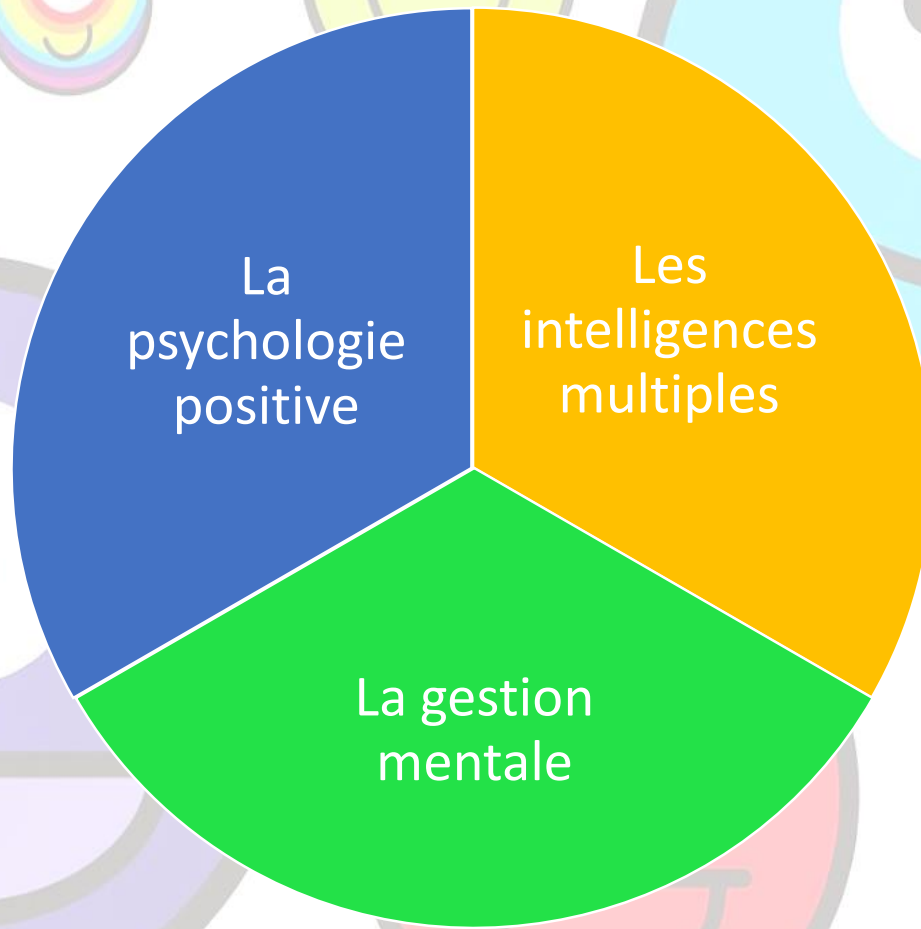




Compte-rendu de la conférence sur les Octofun



Les 3 axes de la méthode

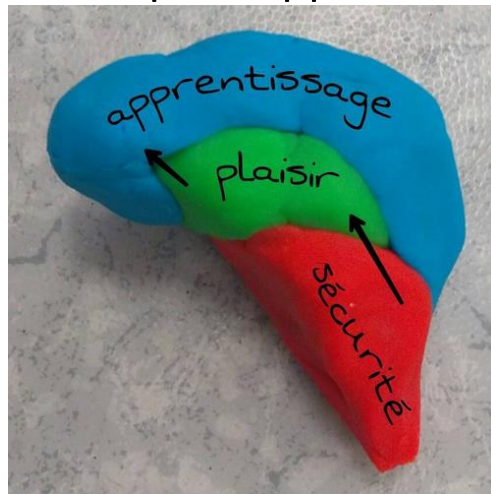


Démarrer avec les Octofun

- Premier impact des Octofun : L'estime de soi

Savoir qu'on a 8 intelligences en soi motive considérablement les enfants. Leur Funégo se développe donc en premier.

