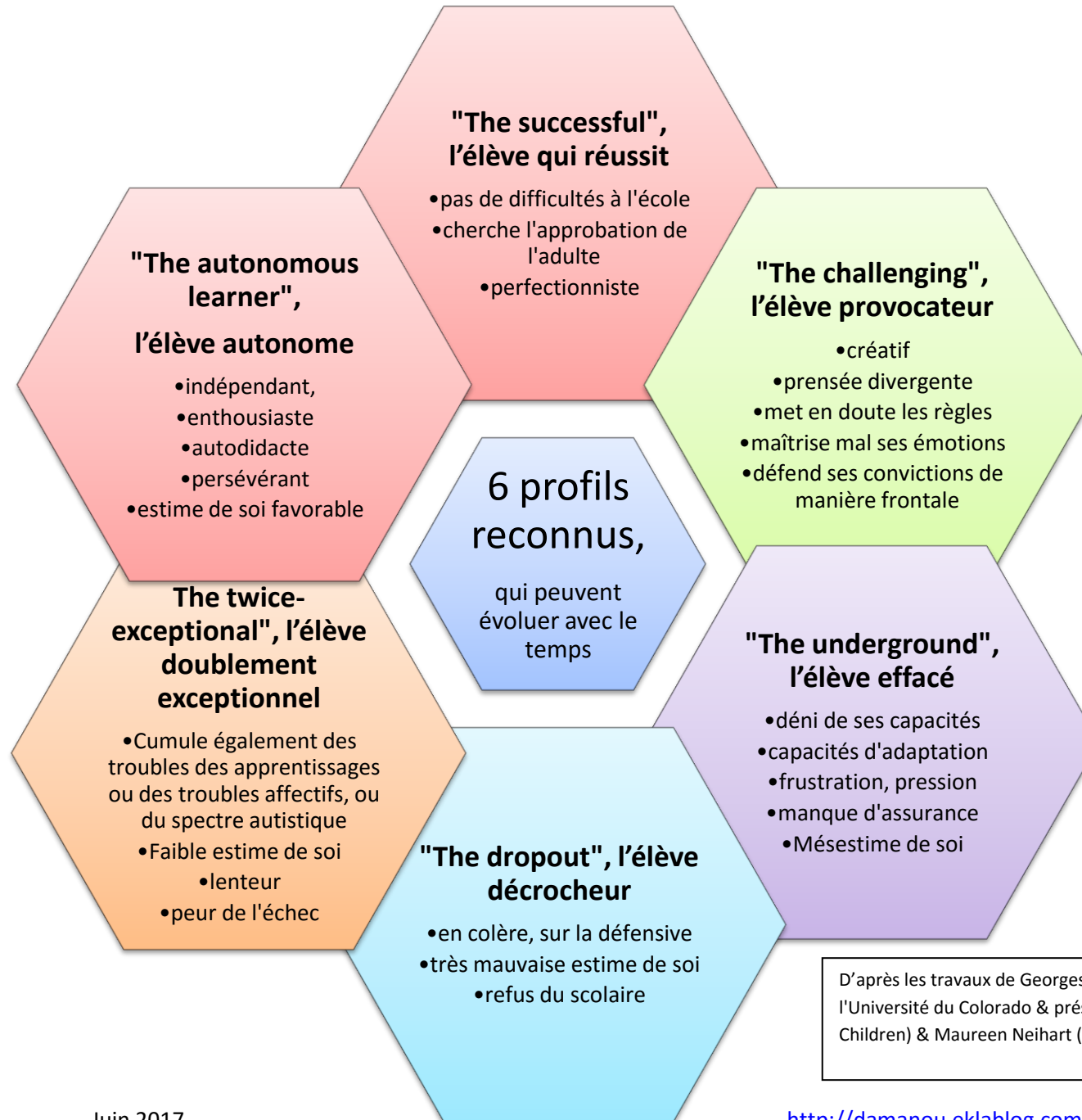
