des autres. Cette ligne de base peut être dessinée, représentée par le bas de la feuille ou par un alignement d'éléments. C'est aussi l'apparition de différents concepts.

L'étagement :

Si les éléments dessinés sont nombreux, l'enfant superpose les lignes de base. Exemple : pour continuer son histoire, elle ajoute une ligne de base où elle peut continuer son dessin.

Le rabattement :

Représentation d'une scène en multipliant les lignes de base dans tous les sens. Exemple : des gens assis autour d'une table avec les corps qui suivent le contour de la table.

Le relèvement :

Relever des éléments. Exemple : une table dessinée vue d'en haut.

La transparence (Rayon X) :

L'enfant dessine ce qu'elle connaît des choses, ce qu'elle en a retenu. Elle figure l'intérieur des objets. Exemple : l'enfant dessine une maison dont on voit l'intérieur.

Le développement :

Elle étale sur un seul plan continu des faces solides. Exemple : l'enfant dessine le devant et les côtés d'une maison sur un même plan, suivant la ligne de base.

Le tableau épisodique :

Plusieurs scènes, dont l'action a occupé une journée, sont réunies sur une même feuille

Les concepts graphiques

Pour différencier chacun des stades, nous observons les concepts graphiques utilisés dans le dessin. Nous observons donc le personnage, l'espace et la couleur. Voici un tableau résumé qui vous présente ces concepts à chacun des stades de l'évolution graphique de l'enfant.


Les stades	Le personnage	L'espace	La couleur
Gribouillis	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Lignes brèves, simples et sinueuses, incontrôlées. ☺ Lignes contrôlées, plus continues. ☺ Lignes multiples avec différentes directions et disposées en fonction de la surface de la feuille (centre, coins, haut, bas). ☺ Délimitation par une ligne de contour. ☺ Apparition de formes. ☺ Association de plusieurs formes, deux, trois et plus. ☺ Apparition de la forme soleil. 	☺ Aucune représentation.	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Choix émotif. ☺ Changement de couleur pour représenter une nouvelle expérience émotionnelle.


Les concepts graphiques (suite)

Les stades	Le personnage	L'espace	La couleur
Pré-schématique	☺ Le corps peut être représenté par un cercle, un carré, un triangle, un rectangle. ☺ Les membres par des lignes longitudinales simples ou doubles.	☺ Énumération de formes dans un espace sans loi. Les êtres et les objets semblent flotter dans l'espace. ☺ Pas de relations établies entre les êtres et les objets dans l'espace. « Là, il y a un camion, là, une maison ». ☺ Premières	☺ Choix émotif : c'est la couleur la plus près de lui ou celle qu'il aime. ☺ Aucune relation avec la couleur réelle des êtres et des objets. ☺ N'utilise pas toujours la même couleur pour le même objet.

		relations établies affectives avec son environnement. « Moi et mon chat. Moi et maman. »	
Schématique	<p>☺ La répétition des mêmes associations de formes géométriques (le personnage sera fait de carrés, de triangles ou de rectangles). ☺ Exagération des parties importantes (tête ou membres) ☺ Oubli d'autres membres. ☺ Changements de symboles (le bras ne sera plus fait d'une ligne mais de deux).</p>	<p>☺ Multiplication de la ligne de base. ☺ Répartition des êtres et des objets les uns à côté des autres. ☺ Apparition des différents concepts (étagement, rabattement, etc.)</p>	<p>☺ Répétition des mêmes couleurs pour les mêmes formes. ☺ Changements de couleur pour représenter une nouvelle expérience émotionnelle.</p>

Les intelligences multiples



Intelligences	Définition ²⁹	Comportements de l'enfant ²⁹	Activités possibles ³⁰
 <p>Linguistique (Habileté avec les mots)</p>	<p>Les personnes qui possèdent cette intelligence ont de la facilité à produire le langage. Elles sont sensibles aux nuances, à l'ordre et au rythme des mots et à l'humour. On retrouve parmi elles les écrivains, les poètes et les avocats.</p> <p>Les enfants qui possèdent cette intelligence apprennent facilement une langue, ils écrivent beaucoup de notes à tout le monde, ils</p>	<p>☺ apprend facilement les comptines et les paroles de chansons par cœur ☺ aime parler ☺ aime les livres (raconter ou se faire raconter des histoires) ☺ aime les audiocassettes ☺ aime les jeux de mots, les vire-langue, les rimes, le son des mots ☺ a un vocabulaire développé ☺ est curieux de savoir ce qu'il y a d'écrit sur les affiches ☺ rapporte des histoires et des conversations qu'il a entendues</p>	<p>✓ les histoires lues ou racontées ✓ les comptines ✓ les devinettes ✓ les jeux verbaux ✓ les expressions orales ✓ les livres ✓ les échanges ✓ les causeries</p>