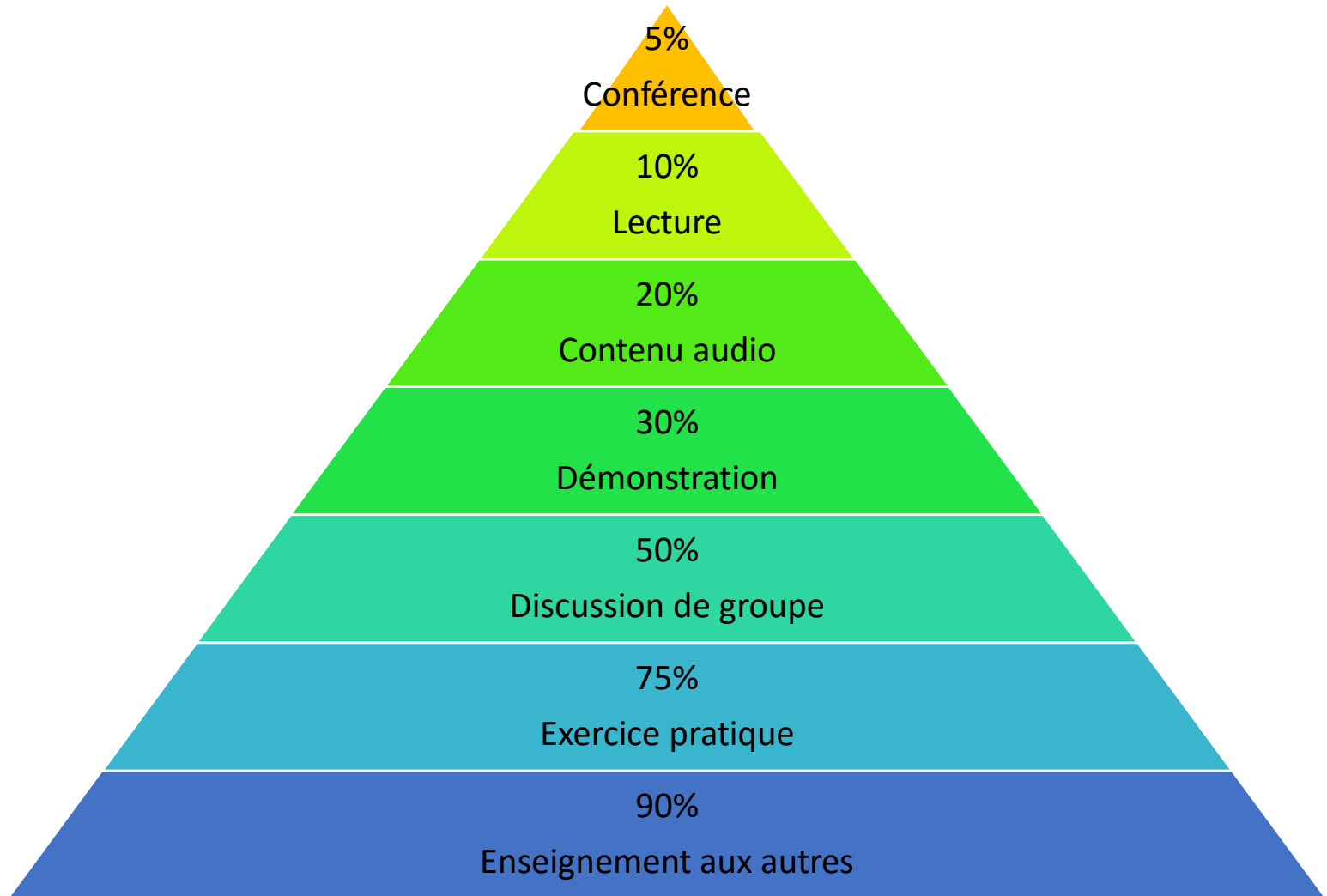
- Le premier thème à aborder est celui du cerveau : expliquer aux élèves (dès 3 ans) comment il est, comment il fonctionne pour qu'ils puissent comprendre ce qui se passe dans leur tête et se mettre en bonnes conditions pour apprendre et conserver les données apprises



