

SEDIN



Méthodes créatives
pour une intégration réussie
dans les écoles multiculturelles

Introduction
à la méthode
d'APPRENTISSAGE
CRÉATIF
comme outil d'inclusion et
d'intégration sociale

L'intégration sociale est le processus d'insertion de groupes minoritaires tels que les minorités ethniques, les réfugiés et les couches défavorisées de la société dans le tissu social majoritaire. L'Apprentissage Créatif est une

pratique théâtrale non-publique axée sur l'improvisation et le processus, dans laquelle un chef de groupe conduit les participants à imaginer, jouer, et donc réfléchir à des expériences réelles et imaginaires. L'Apprentissage Créatif se base sur l'univers naturel et la créativité ludique de l'enfance, et cherche à les développer davantage à travers des techniques de théâtre qui créent des expériences d'apprentissage pour les participants.

Le théâtre est essentiellement une question de communication entre des acteurs et un public. L'Apprentissage Créatif s'intéresse plus spécifiquement au contact et à la communication entre l'enseignant et les élèves et entre les élèves et le monde, cherchant à nourrir et enrichir le vécu des élèves.

L'Apprentissage Créatif est une méthode d'enseignement pour les écoles primaires traditionnelles. Cependant, cette méthode convient également à des écoles, des classes et des groupes d'enfants en processus d'intégration sociale.

Nous pensons spécialement aux enfants arrivés en Europe suite à la récente crise des réfugiés, et qui se trouvent confrontés à un contexte social et religieux particulièrement hostile; ils rencontrent fréquemment des difficultés à s'adapter à leur nouvel environnement, car celui-ci choque avec leurs coutumes et leur culture traditionnelle locale.

Confrontés à de multiples barrières et à la pression de nouveaux usages sociaux qui leur semblent incompréhensibles, ces enfants et leurs familles choisissent souvent de s'isoler.

L'APPRENTISSAGE CRÉATIF a pour mission de devenir un outil utile à tous les acteurs du processus éducatif, et de générer des expériences significatives au sein de l'école.

L'Apprentissage Créatif s'adresse principalement aux professeurs de l'enseignement primaire.

Il comprend une dimension théorique et pratique, et peut fonctionner à la fois comme une méthode générale d'enseignement, ou comme un outil éducatif spécifique visant à l'intégration de groupes d'enfants qui, pour les raisons déjà citées, se trouvent en situation d'isolement.

Le projet SEDIN sera entièrement spécialisé et peut s'avérer très utile aux enseignants. En plus d'enseigner le programme officiel, il leur permettra d'intégrer des activités créatives et de contribuer à l'intégration des enfants réfugiés en les réconciliant avec le cadre social, c'est-à-dire l'école, la classe et leurs camarades. Il s'agit d'un processus à double sens, car l'Apprentissage Créatif questionne la nature même du cadre, qui doit être ouvert à accueillir et accepter des enfants d'horizons divers.

A travers cette méthode, l'école devient un lieu dynamique et attrayant pour tous les élèves, au-delà de leurs origines sociales, religieuses, nationales ou culturelles.

L'apprentissage créatif s'intéresse spécifiquement aux interactions au sein de la communauté scolaire, et entre le théâtre et l'apprentissage.

Il s'inspire du cadre pédagogique commun et se base sur l'imitation, l'action et le jeu de rôle, outils que l'enfant utilise spontanément pour apprendre et communiquer avec son environnement.

En tant que lieu de rencontre de diverses formes d'expression artistique, le théâtre permet à l'enfant d'explorer son environnement social et ses propres intérêts et préférences, développant ainsi sa personnalité.

Le caractère éminemment collectif de l'activité théâtrale stimule également la socialisation de l'enfant, son esprit d'équipe et son élan communicatif.

L'Apprentissage Créatif peut donc offrir une méthode alternative aux enfants avec des difficultés de langage qui ne parviennent pas à s'adapter aux méthodes d'enseignement traditionnelles, et se sentent exclus ou rejetés du système éducatif.

L'Apprentissage Créatif et ses créateurs ont la profonde conviction que le théâtre peut servir de pont entre les civilisations, les nationalités et les religions, et qu'il offre une méthode efficace pour l'enseignement de nombreuses matières.

Il ne s'agit pas d'une méthode unique et exclusive, mais d'une des méthodes possibles afin de rendre le processus d'apprentissage plus singulier, séduisant et divertissant.



Spécificités des élèves réfugiés



La réussite scolaire des enfants réfugiés est étroitement liée à leur degré d'implication dans la communauté scolaire.

Par conséquent, au mieux les enseignants sont capables de stimuler la participation des élèves, au plus ils peuvent utiliser leur expertise pédagogique de manière efficace. Ceci est d'autant plus vrai lorsque les expériences traumatiques vécues par un élève ont un effet direct sur sa capacité d'apprentissage et son comportement en classe.

Des études ont montré que les principaux obstacles rencontrés par les élèves réfugiés sont les suivants :

- des difficultés à traiter et organiser l'information, et à déterminer des objectifs.
- des difficultés à suivre des instructions, à contrôler leurs émotions et à fixer leur attention.
- des difficultés à comprendre les rapports de cause à effet et à prendre en considération le point de vue d'autrui.

Nous avons demandé à des enseignants

chevrons d'étudiants réfugiés d'identifier **cinq éléments clés** qui permettent de renforcer l'implication de leurs élèves.

1. **Créer** un espace de classe sécurisant qui facilite la communication est essentiel pour les élèves réfugiés ayant subi un traumatisme. **Créer un environnement d'apprentissage sécurisant.**
2. **Développer** des contextes et des réponses prévisibles: que ce soit en classe ou, de manière générale, à l'école, la prévisibilité aide les élèves à se sentir en sécurité, protégés et à l'aise.
3. **Fixer** des activités régulières au cours de la journée: des salutations systématiques, des bilans quotidiens, des marqueurs de transition entre différentes activités, des activités apaisantes, etc.
4. **Célébrer** des événements importants et faire un vœu ensemble (i.e. anniversaires, vacances, fêtes scolaires, etc.).
5. **Identifier** et éviter les situations ou les configurations qui sont source de dysfonctionnement pendant les leçons et/ou en dehors de la salle de classe.