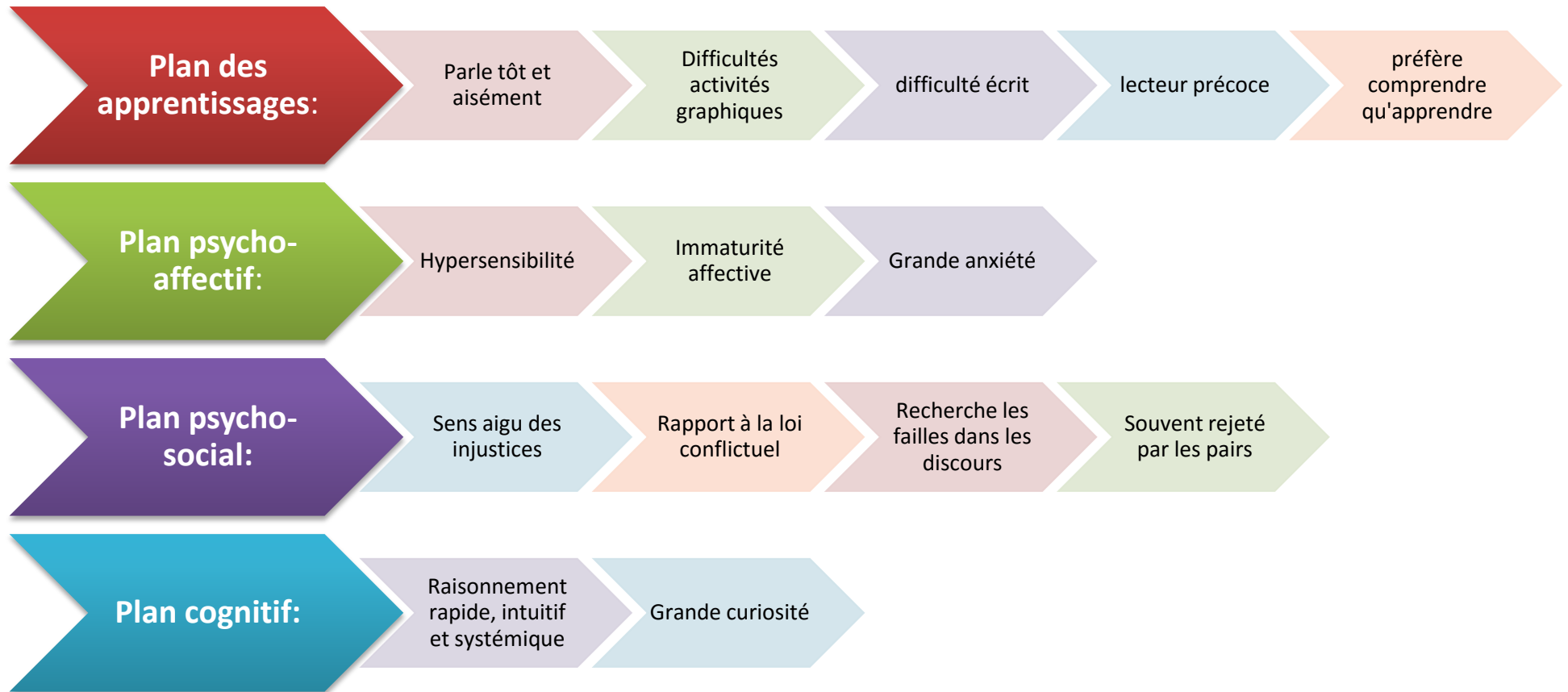


