



Intelligence kinesthésique (1/2)

Brève description

Les élèves montrent qu'ils sont intelligents avec leur corps lorsqu'ils possèdent une bonne coordination, utilisent les gestes et le langage corporel, recueillent les objets et les réparent, font du théâtre ou des jeux de rôles, dansent, pratiquent l'athlétisme ou des sports. Ils pensent en mouvements, en gestes, en langage corporel. Ils apprennent souvent mieux quand ils ont recours au mouvement ou lorsque l'apprentissage est basé sur des expériences concrètes.

Lieu(x) d'observation

Angleterre et Italie. La notion d'intelligences multiples est utilisée en situation d'apprentissage, dans de nombreuses écoles anglaises et italiennes mais également dans des écoles belges et françaises. Les pays nordiques utilisent aussi énormément cette technique.

Objectif

L'objectif est de toucher le canal de prédilection des élèves qui ont une intelligence kinesthésique avérée mais aussi d'aider les autres élèves à développer cette facette de leur potentiel.

Liens avec les disciplines et les compétences

L'intelligence kinesthésique comporte quatre composantes principales: l'expression corporelle, l'apprentissage par manipulation, l'habileté manuelle et la dextérité fine et les exercices physiques et les sports.

Mise en pratique

Outils

- pratiquer d'activités physiques (danses folkloriques, jogging, natation, etc.);
- comédie, théâtre, marionnettes, mime, langage corporel, mise en scène;
- jeux impliquant du mouvement;
- auto-observation de tâches physiques comme marcher, respirer, nettoyer une voiture;
- révisions mentales d'un cours, d'une histoire en pratiquant un sport;
- exercices de relaxation, «Brain Gym»
- fabrication de maquettes, représentation d'objets à grande échelle;
- utilisation de modèles, de machines, de Legos;
- excursions, voyages d'études.

Mise en pratique dans les cours littéraires

- mettre en scène et jouer «les parties de la phrase», la signification des mots, le sujet étudié;
- étudier dans la littérature le langage du corps en tant que moyen d'expression des sentiments, des pensées et des idées;
- dans un exercice d'écriture créative, représenter les idées par le mouvement avant de les écrire;
- créer des jeux basés à la fois sur des sports et sur le langage(relais de syntaxe, grammaire foot, ballon vocabulaire, etc.).

Mise en pratique en histoire et géographie

- créer et jouer une pièce sur un événement historique;
- organiser une journée historique (costume, nourriture, activités, musique, etc.);
- apprendre des danses anciennes;
- jouer différentes scènes et événements historiques en utilisant des charades ou des tableaux humains;
- se mettre dans la peau d'un personnage historique confronté à un problème moderne, et le mettre en scène;
- créer une galerie où l'on traverse les différentes périodes de l'histoire;



Intelligence kinesthésique (2/2)

- concevoir un jeu d'aventure basé sur une période et des événements historiques puis le jouer;
- créer des gestes pour représenter la légende d'une carte;
- faire comprendre la structure du système solaire avec des personnes représentant les planètes.

Mise en pratique en mathématique

- utiliser différentes parties de son corps pour mesurer quelque chose;
- ajouter ou soustraire des membres de la classe pour comprendre les fractions;
- créer et jouer une pièce dans laquelle les différents personnages sont des formes géométriques;
- créer des graphiques humains (mettre en ordre pour prise compte de sentiments, d'opinions, de statistiques);
- créer un ballet basé sur des concepts mathématiques (par exemple trouver un dénominateur commun, une racine carrée, construire une suite algébrique, etc.).

Mise en pratique en sciences

- mettre en scène et jouer les différentes parties de la vie d'une cellule, les différents états de la matière;
- réaliser des expériences scientifiques, des manipulations d'instruments de mesures scientifiques;
- réaliser une activité physique, une danse ou un jeu basé sur un processus scientifique (ex.: un aérobic des états de la matière, le basketball de la photosynthèse);
- mettre en scène un style de vie saine et des habitudes de vie saine en opposition avec d'autres nuisibles à la santé.

Mise en pratique en connaissances générales

- étudier des danses d'autres cultures;
- étudier le langage corporel d'autres cultures;
- mettre en scène le fonctionnement d'un ordinateur;
- fabriquer un objet à partir d'un plan, un vêtement à partir d'un patron.

Mise en pratique en éducation physique et arts

- créer des sculptures humaines pour exprimer une idée;
- faire des gestes de chef d'orchestre sur une musique;
- faire du mime improvisé pour exprimer un sentiment;
- imaginer une danse originale pour communiquer une idée, une croyance, une opinion ou une émotion.

Matériel à privilégier

- matériel de manipulation;
- matériel de laboratoire;
- logiciels de réalité virtuelle;
- matériel sportif;
- dés et jetons;
- costumes;
- accessoires;
- matériel de motricité;
- outils de construction;
- mouvements corporels;
- signaux visuels;
- exercices corporels.

Auteurs: Martine Pavot & Julie Ognissanto – Athénée Royal de Saint-Ghislain