Créer des liens

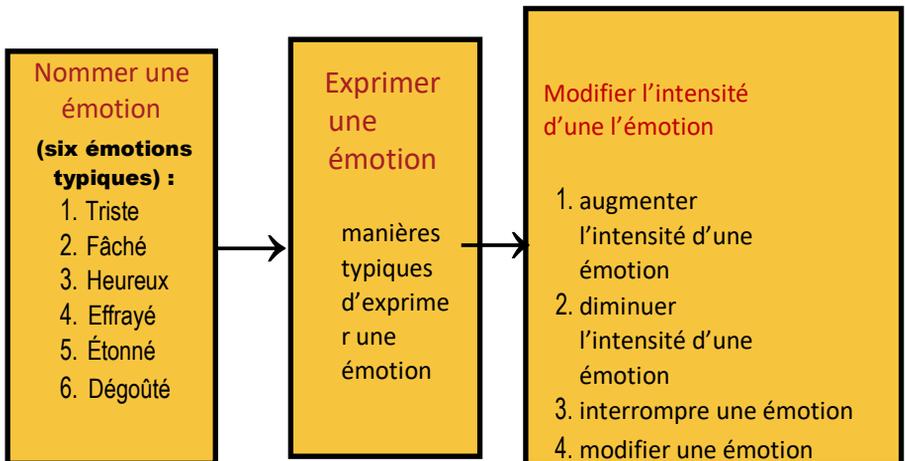
Dans le cas des élèves réfugiés, **les approches les plus efficaces** mettent l'accent sur la construction ou la reconstruction de

rapports humains sécurisants. Les membres du personnel de l'école jouent un rôle vital en tant qu'adultes rassurants et attentionnés.

- **La mise en place de mécanismes de communication rassurants** entre les étudiants réfugiés, leur famille et les services d'assistance sociale est une condition indispensable au bon fonctionnement de la classe et du système scolaire, surtout pendant les premiers mois.
- Créer des liens avec la **famille de l'élève**.

Développer les
compétences
émotionnelles

- Entre l'élève et ses camarades.
 - Entre l'élève et les autres membres de l'école.
 - Apprendre à gérer ses émotions fait partie intégrante de notre développement.
 - Les compétences émotionnelles sont essentielles à la survie des élèves dans la salle de classe, et dans leur vie future.
- De nombreux problèmes de comportement dans les salles de classe sont dus à un développement limité de ces compétences émotionnelles. Les élèves victimes de traumatisme à un très jeune ne sont pas toujours suffisamment équipés pour gérer les émotions intenses.
- Un développement émotionnel typique peut se présenter comme suit:



Changer l'intensité des émotions



PHASE DE PRÉPARATION de la salle de classe

L'APPRENTISSAGE

CRÉATIF comme outil d'inclusion
et d'intégration sociale
des réfugiés

L'apprentissage créatif est une méthode reconnue et efficace pour l'inclusion sociale et l'intégration des réfugiés. Les techniques de théâtre facilitent une atmosphère d'apprentissage humaniste et non-discriminatoire. **Les outils du théâtre peuvent être utilisés** pour inclure les élèves et les groupes marginalisés et offrent un moyen d'ouverture aux différences d'origines, de cultures, de religions, de mentalités et de traditions. Les outils du théâtre permettent également de développer l'empathie et l'apprentissage interculturel, de surmonter les stéréotypes et les clivages culturels, et d'encourager l'esprit d'équipe.

Dans le cas des **groupes de réfugiés en particulier**, les outils de théâtre peuvent les aider à se sentir intégrés dans leur communauté d'accueil en créant des liens d'amitié et une atmosphère de compréhension mutuelle. Les activités de théâtre tels que les jeux de rôle, les jeux de confiance et de découverte mutuelle, ou les exercices de team-building sont des **activités** très riches qui aident à briser les barrières entre les groupes. Le théâtre est basé

sur le principe d'une vision universelle des droits de l'homme et le respect de ceux-ci.

- Un programme général de préparation de classe pourrait s'organiser selon les étapes suivantes (ce programme n'est proposé qu'à titre indicatif, et est susceptible d'être modifié et enrichi en fonction des spécificités de chaque classe, ainsi que de l'expérience et les connaissances des enseignants dans le domaine des loisirs créatifs, de la pédagogie esthétique et des jeux de théâtre).

PHASE 1

- Activité de bienvenue
- Se connaître mutuellement grâce aux jeux de théâtre
- Se faire confiance grâce aux jeux de théâtre
- Exercices de team-building à travers des jeux de théâtre
- Introduction au théâtre créatif

PHASE 2

- Communication efficace par le théâtre
- Le théâtre comme outil d'inclusion et d'intégration sociale
- Les techniques de théâtre comme outils pédagogiques
- Activités d'empathie et de respect
- Activités favorisant le processus d'intégration

PHASE 3

- Culture et théâtre
- Essai de « Process Theater » (immigration)

PHASE 4

- Méthodes artistiques alternatives pour l'intégration
- (Théâtre forum, yoga pour enfants, clowns, animation, marionnette, masque, etc.)

L'index 1 offre des exemples d'activités et d'exercices spécifiques qui aident à créer un sentiment d'unité, de confiance mutuelle et de coopération afin de faciliter le processus éducatif et de contribuer à une l'intégration rapide et naturelle.

L'introduction ci-dessus concerne les fondements de l'apprentissage créatif et de ses techniques. Les voies de l'apprentissage créatif passent par le théâtre, car ce dernier propose des outils qui sont faciles à intégrer dans les routines quotidiennes du processus éducatif.

Les spécificités de l'environnement décrit rendent l'apprentissage créatif opérationnel; dans le cas de l'éducation des réfugiés, il peut créer un cadre convivial et constructif, afin de faciliter l'assimilation du savoir. L'enseignant y joue un rôle principal et devient le leader et seul créateur des pratiques requises.

L'apprentissage créatif... jusqu'à présent

Les enseignants peuvent aider les élèves réfugiés
Suggestions :

Ce que vous pouvez faire :

- Offrir un environnement stable et réconfortant, et être à l'écoute. Les élèves voudront peut-être poser des questions et vous parler de certaines de leurs expériences. Aidez les élèves à vous approcher en expliquant de manière précise comment ils peuvent être créatifs et expressifs.
- Tenir compte du fait que **de nombreux enfants** ont peut-être reçu une mauvaise formation scolaire, ou ne sont jamais allés à l'école auparavant.
- Offrir une communauté rassurante à l'école et en classe. Montrer que la diversité est souhaitée et appréciée, et qu'elle n'est pas crainte.
- a.** Afficher des panneaux de bienvenue en différentes langues.
- b.** Afficher des photographies/objets venant des différents pays représentés au sein du corps étudiant.

c. Animer des discussions sur les stéréotypes et les préjugés (veiller à ce que la discussion reste générale, sans parler des cas spécifiques des élèves).