E.I.P.



D'après les travaux de Georges Betts (enseignant spécialisé à l'Université du Colorado & président de la National Association of Gifted Children) & Maureen Neihart (docteur en psychologie), années 80.

Les élèves intellectuellement précoces



E.I.P. : Comment l'aider?

Reconnaitre l'enfant dans sa différence

- Lui rappeler l'importance des échanges
- Dédramatiser les écarts de comportement
- Privilégier le contenu à la forme
- L'accompagner dans l'acceptation des règles de vie de la classe



Mettre en place un cadre structurant, rassurant et bienveillant

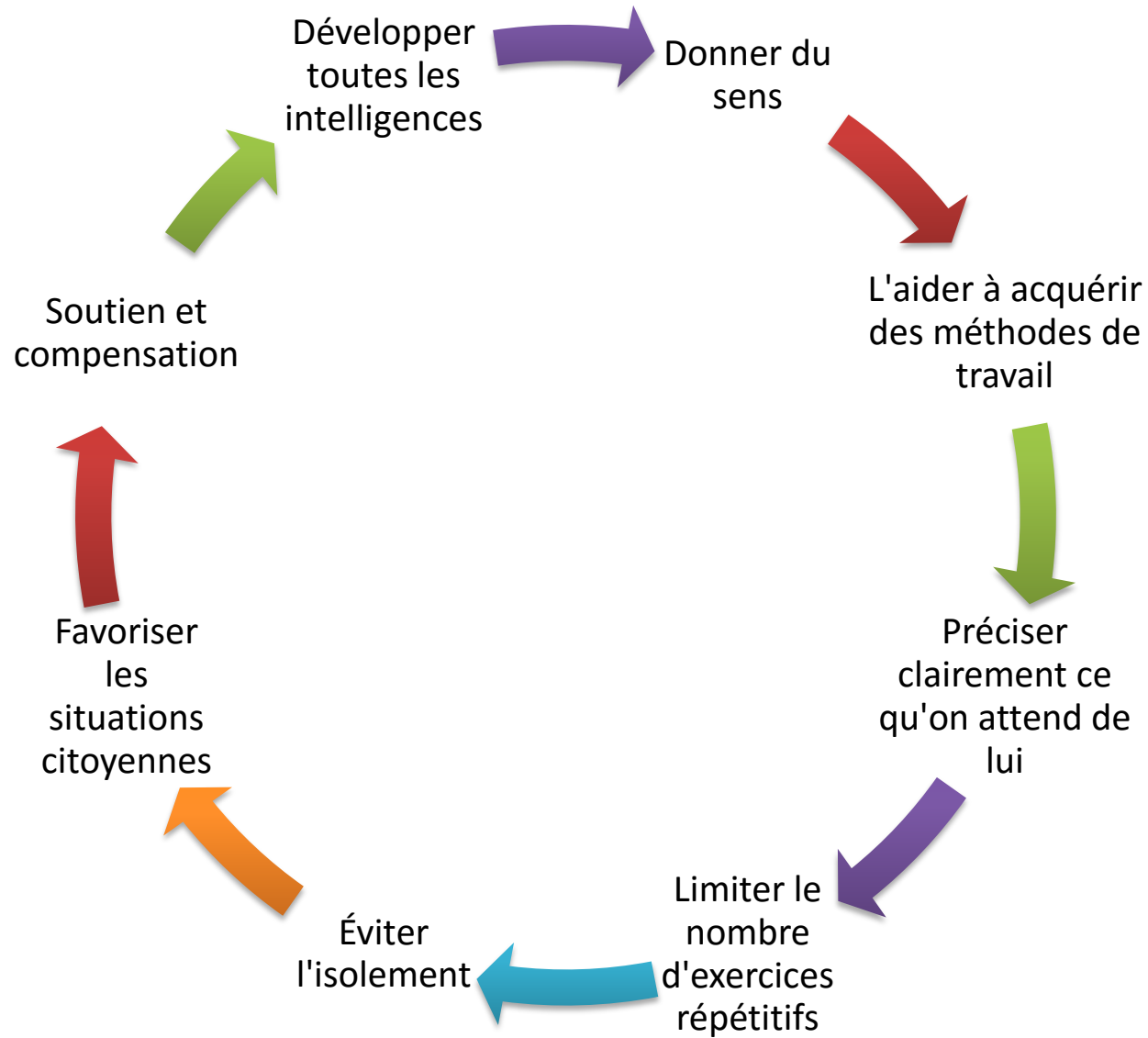
- Respecter son profil cognitif
- Rendre le fonctionnement explicite
- Construire une relation positive



Féliciter, encourager

- Valoriser les réussites
- Relativiser les difficultés
- Garder un niveau d'exigence adapté et explicite

Principes pédagogiques généraux



Développer toutes les intelligences (Howard Gardner):

Corporelle Kinésithésique

- mettre en scène une idée, une opinion ou un sentiment ;
- faire des activités où l'on devient ce que l'on est en train d'apprendre ;
- utiliser dans différentes circonstances le langage corporel ;
- faire des révisions mentales en marchant ;
- représenter à grande échelle ;
- utiliser des modèles, des machines, fabriquer des maquettes ;
- faire parler des marionnettes sur le sujet étudié ;
- faire des excursions, des voyages d'études.

Interpersonnel

- réaliser des projets de groupe ;
- proposer des activités où il est nécessaire de s'appuyer sur d'autres personnes pour réussir un projet ;
- pratiquer la division du travail ;
- donner du feed-back à quelqu'un sur son action ;
- organiser des activités permettant un feed-back collectif sur une activité passée ;
- discuter du sujet avec quelqu'un, organiser des discussions sur le sujet étudié ;
- expliquer, et se faire expliquer ;
- interviewer des spécialistes du sujet ;
- faire des interviews imaginaires ;
- encourager le tutorat ;
- proposer la comparaison de notes, de topogrammes ;
- organiser des jeux ;
- faire des études de cas ;
- mettre en scène à plusieurs ce que l'on étudie ;
- tenir un journal de bord collectif.