	aiment les jeux de mots et les histoires drôles.		
 <p style="text-align: center;">Logique-mathématique (Habile avec la logique)</p>	<p>Ces personnes démontrent des aptitudes à utiliser efficacement les nombres et à bien raisonner. Cette intelligence fait appel à la sensibilité aux modèles et aux relations logiques, aux affirmations, aux propositions, etc. Parmi ces personnes, on retrouve les mathématiciens, les scientifiques et les philosophes.</p> <p>Les enfants qui possèdent cette intelligence aiment les chiffres et la science. En vieillissant, certains absorbent les statistiques de hockey et aiment en analyser toutes les composantes. Quand on fait face à un problème et qu'on identifie toutes les étapes pour le résoudre, on utilise l'intelligence logique-mathématique.</p>	<p>☺ aime compter toutes sortes de choses ou les mettre en catégories</p> <p>☺ aime jouer à des jeux qui impliquent le raisonnement logique</p> <p>☺ aime savoir comment les choses fonctionnent (il fait des expériences de cause et d'effet, du genre : « Qu'est-ce qui arriverait si... »)</p> <p>☺ croit que tout a une explication logique (il demande souvent : « Pourquoi ? »)</p> <p>☺ aime les livres de sciences ou de nature</p> <p>☺ aime trouver l'erreur dans ce qui se passe autour de lui (« Ça ne marche pas parce que tu as oublié de... »)</p> <p>☺ semble plus confortable quand les choses ont été évaluées, identifiées, cataloguées ou mesurées d'une façon quelconque</p>	<p>✓ les numéros</p> <p>✓ les problèmes à résoudre</p> <p>✓ les sériations</p> <p>✓ les séquences</p> <p>✓ les jeux de motifs</p> <p>✓ les problèmes de logique</p> <p>✓ les casse-tête</p>

Les intelligences multiples


(suite)


Intelligences	Définition	Comportements de l'enfant	Activités possibles
---------------	------------	---------------------------	---------------------

 <p>Musicale (Habile en musique)</p>	<p>Ces personnes sont sensibles au timbre, au rythme, aux sons d'une mélodie et éprouvent un sentiment émotif en écoutant une musique. On retrouve dans cette catégorie les compositeurs, les instrumentistes et les chanteurs.</p> <p>Les enfants qui aiment les chants des oiseaux, la musique... Ceux qui tambourinent sur les marmites ou sur leur pupitre ont cette intelligence bien développée.</p>	<p>☺ chante bien ☺ apprend vite une chanson ☺ aime écouter de la musique ☺ aime faire de la musique avec des instruments ☺ a un bon sens du rythme ☺ fredonne souvent ou fait de petits rythmes avec ses doigts en travaillant ☺ imite différents sons non verbaux (animaux, bruits de machines) ☺ connaît beaucoup de chansons</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ les séquences rythmiques ✓ les sons et tons musicaux ✓ les chansons ✓ la création de musique ✓ l'écoute des sons dans l'environnement ✓ les instruments de musique
 <p>Visuelle-spatiale (Habile avec les images)</p>	<p>Ces personnes possèdent l'habileté de créer des représentations visuelles ou spatiales, mentalement ou concrètement. Les architectes, les artistes, les ingénieurs, les sculpteurs et les chirurgiens possèdent cette habileté.</p> <p>Les enfants démontrent cette tendance quand ils regardent en premier les graphiques, les images, quand ils aiment mettre leurs idées en toile d'araignée, quand ils remplissent des pages de dessins compliqués et quand ils bâtissent des ponts ou des maisons avec des cubes.</p>	<p>☺ est sensible aux couleurs ☺ va souvent dire « Regarde ça ! » en faisant remarquer quelque chose qui l'a frappé particulièrement ☺ décrit souvent les choses d'une façon très imagée. P. ex : « Il était gros comme une maison ! » ☺ aime faire des casse-tête ☺ a des rêves très vivants ☺ aime démonter des choses et les remettre ensemble ☺ aime faire des châteaux de sable ou des structures avec des cubes ou des Legos ☺ aime dessiner, griffonner ou faire de la peinture ☺ a un bon sens de l'orientation (se retrouve facilement dans son environnement) ☺ remarque la forme des choses ☺ aime avoir beaucoup d'images dans un livre</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ les jeux d'imitation, d'imagination ✓ les constructions avec les cubes ✓ les dessins ✓ le modelage ✓ la peinture ✓ les marionnettes ✓ les labyrinthes ✓ les activités d'éveil visuel

