

## INTELLIGENCE VISUELLE-SPATIALE

Les élèves se montrent *intelligents avec l'espace/l'art* lorsqu'ils :

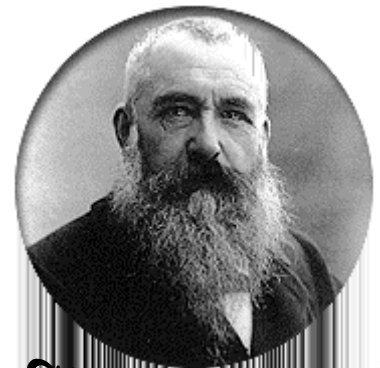
- aiment reproduire leurs idées ou tout simplement ce qu'ils voient sous une forme visuelle (graphiques, posters, maquettes, dessin, peinture, sculpture)
- agencent des couleurs, des lignes, des formes, de la lumière
- ont une bonne représentation spatiale (sens de l'orientation, construction ou dessin en 3D, estimation du volume, de la distance...)
- démontrent une bonne mémoire visuelle, un sens aigu de l'observation
- 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 audio-visuels, 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 ... Claude Monet, un grand peintre, avait certainement une intelligence spatiale très développée.

### MATÉRIEL À PRIVILÉGIER

- **photographies**
- **dictionnaires visuels**
- **illustrations ou dessins**
- **vidéos, diapositives, films**
- **maquettes**
- **logiciels de graphisme**
- **logiciels de dessin**
- **boussoles**
- **cartes géographiques**
- **jeux de construction**
- **symboles graphiques**



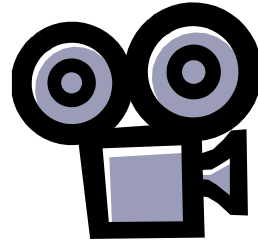
**Claude Monet**



# ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUES À PRIVILÉGIER

## INTELLIGENCE VISUELLE SPATIALE

Proposer aux élèves de :



- prendre des notes et mettre de l'ordre dans leurs notes avec un code de couleurs
- utiliser un surligneur pour retenir des idées; inventer des symboles graphiques, faire des dessins...
- rechercher des images, des photos pour représenter une notion
- utiliser des graphiques, des cartes, des diagrammes, des affiches, pour faciliter la compréhension
- dessiner l'idée principale qui se dégage de ce qu'ils viennent d'apprendre
- à l'aide d'un dessin, d'un graphique ou d'une carte d'organisation d'idées, représenter, seul ou en équipe, un résumé de cours, de conférence, de visite éducative
- s'intéresser aux émissions télévisées ou aux sites Web qui traitent de sujets reliés aux disciplines qu'ils étudient
- réaliser une vidéo ou un diaporama pour rendre compte de leurs apprentissages
- utiliser le plus souvent possible des dessins, des symboles, des maquettes ou autres supports visuels comme soutien à une présentation
  
- pratiquer des exercices de visualisation (par exemple, se fermer les yeux et imaginer, comme sur un écran de télé ou sur un tableau, des images représentant ce qu'ils viennent de lire ou d'apprendre; imaginer que l'on est microscopique et que l'on voyage dans les veines)
- pratiquer des exercices d'imagination (par exemple, faire comme si on était tel personnage, tel objet...)
- changer de place dans la classe pour avoir différentes perspectives
  
- faire un collage, une maquette, une murale, une sculpture
- se servir d'un plan pour fabriquer quelque chose ou assembler les pièces d'un objet
- créer des plans, des cartes, des costumes, des décors...
- concevoir un babillard, une page web; produire un film ou une bande vidéo
  
- évaluer des distances, des volumes, des masses...
- classer des objets à l'aide de couleurs ou de formes
- se repérer à l'aide de points cardinaux
- concevoir un rallye en classe à partir de plans, d'une carte routière
- illustrer une ligne du temps par des images, des illustrations, des photos, des cartes postales, des dessins...
- prévoir des mouvements et leurs conséquences dans des jeux de stratégies (ex jeu d'échec)