Développer toutes les intelligences (Howard Gardner) :

Intrapersonnel

- proposer régulièrement d'être attentif à ses pensées, sentiments et humeurs comme un observateur extérieur ;
- prendre conscience de ses différentes stratégies de pensée selon les circonstances (telles que les stratégies de résolution de problème, les modalités de réflexion en cas de crise, les procédés de pensée analytique, etc.) ;
- analyser la manière dont on a acquis l'information ;
- développer des temps de réflexion silencieuse, de concentration, de recentrage, de relaxation, et d'imagerie mentale ;
- réfléchir au sens (pour soi) de ce que l'on fait, comment l'intégrer dans un plan de développement personnel ;
- faire une recherche personnelle sur le sujet étudié ;
- lier les nouvelles informations à des compétences personnelles ;
- se donner des buts personnels intégrant les nouvelles informations ;
- développer des plans de progression, avec des buts clairs, raisonnables et mesurables ;
- tenir un journal de bord personnel.

Logique mathématique

- planifier un processus ou un projet ;
- décomposer une tâche en parties successives et fixer un ordre de priorité ;
- organiser une tâche complexe, mettre une hiérarchie dans les idées ;
- représenter sous forme de graphiques ;
- trouver des statistiques sur le sujet ;
- trouver des structures intéressantes dans un objet, un processus ;
- faire une liste de questions reliées au sujet à étudier ;
- faire un topogramme sur le sujet ;
- mettre en place un programme d'apprentissage ;
- prédire et justifier la réponse à un problème avant de le résoudre, puis le résoudre et évaluer ses prédictions
- faire des jeux de logique, résoudre des énigmes ;
- faire des analogies mathématiques ou scientifiques ;
- traduire les étapes de résolution de problème en une formule symbolique.

Développer toutes les intelligences (Howard Gardner) :

Musicale Rythmique

- apprendre des définitions, des règles, des mots-clés sous forme rythmée ;
- mettre des informations importantes sous forme de musique ;
- pour apprendre un mouvement précis : le faire en se chantonnant une chanson connue ;
- écouter différentes sortes de musique pour changer son humeur ou son état ;
- utiliser une chanson connue et créer des nouvelles paroles ;
- écrire une chanson, une ritournelle, un rap, un poème, pour résumer ce que l'on a appris.

Naturaliste

- rechercher la structure interne d'un phénomène, d'un processus, d'une machine, d'une construction ;
- regrouper des éléments selon certaines caractéristiques communes ;
- tenir un journal d'observations ;
- faire des analogies avec des processus naturels (fonctionnement du corps humain, comportements des animaux, etc.) ;
- observer la nature, faire des expérimentations dans la nature.

Développer toutes les intelligences (Howard Gardner) :

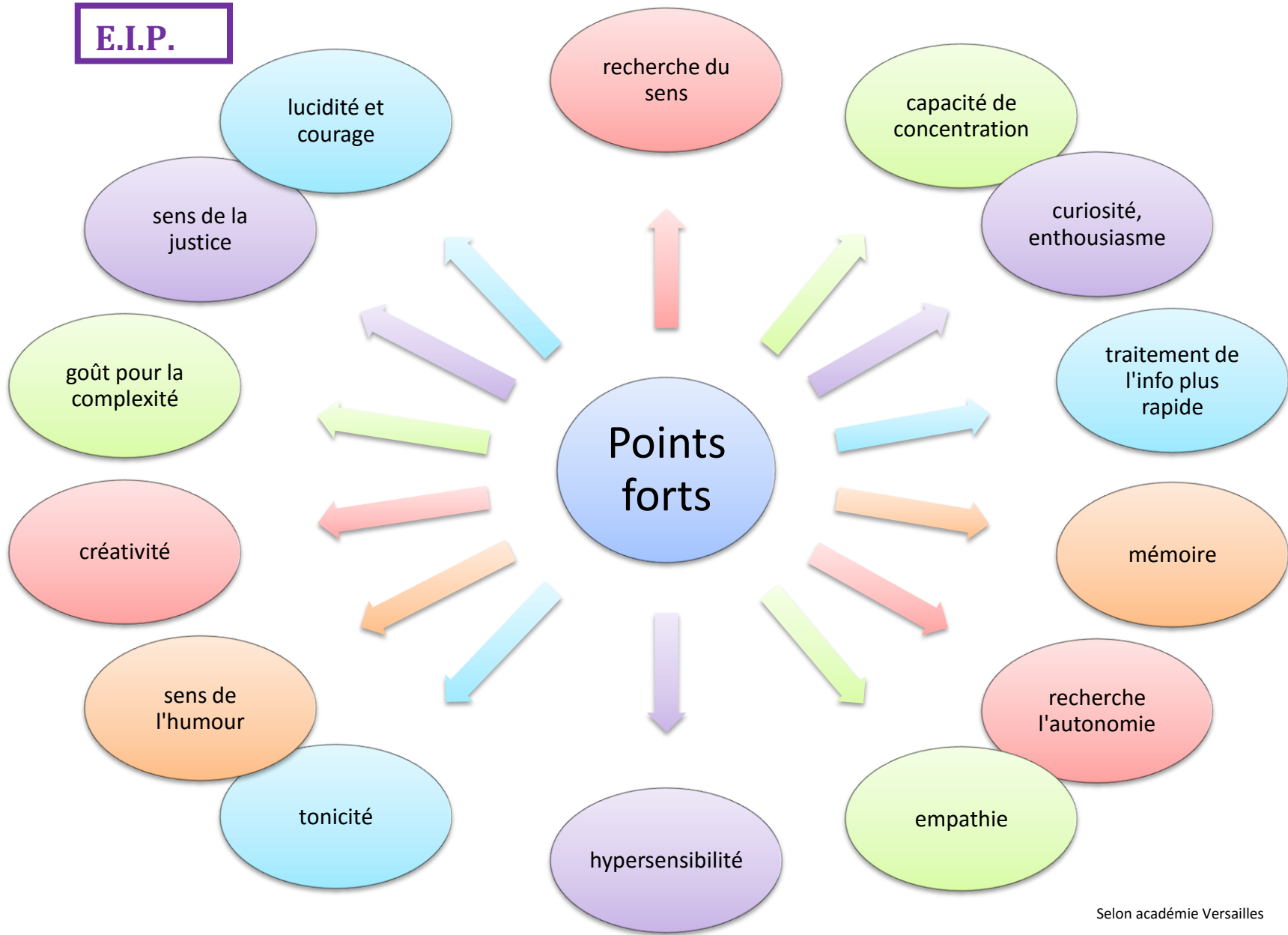
Verbale Linguistique

- résumer avec ses propres mots les résultats importants ;
- écrire des histoires, des métaphores et des analogies sur le sujet ;
- faire des jeux de vocabulaire sur le sujet (mots croisés, etc.) ;
- faire des comptes-rendus ;
- définir les mots-clés du sujet ;
- faire un exposé, imaginer un discours sur le sujet ;
- raconter et écouter des histoires ;
- écrire des poèmes, des histoires sur le sujet ;
- écrire la suite d'une histoire ;
- créer des dialogues ;
- inventer des mots nouveaux, étranges, amusants, leur trouver une définition et les utiliser ;
- créer des questionnaires et des tests sur le sujet ;
- décrire à voix haute ;
- écrire des questions sur le sujet dont vous souhaitez la réponse ;
- créer des slogans, des mnémoniques ;
- écouter quelqu'un exprimer ses idées et discuter avec lui ;
- tenir un journal de bord sur lequel vous écrivez chaque jour vos réflexions ;
- faire des **topogrammes** sur le sujet.

Visuelle Spatiale

- travailler avec des « médias artistiques », tels que peinture, marqueurs, crayons, pour exprimer une idée ou une opinion ;
- pratiquer des exercices de visualisation (par exemple imaginer réussir une tâche difficile, avec autant de détails visuels que possible) ;
- pratiquer des exercices d'imagination (« Faire comme si ») ;
- utiliser des outils de conception variés tels que le dessin, l'architecture, des diagrammes ;
- concevoir des posters pour exprimer des idées ;
- fabriquer un décor sur le sujet que l'on étudie ; organiser l'espace, les objets et les zones de l'espace en fonction du sujet étudié ;
- réaliser un topogramme, des graphiques, des dessins, sur le sujet ;
- donner la vue globale de la notion étudiée ;
- créer et utiliser des « périphériques » sur les murs ;
- faire changer de place pour avoir différentes perspectives ;
- utiliser des images, des photos pour apprendre ;
- regarder des films et des vidéos, et en réaliser ;
- créer des symboles pour exprimer des idées ;
- concevoir des publicités ;
- utiliser des modèles, des machines, des maquettes.

E.I.P.



Selon académie Versailles