Les intelligences multiples


(suite)

Intelligences	Définition	Comportements de l'enfant	Activités possibles
 <p data-bbox="280 752 352 1171">Corporelle-kinesthésique (Habile avec son corps)</p>	<p data-bbox="448 331 775 689">Ces personnes utilisent leur corps pour résoudre des problèmes et pour créer des produits ou transmettre des idées. Ce sont les athlètes, les danseurs, les chorégraphes et les personnes qui font de l'artisanat.</p> <p data-bbox="448 734 775 1093">Ces enfants aiment les classes d'éducation physique. Ils préfèrent faire des modèles plutôt que d'écrire des rapports. Ce sont eux qui « font voler des avions » et lancent des boules de papier dans la poubelle avec grande précision.</p>	<p data-bbox="791 331 1185 1317">☺ a marché jeune ☺ est attiré par les sports et les activités physiques ☺ ne reste pas assis longtemps ☺ aime la danse et le mouvement créatif J☺ aime travailler avec ses mains à des activités concrètes (modelage, charpenterie, bricolage, peinture à doigts) ☺ aime être dehors ☺ a besoin de bouger pour penser ☺ utilise ses mains et son corps quand il parle ☺ a besoin de toucher pour apprendre ☺ aime prendre des risques physiques (il aimerait les montagnes russes dans un parc d'amusement) ☺ a une bonne coordination ☺ veut tout de suite essayer quelque chose plutôt que de le voir ou d'en entendre parler</p>	<p data-bbox="1201 331 1396 1093">✓ la danse ✓ les jeux de rôle ✓ le mime ✓ les jeux de compétition et de coopération ✓ les activités pratiques de tous les genres ✓ les travaux manuels ✓ la cuisine, le jardinage, etc. ✓ les exercices de relaxation physique ✓ les expressions corporelles ✓ les sports</p>

 <p style="text-align: center;">Visuelle-spatiale (Habile avec les images)</p>	<p>Ces personnes démontrent une habileté pour connaître et pour comprendre les autres, leurs motivations, leurs intentions et leurs buts. Elles peuvent travailler avec les gens et le font avec grand succès.</p> <p>L'intelligence interpersonnelle est un des facteurs décisifs pour la réussite au travail. Beaucoup de parents, d'éducateurs, de politiciens et de psychologues possèdent cette intelligence. Les enfants qui aiment travailler en groupe, qui remarquent les besoins et les émotions des autres possèdent cette intelligence.</p>	<p>☺ se fait facilement des amis ☺ est sensible aux émotions des autres ☺ veut intervenir quand il sent des situations de conflit ou de malaise ☺ aime faire les activités en groupe ☺ cherche tout de suite l'aide de quelqu'un plutôt que d'essayer de résoudre le problème seul ☺ choisit et initie des jeux qui nécessitent au moins une autre personne ☺ aime enseigner ce qu'il sait aux autres ☺ a des qualités de leader ☺ semble vite à l'aise dans un groupe</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ de partage ✓ de coopération ✓ d'aide aux autres ✓ de participation à la vie de groupe ✓ de sympathie envers les autres ✓ de médiation de conflits ✓ les jeux de société
--	---	--	---

Les intelligences multiples

(suite)