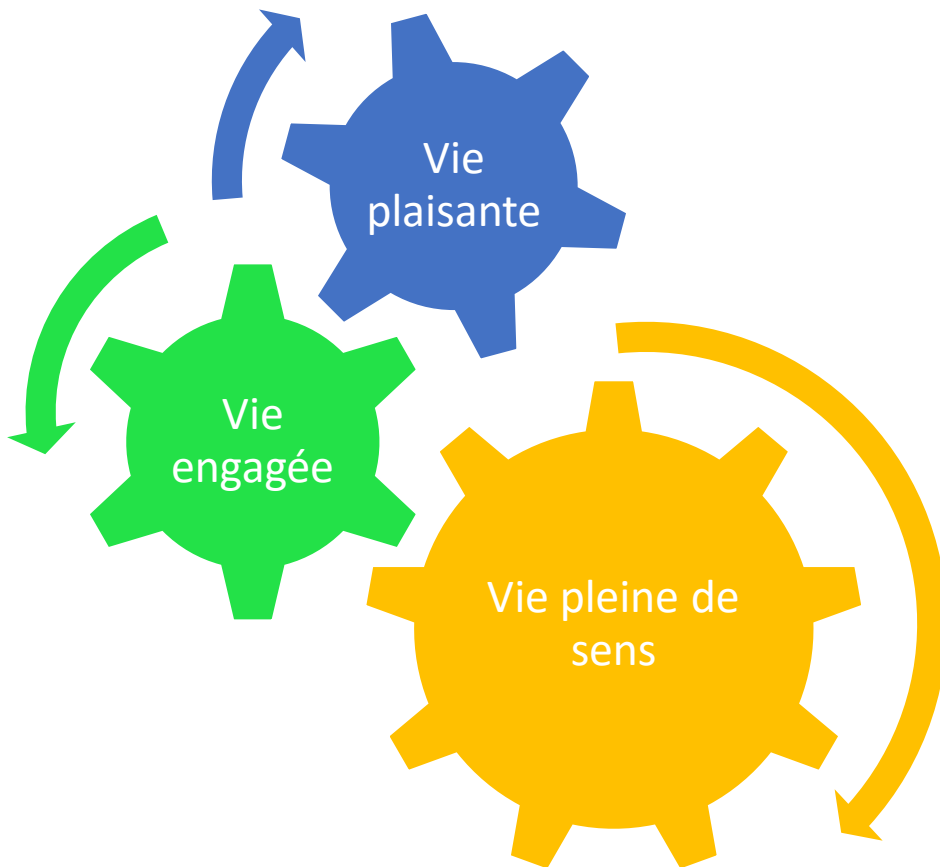
Cerveau réalisé en pâte à modeler par des CP

Plus d'infos dans le guide pédagogique des Octofun

Ce que le cerveau retient selon diverses situations



Les 3 déterminants du bien-être



Les enseignants ont tendance à organiser énormément leur cours et finissent par « mâcher » le travail aux élèves.

L'idéal serait plus d'imprévus pour permettre à l'enfant de s'engager, de faire la leçon et de construire ses connaissances lui-même.

Les 4 principes de base

- Chacun de nous possède les 8 Octofun
- Tout au long de la vie, on peut constamment développer chaque Octofun
- Souvent, les Octofun agissent et s'amuse ensemble
- Il y a de nombreuses manières d'utiliser chaque Octofun



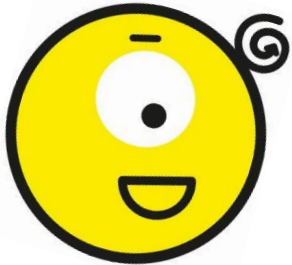
Présentation des 8 Intelligences



Funégo

Intelligence intrapersonnelle

Capacité à avoir une bonne connaissance de soi



Symbole :
*une fleche
concentrique*

Caractéristiques :

Etre conscient de ses forces

Savoir les utiliser

Se fixer des objectifs personnels

Etre seul

*Pour développer Funégo il faut
apprendre à bien se connaître :
savoir qu'on a 8 intelligences, plein
de qualité, des talents et être
conscient qu'on a notre propre
façon d'encoder les choses*

Exploitations de Funégo en classe :

Cahier de réussites / progrès

Gestion des émotions

Gestions de l'erreur

Multifun

Intelligence interpersonnelle

Capacité à comprendre les autres, à agir et interagir avec autrui de façon adaptée



Symbole :
des fleches
multidirectionnelles

Caractéristiques :

S'amuser avec les autres

Partager ses idées

Coopérer : L'union fait la force

Exploitations de Multifun en classe :

Mettre une valeur à l'honneur

Création d'une boussole
d'épanouissement

Valoriser l'intergénérationnalité

Séquence EMC sur différents thèmes :

bienveillance, partage, respect, coopération, justice, coopération

Multifun est à la fois leader,
membre d'un groupe, un ami, un
altruiste et un médiateur

Bodyfun

Intelligence corporelle/kinesthésique

Capacité à utiliser son corps de façon précise et élaborée et de s'exprimer par lui

Caractéristiques :

Bouger
Toucher
Manipuler

Exploitations de Bodyfun en classe :

Redire en bougeant
Dictée relais

Jeux de rôles (refaire le cours à maman en faisant la classe comme la maîtresse)