- Créer des activités créatives pour que les enfants puissent raconter leurs histoires ou explorer leurs origines. Les tâches volontaires peuvent consister à interviewer leurs parents, à rédiger un rapport sur leur pays d'origine, à présenter un aliment préféré de leur culture d'origine, etc. Certains élèves peuvent ne pas vouloir mettre en avant leurs différences ; ces activités doivent donc être totalement volontaires, ou remplacées par d'autres alternatives acceptables si nécessaire. Certains élèves peuvent ne pas être capables de raconter leur histoire en raison du traumatisme qu'ils ont vécu.

Éducation et création

L'éducation et, en particulier, l'éducation de base ne fonctionne qu'à une seule condition, simple mais fondamentale :

En raison de l'âge, un groupe de personnes (les élèves) a moins de connaissances qu'un autre (les enseignants). L'école est le lieu où se déroule un processus communautaire : le transfert du savoir et des expériences des derniers vers les premiers.

C'est la seule condition nécessaire à la scolarité. Au cours de ce processus, il n'y a de place pour aucun type de discrimination, qu'il s'agisse des préjugés raciaux, de la différenciation de classe, des différences basées sur la couleur, la religion, la politique, l'apparence physique ou le code vestimentaire.

Les membres des écoles sont des enfants mineurs et les adultes ont un niveau supérieur d'enseignement et de culture ; ce sont donc ces derniers qui doivent être le modèle. L'école doit donc être un lieu d'échange



d'idées, un espace libre où les visions s'expriment,
sont testées et sont mises en action librement.
L'enseignement et la scolarité visionnaires

sont des formes de création.

Dans un sens plus large, la scolarité s'assimile au théâtre. Le théâtre est un processus collaboratif où les visions de nombreux créateurs différents convergent, aboutissant à une vision mutuelle en actes qui est ensuite transmise au public.

L'apprentissage créatif est une méthode qui vise à créer un nouveau pont entre l'éducation et le théâtre, contribuant ainsi à ce que les idées et les visions évoluent librement, les discriminations diminuent et des résultats positifs émergent dans un cadre de joie et de créativité.

Apprendre dans de nouvelles conditions

Dans le contexte actuel où de nombreuses personnes sont contraintes de s'exiler ou de chercher refuge à l'étranger en raison de guerres ou de persécutions, et de reconstruire leur existence après avoir subi des épreuves extrêmes, il est impératif de créer des conditions de scolarité et d'enseignement où règnent le savoir et la créativité.

Le monde civilisé doit être ouvert et réceptif aux enfants, en utilisant le savoir et la créativité dans le cadre scolaire. La condition impérative de non-discrimination doit toujours exister.

Il n'est pas possible de conjuguer art et éducation par de simples vœux pieux ; cela demande des actes, et c'est à l'enseignant de comprendre à quel point cela est impératif ; non seulement pour préserver le caractère humanitaire de l'éducation, mais pour l'enseignant lui-même en tant que figure en charge de ce processus intrinsèquement révolutionnaire qu'est la transmission du savoir, la scolarisation et la culture. Ainsi, l'enseignant deviendra le

leader éclairé dont nous avons tant besoin aujourd'hui.

L'enseignant comme
leader

L'apprentissage créatif offre aux enseignants un moyen inébranlable de coopérer avec les élèves dans un environnement d'amitié, de compréhension mutuelle, de tolérance et d'acceptation de la diversité, tout en ouvrant un dialogue entre les différentes civilisations.

L'apprentissage créatif déploie comme principal outil le théâtre et les activités créatives menant à l'action et à la compréhension collective.

Imagination

Au cours du processus éducatif, l'enseignant transmet aux élèves des savoirs et une longue expérience. L'apprentissage créatif ajoute un autre élément et fournit au professeur un autre outil important : l'imagination.

L'imagination n'est pas secondaire au savoir et à la science : elle en est le point de départ. Un scientifique innovateur est un créateur total. Avant de mettre en route le processus scientifique, il a conçu le projet, sa réalisation et ses conséquences. Il entre ensuite dans la phase de vérification, de mise à l'épreuve et de documentation de sa vision initiale : la mise en pratique de l'imagination.

Tout commencement implique d'abord une visualisation/représentation. L'imagination fonctionne à partir de visions/images, contrairement aux méthodes d'enseignement classiques, basées sur les concepts.

Les images/visions sont éloquentes et palpables ; les concepts, aussi connus et utilisés soient-ils, conservent toujours une composante obscure, ombragée, incompréhensible et peut-être mal comprise.

Toute démarche scientifique (visualisation, expérimentation, réflexion, recherche en laboratoire, expérience et connaissances) peut aboutir ou non. Dans ce dernier cas, le scientifique retourne au commencement : la vision initiale et l'imagination. Ayant l'expérience de l'échec, le scientifique repart de zéro et effectue des modifications avant d'agir à nouveau. Actuellement, les méthodes d'enseignement dominantes font fi de l'imagination et se basent sur ce qui est déjà connu et

vérifié.

L'apprentissage créatif considère l'éducation comme un processus créatif et non stéréotypé. En conséquence, il amène cette composante élémentaire dans la salle de classe : à la manière de la création scientifique, il se base sur l'imagination et la visualisation.

L'apprentissage créatif signifie utiliser l'imagination pour créer et arriver à ce qui a déjà fait ses preuves. Pourtant, l'apprentissage créatif ne se limite pas aux **références éducatives établies** dans le domaine du savoir, mais utilise l'imagination pour arriver au savoir via l'expérience acquise par l'action.

L'imagination et la visualisation ne laissent aucune place à la discrimination ni à la différenciation. Bien au contraire : les points de départ respectifs de chaque élève enrichissent le processus créatif.

