



Intelligence visuelle et spatiale (1/2)

Brève description

Les élèves montrent qu'ils sont intelligents avec les représentations visuelles et spatiales lorsqu'ils aiment reproduire leurs idées ou tout simplement ce qu'ils voient sous une forme visuelle (graphiques, posters, maquettes, dessin, peinture, sculpture), lorsqu'ils agencent facilement des couleurs, des lignes, des formes, de la lumière et ont une bonne représentation spatiale (sens de l'orientation, construction ou dessin en 3D, estimation du volume, de la distance...). Ils possèdent une bonne mémoire visuelle, un sens aigu de l'observation et ont recours à la visualisation pour comprendre, expliquer ou inventer.

Ces élèves apprennent souvent mieux quand on a recours à la visualisation, à des supports visuels ou audiovisuels, quand ils peuvent avoir recours au dessin ou à des symboles graphiques pour prendre des notes.

Les professions suivantes nécessitent une intelligence spatiale développée : géographe, architecte, urbaniste, designer, ingénieur, décorateur, artiste en arts visuels, photographe, cinéaste, metteur en scène...

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 spatiale et visuelle avérée mais aussi d'aider les autres élèves à développer cette facette de leur potentiel.

Liens avec les disciplines et les compétences

L'intelligence spatiale et visuelle est particulièrement développée dans les cours artistiques, les cours d'éducation physique, la composante géométrique du cours de mathématique, le cours de géographie.

Mise en pratique

Outils

- pratiquer des exercices de visualisation et d'imagination (par exemple s'imaginer dans un endroit idéal de vacances, ou passer un examen ou réussir une tâche difficile, avec autant de détails visuels que possible);
- utiliser des outils de conception et de communication variés tels que le dessin, l'architecture, la carte, le diagramme;
- faire un décor dans la classe sur le sujet que l'on étudie, créer et utiliser des «périphériques» sur les murs;
- organiser l'espace, les objets et les zones de l'espace en fonction du sujet étudié, faire changer de place pour avoir différentes perspectives
- utiliser des images, des photos, des modèles, des machines, des Legos pour apprendre;
- regarder des films et des vidéos, et en réaliser;
- imaginer un endroit réel, passé ou imaginaire vu du ciel.

Mise en pratique dans les cours littéraires

- enseigner le mind-mapping (conception de cartes mentales) en tant qu'outil de prise de notes;
- dessiner des images sur les différentes étapes d'une histoire que l'on lit;
- utiliser des marqueurs pour souligner les parties d'une histoire ou d'un poème;
- visualiser et dessiner des scènes et des personnages tirés de la littérature;
- créer des posters pour expliquer des processus d'écriture ou des règles de grammaire;
- expliquer un sujet à partir d'une image.

Mise en pratique en histoire et géographie

- avoir un dialogue imaginaire avec des personnages du passé, s'imaginer remonter le temps;
- faire un diagramme visuel et des mind-maps (cartes mentales) de faits historiques;
- faire une peinture murale sur une période de l'histoire;
- imaginer et dessiner ce que pourrait être le futur;
- reconnaître sur des images des scènes, des événements ou des personnages de l'histoire;
- reconnaître les costumes, les œuvres d'art, l'architecture, etc. de différentes périodes historiques;
- créer des publicités dans un contexte historique précis;
- dessiner la carte du monde (ou des parties) de mémoire;
- réaliser une maquette d'un site géographique en argile;

Mise en pratique en mathématique

- faire un sondage et mettre les résultats sous forme de graphiques;
- estimer les mesures par la vue et par le toucher, trouver des équivalents visuels à des mesures;
- ajouter, soustraire, multiplier et diviser en faisant différentes expériences ou manipulations;
- découvrir des concepts mathématiques par des manipulations;
- reconnaître dans des images différentes formes issues des nombres;
- concevoir un poster expliquant la suite logique d'une opération mathématique;
- créer des formes mathématiques avec du fil ou divers matériaux;
- inventer un jeu de plateau nécessitant la compréhension de différents concepts mathématiques.

Mise en pratique en sciences

- dessiner ce que l'on voit au microscope ou dans une loupe binoculaire;
- créer des collages ou des montages sur des sujets scientifiques;
- dessiner des formes qui apparaissent dans la nature;
- s'imaginer que l'on est microscopique et que l'on voyage dans le sang;
- construire un modèle réduit et le faire marcher;
- créer une carte mentale pour expliquer un processus scientifique;
- créer des posters qui présentent des découvertes sur la santé ou la science;
- coder avec différentes couleurs les étapes d'un processus scientifique;
- créer des posters ou des tracts montrant de bonnes habitudes alimentaires.

Mise en pratique en connaissances générales

- étudier une culture à travers ses arts visuels, sa peinture et sa sculpture;
- faire un décor dans la classe sur la culture que l'on étudie;
- créer des aides visuelles sur comment utiliser une machine;
- étudier une carte routière et donner des indications pour aller d'un endroit à un autre;
- visualiser différents éléments de la vie à la maison : décor d'une pièce, description d'un repas, etc.
- fabriquer quelque chose à partir d'un plan;
- utiliser la visualisation et la vidéo pour améliorer la pratique d'un sport;
- imaginer ce que serait sa vie dans une autre culture;
- créer un montage sur des événements présents avec des images de magazines, de journaux, etc.

Mise en pratique en éducation physique et arts

- regarder des danseurs (en réalité ou en vidéo) et s'imaginer dans leurs chaussons;
- dessiner quelque chose suivant différents angles;
- imaginer que l'on entre dans une peinture, et raconter;
- exprimer des motifs musicaux et des émotions à travers le dessin, la peinture et la sculpture;
- dessiner le décor des scènes d'une pièce de théâtre ou d'une histoire.

Matériel à privilégier

Photographies, illustrations, dessins, films, maquettes, symboles graphiques, mind-maps (cartes mentales), cartes géographiques, jeux de construction, logiciels de dessin, matériel de dessin et de peinture, etc.

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

