

# Conférence Intelligences Multiples

V GARAS, 30 mars 2017

## 1. INTRODUCTION

Les 4 animaux arrivent au panneau « apprentissage » après avoir emprunté 4 chemins différents :

- l'oiseau et lapin ont pris le chemin le plus direct : ils ont utilisé leur mode de déplacement naturel (facilité naturelle)

- la taupe a creusé un tunnel sous la terre : on ne sait pas comment elle a fait (cela peut faire référence par exemple aux EIP, qui ne savent pas toujours faire part de leur démarche, c'est le maître qui doit les aider à la décrypter)

- la tortue, plutôt lente, se déplace sur le ruisseau en utilisant sa carapace comme moyen de déplacement. Elle est obligée de ramer pour avancer plus vite. Elle utilise sa carapace pour une autre fonction que celle donnée par la nature. Cette image fait référence aux élèves en difficulté qui ont besoin d'aide

**Remarque :** tous les 4 ont le sourire.

Tous les élèves peuvent rentrer dans les apprentissages, tous les élèves peuvent progresser, mais chacun à son rythme.

Il est difficile pour chacun de se définir intelligent. Anoter que les enfants qui pensent être intelligents sont ceux qui sont bons en maths et en français (Le système leur renvoie généralement à ce sujet des signaux positifs).

**Chacun dispose d'intelligences multiples pour entrer dans un apprentissage. Ces intelligences ont été mises en valeur par de nombreux chercheurs ;**

intelligence à dominantes verbales-linguistiques : les rédacteurs des programmes

Intelligences à dominantes kinesthésique : Maria Montessori (« Aide-moi à faire seul »)

Intelligence à dominantes naturalistes : Célestin Freinet « Rendre les enfants dignes du respect qu'on leur doit »

Intelligences à dominantes musicales

Intelligences à dominante inter-personnelles : Fernand Houry (conseils de classe coopératifs)

Intelligences à dominantes logico-mathématiques : Ovide Decroly

(« La théorie n'a de sens que si la pratique la confirme »)

Intelligence à dominantes verbales linguistiques : Philippe Meyrieu

Intelligences à dominante visuo-spatiale : Antoine de Lagaranderie (stratégies mentales) et

Germaine Tortel (apprentissage par le dessin).

Intelligence à dominantes intra-personnelle : mieux se connaître

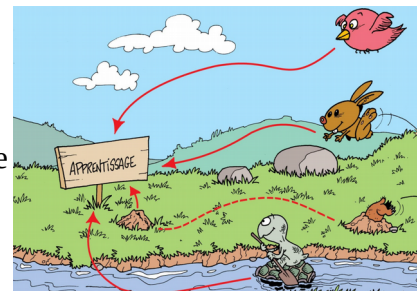
Prendre en compte les intelligences multiples (IM), c'est permettre à chaque élève de rentrer dans les apprentissages, de progresser, avec des outils propres ou appropriés.

**Tous les élèves peuvent rentrer dans les apprentissages, tous les élèves peuvent progresser, mais chacun à son rythme.**

## 2. ACTIVITES COURTES POUR RECENTRER :

- Activité de 5 min. Debout, circulez dans la classe sans parler, avec l'attitude de la colère (puis de joie, tristesse). On peut ensuite essayer d'aller dans des émotions plus fines (dégoût). Ceux qui ne veulent pas participer restent à leur place.

Une fois les 5 min écoulées on reprend le travail.



C'est une situation virtuelle qui symbolise la colère.

- Musique pendant 3 min : prenez l'attitude que cette musique évoque pour vous
- Se mettre dans la position de la Joconde, fermer les yeux, penser à quelqu'un que l'on aime. Pendant 2 min et au travail !
- Interpeller les élèves en anglais, pour relancer la classe.
- Changer de lieu au cours de la matinée car les élèves se remobilisent. Se placer dans la salle appropriée.

### **3. LES CERVEAUX**

- **Reptilien** : siège des apprentissages premiers qui deviennent des automatismes : survie, peur, plaisir, réflexes.

- **Limnique** : siège des émotions et de la mémoire.

L'hippocampe conserve la mémoire de toutes nos émotions vécues depuis notre vie intra utérine.

- **EMOTIONS**

L'Hippocampe = réserve des émotions qui s'inscrivent là, le positif comme le négatif. Cette partie du cerveau est mature avant la naissance ⇒ explique des réactions incongrues d'élèves : le vécu bloque l'apprentissage.