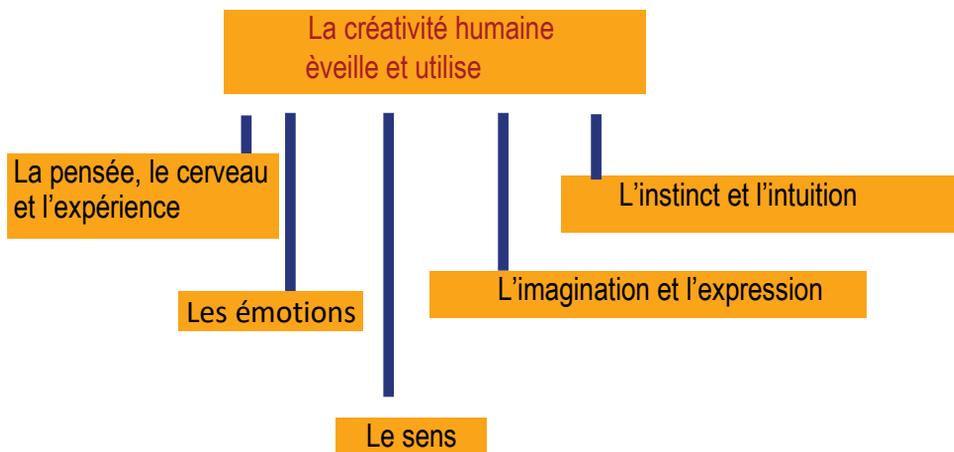
Comme expliqué précédemment, **la création partagée**, la communication et la collaboration, en conjonction avec l'imagination, libèrent le processus éducatif de nombreux éléments qui bloquent son fonctionnement, tout en générant une continuité et une conciliation entre des éléments différents mais non conflictuels.

Grâce à l'apprentissage créatif, diverses cultures, religions, croyances et traditions dialogueront de manière constructive, au lieu de s'affronter.

Notre volonté de parler à travers des images nous aide à renforcer nos croyances ; voici donc un diagramme:



L'apprentissage créatif éveille et se base sur:



L'art
comme outil
de savoir



L'art en général et le théâtre en particulier ont démontré leur générosité. De diverses manières, ils offrent une multitude de stratégies qui permettent d'activer l'imagination et la visualisation au sein de la salle de classe.

L'imitation, l'interprétation, la narration, la musique et le chant,

la danse et le mouvement font appel à des codes et des modes bien établis, prêts à être utilisés par l'enseignant et les élèves. Presque tous les sujets peuvent être abordés de différentes manières. Il appartient à l'enseignant d'aborder l'enseignement dans un style créatif et imaginatif, ce qui

dépend des bonnes relations entre l'enseignant et ses élèves.

Pendant l'apprentissage créatif, nous utilisons des techniques théâtrales et produisons une nouvelle méthode d'enseignement. Nous faisons appel à des éléments créatifs et pratiques d'autres disciplines comme la peinture, la musique et la danse, mais nous utilisons surtout des mécanismes théâtraux car ils incarnent l'action en rapport avec l'expérience sociale comprise d'un point de vue réciproque, sans nécessité de s'attarder sur les traumatismes individuels.

Quels sont les outils
théâtraux
de
l'apprentissage
créatif ?

Pourtant, nous devons préciser que :

Tandis que l'art théâtral s'intéresse au résultat final, qui doit être parfait afin d'être regardé, l'apprentissage créatif s'intéresse plutôt au processus, au théâtre comme moyen et technique d'ouverture et d'entrelacement entre les étudiants, de sorte que le résultat final est évalué pendant les leçons, le critère principal étant que les étudiants aient APPRIS, c'est-à-dire qu'ils aient acquis des connaissances sur différents sujets, et donc sur différents aspects de leur développement personnel.

Nous insistons sur le fait que l'apprentissage créatif ne doit pas répondre à des idéaux de perfection théâtrale. Nous ne devons pas nous inquiéter des critères de « beauté », ou de ce que constitue une « bonne performance », ce qui signifie que l'enseignant ne doit pas prétendre faire de l'art. La seule raison d'utiliser l'apprentissage créatif est d'améliorer les connaissances en jouant, en créant, en interprétant et en expérimentant. Nous nous focalisons sur l'exploration de chaque sujet ou module. Nous mettons l'accent sur l'assimilation et l'usage du savoir.

Dans le cas des enfants réfugiés, nous nous intéressons principalement à l'inclusion et à l'intégration sociale. Nous

identifions donc notre objectif, c'est-à-dire : que les enfants de différents pays se sentent bien dans leur nouveau pays étranger et son système scolaire, tout en préservant leur identité culturelle d'origine.

Les composants théâtraux utilisés sont donc :

1. Le cadre humain
2. Le cadre fictionnel
3. Les personnages et les jeux de rôle
4. Le conflit et la tension
5. Le domaine d'action
6. Le lieu imaginaire
7. Le temps imaginaire
9. La parole
10. Le mouvement
12. Le sentiment d'inspiration et la créativité

Le programme
en
détails

Le cadre humain

Il s'agit de l'environnement où des êtres de pensée (guides, enseignants, élèves) vivent et créent un réseau de relations ; des relations qui évoluent et se nourrissent grâce à l'apprentissage créatif.

Le cadre fictionnel

Il s'agit de la qualité des relations qui évoluent au cours de l'apprentissage créatif. Ces relations créent un sentiment de communauté parmi les élèves et déterminent des objectifs et des actions communes.

Les personnages et les jeux de rôle

Individus ou groupes avec des attitudes et des objectifs communs créés à travers l'interaction, et qui facilitent l'apprentissage et aident les élèves à mieux comprendre

ce

qui

est

enseigné.



Le conflit et la tension

Au cours de la leçon créative, l'action n'est pas linéaire, mais acquiert son rythme en passant par différentes phases. Conflit et tension ne signifient pas lutter, mais créer des relations stimulantes avec des objectifs communs.

Le domaine d'action

Il exige des objectifs clairs ; le processus d'expérimentation est ainsi concentré sur un domaine précis, sans détours ni distraction.

Le lieu imaginaire

C'est un lieu inventé qui aide à développer et à analyser la leçon de manière conceptuelle. (Par exemple, il pourrait s'agir d'un marché où les élèves échangent, comptent, pèsent et calculent les produits, pour que les mathématiques deviennent une routine pratique et quotidienne.)

Le temps imaginaire

L'imagination a besoin de temps et d'espace pour se développer ; pourtant, ce temps et cet espace sont souvent différents de ceux de l'école. Des questions comme : « Et si nous vivions à cet endroit en ce temps-là ? » incitent les élèves à faire des hypothèses et à imaginer.

La parole

Nous ne parlons pas seulement de la parole prononcée et articulée, mais aussi de la parole intérieure qui émerge du contact visuel, du langage corporel, du mouvement, etc. Il n'est pas toujours nécessaire d'articuler pour

communiquer et enseigner. La parole peut provenir de l'improvisation et est inhérente aux enfants. Elle les aide à saisir l'inexprimé et à développer des relations dans le cadre de la leçon créative.

