

# Nourrir les perceptions par des activités créatrices et manuelles au cycle 1

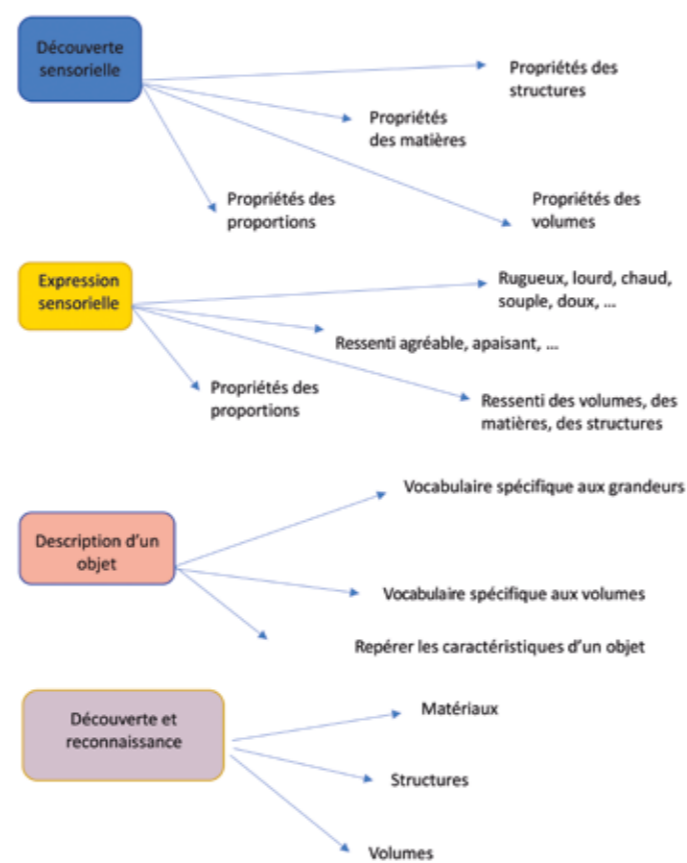
Les émotions positives ou négatives des jeunes enfants face aux situations qui leur sont présentées ont un impact direct sur l'apprentissage en situation (Bandura, 1997 & 2007). Selon les différentes manières d'interpréter et de gérer ces émotions, l'enfant va pouvoir appréhender des situations d'enseignement-apprentissage diverses et variées. Il-elle va aussi développer une capacité à réagir aux différents obstacles qui surgissent et mettre en évidence des débuts de solutions face aux problèmes. Le fait de se trouver face à un obstacle lors de la réalisation d'une tâche peut faire apparaître des émotions dites positives telles que le plaisir, le bonheur, la réjouissance ou des émotions dites négatives telles que la frustration, la peur, l'insécurité. Bien que plus complexes à gérer pour l'enseignant-e, les émotions négatives vont permettre à l'enfant d'aller au-delà de sa zone de confort. En effet, ces émotions le-la poussent à devoir trouver des solutions aux problèmes rencontrés face à l'obstacle. À l'inverse, les émotions positives confortent l'enfant dans une situation de bien-être peu profitable à la recherche de solutions créatives.

Afin de placer l'élève face à des situations générant ces diverses émotions, l'enseignant-e doit planifier différents ateliers ou activités permettant l'apparition de moments propices à la découverte, à l'expérimentation et à la création de nouveaux registres émotionnels pour l'enfant. Les perceptions sensorielles sont alors primordiales et doivent être sans cesse reliées à ces différents moments ou situations afin que le-la jeune puisse se constituer une connaissance et un vocabulaire pour exprimer ses sensations.

**Selon les différentes manières d'interpréter et de gérer ces émotions, l'enfant va pouvoir appréhender des situations d'enseignement-apprentissage diverses et variées.**

## Du côté des activités créatrices et manuelles

En activités créatrices et manuelles, l'accent va être mis sur les éléments suivants:



Les attentes fondamentales du cycle 1 présentées dans le Plan d'études romand précisent d'ailleurs les habiletés suivantes: repérer les caractéristiques d'un objet, formuler ses impressions sensorielles et affectives, décrire un objet par les matériaux, les structures, les volumes.