Comment débloquent la situation ? ⇒ bienveillance qui va permettre d'entrer et de poursuivre les apprentissages, apprendre à dire et à reconnaître les émotions, à les jouer... La prise de l'émotion sur les enseignements-apprentissages est très forte, pour les élèves comme pour les maîtres (impact négatif inconscient)

- **MEMOIRE** : mémoire à court terme en préfrontal et mémoire à plus long terme qui nécessite un travail, un enseignement, pour ensuite passer dans le limbique ⇒ *Besoin de travailler au moins 7 fois de manière diversifiée*. Certains élèves vont mémoriser plus vite : forcément, ils l'ont déjà fait ailleurs, vécu avant ! Les élèves qui entrent en maternelle ne savent pas faire ⇒ on DOIT leur apprendre car cela ne se fait pas chez eux. Tandis que certains ont déjà vécu cela au quotidien (Par exemple : écouter calmement une histoire). C'est pourtant un apprentissage nécessaire qui sera utile par la suite. Les apprentissages de la maison ont un impact en classe. ET à l'école, on demande la même chose à tous !

- **Cortex** : siège de l'intelligence, créativité, solidarité. Ce cerveau travaille avec les neurones qui se connectent et se déconnectent en permanence grâce aux synapses.

Les élèves perturbateurs, les élèves effacés peuvent se déconnecter facilement.

Tout au long de la vie on peut évoluer, exploiter, développer, réactiver toute forme d'intelligence ⇒ principe d'éducabilité. Ce cerveau est constamment en « mouvement ». Il est capable de compenser dans les situations de handicap.

C'est à nous enseignants de voir comment stimuler au mieux. Personne n'est nul, idiot ou paresseux.

**Comment faire pour que tous les élèves entrent dans les apprentissages ?**

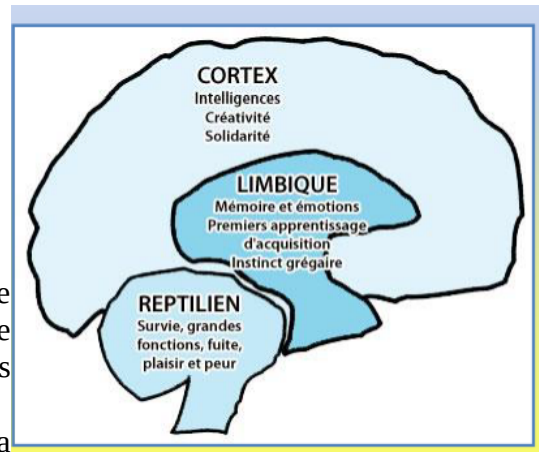
**Rechercher des situations d'apprentissage qui leur parlent, diversifier pour mieux enseigner.**

**Connaître l'élève et donc l'observer.**

### **4. CONNAITRE LES ELEVES et leurs IM dominantes afin de de les amener à tous réussir :**

Pour cela, s'appuyer sur des évaluations, observations, attitudes, mais aussi le décryptage des intelligences. Quelques exemples :

- Pour découvrir ses Intelligences dominantes : on demande aux élèves d'apporter un objet de la maison qu'ils aiment. Expliquer ce choix.
- Lecture du *conte* des IM : c'est l'histoire d'un roi et d'une reine qui ont un enfant. Grande fête au



château. Les 8 fées (les 8 IM) viennent lui apporter un cadeau. Quels sont les cadeaux que l'on offre à un bébé. On fait faire l'exercice aux élèves, ce qui permet d'intégrer le vocabulaire des IM.

- Travail sur mon *étoile* des intelligences.

Parmi ces 15 photos en prendre 10 qui seront placées sur les branches et permettront de déterminer la dominante.

Cela donne les profils de la classe. Remarque : les intelligences verbales linguistiques sont peu sollicitées par les élèves. Cela interroge alors que c'est souvent le gros des propositions scolaires.

On communique l'étoile aux parents qui viennent au rendez-vous car les échanges ne portent que sur du positif. On met avant tout et en avant ce que l'élève aime faire, est capable de...

## **5. ORGANISATION DE LA CLASSE ET MISE EN ŒUVRE**

Mise en place de modules (séquences = du côté du maître) et ateliers : 1 compétence travaillée/8 activités diversifiées mettant en action diverses intelligences.

Pas plus de 15 min sur une activité diversifiée,

Une activité de démarrage pour faciliter l'entrée dans l'activité, pour garder le rythme, dynamiser.

Retour = qu'avez-vous appris ? Où avez eu des difficultés, des réussites ? Noter les remarques pour chaque élève (fiche d'observation)

Quand on a une classe avec des IM toutes réparties, on peut solliciter les élèves sur plein de choses, Avec des élèves qui ont une grosse intelligence dominante, il faut entrer par celle-ci.

On peut mettre en place les IM au cours des APC ou en classe avec des pôles où tous passent.

**Travailler en équipe d'école, par niveau/cycle ou compétences. On liste les activités que l'on met habituellement en place, on regarde les I sollicitées au niveau « tâche de l'élève » et on essaye de créer des situations pour les I non sollicitées.**

Précaution : utiliser du visuel sans le texte si on veut travailler le visuo-spatial !

Si on travaille en lecture-compréhension, préparer l'étoile et placer les différentes entrées que l'on a pour voir si plusieurs I sont couvertes.

Au démarrage, les élèves choisissent la forme d'Intelligence qui leur convient le mieux et après ils font le reste sachant qu'ils auront tout à faire.

***Evaluation positive* : chaque élève peut réussir une activité (l'estime de soi est donc renforcée).**

*Comment enseigner le verbal linguistique ?*

- I kinesthésique : Jeux traditionnels qu'on utilise comme cadres » : bingo, jeux de l'oie, jeux de Kim, memory. (associer sujet et verbe)

- I musicale : mettre les phrases (construites en respectant les accords) en son, en chant... idem sur les fonctions et natures de mots : mettre en chanson les règles.

Pour les élèves qui ne sont pas dans le verbal-linguistique : proposer un démarrage en I interpersonnel, kinesthésique, musicale..., pour aller vers le verbal linguistique ensuite, dans un 2<sup>nd</sup> temps.

**4 éléments clé :**

- **Tout le monde utilise ses 8 intelligences**
- **Les intelligences fonctionnent en corrélation et de façon complexe**
- **Chacun peut développer chaque intelligence jusqu'à un niveau satisfaisant de compétence**
- **Il y a de nombreuses façons d'être intelligent dans chaque catégorie**

Diversifier vs différencier :

**Diversifier : utiliser les différentes formes d'intelligences.**

## **Différencier : c'est concevoir plusieurs étapes d'apprentissage (passage par la manipulation pour certains élèves)**

- *Diversifier* c'est ouvrir plusieurs entrées en fonction des processus cognitifs, en fonction des différentes I. A chaque activité on peut *différencier* : c'est-à-dire complexifier ou pas le processus d'apprentissage. Le kinesthésique est mis en place pour les élèves qui ont des soucis d'abstraction.  
= On différencie dans chaque activité diversifiée

## **Taxonomie de Bloom : pour construire des ateliers différenciés**

Hiérarchie qui ordonne le processus de pensée du simple au plus compliqué :

- Se rappeler
- Comprendre
- Appliquer,
- Analyser
- Évaluer
- Créer

**NB : Si l'enfant ne peut se rappeler ou comprendre, il ne peut pas appliquer.**

Avec les IM, on va lier :

- une compétence du programme
- les formes d'I
- la taxonomie de Bloom

pour arriver au concept de Zone Proximale de Développement

## **6. LES PEDAGOGUES ET LES IM** (voir le tableau des IM)

Howard Gardner : à l'origine des IM.

Selon lui, on ne peut pas dire qu'il y a un ordinateur central. On a 7 à 10 formes d'I en réseau avec toujours 2 ou 3 formes d'I dominantes dans la situation où nous sommes.

Ce n'est pas l'I qui permet aux élèves d'apprendre, ce sont les apprentissages qui développent l'I

Les IM ne sont pas une démarche pédagogique, ce sont des processus cognitifs dont on s'empare pour mettre en place des situations diversifiées. Je vais solliciter une forme d'I avec tel ou tel élève.

Conseil : sur une même action, proposer 2 ou 3 I.

Si les élèves n'aiment ni lire ni écrire, passer par des jeux. On aura alors plus de chance de les « accrocher » ou les motiver.

## **7. ILLUSTRATIONS VIDEOS**

\* *Film sur la conscience phonologique en CP*

- Activités classiques = I verbale-linguistique (partir d'une comptine et sortir les mots avec le son cherché)
- I kinesthésique : faire nommer les mots, donner 2 infos avec les 2 mains pour faire deviner la place du son dans le mot
- I musicale : les élèves tapent les sons sur un xylophone quand ils les entendent dans la comptine, avec le texte sous les yeux. Cela aide après à repérer les graphies sur le texte
- I visuo-Écriture de mots déjà vus et tri en fonction de la graphie

\* *Film CE1 le GV et singulier/pluriel*

A partir d'un tableau de Bruegel : jeux d'enfants. Le maître note les remarques des élèves sur le tableau/ faire jouer les situations dans la cour, seul et à plusieurs, avec la phrase écrite / Photos support des activités et (appui sur le vécu des élèves)

- Visuo-spatial / verbal linguistique : un élève décrit un jeu, les autres devinent. Au fur et à mesure les phrases construites constituent un corpus.
- Naturaliste : associer photos et étiquettes verbes pour distinguer singulier et pluriel
- Inter perso : jeu du banquier. Le banquier distribue les étiquettes phrases, les 2 joueurs repèrent S et V. Le banquier valide grâce à la réponse au dos de la carte.

★ *Film Soustraction au CE2*

- Déplacement sur bande numérique : reculer (le vivre avec le corps)
- Jeu de la marchande
- Symbolisation/images
- Jeu de l'arbre en écrivant les opérations
- Musique : taper les quantités
- Déplacements debout dans le cadre d'un jeu type jeu de l'oie
- Pages déjà lues (écart avec addition à trous)

Ouvrages de référence :

- Linda Campbell et Bruce Campbell Les IM
- Travaux de Thierry Houdé : définition des différentes formes d'intelligence.