Le mouvement

La leçon créative a pour but de sortir les enfants de la passivité statique de la salle de classe et de l'immobilité du processus d'enseignement tel que nous le connaissons, ou de la position assise qu'imposent les ordinateurs. Par conséquent, il appartient à l'enseignant de créer de la circulation et du mouvement et, si nécessaire, de modifier la disposition de la classe.

Le sentiment d'inspiration et de créativité

L'apprentissage créatif utilise des techniques théâtrales basées sur l'imagination et la visualisation ; l'inspiration et l'expression de soi sont donc des conditions indispensables. Tout comme dans dans le concept aristotélicien de libération, la création ne peut s'installer en classe que lorsque règne un sentiment de plaisir et de collaboration.



De la théorie à la pratique

Préparations nécessaires à la leçon



1. Utiliser l'imagination pour concevoir la leçon en... images

Le processus d'imagination commence lors de la conception de la leçon. Avant d'entrer en classe, l'enseignant doit avoir établi le cadre de ce qui doit être accompli. Les détails ne sont pas nécessaires à ce stade. Il en va de même pour la réalisation: l'enseignant n'est pas obligé de suivre toutes les étapes préconçues. Au contraire, une marge d'improvisation est nécessaire; l'ouverture aux suggestions génère de nouvelles collaborations, car les enfants sentent alors qu'ils dirigent aussi la leçon. Cependant, l'enseignant doit planifier à l'avance en utilisant son imagination, et visualiser les étapes de base de la leçon créative.

Le plan doit inclure des éléments de collaboration et tenir compte du développement des enfants dans des classes multiculturelles afin de contribuer à leur socialisation et à leur inclusion sociale.

Par exemple : procédez comme s'il s'agissait d'un film composé de petites images statiques [photographies d'un film]. Créez un « story-board » simple esquissant une image pour chaque chapitre de la leçon. Ainsi, vous aurez une espèce de guide de la leçon entre les mains.

2. Avoir tout le matériel nécessaire à portée de main, organisé de manière méthodique

Des accessoires simples et faciles d'accès tel que du rouleau de papier blanc, des feuilles A4, du matériel de coloriage, des boîtes ou des paniers, des vieux morceaux de tissu, des bouts de corde, etc., peuvent être très efficaces et seront utilisés à maintes reprises. Après quelques heures d'enseignement, la classe sera munie du matériel nécessaire pour les leçons suivantes.

Pendant
la leçon



3. Eveiller l'intérêt des enfants avec une bonne introduction.

Trouvez un élément déclencheur qui surprenne les enfants : un indice étrange pour susciter leur imagination et éveiller leur créativité. L'élément surprise est toujours efficace, car il active l'imagination et la soif d'inconnu, d'aventure et de nouveauté. L'enseignant doit oser utiliser des éléments fictionnels, poétiques, voire mythiques, tout en suggérant une histoire originale aux élèves.

4. Qui seront les héros de ce film-histoire ?

Le choix de ceux qui joueront les rôles principaux de l'aventure dépendra de la leçon. Cependant, nous ne devons pas ignorer le fait que, dans les classes multiculturelles, il est important, en plus d'enseigner, de créer un sentiment d'inclusion sociale ; les activités doivent donc inclure tous les enfants dans un cadre d'entraide et de collaboration.

De plus, la leçon peut inclure des personnages historiques dans un cours d'histoire, personnaliser des éléments chimiques au cours de chimie, ou des nombres, des concepts et des relations mathématiques dans un cours de mathématiques. Ce n'est pas nécessairement un nombre, un mot ou un élément chimique qui peut être interprété par les enfants. Il peut aussi s'agir d'un objet animé et utilisé par les enfants. Grâce à cette animation, les enfants devront bouger, interpréter et adopter des comportements. En général, ils devront donner naissance à des rôles actifs et à des « héros » dans leur travail théâtral.

5. Personnaliser ces héros

Amenez les enfants à diriger l'action à travers des rôles actifs. Créez des « personnages » intéressants. Encouragez ces personnages à agir pour une raison précise, en fonction du sujet étudié.

En personnifiant les rôles/héros de chaque leçon, nous donnons aux enfants la chance de s'exprimer. Lorsque l'enfant « habille » le héros de son visage, de sa personnalité et de ses objectifs, il a l'occasion d'utiliser le rôle comme un véhicule pour exprimer librement ses propres expériences et sentiments ; ainsi, les traumatismes, les expériences passées et les peurs cachées refont surface, et l'enseignant sensible et intuitif comprend comment aider l'enfant. Ce dernier joue un rôle important dans la leçon créative et l'apprentissage

créatif.

6. Expliquer l'intrigue et définir les relations existantes entre les enfants et les héros.

Que recherchent ces héros ? Quelles sont leurs peurs ? Que cherchent-ils à éviter ? Comment peuvent-ils atteindre leur but ? Les règles doivent rester simples, et sont d'abord définies par l'enseignant, et ensuite par les enfants.

Les règles dépendent de la finalité ultime et du contenu conceptuel de la leçon. Elles sont faciles à élaborer lorsqu'il s'agit d'un cours d'histoire, de religion ou de géographie. En quelques minutes, les enfants élaborent une description du héros qu'ils interprètent, ce qui leur permet d'intégrer des éléments personnels à l'aventure de la leçon.

7. Choisir une histoire simple

C'est-à-dire, une histoire où les « héros » vivent et sont protagonistes, développent des relations, entament des conversations ou des discussions, ou passent simplement du temps ensemble, afin d'arriver au résultat souhaité.

Le scénario doit rester simple avec une vision claire. Cela commence dès la première phase, lorsque l'enseignant esquisse la leçon à travers des phrases simples sur le story-board.

8. Concevoir un environnement envoûtant (ou les emprunter d'autres sources)

L'enseignant peut s'inspirer d' « aventures » issues de la mythologie, l'histoire, la littérature ou des contes de fées.

Les contes de fées en particulier offrent un matériel très riche, aussi bien pour les enfants que les enseignants. La

tradition orale, les pièces de théâtre, la mythologie, etc. peuvent aussi servir de base à des activités innovantes. Il est important de partir d'un lieu qui éveille l'imagination des enfants : au sein de ce lieu, l'imagination des enfants sera stimulée, leur permettant d'évoquer des choses, d'exprimer de nouvelles idées, de créer leur propre monde, de contribuer à la leçon.