Le projet de formation se révèle ambitieux. Différents types d'activités peuvent ainsi être proposés dans le but d'interroger ses perceptions, de les nourrir et de les reconnaître. On peut imaginer des jeux tactiles (Kim, dominos, lotos, etc.), des activités permettant de repérer les caractéristiques d'un objet, de formuler ses impressions sensorielles et affectives, de décrire un objet par les matériaux, les structures, les volumes par l'observation et le toucher, autant de pistes d'action pour susciter la curiosité.

## L'album jeunesse comme outil motivationnel

L'album jeunesse adapté à l'âge des enfants concernés permet de mettre en lumière différentes thématiques qui, par leur diversité, vont pouvoir donner lieu à des situations d'enseignement-apprentissage. Une approche multimodale permet de développer des apprentissages contextualisés donnant du sens à l'objet produit et non l'inverse. Le graphisme, le texte, les couleurs, la mise en page sont quelques éléments qui peuvent être retenus pour lancer une activité créative. Le cumul du langage écrit et du langage visuel présent dans les albums jeunesse enrichit l'expérience créative de l'élève en mettant en valeur les messages sous-jacents pas toujours direc-



**Les apprenant-es sont amené-es et encouragé-es à donner sens à ces différentes représentations qui engagent leurs intérêts et leur affect.**

tement accessibles pour l'apprenant-e. Par l'utilisation des albums jeunesse, l'élève va pouvoir développer ses compétences à travers diverses activités d'expression, de décodage d'image et du texte, de manipulation de matériel lié à l'histoire ou encore de création d'objets, de prototypes proposant des solutions originales au dénouement de l'histoire ou en lien avec la thématique abordée.

## Donner du sens

Selon Kress (2012), les enfants n'ont aucune difficulté à passer d'une perception modale à une autre pour donner du sens à ce qui leur est proposé. Il est même très pertinent de développer la multimodalité dès le plus jeune âge, afin que l'enfant puisse utiliser ce mode de fonctionnement dans tous ses apprentissages. Par exemple, le visionnage d'un film sur les dinosaures se prolonge par un dessin, découpé ensuite et utilisé comme un accessoire dans un jeu de rôle. Ce sont les éléments captés par l'enfant à un certain moment qui vont être recyclés de manière créative.

Dans une situation multimodale, les différents modes possèdent des potentiels importants d'apprentissage. Les apprenant-es sont amené-es et encouragé-es à donner sens à ces différentes représentations qui engagent leurs intérêts et leur affect. Cette approche multimodale développe ainsi l'imagination, l'expérimentation, l'apprentissage de l'apprenant-e.

## Références

- Hétier, R. (2008). La notion d'expérience chez John Dewey: une perspective éducative. *Recherches en éducation*, 5, 21-32.
- Kress, G. R. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Taylor & Francis.
- Lebrun, M., Lacelle, N., & Boutin, J. F. (2012). *La littératie médiatique multimodale: de nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école*. Puq.
- Lubart, T., Mouchiroud, C., Tordjman, S., & Zenasni, F. (2015). *Psychologie de la créativité*. 2e édition. Armand Colin.
- Puozzo, I. (2013). *Pédagogie de la créativité: de l'émotion à l'apprentissage*. Éducation et socialisation. *Les Cahiers du CERFEE*, (33).
- Sullivan, F. R. (2017). *Creativity, technology, and learning: Theory for classroom practice*. Taylor & Francis.
- Thievenaz, J. (2017). *De l'étonnement à l'apprentissage: enquête pour mieux comprendre*. De Boeck Supérieur.

## Une didactique liée au processus créatif de l'élève

La didactique proposée s'appuie sur des éléments liés à des situations concrètes de la vie de l'enfant: l'expérimentation, l'étonnement, l'enrichissement et la maîtrise du champ des connaissances et enfin l'approche multimodale. Le tableau ci-dessous précise des pistes de travail.

Ressources	Description	Mise en place
<b>L'expérimentation</b> Lubart, T., Mouchiroud, C., Tordjman, S., & Zenasni, F. (2015)	L'expérimentation comme facteur favorisant le développement des compétences créatives dans différents contextes. L'expérimentation passe par le corps, ses perceptions, ses ressentis, ses expressions. L'expérimentation au cœur d'écoles dynamiques avec l'enfant au centre des apprentissages.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans les jeux de rôles (social et affectif).</li> <li>• Par le développement de l'imagination tant artistique que scientifique.</li> <li>• Par la capacité à stimuler et soutenir les diverses possibilités.</li> <li>• Par l'approche collaborative.</li> <li>• Par la communication.</li> <li>• Par le développement des identités des enfants.</li> <li>• Par les interventions de l'enseignant-e:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- engager de nombreuses interactions</li> <li>- adopter un enseignement qui favorise l'autonomie</li> <li>- donner des feedbacks, des encouragements</li> <li>- développer un enseignement en coopération</li> <li>- encourager la pensée flexible</li> <li>- éviter les jugements</li> <li>- favoriser l'autoévaluation des idées créatives</li> <li>- offrir des opportunités de travailler dans diverses situations et avec divers matériaux.</li> </ul> </li> <li>• Par la mise en place d'un cadre propice aux apprentissages liés à la créativité:               <ul style="list-style-type: none"> <li>poser des questions, faire des connexions, être imaginative, explorer les options et s'engager dans des réflexions critiques et évaluatives.</li> </ul> </li> </ul>
<b>L'étonnement</b> Thievenaz, J. (2017) Hétier, R. (2008)	La notion d'étonnement vise la mise en route du processus de questionnement, de réflexivité et de découverte. Ouverture de l'esprit au nouveau.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Par des méthodes actives basées sur l'expérimentation.</li> <li>• Permettre à l'enfant d'enquêter, de faire et d'expérimenter.</li> <li>• S'étonner pour enrichir ses connaissances.</li> <li>• Placer l'enfant en condition d'expérimentation: <i>learning by doing</i>.</li> <li>• Observer le monde qui l'entoure.</li> <li>• Investiguer et explorer les phénomènes observés -&gt; ouverture d'une activité d'enquête.</li> <li>• Formuler des jugements, se faire une opinion.</li> </ul>
<b>L'enrichissement et la maîtrise du champ des connaissances</b> Lubart, T., Mouchiroud, C., Tordjman, S., & Zenasni, F. (2015)	«La créativité ne peut s'exercer qu'à partir d'un certain niveau de connaissance» (Lubart et al. 2015, p.27). «Les connaissances permettent de comprendre les situations et de ne pas réinventer ce qui existe déjà» (Lubart et al. 2003, p.27).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier, définir et/ou redéfinir le problème à résoudre, la tâche à effectuer.</li> <li>• Chercher, relever des informations relatives au sujet choisi.</li> <li>• Observer des similitudes et/ou différences dans les éléments fournis.</li> <li>• Regrouper des idées afin de proposer une solution innovante et originale.</li> <li>• Générer plusieurs idées (pensée divergente).</li> <li>• Auto-évaluer sa progression du niveau de connaissance.</li> <li>• Explorer de nouvelles pistes (flexibilité mentale).</li> <li>• Proposer aux élèves du matériel permettant de procéder à ces recherches documentaires, technologiques et manuelles.</li> <li>• S'enrichir par la découverte d'œuvres, d'artistes, en visitant des expositions, en découvrant des livres, en vivant des expériences créatives.</li> <li>• Permettre à l'élève de se constituer un champ de connaissances autour du sujet/problème à traiter ou résoudre.</li> </ul>
<b>L'approche multimodale</b> Kress, G. R. (2010) Sullivan, F. R. (2017)	Un <i>mode sémiotique</i> est un moyen d'expression et de représentation de type verbal ou non verbal visant à produire du sens. Il peut être textuel, iconique ou sonore. La combinaison de divers modes produit un «texte multimodal» appelé aussi «multitexte». Lebrun, Lacelle et Boutin (2012).	Permettre à l'élève de s'approprier les différents modes d'expression et de représentations: <ul style="list-style-type: none"> <li>• En travaillant autour de la musique, des images, du texte.</li> <li>• En découvrant des albums jeunesse.</li> <li>• En faisant appel à toutes les perceptions lors de ces découvertes.</li> <li>• En profitant de l'approche multimodale pour susciter des situations d'enseignement-apprentissage autour de la créativité manuelle.</li> </ul>