Symbole :
un corps



Mélofun

Intelligence musicale/rythmique

Capacité à être sensible aux sons, aux structures rythmiques et musicales

Caractéristiques :

Aime les sons

Maîtrise des structures rythmiques

Apprécie la musique (elle active à la fois la partie rationnelle et émotionnelle du cerveau ce qui permet de mieux comprendre et de mieux retenir)

Symbole :

un note de musique



Exploitations de Mélofun en classe :

Utilisation de musiques de concentration en ondes alphas

Pratique de la méthode des sonorités et des rythmes

Apprentissage par rime : A la Préhistoire ils avaient la pierre mais pas le rasoir

Choix du compositeur du mois (en centre d'écoute)

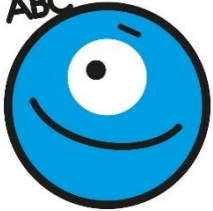
Alphafun

Intelligence verbale/linguistique

Capacité à lire, écrire, écouter et parler

Symbole :
des lettres

ABC



Caractéristiques :

Gère les 4 directions des mots (dire, lire, écrire, écouter)

Exploitations d'Alphafun en classe :

Utilisation de règles positives actives à la 1^{ère} personne du singulier

Encourager le langage pour structurer sa pensée

Stimuler le vocabulaire

Utilisation des générateurs de Doobble pour la lecture

3Dfun

Intelligence visuelle/spatiale

Capacité à raisonner de façon logique à calculer et à ordonner

Caractéristiques :

Apprécie les images, les couleurs, les formes

Se repère dans l'espace

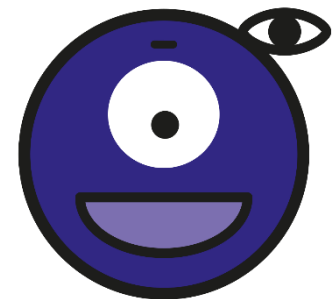
Les enfants de 2017 ont moins d'imagination car ils ne sont pas soumis à l'ennui. Or, l'ennui permet de se créer des images mentales utiles à 3DFun

Exploitations de 3Dfun en classe :

Travail sur des supports colorés

Utilisation des leçons en mind mapping (carte mentale)

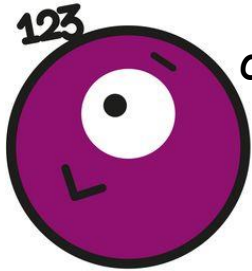
Symbole :
un œil



Mathifun

Intelligence logique/mathématique

Capacité à raisonner de façon logique, à calculer et ordonner



Symbole :
des chiffres

Caractéristiques :

- La logique scientifique, les défis
- Les nombres
- La gestion du temps (*pose soucis aux étudiants de nos jours lors de*

Exploitations de Mathifun en classe :

*Poser des questions ouvertes qui
poussent à la réflexion*

*Réaliser des associations pour permettre
d'accrocher l'info*

Méthode des petits pas : proposer aux élèves plusieurs

étapes à valider pour mener à une compétence (sujet également traité dans le
livre « Les petits bulles de l'attention »)



Intelligence naturaliste

Capacité à observer, reconnaître, identifier les plantes, les animaux, les minéraux

Caractéristiques :

- La nature : animaux, végétaux
- Sortir
- Classer
- Protéger

Il est nécessaire de s'oxygéner.

La nature c'est le Disneyland du cerveau : l'expérience le façonne.

Exploitations de VitaFun en classe :

Aération de l'espace

Elevages

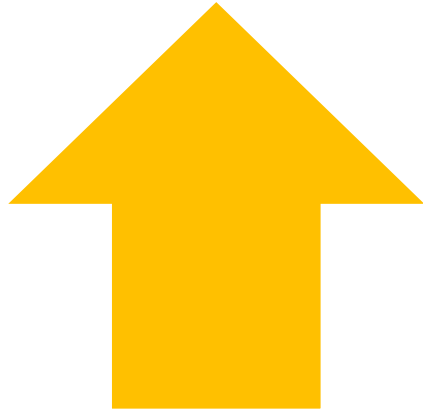
Les 3 RE (réduire, réutiliser, recycler) en EMC

Vidéo présentée : « Eduquer à la biodiversité » UNESCO TV (Youtube)

Symbole :
un arbre

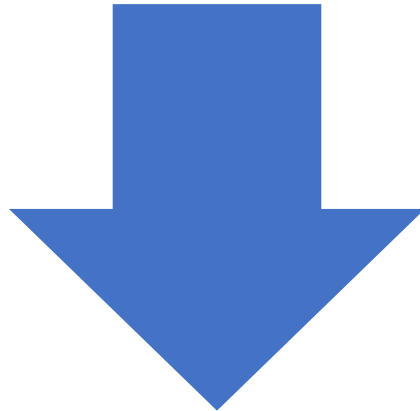


Les intelligences multiples c'est à la fois ...



Individualisation

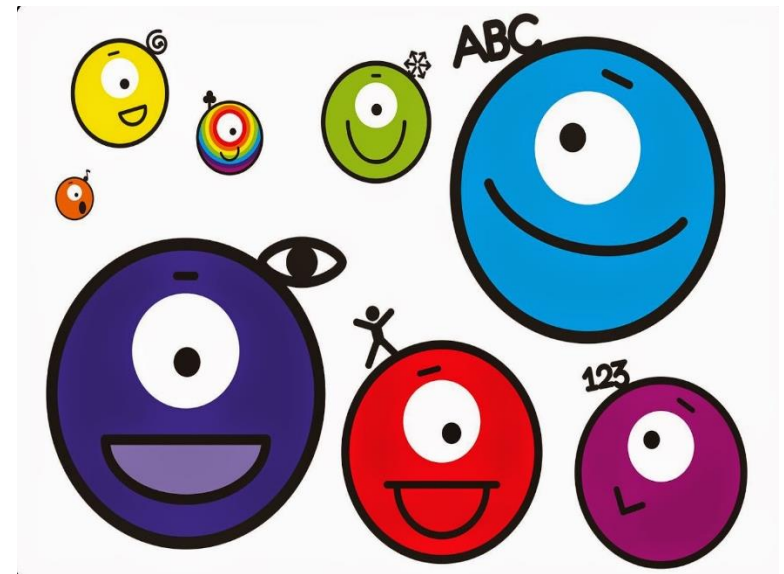
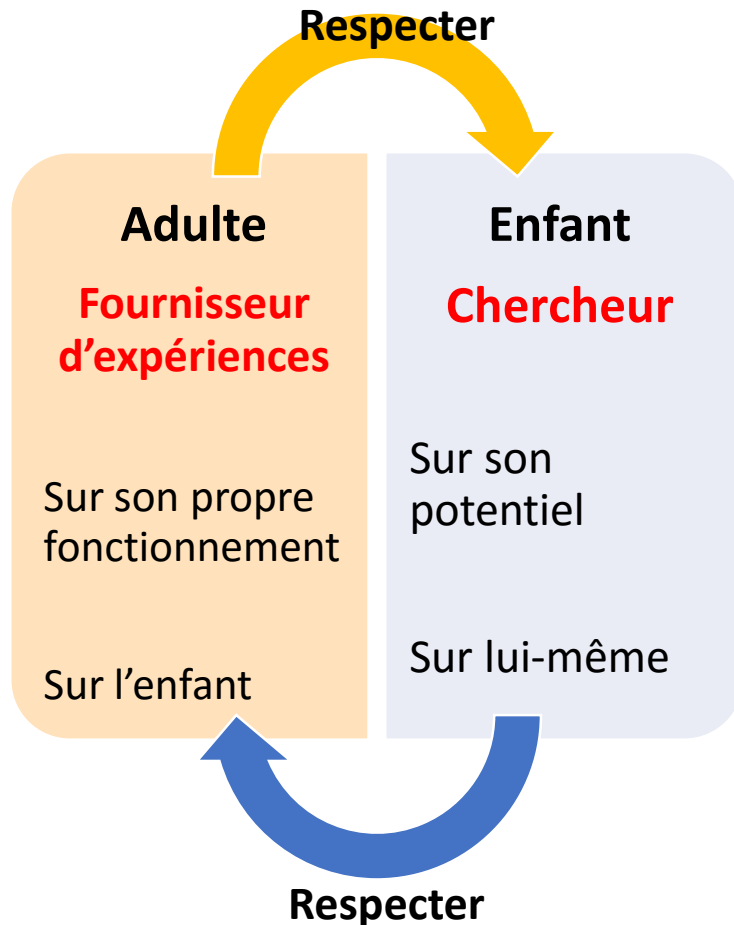
Connaître chaque enfant



Pluralisation

Diversifier les approches

Apprendre à changer son regard



Les Octofun sont des
passeurs d'espoir