9. Élaborer un scénario simple

Etablissez les séquences de base à travers lesquelles l'action se déroulera pour arriver au résultat souhaité. L'action est susceptible de se développer à travers des aventures diverses qui n'aboutiront pas toujours facilement. Il appartient à l'enseignant de trouver la méthode appropriée qui mènera l'action vers sa conclusion. Un « son de cloche » peut servir d'« outil » à l'enseignant afin de modifier le cours de l'action et la diriger vers le résultat souhaité.

10. Après avoir atteint le climax de l'action, le dénouement doit suivre rapidement.

Une fois arrivés au climax de l'action, [crescendo], nous devons arriver rapidement au dénouement de l'aventure, en évitant tout détail superflu. Cependant, assurez-vous de garder une petite surprise finale.

Mise en pratique

L'apprentissage créatif peut offrir une combinaison idéale entre l'éducation, le savoir et l'art du théâtre. Le théâtre rassemble le savoir, le bonheur de la création et le plaisir du jeu.

Les exemples suivants sont extraits d'études de cas réalisées dans le cadre de l'enseignement grec. Ils ne sont proposés qu'à titre indicatif, car l'imagination et la créativité de l'enseignant, et la volonté des élèves sont les principaux éléments nécessaires à une leçon créative constructive visant à la transmission du savoir et à l'inclusion/intégration sociale **d'enfants** issus d'origines culturelles différentes.



De la mythologie et la tradition

La mythologie grecque est si riche et pleine de thèmes mythologiques qu'elle peut être à la base de l'éducation et de l'inclusion sociale. De plus, la mythologie grecque présente une autre caractéristique unique : elle n'est pas confinée aux strictes déterminations géographiques de la Grèce ; elle s'étend des confins de l'Europe aux profondeurs de l'Extrême-Orient. Cela signifie que la mythologie grecque inclut et incorpore des mythes issus de diverses cultures représentant de nombreuses vagues différentes de réfugiés à travers les siècles. Il en va de même pour la tradition verbale et les mythes folkloriques grecs.

Nous présentons maintenant plusieurs études de cas de l'enseignement grec tirés de cours de géographie, d'histoire et de langue. Ces études de cas proviennent de classes multiculturelles avec environ 25 élèves.



ÉTUDE DE CAS 1

Géographie

Nous suggérons le mythe du Phaéthon et du char solaire pour le cours de géographie.

Il s'applique généralement aux enfants de 10 ans, mais peut être adapté à d'autres âges, à d'autres types de cours, à la géographie de pays étrangers ou à la présentation aux enfants locaux de la géographie des pays des élèves réfugiés.

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-D108/558/3662,15879/>

Le célèbre mythe raconte l'histoire de Phaéthon qui, de manière téméraire, emprunte le char solaire de son père mais ne parvient pas à contrôler les chevaux sauvages.

Matériel pour la leçon

Olives

Blé

Oranges

Autres fruits et produits grecs

Musique/lecteur CD

Disposition de la salle de classe

Un ou deux bureaux sont placés au milieu de la classe pour servir de chariot solaire, tandis que les autres bureaux sont mis de côté.

Phase 1

L'enseignant forme des groupes de cinq enfants et nomme les régions de la Grèce, en demandant d'où proviennent les différents produits. Les enfants collaborent et apportent les produits en classe ou les citent de mémoire.

Kalamata produit des olives,
la Crète des oranges,
la Thessalie du blé,
la Macédoine des fruits, etc.

Par ailleurs, d'autres élèves interprètent les différents rôles. L'un est Phaéthon, d'autres sont ses chevaux sauvages et sont autorisés à parler, et d'autres jouent les amis intrépides de Phaéthon.

Phase 2

Le voyage commence. Musique.

Phaéthon conduit le char et demande aux chevaux de survoler la Crète. Nous suggérons que ce héros soit joué par un élève réfugié. L'enseignant intervient en demandant aux enfants sur le char d'où ils viennent. Ils viennent du sud, ce qui signifie que la Crète est une île orientée au sud vers l'Afrique et au nord vers le reste de la Grèce et de l'Europe.

La Crète produit des oranges et les enfants sur le char ont soif. Ils demandent à leurs camarades qui jouent des crétois de leur donner des oranges pour se désaltérer. L'enseignant a la possibilité d'élaborer et d'expliquer aux enfants des choses sur la Crète, p. ex. les montagnes, les rivières, etc.

Phase 3

Le voyage continue et le char solaire survole d'autres régions de la Grèce. À Kalamata, on leur offre des olives, en Thessalie du blé et en Macédoine des fruits. L'enseignant continue à apporter des informations sur les différents lieux visités.

Phase 4

Faites retourner les enfants à leur place initiale.

Les bureaux sont remis à leur place. L'enseignant termine la leçon comme à l'habitude. Il demande aux enfants ce qu'ils ont appris, ce qui est resté inexplicité et apprend de leurs expériences.

Le même principe peut être utilisé dans de nombreuses autres leçons, comme l'histoire, la phytologie, etc.



Jason et les Argonautes

ÉTUDE DE CAS 2

Histoire

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C103/88/698,2634/>

Il s'agit d'un mythe très riche permettant de nombreuses heures/leçons d'enseignement.

Unités :

Phrixos et Hellé – la Toison d'or.

Les deux taureaux, les dragons – les épreuves de Jason.

L'expédition des Argonautes – les Symplégades.

Crète – Talos, le géant aux jambes de cuivre.

Matériel pour la leçon

Matériels : nous rassemblons les accessoires nécessaires en fonction de l'unité sur laquelle nous travaillons.

Musique/lecteur CD

Disposition de la salle de classe

La disposition de la classe doit être modifiée en fonction de chaque unité. Les scènes de base sont :

Le palais du roi.

Les dragons, qui peuvent être fabriqués à partir de ballons peints par les enfants.

Un grand navire appelé « Argo », qui peut être créé avec les bureaux.

La Crète et son gardien mythique, Talos, que les enfants peuvent peindre sur des rouleaux de papier.

Phase 1

L'enseignant élabore chaque leçon en fonction de l'histoire et des actions qu'il souhaite évoquer.

Par exemple, le combat de Jason avec les dragons peut être amusant, les enfants faisant éclater des ballons.