Intelligences	Définition	Comportements de l'enfant	Activités possibles
 <p style="text-align: center;">Intrapersonnelle (Habile avec soi)</p>	<p>Ces personnes possèdent une bonne connaissance d'eux-mêmes. Elles se comprennent et comprennent leurs propres émotions, leurs buts et leurs attentes.</p> <p>Chez les enfants, cette intelligence peut être évaluée en estimant comment ils utilisent leurs forces, connaissent leurs faiblesses ainsi que par les décisions qu'ils prennent et les choix</p>	<p>☺ est souvent seul et semble contemplatif ☺ a des opinions précises qui diffèrent souvent de ce que les autres pensent ☺ a un passe-temps ou un intérêt particulier ☺ semble être assez sûr de ce qu'il veut dans la vie ☺ semble connaître ses forces et ses faiblesses ☺ préfère des activités solitaires ☺ a une volonté forte et tient à être indépendant ☺ a des projets qu'il aime</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ faire des choix ✓ partager et contrôler ses goûts, ses émotions, ses sentiments ✓ devenir plus responsable ✓ se parler de façon positive ✓ faire une minute de réflexion ✓ des activités d'estime de soi

	qu'ils font.	initier	✓ trouver tous les jours de nouvelles qualités qu'ils possèdent
--	--------------	---------	---

L'évolution graphique de l'enfant³¹

Le domaine des arts constitue un moyen privilégié pour comprendre l'autre, pour éprouver du plaisir en découvrant différents modes d'expression, de création et de communication, ainsi que des valeurs culturelles et sociales.



On retrouve cinq stades dans l'évolution graphique de l'enfant. Pour les besoins de ce programme, le quatrième stade (post-schématique, de 10 à 12 ans) et le cinquième stade (pseudo-réalisme, adolescence) ne seront pas expliqués.

STADE 1 : Le stade du gribouillis (à partir de 1 an)

Les premiers essais graphiques de l'enfant sont de simples gestes. Puis, ses mouvements incertains et confus deviennent progressivement souples et rythmés. Un peu plus tard, apparaissent des signes qui sont des tentatives de figuration. L'enfant complète ses graphismes par la parole, établissant ainsi une première relation entre la pensée et le geste.

Le stade du gribouillis est très formateur pour l'enfant du côté de la motricité fine et de la pré-écriture. À ce stade, l'éducatrice ou l'éducateur est là pour donner des moyens et un environnement pour aider l'enfant à évoluer.

Les formes du stade du gribouillis

Les pré-diagrammes (pré-formes) :

L'ensemble des marques que fait l'enfant lui suggère la forme. Il ou elle délimite ses gribouillis en traçant une ligne de contour. Cette capacité de voir un tout est inné, tandis que voir ses parties exige des acquis.

Les diagrammes (les formes) :

Les gribouillis de l'enfant sont plutôt carrés, ovales, triangulaires. Il ou elle découvre les premières formes : cercle, rectangle, ovale, triangle, croix grecque et croix diagonale.

Les combinés (associations de formes deux par deux) :

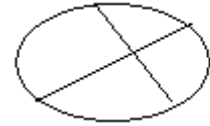
L'enfant a acquis un certain contrôle en dessinant des formes et commence à les associer deux par deux. Il existe plusieurs possibilités d'associations. Cependant, certaines associations sont préférées à d'autres par les enfants, tandis que d'autres ne sont que rarement ou jamais utilisées.

Les agrégats (associations de formes : trois et plus) :

Le nombre d'associations à cette étape-ci est illimité. Il est possible de reconnaître le dessin d'un enfant parmi d'autres. De plus, l'enfant rendu à cette étape tente d'équilibrer ses compositions en partant du haut et du bas, de la gauche et de la droite de sa feuille.

Les mandalas :

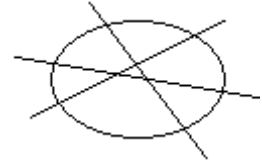
« Mandala » veut dire cercle. Cette forme apparaît spontanément dans les dessins des enfants. Il s'agit d'une organisation concentrique de formes combinées. Exemple : un cercle divisé en 4 par une croix ou des diagonales.



Arrivé à ce stade, l'enfant organise ses associations de formes dans l'espace de sa feuille, à partir d'un centre. Le mandala lui inspire la forme soleil et la forme humaine par la suite.

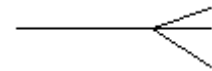
Le soleil :

Le mandala devient un stimulus visuel. L'enfant perçoit la forme soleil dans la forme mandaloïde. Elle n'est pas la représentation figurative du soleil, le soleil apparaissant après la forme humaine. Elle est le résultat de l'association de trois ou quatre diagrammes avec des lignes qui traversent le périmètre.



Le radial ou la forme rayonnée :

Le radial est fait de lignes qui irradient à partir d'un centre ou d'une petite surface. L'enfant dispose spontanément ces lignes d'une façon équilibrée dans l'espace. Cette forme suggère l'emplacement des membres lorsqu'il ou elle dessine la forme d'un personnage. Elle est le signe que l'équilibre est inné chez l'être humain.



STADE 2 : Le stade pré-schématique (à partir de 4 ans)

Dans la mesure où ses connaissances augmentent, l'enfant invente des symboles plus nombreux et plus complexes. Alors qu'il ou elle découvre une relation entre les signes employés et la réalité des choses, il ou elle modifie son graphisme afin de l'accorder aux sensations nouvelles qu'il ou elle éprouve.

STADE 3 : Le stade schématique (5-6 ans)

Arrivé à ce stade, l'enfant a pris conscience de l'équilibre et de la position relative des choses qui l'entourent. Elle représente ces conceptions nouvelles par une ligne de base sur laquelle elle pose les éléments debout et à la suite les uns des autres. Cette ligne de base peut être dessinée, représentée par le bas de la feuille ou par un alignement d'éléments. C'est aussi l'apparition de différents concepts.

L'étagement :

Si les éléments dessinés sont nombreux, l'enfant superpose les lignes de base. Exemple : pour continuer son histoire, elle ajoute une ligne de base où elle peut continuer son dessin.

Le rabattement :

Représentation d'une scène en multipliant les lignes de base dans tous les sens. Exemple : des gens assis autour d'une table avec les corps qui suivent le contour de la table.

Le relèvement :

Relever des éléments. Exemple : une table dessinée vue d'en haut.

La transparence (Rayon X) :

L'enfant dessine ce qu'elle connaît des choses, ce qu'elle en a retenu. Elle figure l'intérieur des objets. Exemple : l'enfant dessine une maison dont on voit l'intérieur.

Le développement :

Elle étale sur un seul plan continu des faces solides. Exemple : l'enfant dessine le devant et les côtés d'une maison sur un même plan, suivant la ligne de base.

Le tableau épisodique :

Plusieurs scènes, dont l'action a occupé une journée, sont réunies sur une même feuille

Les concepts graphiques

Pour différencier chacun des stades, nous observons les concepts graphiques utilisés dans le dessin. Nous observons donc le personnage, l'espace et la couleur. Voici un tableau résumé qui vous présente ces concepts à chacun des stades de l'évolution graphique de l'enfant.

Les stades	Le personnage	L'espace	La couleur
Gribouillis	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Lignes brèves, simples et sinueuses, incontrôlées. ☺ Lignes contrôlées, plus continues. ☺ Lignes multiples avec différentes directions et disposées en fonction de la surface de la feuille (centre, coins, haut, bas). ☺ Délimitation par une ligne de contour. ☺ Apparition de formes. ☺ Association de plusieurs formes, deux, trois et plus. ☺ Apparition de la forme soleil. 	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Aucune représentation. 	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Choix émotif. ☺ Changement de couleur pour représenter une nouvelle expérience émotionnelle.

Les concepts graphiques (suite)

Les stades	Le personnage	L'espace	La couleur
Pré-schématique	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Le corps peut être représenté par un cercle, un carré, un triangle, un rectangle. ☺ Les membres par des lignes longitudinales simples ou doubles. 	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Énumération de formes dans un espace sans loi. Les êtres et les objets semblent flotter dans l'espace. ☺ Pas de relations établies entre les êtres et les objets dans l'espace. « Là, il y a un camion, là, une maison ». ☺ Premières 	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Choix émotif : c'est la couleur la plus près de lui ou celle qu'il aime. ☺ Aucune relation avec la couleur réelle des êtres et des objets. ☺ N'utilise pas toujours la même couleur pour le même objet.

		relations établies affectives avec son environnement. « Moi et mon chat. Moi et maman. »	
Schématique	<p>☺ La répétition des mêmes associations de formes géométriques (le personnage sera fait de carrés, de triangles ou de rectangles). ☺</p> <p>Exagération des parties importantes (tête ou membres) ☺ Oubli d'autres membres. ☺</p> <p>Changements de symboles (le bras ne sera plus fait d'une ligne mais de deux).</p>	<p>☺ Multiplication de la ligne de base. ☺</p> <p>Répartition des êtres et des objets les uns à côté des autres. ☺ Apparition des différents concepts (étagement, rabattement, etc.)</p>	<p>☺ Répétition des mêmes couleurs pour les mêmes formes. ☺ Changements de couleur pour représenter une nouvelle expérience émotionnelle.</p>