L'extermination de Talos pourrait être mise en scène avec un foulard rouge sur sa tête. Comme nous le savons, Talos n'avait qu'une seule veine allant de la tête aux chevilles. Médée trompa Talos en retirant le clou de sa cheville pour le vider de son sang.

Talos pourrait donc porter un foulard rouge autour de la tête et un ruban autour de la cheville, tandis que les enfants essaient de lui retirer pour l'exterminer.

Phase 2

Faites retourner les enfants à leur place initiale.

Les bureaux sont remis à leur place. L'enseignant termine la leçon comme à l'habitude. Il demande aux enfants ce qu'ils ont appris, ce qui est resté inexplicé et apprend de leurs expériences.

Le même principe peut être utilisé dans de nombreuses autres leçons, comme l'histoire, la phytologie, etc.



ÉTUDE DE CAS 3

Langage

L'étude de cas suivante est très utile, car elle encourage l'inclusion sociale et la conciliation au sein du microcosme de la classe. Elle offre à l'enseignant la possibilité d'adapter la leçon et de se concentrer sur les différentes manifestations des saisons dans divers pays, y compris ceux dont les enfants réfugiés sont originaires. Cette leçon comporte de nombreuses surprises qui suscitent l'intérêt des enfants. Par exemple, si certains enfants viennent du Moyen-Orient, ils n'ont jamais connu la neige. Dans leurs pays d'origine, les saisons sont généralement très différentes des pays européens. Leur conception du printemps, par exemple, n'est pas définie par des amandiers florissants, mais par d'autres plantes.

Le printemps et les quatre saisons

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-A110/717/4748,21391/>

Matériel pour la leçon

Un lecteur CD

Bruits de vent pour l'automne et l'hiver.

Printemps : sons d'oiseaux.

Été : sons de cigales.

La cloche du professeur.

Les enseignants peuvent trouver des sons sur ce site :

<http://naturesoundsfor.me/load/compositions-by-sounds>

Disposition de la salle de classe

Les bureaux sont mis de côté afin de laisser un espace vide au milieu de la classe.

Phase 1

Les enfants utilisent un morceau de papier et le coupent en très petits morceaux qu'ils utiliseront dans la phase B pour évoquer la neige. Ils plient également un morceau de papier (de préférence noir) pour fabriquer des oiseaux qui sont des merles. Les enfants escaladent maintenant une montagne en portant leurs sacs. En réalité, ils montent sur leurs bureaux et leurs chaises, puis descendent en faisant le tour de la salle de classe ; ils font semblant de monter et descendre les sentiers de la montagne.

Phase 2

La montagne regorge d'arbres qui changent selon les saisons.

Printemps, été, automne et hiver.

Les enfants sont divisés en deux groupes :

Groupe A : Pantomime : ces enfants sont les arbres.

Au **printemps**, les arbres poussent et fleurissent.

L'enseignant guide les mouvements des enfants/arbres. Ils commencent à genoux et se lèvent lentement, en étendant leurs mains/branches.

ÉTÉ : Groupe B. Ils s'approchent des arbres et placent de nombreux objets sur leurs branches, comme par exemple des stylos, de minuscules boules, etc., qui sont censés être les fruits. Des sons de cigales du CD.

AUTOMNE : Vent soufflant. Groupe A : sous la direction de l'enseignant, les enfants bougent comme des arbres dans le vent. Ils baissent les mains et se replient sur eux-mêmes, de sorte qu'ils perdent les objets qu'ils avaient sur eux, comme s'ils perdaient leurs feuilles.

HIVER : Groupe B : Ils font le tour du groupe A en jetant des minuscules bouts de papier blanc, qui sont censés être la neige de la phase A.

Phase 3

Les groupes changent de rôle et répètent la pièce.

Phase 4

Enrichir la leçon avec d'autres scènes dans la même pièce.

1. Un ou plusieurs enfants du groupe B tiennent un merle en papier et, suivant les conseils de l'enseignant, le jettent d'un arbre à l'autre; de nombreuses autres actions peuvent avoir lieu à l'aide de la pantomime.
2. Un journal. Pendant la dernière phase de la pièce, les enfants écrivent dans leur journal ce qu'ils ont fait en classe et décrivent leur aventure en montagne au cours des quatre saisons de l'année.

Phase 5

La salle de classe reprend sa disposition d'origine. L'enseignant continue la leçon comme à l'habitude.

Phase 6

L'enseignant peut développer le motif des quatre saisons en posant des questions et en discutant avec les élèves ; ils auront alors l'occasion de suggérer de nouveaux thèmes.

i.e. 1. Quelles sont les grandes fêtes du printemps ? (Pâques) Été ? Automne ? Hiver ? etc.

2. A quelle saison fête-t-on les noms des enfants (Jean = Hiver, Maria = Été, etc.) ?

3. Quels fruits ou fleurs existent pendant la 4e saison ?

4. Quels animaux, oiseaux, etc.

Quelque chose de plus innovant : dans les classes multiculturelles, l'enseignant peut poser des questions sur les fêtes musulmanes ou roms au cours de l'année et des saisons.

Les roms fêtent Ederlezi =
<http://tvxs.gr/news/blogarontas/enterlezi-i-giorti-ton-tsigganon-gia-tin-anoiksi>

Les musulmans fêtent le ramadan

et la sunna

<http://www.thekeytoislam.com/el/what-do-you-know-about-eid-celebration.aspx>

L'enseignant peut alimenter la pièce de base des quatre saisons avec des questions qui incluent les enfants réfugiés qui veulent parler de leurs traditions locales, des fêtes, du code vestimentaire, de la nourriture, etc., en fonction du changement des saisons dans leur pays.



Lettres au monde

Langage

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E104/512/3315,13404/>

Matériel pour la leçon

Papier A4 ou tout papier utilisé pour écrire.

Stylos.

Jouets/cadeaux (petits jouets à donner.)

La cloche du professeur.

Disposition de la salle de classe

Les bureaux sont placés dans des coins pour créer des grottes censées représenter 4 à 5 pays étrangers.

L'enseignant inclut les pays d'origine des enfants réfugiés.

Phase 1

Le total de 20/25 élèves est divisé en 4 ou 5 groupes. Chaque groupe représente un pays différent. Le scénario exige une condition préalable : chaque enfant doit avoir un ami d'un pays différent. Les pays mentionnés par l'enseignant doivent être très contrastés. Par exemple : Grèce-Afghanistan, Soudan-Norvège, ou Égypte-Australie.

Phase 2

Le professeur écrit une lettre : « Mes chers enfants, par cette lettre, je vous invite à votre tour à envoyer une lettre à vos précieux amis qui résident dans d'autres pays du monde. Votre lettre doit être concise et cohérente, mais doit inclure tous les éléments essentiels. »

1. Les enfants doivent remplacer chaque mot difficile de la lettre de l'enseignant par un synonyme plus simple. (Selon 6.1.)
Les enfants écrivent des lettres à leurs amis dans d'autres pays. Ils doivent décrire une partie de leur vie quotidienne, p. ex. : Que mangent-ils ? Quels vêtements portent-ils ? Comment voyagent-ils ou se rendent-ils au travail ? Que font-ils en hiver ? En été ? À quels jeux jouent-ils ?
Les enfants terminent leurs lettres.
Les groupes choisissent un facteur pour livrer leurs lettres au pays du destinataire.
Les facteurs disent : « Je viens d'Afghanistan et je livre une lettre à tel garçon ou telle fille de la part de ce garçon ou de cette fille. La voici ». (Toutes les lettres sont remises à leur destinataire)

Phase 3

L'enseignant choisit de lire quelques lettres. Ils discutent de leurs éléments principaux et l'enseignant saisit cette opportunité pour enrichir sa leçon. L'enseignant peut alors être amusant et humoristique, ce qui signifie qu'il peut demander aux élèves s'il est préférable de se déplacer en ferry ou en sous-marin en Europe du Nord, au Canada ou en Alaska, puis il passe à l'Égypte ou à d'autres pays où on utilise encore des chameaux. Ensuite, la discussion peut passer aux animaux caractéristiques de chaque continent et l'enseignant peut expliquer la matière qui sera enseignée ou discutée dans les leçons futures.

Pour conclure la pièce/leçon, l'enseignant demande aux enfants de répondre aux lettres qu'ils ont reçues, car l'amitié doit être nourrie ; ils doivent donc inviter leur ami à venir dans leur pays.

Il demande ensuite ce qu'ils pourraient faire après s'être rencontrés et les enfants partagent leurs idées sur la rencontre. Pour chaque leçon, l'invitation contient toutes les informations nécessaires en fonction du programme officiel.

Phase 4

Les amis se retrouvent. Chaque enfant choisit d'enseigner une danse ou un poème à son ami, et lui donne un jouet. L'enfant doit expliquer le fonctionnement du jouet à son ami.

P. ex. Un animal : comment se déplace-t-il ?

Un avion : comment vole-t-il ?

Une voiture en plastique : comment roule-t-elle ?

Certaines actions sont expliquées en utilisant la pantomime devant le reste de la classe.

L'enseignant saisit donc l'occasion d'enseigner le syllabus officiel à travers la pantomime.



ÉTUDE DE CAS 5

Langage

Cette leçon exige beaucoup de mouvement dans la salle de classe, d'où son caractère ludique. De cette manière, les enfants collaborent en s'amusant et en oubliant toutes leurs différences.

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-E104/512/3315,13404/>

La relation entre les adjectifs et les noms

Matériels pour la leçon

Papiers A4

Marqueurs,

Deux boîtes ou paniers, l'un pour les NOMS et l'autre pour les ADJECTIFS.

La cloche du professeur.

Disposition de la salle de classe

Espace vide.

Mettez de côté tous les bureaux

Phase 1

Sous la direction de leur professeur, les élèves écrivent au hasard des noms et des adjectifs sur différents papiers.

Ils les placent dans les différents paniers ou boîtes

« NOMS » et « ADJECTIFS ».

L'enseignant choisit ceux qui conviennent le mieux à la leçon. Les adjectifs doivent être plus nombreux que les noms. Par exemple :

Noms

Porte
Jardin
Fleur
Chien
Chat
Tableau
Bureau,
etc.

Adjectifs

Joli
Beau
Vert
Noir
Sauvage
Rouge
Aromatique
Confortable
Doux
Blanc
Métallique
Boisé
Fleurissant
etc.

Phase 2

L'enseignant divise les enfants en deux groupes :

Équipe A : Les lecteurs, ceux qui lisent et reconnaissent.

L'équipe A est assise en cercle au milieu de la classe, tournée vers l'extérieur.

Équipe B : Les acteurs, qui jouent/interprètent.

L'équipe B se divise à nouveau en deux groupes, dont un petit groupe de 5 à 8 enfants (en fonction de la taille de la classe).

Le petit groupe représente les NOMS et le grand les ADJECTIFS.

Le petit groupe (les NOMS) se tient dans un cercle tourné vers l'intérieur (vers l'équipe B qui lit/reconnait/corrige), avec une distance entre les deux.

Les membres du grand groupe (les ADJECTIFS) courent, prennent les papiers de la boîte des ADJECTIFS, reviennent et se placent entre les NOMS. Les lecteurs sont au centre et lisent/reconnaittent à haute voix la combinaison des noms et adjectifs et les écrivent ou les disent (selon la préférence de l'enseignant).

La grande équipe d'adjectifs est plus éloignée ; ses membres prennent les papiers du panier, les placent sur leur poitrine et courent pour se placer entre deux noms.

Ainsi, l'enfant qui choisit « joli » court et se place à côté du « jardin ».

Ou tableau-noir, chien-sauvage, etc. C'est très amusant quand de mauvaises paires se forment... « chat-aromatique », « porte-fleurie », « beau-bureau », etc...

Dans ce cas, les enfants qui lisent de l'équipe A corrigent pour que l'adjectif se place avec le nom correspondant, afin que le sens soit juste.

Compte tenu du fait que les adjectifs ont le même genre et cas que leurs noms, l'enseignant peut proposer des alternatives à l'équipe des lecteurs afin de corriger les paires non correspondantes.

Phase 3

Les équipes A et B changent de rôle.

Phase 4

Les élèves retournent à leur bureau et l'enseignant commence la leçon en expliquant et combinant la leçon créative et la théorie. On retourne donc à l'apprentissage traditionnel et cognitif. Ce que nous avons obtenu ici, c'est que les enfants ont acquis une compréhension plus profonde de la leçon, car ils l'ont d'abord expérimentée.

Par exemple, les enfants ont « expérimenté » le fait que les adjectifs n'aient pas de pluriel et doivent toujours être du même genre et du même cas que leur nom ; ils ont pu rire de leurs erreurs, les corriger, etc.



COORDINATOR



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This project has been funded with the support from the European Commission. This document reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein