

Pédagogie d'expression ludocréative

***Ou comment apprendre à apprendre de manière
créative et dans la joie***

Auteurs : Yves Loetscher, *enseignant spécialisé*
Ursula Vaucher, *enseignante spécialisée*
Yves Péclard, *enseignant spécialisé*

Lausanne, janvier 2014

Table des matières

Préface de <i>Yves Loetscher</i>	3
1. Introduction	5
1.1 Convention des Droits de l'Enfant	5
1.2 Valeurs et finalités	7
2. Principes fondamentaux	7
3. La séquence méthodologique	9
3.1 Les activités ludiques	11
3.2 L'expression créative	13
3.2.1 Aire d'expression plastique	14
3.2.2 Aire d'expression scénographique	16
3.2.3 Aire d'expression musicale	17
3.2.4 Aire d'expression corporelle	17
3.2.5 Aire d'initiation culturelle	18
3.3 Les Conflits pédagogiques	18
3.4 Recherches d'informations et expérimentations	19
3.5 Les concepts	20
4. Le champ pédagogique	21
4.1 L'hétérogénéité	21
4.2 Les interactions Sujet-objets-sujets	22
4.3 Le Sujet protagoniste	23
4.4 Le rôle du pédagogue dans l'animation du champ pédagogique	24
5. Un mot à propos de la nature	26
6. Conclusion	27
7. Bibliographie	28

Préface

L'enthousiasme et le plaisir quotidien que je porte depuis une quinzaine d'années à mon activité professionnelle découlent en grande partie de "ma rencontre" avec la pédagogie d'expression ludocréative, quelques mois seulement après avoir terminé ma formation de base en pédagogie curative scolaire à l'Université de Fribourg (1992-1995).

Cette formation universitaire de grande qualité, m'a d'emblée poussé à mener une profonde réflexion quant aux valeurs et finalités pédagogiques que je souhaitais engager auprès des élèves qui me seraient plus tard confiés. Durant ces trois années d'études, le contenu de nombreux cours s'inscrivaient dans une critique véhémement, que je partage par ailleurs, portant sur la pédagogie traditionnelle de transmission des connaissances et la pédagogie par objectifs prédéterminés au sein de laquelle, l'élève n'est souvent qu'un simple exécutant soumis aux choix de son maître et au programme préétabli.

Néanmoins, mon principal regret durant cette période universitaire résidait dans le peu de pistes concrètes évoquées qui pourraient se traduire sur le terrain sous forme d'application pédagogique au sein d'un groupe-classe. De très belles intentions et de beaux discours, certes indispensables et à la base de notre mission professionnelle, mais après ... ?

Quelle approche pédagogique et quels aménagements allais-je bien être capable d'inventer et d'instaurer au sein du groupe-classe pour réellement oser prétendre respecter l'Enfant dans la globalité de ses compétences, dans son élan ludique et dans sa place de sujet protagoniste de ses apprentissages? Quels seraient ma place à moi et mon rôle dans tout cela ?

Pour être tout à fait honnête, je ne songeais nullement, à l'époque, que la clé qui me permettrait d'ouvrir de nouvelles portes et de m'engager sur les chemins passionnants du processus d'apprentissage et de la connaissance résidait dans l'expression ludocréative.

C'est en 1996, lors d'un séminaire d'initiation à la proposition pédagogique de l'expression ludocréative, que je découvris, ou plutôt que j'entrevis pour la première fois, qu'une articulation, un lien puissant pourrait se tisser entre les valeurs humaines et pédagogiques que je défends et la mise en place d'une application pédagogique quotidienne. Depuis toujours, cette recherche constante de cohérence entre les valeurs, la pensée et l'application pédagogique se trouve au cœur de ma réflexion et guide mon action pédagogique.

La proposition méthodologique de l'expression ludocréative a été formulée par le Prof. Dr. Raimundo Dinello.

Le texte que vous vous apprêtez à lire représente une tentative de dégager l'essence des travaux réalisés par le Prof. Dinello à travers l'appropriation des principaux concepts qui fondent l'expression ludocréative. Ce texte, amené à être complété et reconsidéré régulièrement, représente à mes yeux, la pointe de l'iceberg et le fruit de nombreux séminaires suivis avec le Prof. Dinello, de diverses

lectures (cf.bibliographie), ainsi que d'une collaboration intense avec mes anciens collègues de l'école de Rovéréaz, Fondation de Verdeil (1995-2004).

A ce titre, je tiens à remercier tout particulièrement Jasmina Jovanovic, Ursula Vaucher, Nadia Pernet, Christiane Gilliéron et Yves Péclard pour leurs compétences à travailler, penser et ... écrire ensemble !

Je souhaite également rendre hommage à Catherine Buholzer, enseignante spécialisée à l'école de la Passerelle, Institution de Lavigny, avec laquelle j'ai eu le privilège et le plaisir de poursuivre ma route dans l'expression ludocréative durant cinq ans dans la classe des *Inventuriers* (2004-2009). Toujours à Lavigny, les deux années suivantes (2009-2011) passées dans la classe *Eurêka* en collaboration avec Valérie Bertin, éducatrice spécialisée, m'ont amené de très grandes joies et satisfactions sur le plan personnel et professionnel.

Depuis la rentrée scolaire 2011/2012 jusqu'à ce jour, j'ai la chance de travailler à l'Ecole Auguste Buchet, Institution de l'Espérance à Etoy, au sein d'une équipe pédagogique dynamique. Si pendant deux ans, les classes PF1 A et B ont collaboré très étroitement au sein de la pédagogie d'expression ludocréative, depuis le début de l'année scolaire 2013/2014, sur invitation de la Direction à élargir la démarche à d'autres élèves de la Filière 1, de nombreuses activités ludocréatives se mènent désormais en compagnie d'une troisième classe, la classe A1. Je tiens à exprimer mon plaisir à évoluer dans un contexte professionnel aussi stimulant et à saluer la qualité de l'engagement et des apports quotidiens de mes collègues enseignantes Marjorie Buffat, Lucette ten Hoeve, Maude Reymond et Anna Scarabottolo Gattobigio.

Je ne saurais clore cette préface sans souligner l'immense respect et l'admiration que je voue à l'énergie, à la curiosité, au courage, ainsi qu'à la faculté d'apprendre mobilisés par les élèves qui nous sont confiés.

1. Introduction

C'est à partir de 1975 que le Prof. Dr. Raimundo Dinello (Uruguay) a commencé à formuler la Pédagogie d'expression ludocréative et son outil d'application méthodologique.

Le Prof. Dinello a développé et continue d'enrichir cette proposition pédagogique par de multiples recherches, expérimentations, ainsi que par la formation et le suivi de nombreux professionnels de l'éducation en Europe et en Amérique Latine. Pour concevoir sa proposition pédagogique, la terminologie nouvelle et très précise qu'il a développée se base sur des concepts fondateurs issus du champ des sciences humaines. Ces concepts que nous définirons dans les chapitres suivants, sont fondés sur de très nombreux travaux de recherche en sociologie, anthropologie, psychologie, pédagogie ainsi que sur la base d'un important travail de synthèse théorique.

Notre parcours de formation avec le Prof. Dinello a débuté en 1996 et s'est poursuivi pendant une quinzaine d'années. Il a répondu pleinement à nos questionnements quant à l'adéquation de notre prise en charge des enfants qui nous étaient confiés et de nos valeurs les plus profondes.

Dans les chapitres qui vont suivre, nous allons exposer les valeurs, finalités et fondements qui sous-tendent la pédagogie d'expression ludocréative et guident notre pratique quotidienne. Nous expliciterons également la séquence méthodologique qui permet d'accéder à la pensée et à toute forme de connaissance.

Ce texte est le fruit d'une longue collaboration, tant sur le terrain que dans l'élaboration écrite, entre plusieurs enseignants spécialisés. Il reflète notre compréhension actuelle et notre appropriation des concepts de cette pédagogie.

1.1 Convention des Droits de l'Enfant

Les Etats signataires de la Convention des Droits de l'Enfant (dès 1989) ont le devoir de respecter l'enfant dans son développement global, de mettre en place un concept d'éducation qui donne des chances égales à chacun, qui accompagne les enfants pour leur permettre de grandir et d'apprendre à vivre ensemble en s'assurant comme sujet responsable, qui respecte et reconnaisse son identité culturelle et qui lui donne accès à la connaissance qui est la seule voie d'accès pour une vie digne.

Article 13

1. L'enfant a droit à la liberté d'expression. Ce droit comprend la liberté de rechercher, de recevoir et de répandre des informations et des idées de toute espèce, sans considération de frontières, sous une forme orale, écrite, imprimée ou artistique, ou par tout autre moyen du choix de l'enfant.

2. L'exercice de ce droit ne peut faire l'objet que des seules restrictions qui sont prescrites par la loi et qui sont nécessaires :

a) *Au respect des droits ou de la réputation d'autrui; ou*

b) *A la sauvegarde de la sécurité nationale, de l'ordre public, de la santé ou de la moralité publiques.*

Article 29

1. *Les Etats parties conviennent que l'éducation de l'enfant doit viser à :*

a/ *Favoriser l'épanouissement de la personnalité de l'enfant et le développement de ses dons et de ses aptitudes mentales et physiques, dans toute la mesure de leurs potentialités,*

b/ *Inculquer à l'enfant le respect des droits de l'homme, des libertés fondamentales et des principes consacrés dans la Charte des Nations Unies;*

c/ *Inculquer à l'enfant le respect de ses parents, de son identité, de sa langue et de ses valeurs culturelles, ainsi que le respect des valeurs nationales du pays dans lequel il vit, du pays duquel il peut être originaire et des civilisations différentes de la sienne,*

d/ *Préparer l'enfant à assumer les responsabilités de la vie dans une société libre, dans un esprit de compréhension, de paix, de tolérance, d'égalité entre les sexes et d'amitié entre tous les peuples et groupes ethniques, nationaux et religieux, et avec les personnes d'origine autochtone,*

e/ *Faire découvrir à l'enfant le respect du milieu naturel.*

Article 31

1. *Les Etats parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique.*

2. *Les Etats parties respectent et favorisent le droit de l'enfant de participer pleinement à la vie culturelle et artistique et encouragent l'organisation à son intention de moyens appropriés de loisirs et d'activités récréatives, artistiques et culturelles, dans des conditions d'égalité.*

Au sein de la mission éducative qui nous est confiée, il nous paraît essentiel d'intégrer pleinement les Droits de l'Enfant à notre réflexion, à notre éthique et notre pratique professionnelles. Fonder l'application pédagogique sur le respect des Droits de l'Enfant et tenter de les traduire en actes pédagogiques quotidiens constituent un défi majeur et un moyen précieux pour permettre aux élèves de s'épanouir et s'intégrer socialement dans un environnement multiculturel en permanente évolution.

Pour respecter la Convention des Droits de l'Enfant, les pédagogues et ceux qui ont la charge d'éduquer les enfants se doivent de tout mettre en œuvre pour concevoir une pédagogie qui soit autant protectrice et préventive que poussant l'enfant à affirmer son autonomie. Ils favorisent le vivre ensemble respectueux, qui permette d'apprendre et de se développer harmonieusement et dans la dignité.

R. Dinello a systématisé sa proposition pédagogique en conjuguant : l'élan ludique

avec l'expression créative, suivi de l'analyse du conflit pédagogique qui à son tour s'approfondit par l'expérimentation pour arriver à la compréhension conceptuelle. Avec l'arrivée de la Convention des Droits de l'Enfant, sa pédagogie s'ajuste et prend ses fondements éthiques dans cette dernière.

1.2. Valeurs et Finalités

La pédagogie d'expression ludocréative assure l'évolution de la globalité de chaque sujet pour grandir et devenir autonome, se développer dans le respect mutuel, accéder à la connaissance en tenant compte de son rythme biologique et de son contexte culturel.

Aujourd'hui, il est évident que la société est en mutation constante et rapide. Elle avance à grands pas, dans les technologies, la diffusion des connaissances, dans les changements de modes de vie, la mobilité des personnes. Ces avancements transforment la société et si la société se transforme, nous avons besoin de transformer les processus d'éducation. L'éducation étant celle qui prépare les individus à vivre dans la société de demain.

Nous désirons :

- respecter l'enfant dans sa différence et sa globalité, c'est-à-dire en développant et en recherchant l'harmonie entre ses multiples formes d'intelligence¹ : intelligence relationnelle (interpersonnelle), émotionnelle (intrapersonnelle), kinesthésique, spatiale, linguistique, logico-mathématique, musicale.
- amener l'enfant à affirmer et manifester son existence, à devenir indépendant, autonome et responsable de ses actes, pour qu'il accède à une bonne intégration sociale et culturelle.
- apprendre à apprendre créativement et dans la joie.

En partant de l'élan ludique et de l'expression créative des apprenants, cette pédagogie fait une articulation avec des connaissances et des valeurs humaines. L'être humain apprend quand il est libre de désirer apprendre.

C'est le protagonisme de **faire**, **sentir** pour pouvoir apprendre et **penser** qui permet aux sujets de construire leur identité.

2. Principes fondamentaux

Comme son nom l'indique, la pédagogie d'expression ludocréative a pour principes fondamentaux : le ludique, l'expression et la créativité.

- **Ludique**

C'est après la seconde guerre mondiale qu'on a mieux reconnu l'enfant pour lui-même et que l'on a donné à l'enfance une importance propre, qui n'est pas

¹ Gardner, H. (1997) *Les formes d'intelligence*. Paris : Odile Jacob

seulement un passage vers l'âge adulte. C'est à partir de cette période que sont proclamés les Droits de l'Enfant (1989), dont entre autre celui de jouer.

Ludique vient du latin « ludus » qui signifie : jeu, amusement, divertissement, chose qu'on fait légèrement ou facilement...

Selon J. Huizinga², le jeu est inhérent à l'être humain. Dès son plus jeune âge, l'enfant a besoin de jouer, de bouger, de toucher, c'est pour lui une nécessité vitale et c'est ainsi qu'il se développe et apprend.

A nos yeux, l'élan ludique est le moteur de l'élan de vie. Il éveille les sens, l'intelligence et l'envie d'apprendre. L'élan ludique représente une invitation à être et à exprimer le meilleur de soi. Il constitue l'énergie qui émerge de l'intérieur du sujet. « Le ludique est un concept anthropologique qui permet de différencier des attributs de communautés humaines ; par contre les jeux sont des formes sociales de « l'impulse » ludique. »³

- **Expression**

Selon le Petit Robert, l'expression se définit comme action ou manière d'exprimer, de s'exprimer. Mot qui vient du latin « expressio » qui signifie action de presser, de faire sortir en pressant.

Exprimer : rendre sensible par un signe, par le langage, par l'art, définir, représenter...

S'exprimer : manifester ses pensées, ses sentiments (par le langage, les gestes, l'art, etc.) manifester sa personnalité, ses tendances, faire sortir le meilleur de sa substance.

Dès lors, donner la place à l'expression de la personne, c'est lui permettre d'essayer ses possibilités de devenir sujet. C'est la meilleure façon de lui donner sa place, là où il est, au plus près de son être.

Une pédagogie centrée sur l'expression du sujet (sous toutes ses formes) respecte le rythme et dynamise les potentialités de chacun des apprenants. Elle permet à l'enfant de devenir sujet "je", protagoniste du processus d'apprentissage et responsable de ses actions.

Pour que l'action soit authentique, elle doit répondre à un besoin de celui qui agit et non pas être prédéterminée et conduite par des objectifs scolaires extérieurs à l'apprenant.

- **Créativité**

2 Huizinga, J. (1951) *Homoludens. Essais sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard

3 Dinello, R. (2007) *Tratado de Educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo*. (dir.) Grupo Magro, Montevideo

Toujours selon le Petit Robert :

Créativité : pouvoir de création

Création : du latin « creatio » : action de donner l'existence, de tirer du néant

Créer : du latin « creare » qui signifie donner l'être, l'existence, la vie ...

La créativité est une deuxième invitation, une manière de poursuivre l'élan ludique et de se projeter dans l'avenir.

Elle confère le protagonisme à la personne, la possibilité de manifester son existence, de vivre des émotions, de représenter symboliquement le monde qui l'entoure pour accéder à des apprentissages d'ordre relationnels, esthétiques et scientifiques. Par la créativité également, l'être humain expérimente ses possibilités de devenir sujet.

Pour Winnicott⁴, la pulsion créative est présente en chacun de nous. Elle est inhérente au fait de vivre.

3. La séquence méthodologique

Pour mettre en pratique ces principes, cette pédagogie fonctionne selon une méthodologie. La méthodologie comporte une séquence constituée de cinq éléments interdépendants ayant chacun leurs spécificités propres : élan ludique, expression créative, détermination des conflits pédagogiques, informations et expérimentations, systématisation des concepts (d'ordre cognitifs, relationnels et principes esthétiques).

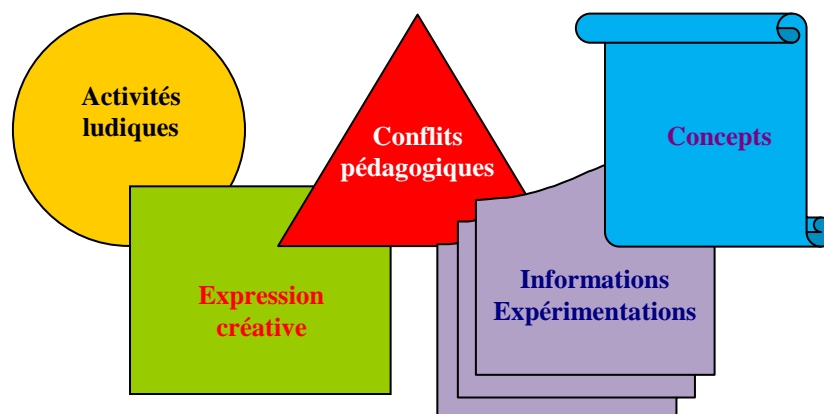


Schéma de la séquence méthodologique selon le Dr. Raimundo Dinello

⁴ Winnicott, D. (1971). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris : Gallimard

Selon R. Dinello ⁵, " L'enfant grandit, se développe et apprend au travers du jeu et de l'expression créative... L'expression créative est inhérente à la nature humaine et c'est à travers elle que chacun manifeste son besoin de croissance."

C'est de ce constat que nous partons pour concevoir la mise en application et conceptualiser la méthodologie d'expression ludocréative qui repose sur les principes et les fondements développés par le professeur Raimundo Dinello en affinité avec nos propres valeurs et finalités.

Le défi méthodologique permanent réside dans la création d'une articulation entre la liberté d'expression, la créativité personnelle et la systématisation des connaissances. Il s'agit là d'une vision holistique impliquant un certain nombre d'instruments et de concepts novateurs : l'élan ludique, l'expression créative avec ses aires d'expression, le conflit pédagogique, l'articulation conceptuelle, le champ pédagogique, l'hétérogénéité, les interactions Sujet-objets-autres sujets, le protagonisme du sujet, l'animation pédagogique.

Nous développerons dans les pages qui suivent chacun de ces concepts rattachés à l'expression ludocréative.

Le pédagogue conçoit l'amorce de la séquence méthodologique à travers la mise en place d'activités ludiques apportant la joie, éveillant l'intelligence et créant une cohésion de groupe. A partir d'une intention pédagogique, il définit le champ pédagogique en élaborant soigneusement une consigne et en choisissant l'aire d'expression, l'espace et les objets qu'il met à disposition des apprenants. Au sein de l'aire d'expression, les enfants sont invités à transformer et agir sur les objets, interagir, penser et engager leur expression créative.

Le Professeur Dinello définit 5 aires d'expression : l'aire d'expression plastique (bidimensionnelle et tridimensionnelle), musicale, scénographique, corporelle et l'aire d'initiation culturelle. C'est au sein et à partir des aires d'expression proposées qu'émergent de multiples conflits pédagogiques et que peut s'organiser une articulation entre l'expression créative et la systématisation de savoirs.

Quatre principes de base sont présents durant les activités d'expression: le respect des réalités culturelles des enfants, le protagonisme de celui qui apprend, l'application du principe d'hétérogénéité, ainsi que les interactions entre le Sujet apprenant, les objets sur lesquels il agit et qu'il transforme et les autres sujets avec qui il interagit.

Dans un premier temps, dans les aires d'expression, la confrontation à la consigne, aux objets et aux autres sujets crée chez l'enfant un ou des conflits pédagogiques. La notion de conflit pédagogique est définie par R. Dinello⁶ comme étant "la distance entre un entendement antérieur et la nouveauté qui sollicite une autre compréhension, qui exige une nouvelle conceptualisation, pour l'intégrer ou pour dépasser ce stade antérieur". L'apprenant va donc tenter de réduire ce conflit à travers la manipulation, l'expérimentation et les interactions avec ses pairs. L'enseignant, à ce stade du processus, va suggérer aux enfants d'approfondir tel ou

⁵ Dinello, R. (2003) *Expression ludico créative*. Montevideo : Nuevos Horizontes

⁶ Dinello, R. (2006) *Artexpression et créativité*. Montevideo : Ed. Grupo Magro

tel questionnement, en leur posant des questions ouvertes et dénuées de tout jugement concernant leurs créations, en les accompagnant dans leurs réflexions quant aux problèmes qu'ils rencontrent et les solutions qu'ils pourraient élaborer.

C'est dans cet espace d'expression, et peut-être seulement dans cet espace, que l'enfant peut se montrer tel qu'il est et faire émerger le meilleur de lui-même. C'est au sein du processus d'expression créative de l'apprenant, que l'enseignant va pouvoir être au plus proche de la "zone proximale de développement"⁷ de l'enfant. C'est l'art de l'enseignant de trouver dans ce qui a été créé ce qui concerne sa matière, sa spécialité ou le programme à accomplir. Un grand nombre de thèmes apparaissent et il doit maintenant les organiser. Il doit découvrir l'élément de contenu qui réunit tout le groupe pour apprendre. C'est à ce point que l'apprenant opère l'articulation conceptuelle et la systématisation des savoirs.

3.1 Les activités ludiques

Le jeu est la forme naturelle des mammifères pour exprimer leur vivance, leur présence au monde, aux autres et à l'espace. C'est par le jeu que le jeune mammifère explore les réalités contextuelles de son environnement immédiat et réalise ses premiers apprentissages.

Etymologiquement, « jeu » signifie libre mouvement.

Le jeu, au sens où nous l'entendons, est une action libre, gratuite, visant le plaisir immédiat, ressentie comme fictive mais sérieuse, mobilisant et engageant l'enfant dans son entier, dans toutes ses capacités. Le seul échec dans le jeu, c'est de ne pas s'amuser et de devoir l'arrêter. Le défi permanent du jeu est l'amusement.

Nous ouvrons très régulièrement des espaces de jeu, où les enfants sont invités à mettre en éveil leur présence au monde, aux autres et à l'espace : ils deviennent tous actifs, en jouant, ils ne sont plus seuls, ils doivent faire de la place aux autres, tenir compte de leur présence, respecter les règles et s'adapter à l'espace.

Avec le jeu pour le plaisir de jouer, le sujet se met en rapport avec son intelligence. Pour comprendre le jeu et développer des stratégies, l'enfant est amené à mobiliser son potentiel et à éveiller ses sens à ce et à ceux qui l'entourent. A ce titre, le jeu représente un régulateur des interactions et un appel à la vie. De même, jouer constitue un penchant naturel de tout enfant, c'est son domaine et une manifestation naturelle de la joie de vivre.

Le jeu engage l'enfant dans sa globalité (physique, affective et cognitive) et l'amène spontanément à mobiliser toutes ses compétences (motrices, relationnelles, intellectuelles). Il ne s'agit pas du jeu dont l'objectif serait un rendement. Il n'est

⁷ Vygotski, L. (1985) *Pensée et langage*. Paris : Ed. sociales. La zone proximale de développement (ZPD) se situe entre la zone d'autonomie et la zone de rupture. La ZPD se définit comme la zone où l'élève, à l'aide de ressources, est capable d'exécuter une tâche. Une tâche qui s'inscrit dans la ZPD permet à l'élève en apprentissage de se mobiliser, car il sent le défi réaliste. Ainsi, il lui sera possible de poursuivre le développement de ses compétences en mettant à profit ses connaissances antérieures, le soutien de l'enseignant et l'interaction avec ses pairs.

donc pas question de «récompenser» les enfants à la suite d'un effort, ni de les «motiver» à se mettre au travail, ni d'une manière de les mettre en compétition entre eux, ni de remplir les moments creux d'une journée.

Nous insistons sur le fait qu'à nos yeux, une des fonctions principales du jeu est le plaisir de jouer, d'être ensemble, de se vivre autrement, d'être présents au monde. Il développe entre autres le rythme, l'harmonie au sein du groupe et la beauté du corps en mouvement. Le jeu est une action à assumer. Il est une invitation à la joie, à l'imagination, il est une bienvenue et une possibilité de se connaître. Il apporte le bien-être physique, mental et émotionnel.

F. Deligny⁸ ouvrait une voie lorsqu'il affirmait : « Si tu veux les connaître vite, fais-les jouer. Si tu veux leur apprendre à vivre, laisse les livres de côté. Fais-les jouer. Si tu veux qu'ils prennent goût au travail, ne les lie pas à l'établi. Fais-les jouer. Si tu veux faire ton métier, fais les jouer, jouer, jouer. »

Le jeu a une place importante dans la régulation sociale et a comme propriété importante de structurer l'interaction car « la spécificité du jouer est de créer un espace transitionnel pour que puisse prendre place l'expérience de l'autre et du soi. »⁹

Dans notre pratique quotidienne, le jeu constitue l'amorce de nombreuses activités de découverte ou d'expression. Le jeu est le garant de la dynamique d'intégration de chaque individu au groupe. Il crée le mouvement, donne l'impulse ludique de départ, lance un appel à la vie... et contribue au plaisir d'être à l'école.

Selon G. Lafargue¹⁰, la fonction-jeu est constituante d'une part des dynamismes créateurs et d'autre part de tout processus d'apprentissage signifiant.

Ainsi, Winnicott définit une caractéristique importante du jeu : « C'est en jouant et peut-être seulement quand il joue que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif. »¹¹

Le jeu ne comprend pas cette notion de performance et d'intérêt. C'est ceci qui différencie le jeu de presque toute autre activité, c'est sa valeur de gratuité, de plaisir immédiat. Nous commençons toute séquence par un élan ludique sous forme de jeux collectifs. Il s'agit de jeux à règles qui favorisent les interactions interpersonnelles et la joie. Les jeux choisis ont des règles simples, vite comprises par les joueurs. Ils permettent aux joueurs de poursuivre le jeu sur toute sa durée, sans élimination, ni compétition. « La pratique de la maîtrise des règles du jeu est très importante comme préfiguration de la réalité, raison de plus pour affirmer que le jeu est une action sérieuse... Face aux règles, une fois la convention connue, nous sommes tous égaux... »¹²

Selon R. Dinello : « Jeu et créativité, les deux surgissent d'une nécessité

⁸ Deligny, F. (1960) *Graine de crapule*. Editions du Scarabée, France

⁹ Hamayon, R. (2012) *Jouer, une étude anthropologique*. Paris : Editions La Découverte.

¹⁰ Lafargue, G (1999) *Requiem pour la vache folle*. Cahier de l'art cru, Bordeaux

¹¹ Winnicott, D. (1971). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris : Gallimard

¹² Dinello, R. (1982). *Droit au jeu*. Ed. du Comité belge francophone de l'Organisation Mondiale de l'Education préscolaire, Bruxelles

d'évolution du sujet. Le jeu c'est s'expérimenter soi-même et la créativité est une projection du sujet à travers l'objet créé qui le signifie. Le jeu est la satisfaction dans le présent et la créativité est la satisfaction dans le devenir. »¹³

Pour conclure ce chapitre, les propos de J. Huizinga nous paraissent très pertinents : « Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente. »¹⁴

3.2 L'expression créative

La créativité s'inscrit dans le prolongement et la continuité de « l'impulse » ludique. L'expression créative est une manifestation de l'existence. Elle est un processus dynamique, plus ou moins conscient, par lequel un individu manifeste, à travers un langage organisé (paroles, mouvement, comportement, peinture, sculpture, constructions,...) sa perception de la réalité, dans la mesure de ses moyens.

Elle permet également de rendre sensible les émotions, les sentiments et de donner une opinion au travers d'un comportement extérieur. S'exprimer, c'est extérioriser sa substance profonde, c'est pouvoir déterminer son propre avenir.

D'après D. Winnicott¹⁵, « créer, c'est d'abord jouer, et c'est une faculté qu'a l'enfant de pouvoir constituer un espace interne, un espace de représentation psychique de son monde affectif et de la réalité extérieure à l'intérieur de sa propre expérience. »

L'expression et la créativité sont des aptitudes fondamentales de l'être humain à se diriger soi-même pour la réalisation de ses potentialités. Il ne peut pas y avoir de véritable reconnaissance du sujet, si celui-ci n'a pas d'espace d'expression créatrice, c'est-à-dire la possibilité d'affirmer son existence. Permettre l'expression de la spontanéité créatrice, c'est encourager le libre mouvement, les synthèses pertinentes des différents plans de l'expérience du sujet, les interactions entre les différentes formes d'intelligence et la systématisation de nouveaux savoirs.

Il y a plus de quarante ans déjà, C. Rogers¹⁶ soutenait ce point de vue : "Toute connaissance qui n'a pas un rapport significatif avec quelque chose qui est éprouvé par l'enfant comme un intérêt, ou comme un obstacle à sa croissance, ou comme un problème qui le concerne directement dans ses investissements du monde réel, physique, affectif ou social, est un matériau inerte, inassimilable, dommageable à sa curiosité spontanée pour la connaissance, et source de confusion de par les conditionnements répressifs/normatifs qui constituent le fondement même du gavage pédagogique."

¹³ Dinello, R. (2007) *Tratado de Educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo*. (dir.) Grupo Magro, Montevideo

¹⁴ Huizinga, J. (1951) *Homoludens. Essais sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard

¹⁵ Winnicott, D. (1971). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris : Gallimard

¹⁶ Rogers C. (1968). *Le développement de la personne*. Paris : Dunod

A nos yeux, il est primordial que des espaces d'expression authentique soient présents quotidiennement. Ce n'est que dans la fréquence de ces espaces qui portent le nom d'«aires d'expression», que l'enfant osera la créativité. Les aires d'expression sont des activités d'expression créative définies et identifiées par les objets proposés et les intentions pédagogiques de l'animateur.

Comme déjà mentionné plus haut dans le texte, R. Dinello a défini cinq aires d'expression que nous nous proposons de définir plus amplement dans les pages qui suivront : plastique (bidimensionnelle et tridimensionnelle), scénographique, musicale, corporelle et l'aire d'initiation culturelle. Elles sont présentées séparément ou plusieurs en même temps, selon les perspectives pédagogiques que l'enseignant veut affronter.

Les aires d'expression représentent un espace d'existence où chacun peut grandir, se développer de l'intérieur et un moyen de valoriser la personne. A travers l'expression créative avec divers matériaux s'ouvre une voie au protagonisme, à l'initiative intelligente et au plaisir d'apprendre.

Au sein des activités d'expression ludocréative, nous invitons tous les sujets à une prise d'initiatives, une affirmation d'autonomie et une certaine harmonie entre les différentes sphères de développement de la personne, notamment l'affectif, le cognitif et le social.

Ainsi, une grande variété de matériaux dits « objets multiples » sont proposés à l'exploration, à la manipulation, à la transformation et à la curiosité des enfants.

Tout objet qui assure des interactions Sujet-objets-sujets a une valeur pour le champ pédagogique. La diversité et l'abondance du matériel que les enfants y trouvent garantit «l'appel» aux expériences multiples, éveille l'appétit naturel de chacun pour les manipulations, l'exploration, les transformations et les apprentissages.

Dans la mesure où ils ont une réalité concrète et où ils peuvent être investis d'une représentation symbolique, les objets transformés par les sujets apprenants deviennent de puissants médiateurs pour l'acquisition de nouvelles connaissances et de nouvelles compréhensions.

Les situations d'apprentissage s'initient quand les objets reliés aux différentes aires d'expression agissent comme une interrogation permanente sur nous-mêmes et sur la logique des faits et des objets.

On peut considérer que l'enfant a appris et qu'il a procédé à une articulation conceptuelle, lorsque son regard et sa compréhension de l'objet qu'il a transformé témoignent de sa transformation à lui, sujet.

3.2.1 Aire d'expression plastique

Cette aire regroupe deux facettes distinctes : l'expression bidimensionnelle et l'expression tridimensionnelle.

Expression bidimensionnelle :

L'expression bidimensionnelle (graphique et picturale) peut prendre diverses formes : travail individuel, travail en grand groupe, en petits groupes, expression libre, thématique, etc. Elle réunit les lignes et les tracés picturaux, elle développe le graphisme et favorise l'accès à la représentation symbolique.

Les supports qui recueillent l'expression graphique et picturale sont également divers et nombreux. Nous modulons leur nature et leur taille afin de proposer aux enfants la plus large palette de possibilités (dessin personnel, fresque collective, illustration d'un poème ou d'une histoire, représentation d'un vécu, etc.).

Les articulations conceptuelles susceptibles d'être travaillées grâce à cette aire d'expression sont :

- la représentation graphique : en se servant du tracé comme moyen de communication pour raconter par le dessin (prémisse de l'expression écrite)
- l'écriture : en libérant la main créative et le geste qui sont à la base de l'écriture
- la composition dans l'espace : par le développement des notions de perspectives et de proportions
- l'observation et la précision : par la découverte de techniques picturales diverses
- la technique des couleurs
- une familiarisation avec l'altérité et un apprentissage à la tolérance : par la proximité physique, les idées divergentes, le partage de l'espace commun ainsi que du matériel, etc.
- un apprentissage du vivre ensemble, de la collaboration et de la création commune : par la familiarisation avec le travail de groupe et ses modulations (en changeant l'effectif et / ou la composition du groupe)

Nous travaillons donc ici la fonction essentielle de l'écrit qui est la communication, grâce à l'envie et au besoin de l'enfant de laisser des traces de son vécu (à travers un cahier de vie, un journal de classe, un récit de vacances, etc.) et de son attrait pour l'expression créative (création de poèmes ou d'histoires, jeux de langage, dessins, etc.).

Expression tridimensionnelle :

L'aire d'expression tridimensionnelle regroupe toutes les activités proposant aux élèves la construction en trois dimensions, la réalisation de sculptures, collages, modelages, maquettes, etc...

Pour l'expression tridimensionnelle, une nette priorité est accordée aux objets et matériaux peu structurés. En effet, notre choix se portera sur des objets qui n'ont plus ou pas d'affectation précise : cartons, emballages, caisses, tissus, rouleaux,

boîtes, bois, terre, papiers de forme, couleur, qualité diverses, boutons, perles, plumes, matériaux naturels (marrons, feuilles séchées, branches, pives, sable, etc.), ainsi que du matériel nécessaire pour fixer ensemble ces divers objets: colles diverses, rubans adhésifs divers, ficelles, fils de fer, etc.

La construction en volume permet des combinaisons et des transformations infinies.

Les articulations conceptuelles potentiellement réalisées au travers de cette aire d'expression sont:

- la géométrie (formes, angles, volumes) : grâce à l'exploration et la transformation des matériaux en volumes divers et variés qui facilitent l'abstraction et la représentation symbolique
- la compréhension et la construction de représentations de l'espace et de la logique spatiale : en explorant et en développant toutes les notions spatiales
- la compréhension des chiffres, nombres, systèmes métriques, proportions
- le développement de la pensée logico-mathématique : par la résolution de problèmes logiques et/ou mathématiques en transformant le sens premier des objets de la vie courante, en créant du sens et en inventant une symbolique à partir d'un matériel non déterminé
- la découverte de lois de physique (équilibre, chute des corps, balancier, levier, forces, etc) : par tâtonnement dans l'élaboration de leur construction
- la métacognition et le développement de compétences langagières telles que la formulation, l'explicitation et l'argumentation : grâce aux sollicitations, remarques et questionnements multiples amenés tant par les camarades que par les enseignants pour que l'enfant explique sa démarche, les conflits cognitifs rencontrés, ses découvertes et ses apprentissages aux autres.
- le développement de compétences relationnelles et sociales : en expérimentant le vivre et le construire avec les autres, en développant l'art du dialogue, de la concertation, en apprenant à se mettre d'accord et à travailler ensemble en vue d'une réalisation commune.
- le développement de la motricité globale et fine

3.2.2. Aire d'expression scénographique

L'expression théâtrale peut prendre des formes très diverses : déguisements variés, grimage, création de saynètes libres ou thématiques, dramatisation de contes ou d'histoires, jeux de rôles, mime, improvisation, marionnettes. Cette activité est soit ritualisée, prenant la forme d'une « vraie » représentation (scène, rideau, présentateur, public), soit plus spontanée, vécue comme un jeu théâtral collectif.

Telle qu'elle est vécue dans le champ pédagogique, l'expression scénographique devient un espace d'affirmation émotionnelle où l'enfant met en scène et dramatise tout ce qui participe de son identité, de son histoire personnelle, de ses origines culturelles. Mais elle lui permet aussi, et surtout, de formuler et décliner les différentes formes que peuvent revêtir ses préoccupations, ses intérêts, ses rêves, ses peurs et bien sûr ses projections dans l'avenir. En fonction de l'activité proposée, les enfants travailleront en petits ou en grands groupes.

Les articulations conceptuelles potentiellement travaillées dans cette aire sont :

- la structuration contextuelle, temporelle et spatiale : à travers la construction d'une histoire, qu'elle soit imaginaire ou non, en élaborant une certaine séquence logique afin qu'elle soit compréhensible
- l'apparition et l'enrichissement de l'expression orale (prononciation, structuration, vocabulaire)
- la maturation émotionnelle et sociale : en permettant aux enfants de s'essayer dans toutes sortes de rôles, d'explorer toutes sortes de situations de vie réelles ou imaginées dans un espace sécurisé
- la construction et la consolidation de son identité : à travers la découverte de ses propres possibilités et l'affirmation spontanée du Sujet
- l'expression corporelle : par une gestuelle appropriée et l'invitation à prendre sa place
- la découverte de soi et de l'autre à travers les interactions jouées
- le développement des compétences relationnelles et sociales : grâce à des situations qui permettent d'expérimenter les actes de donner, recevoir, montrer et regarder ainsi que par le respect du travail d'autrui
- l'apprentissage du vivre et du faire ensemble

3.2.3 Aire d'expression musicale

Les activités que regroupe l'aire d'expression musicale sont la production, l'exploration et la discrimination de bruits, de rythmes et de sons, l'exploration et la manipulation d'instruments, des tentatives de chants et d'harmonisation sonore, des expérimentations rythmiques et mélodiques, ainsi que la découverte de diverses musiques (musiques traditionnelles, classique, folklore, baroque, populaire, etc.).

Pour le travail dans cette aire, nous proposons aux élèves une multitude d'instruments de musique provenant de différents pays et produisant une grande diversité de sons. Nous pouvons aussi inviter les enfants à construire leur propre instrument à l'aide des objets multiples et à explorer tous les bruits que peuvent faire d'autres objets de la vie courante (boîtes de conserve, casseroles, journaux, etc.).

Les articulations conceptuelles visées au travers de cette aire d'expression sont :

- l'acquisition des structures d'alphabétisation qui incluent le langage oral et écrit : en exerçant et en facilitant la différenciation auditive, en développant la mémoire auditive, en permettant des essais d'harmonisation des sons, en travaillant sur les rythmes et les mélodies
- l'acquisition de compétences de communication sociale : grâce au développement de l'écoute et de l'attention, à l'élaboration d'un langage commun dans l'univers des sons, à la construction d'un dialogue musical

3.2.4 Aire d'expression corporelle

Cette aire regroupe toute forme d'évolution du corps dans l'espace. Le corps est l'instrument grâce auquel nous entrons en contact avec l'espace physique et social dans lequel nous nous trouvons. Il est aussi le « porte-parole » de tous nos « espaces intérieurs ». Finalement, il est le support où s'inscrivent toutes nos expériences vécues.

« Donner la parole » au corps, lui accorder une vraie place dans l'école, c'est-à-dire la possibilité d'affirmer son existence dans un espace d'expression créative permet à chacun de parvenir à une meilleure compréhension de soi, de l'autre, et de soi avec les autres.

Au sein de cette aire d'expression, le pédagogue proposera divers objets qui pourront devenir médiateurs, faciliter la rencontre et les interactions ou servir de support à la symbolisation de relations interpersonnelles. Il s'agit de petites balles, de foulards, de cerceaux, de cordes, etc.

Les activités proposées seront les jeux dans l'espace (courses, sauts, culbutes, jeux d'équilibre, de balancement, jeux avec objets, jeux de poursuites, parcours), toutes les formes de danses (chorégraphies, expression corporelle libre avec des objets, rythmique, chansons à gestes, etc.), la gymnastique, les exercices physiques, la relaxation, etc.

Les articulations susceptibles d'émerger grâce à cette aire sont :

- le développement de la conscience corporelle propre : en développant la maîtrise de ses gestes, la coordination, la conscience de son corps, de sa respiration, en apprenant à se détendre, à se laisser aller, à se calmer, à se centrer
- une meilleure compréhension de l'orientation spatiale et de la modulation de l'espace interpersonnel : en apprenant à se situer dans l'espace physique et dans l'espace social
- le développement des habiletés sur les plans de la motricité globale et fine

3.2.5 Aire d'initiation culturelle

Cette aire d'expression reprend les chansons, les rondes et les jeux traditionnels, l'initiation aux traditions d'ici et d'ailleurs, les contes et légendes, en rapport avec l'identité de la personne et intimement liés aux valeurs culturelles régionales. Ce sont les enfants qui forment le « terreau » et notre rôle consiste alors à favoriser les interactions autour des objets de culture : la musique, les contes et les légendes, le folklore, l'artisanat, les jeux spécifiques à certaines régions ou pays, ainsi que les actes de la vie quotidienne, familiale que les enfants rapportent.

La diversité culturelle constitue certainement la caractéristique principale de la population d'enfants que nous accueillons dans nos écoles. Elle est tout aussi certainement le reflet d'une évolution naturelle de la société occidentale. Mais, même s'il ne vient pas de l'autre bout de la planète, l'Autre est toujours autre pour nous. Dès lors, apprendre à se familiariser avec l'altérité et envisager cela comme

un atout plutôt qu'une difficulté constitue l'un des enjeux les plus intéressants qui se proposent à nous.

Les articulations conceptuelles rendues possibles ici sont :

- l'initiation aux traditions et valeurs culturelles d'ici et d'ailleurs
- favoriser l'altérité en reconnaissant l'autre
- reconnaître chaque sujet dans sa spécificité en encourageant l'affirmation positive de son identité est une façon naturelle d'intégrer le respect mutuel, de rendre possible l'interculturalité à l'école et d'éduquer pour la paix

3.3 Les conflits pédagogiques

C'est dans les aires d'expression que le Sujet va se confronter au défi de la consigne, à la réalité des objets proposés et aux autres sujets. Cette confrontation au sein du processus créatif suscite chez l'apprenant un ou des conflits pédagogiques à travers la transformation des objets et la possibilité de représenter symboliquement le monde qui l'entoure.

R. Dinello¹⁷ nous dit « que la notion de conflit pédagogique fait partie intégrante de l'évolution du champ pédagogique. Dans le processus d'apprentissage, il y a un moment précieux de doutes, lorsqu'il n'y a pas de correspondance entre ce que l'on sait et la question que l'on se pose. Il est facile d'enseigner ce que l'on sait déjà en partie, mais c'est un conflit de présenter ce qui résiste ; de toute évidence, c'est dans cette situation que l'on accélère l'intérêt pour apprendre, la possibilité de trouver de nouvelles acquisitions. ».

Ainsi, le conflit pédagogique se définit par une prise de conscience de la nécessité de dépasser une compréhension antérieure pour intégrer une nouvelle conceptualisation. Les sujets apprenants vont tenter de résoudre, en interactions, leurs conflits pédagogiques à travers les manipulations et les expérimentations multiples.

3.4 Recherches d'informations et expérimentations

Le conflit pédagogique révèle l'importance de la confrontation de ce que l'on savait déjà avec l'inconnu. Il incite également au partage et à la recherche de connaissances, à la possibilité d'expérimenter autre chose pour s'assurer de la valeur des connaissances, des intuitions et des nouvelles voies de compréhension.

Comme l'exprime parfaitement G. Lafargue¹⁸, "le processus créateur ne se déclenche pas en aval d'un savoir et d'un apprentissage, mais en amont." Le savoir et le savoir-faire s'élaborent au sein même de l'expérience créatrice.

Dans cette méthodologie, les apprentissages se construisent à partir de

¹⁷ Dinello, R. (2006) *Artexpression et créativité*. Montevideo : Ed. Grupo Magro

¹⁸ Lafargue, G (1999) *Requiem pour la vache folle*. Cahier de l'art cru, Bordeaux

l'expression créative individuelle et collective, à partir des questionnements, des conflits cognitifs et des idées émergentes des enfants. À travers les diverses «œuvres» créées qui émanent des activités d'expression se fait également l'apprentissage du respect de l'originalité et des potentialités de chacun.

Les conflits cognitifs ne restent souvent pas individuels, mais deviennent une invitation à mener une recherche et de nouvelles expériences en groupe pour les élèves qui y trouvent du sens. Les hypothèses et pensées divergentes sont encouragées comme faisant partie du processus créatif et d'apprentissage. Collaboration, échanges argumentatifs, recherches et découvertes communes sont autant d'éléments qui favorisent l'apprentissage et la conceptualisation.

C'est le moment de la confrontation de ce que l'on savait déjà avec l'inconnu, le partage et la recherche de connaissances, la possibilité d'expérimenter autre chose pour s'assurer de la valeur des hypothèses.

La reconsidération écrite et/ou orale des expériences menées dans les aires d'expression, qui se traduit souvent par une forme de retour à l'ensemble du groupe-classe, est un outil essentiel dans l'approche ludocréative. En effet, ces temps de réflexions partagées constituent pour les enfants une invitation à formuler et communiquer leur travail et leur démarche aux autres, mais il est également l'occasion pour les autres de questionner les auteurs, de leur proposer de nouvelles idées et pistes de travail ou simplement de s'associer à eux.

Ces échanges sont généralement très riches sur le plan métacognitif. Finalement, ils induisent tout naturellement le respect de son propre travail et de celui d'autrui. Nous valorisons ainsi la richesse des apports mutuels et les compétences de chacun.

À ce titre, R. Dinello¹⁹ nous encourage à "inclure le fait que les interactions cognitives entre les individus sont une base pour la conformation cognitive individuelle."

Le pédagogue, avec une certaine flexibilité, crée un champ ouvert dans lequel les sujets peuvent faire l'entier de la démarche scientifique :

- Elan ludique qui assure la joie et la socialisation
- Activité d'expression caractérisée par un espace ludique à tonalité créative en assumant un défi
- Tentatives et essais divers
- Interrogation du contenu à partir de l'objet créé
- Conflits pédagogiques
- Recherches et confrontation d'informations
- Expérimentations
- Conceptualisation des découvertes
- Systématisation des savoirs

Les recherches d'informations peuvent prendre des formes diverses, de l'apport d'autres membres du groupe-classe, à la recherche de référence dans les livres, en

¹⁹ Dinello, R. (2003) *Expression ludico créative*. Montevideo : Nuevos Horizontes

passant par des données sur internet, tous les outils et supports sont valorisés et encouragés afin que chacun puisse trouver, au sein de sa propre démarche, la source qui correspondra le mieux à son questionnement.

Il appartient à la capacité d'imagination, au regard attentif et à l'écoute active du pédagogue, de mettre en rapport les interrogations qui émanent des expérimentations des élèves avec les contenus des programmes d'enseignement.

A partir de l'objet créé, il devient alors possible d'explorer plusieurs aires de connaissances : langage, mathématiques, géographie, histoire, physique...

3.5 Les concepts

C'est dans la quotidienneté et la fréquence des activités d'expression créative, après des expérimentations, des doutes, des interrogations et des recherches sur les contenus à partir de l'objet créé, que les sujets commencent à tirer des conclusions qui peuvent ensuite s'organiser en réseau de concepts et de connaissances.

Le processus d'apprentissage se fonde sur le passage de l'agir vers la pensée, de l'émotionnel au rationnel, de la subjectivité à l'objectivité.

Toute connaissance acquise au sein de cet agir créateur est une connaissance chargée de sens, car elle est fondée sur l'expérience et par conséquent directement assimilable.

Les sujets se retrouvent dans le processus créatif de représentation symbolique par le défi que représentent les objets. Dans l'objet créé se trouvent les éléments de l'articulation entre l'expression créative et les connaissances, entre l'émotionnel, le cognitif et le social.

L'articulation conceptuelle devient possible lorsque le Sujet peut prendre du recul, s'extraire avec les autres pour dégager des connaissances. C'est le moment de la métacognition. Ensemble, on compare, on parle de ce qui est présent dans les créations, on déduit et on affirme ses connaissances.

Selon R. Dinello²⁰, « la méthodologie est une métacognition, c'est-à-dire une nouvelle application de l'intelligence sur la conscience de l'acquisition. »

Il relève également que « l'articulation finale est une responsabilité professionnelle de l'enseignant, même si, fréquemment, les élèves y contribuent par un apport essentiel. »

Elle est l'art de transformer tous les contenus des créations en concepts.

²⁰ Dinello, R. (2006) *Artexpression et créativité*. Montevideo : Ed. Grupo Magro

4. Le champ pédagogique

La séquence méthodologique qui vient d'être décrite dans les chapitres précédents se déroule dans un champ pédagogique qui est :

- Un espace ouvert à l'hétérogénéité et dès lors au respect des différences.
- Un espace physique clairement défini qui favorise les interactions Sujet-objets-sujets et assure la sécurité affective nécessaire aux apprentissages.
- Un espace d'existence du Sujet protagoniste et d'affirmation de son identité.
- Un espace où peuvent évoluer les sujets apprenants en ayant la possibilité de transformer des objets multiples et variés.
- Un espace qui favorise l'émergence de conflits pédagogiques, de questionnements multiples et l'acquisition de connaissances.
- Un espace d'expérimentation de la relation et de situations de convivialité nécessitant une compréhension des valeurs humaines.

4.1 L'hétérogénéité

Les principes d'homogénéité qui ont caractérisé l'école jusqu'à nos jours ont révélé un paradoxe qui a conduit la pédagogie à se transformer pour aller vers l'introduction de principes d'hétérogénéité en accord avec la complexité de l'évolution actuelle. Dans un cadre scolaire visant l'homogénéité, il est en effet paradoxal de prétendre respecter l'égalité des droits d'être scolarisé et d'apprendre. Car seul un cadre intégrant l'hétérogénéité des élèves permet la réelle prise en compte et la reconnaissance des différences individuelles.

L'école a cru trop longtemps devoir prédéterminer le rythme et les étapes d'apprentissages et les rendre communes à tous les élèves. Quant aux exercices d'application, ils se limitent à une reproduction, une imitation du modèle donné par le maître et se heurtent souvent à des difficultés de compréhension.

P. Meirieu²¹ nous dit que : "l'école consacre une énergie folle à faire apprendre aux élèves des réponses aux problèmes qu'ils n'ont pas." La pédagogie traditionnelle se réfère à la forme achevée des réponses et non pas aux stratégies d'accès à la connaissance.

Ainsi, comme le dit Jean Rouiller²², " Différencier l'enseignement, c'est faire le deuil de l'homogénéité, d'approches psychopédagogiques et de démarches didactiques uniques... c'est aussi l'exigence de s'écarter de la sélection normative fondée sur une répartition gaussienne comparative des résultats des élèves."

²¹ Meirieu, P. (1996) *Frankenstein pédagogue*. Paris: ESF.

²² Rouiller J (1993). *De l'évaluation formative à l'observation formatrice dans une visée de pédagogie différenciée interactive : Analyse qualitative des nouvelles pratiques pédagogiques engendrées par le certificat d'études primaires fribourgeois de septembre 1990*. Université de Fribourg : Mémoire de licence, Faculté des lettres.

Nous avons envie d'ajouter faire le deuil de l'homogénéité pour prendre enfin en considération les richesses de l'hétérogénéité. Comment intégrer l'hétérogénéité dans l'enseignement et en faire un facteur dynamisant ?

L'art du pédagogue est non seulement d'accueillir les différences dans un climat de tolérance et de confiance, mais également de valoriser la richesse des apports mutuels et des compétences de chacun dans le respect de soi et des autres. C'est-à-dire tirer profit de la totalité des compétences et des potentialités du groupe-classe en terme d'interactions et d'enrichissements réciproques.

Seule une application pédagogique prenant réellement en compte les différences entre les sujets apprenants part du principe démocratique qui suppose la reconnaissance et la prise en considération des valeurs, des potentialités et des spécificités individuelles, socioculturelles, psychologiques et cognitives de chacun.

Dans notre pratique, nous observons tous les jours que l'hétérogénéité présente au sein du groupe incite les enfants à s'engager ensemble, de manière solidaire, dans le processus d'expression créative, à échanger leurs savoirs, à collaborer et à confronter leurs stratégies.

L'hétérogénéité augmente les possibilités d'apprendre au sein des aires d'expression qui assurent un maximum d'interactions entre le Sujet, les objets et les autres sujets.

4.2 Les interactions Sujet-objets-sujets

Les activités d'expression prennent forme lorsque les potentialités du sujet lui permettent de transformer et agir sur des objets qui représentent la réalité. Les différents matériaux proposés dans les aires d'expression donnent l'occasion de réaliser une "oeuvre", en situation symbolique.

Le sujet, à travers ces situations, se développe et expérimente sa capacité de s'affronter à une tentative de modifier la réalité.

Les objets favorisent des interactions multiples qui peuvent se produire entre :

- le Sujet et les objets multiples
- le Sujet et les autres sujets (camarades ou adultes)
- le Sujet-les objets multiples-les autres sujets

Nous réaffirmons, à ce stade, que tout objet qui assure l'interaction a une valeur pour le champ pédagogique. Sans la médiation des objets, les enfants n'ont pas la liberté d'expérimenter, de découvrir et d'apprendre par eux-mêmes. Ils sont par conséquent limités à la relation interpersonnelle, tant avec l'enseignant qu'avec les autres enfants, ce qui engendre souvent des phénomènes de dépendance, d'agressivité et de compétition.

C'est la présence des objets qui rend possible et facilite l'apparition des "pourquoi ?

” et des “comment ? “. Les objets permettent également, à travers de multiples explorations et transformations, de dégager des éléments de réponse et de s’appropriier de nouvelles connaissances qui reposent sur une expérience vécue et qui s’avèrent par conséquent contextualisées et signifiantes pour le sujet apprenant.

A l’intérieur du champ pédagogique, tous les sujets ont un rôle essentiel. Il y a beaucoup moins de hiérarchie des rôles que dans les pédagogies traditionnelles.

Ainsi, l’animateur du champ pédagogique est un sujet avec un rôle et une mission spécifiques, mais en aucun cas le seul détenteur du savoir.

4.3 Le Sujet protagoniste

Une des caractéristiques principales des objets est qu’ils invitent le Sujet apprenant à engager son expression créative et une pensée autonome, à devenir protagoniste de ses apprentissages, c’est-à-dire être à la fois acteur et, plus encore, auteur de ses démarches. L’enfant possède de multiples talents et une curiosité qui l’amène à vouloir comprendre le monde qui l’entoure. L’enseignant place sa confiance dans l’élan créateur des enfants et dans leur tendance à s’affirmer eux-mêmes et devenir autonomes.

L’enjeu constant pour l’enseignant est de proposer dans sa classe des situations qui s’appuient sur l’élan ludique et l’expression créative des apprenants pour réaliser l’entier de la séquence d’apprentissage. La condition décisive pour que l’enfant devienne auteur de ses conduites et de ses stratégies, est qu’il se pose des questions, ses propres questions et qu’il se retrouve dans une situation de conflit cognitif, dans un besoin de connaître.

Le pédagogue favorisera ainsi l’appropriation de connaissances signifiantes de la part des élèves. Le défi permanent de l’enseignant devient alors de susciter la curiosité et de faciliter l’émergence des conflits pédagogiques des élèves pour qu’ils entrent dans une démarche qui les amène à penser et à faire et non à répondre, à se poser des questions sans cesse nouvelles et non à être questionnés, à être en mouvement vers une compréhension et non à suivre.

4.4 Le rôle du pédagogue dans l’animation du champ pédagogique

La finalité de notre travail est de proposer aux enfants un espace d’évolution dans un environnement d’adultes en cohérence avec leurs valeurs et solidairement responsables de chacun des apprenants. Nous sommes les garants du respect de leurs besoins essentiels de jouer, de s’exprimer, de créer, d’apprendre, dans un cadre sécurisant.

L’un des concepts-clé dans la proposition méthodologique d’expression ludocréative est celui de Sujet protagoniste. Il s’agit autant de l’enfant protagoniste, Sujet-je de toute situation vécue dans le contexte scolaire, que du pédagogue, protagoniste et Sujet-je de sa pratique. Pour assurer l’évolution du champ pédagogique, l’enseignant deviendra un animateur des aires d’expression et de

l'entier de la séquence d'apprentissage (du latin animatio : donner vie, mettre en mouvement).

A ce titre, l'animateur est invité à penser et créer sa pratique quotidiennement. Et contrairement à une conception largement répandue dans les pratiques scolaires, l'enseignant n'est pas le détenteur unique du savoir, ni un simple transmetteur de savoirs pré-établis. Son rôle est de donner vie au champ pédagogique par l'animation des aires d'expression.

En considérant notre mission pédagogique, nous abondons pleinement dans le sens de C.R. Rogers²³ lorsque celui-ci affirmait : « Le professeur est pour ses élèves une personne, et non l'incarnation impersonnelle des exigences du programme ni le tube stérile à travers lequel la science est transmise de génération en génération. »

Enseigner ou transmettre des connaissances garde un sens dans un environnement qui ne change pas. C'est pourquoi pendant des siècles, cette fonction n'a que peu été remise en cause. S'il est un constat qui s'impose dans cette période post-moderne, c'est que l'être humain d'aujourd'hui vit dans un contexte en mutation permanente et rapide.

Dans un premier temps, selon son intention pédagogique, l'animateur conçoit une consigne qui doit résonner comme une invitation auprès des apprenants à oser l'expression créative et qui, au travers de l'agir sur les objets, révèle et induit de multiples conflits pédagogiques. A nos yeux, la consigne doit contenir 3 caractéristiques déterminantes :

- s'appuyer sur l'imaginaire de chacun
- ouvrir sur l'expression créative du Sujet
- représenter un défi qui favorisera l'apparition d'un conflit cognitif

A travers l'invitation à agir et transformer les objets, l'animateur ouvre une voie au protagonisme, à l'initiative intelligente, à l'affirmation du Sujet et au plaisir d'apprendre.

Le pédagogue observe les démarches de l'enfant. Il est attentif à l'éveil de ses "comment ?" et "pourquoi ?". Il soutient l'enfant pour qu'il trouve des réponses à ses questions, en le remettant face à ses "comment ?" et "pourquoi ?".

En partant des intérêts et des questionnements des apprenants, en leur permettant de développer leurs propres stratégies d'apprentissage ainsi que d'accéder à des savoirs contextualisés et des connaissances signifiantes, nous souhaitons leur faire trouver ou retrouver le plaisir et l'envie d'apprendre.

L'animateur prend la liberté de ne pas tout dire, de ne pas tout diriger et maîtriser. Il favorise les expérimentations, les interactions, les découvertes, les échanges entre les élèves. Il donne des "impulsions" en soutenant l'idée émergente d'un enfant, fait place aux recherches en lien avec les objets créés et assure le processus d'apprentissage par la modulation des consignes.

²³ Rogers, C.R. (1999). *Liberté pour Apprendre*. Paris : Dunot.

Dans les consignes, il y a toujours une ouverture, une part d'inconnu : soit par les objets proposés, soit par l'absence de modèle à « reproduire » ou encore par la dynamique du groupe hétérogène. La consigne ne devrait contenir aucune intention de contenu. Les contenus émergent des aires d'expression. Il s'agit de donner la place à la personne et à l'envie d'apprendre, et ensuite arrive le contenu. Dans le défi de la consigne se trouvent deux buts : un défi avec une exigence et un défi avec la liberté de choisir le chemin.

Le pédagogue a donc une fonction équilibrante et régulatrice. Il intervient en tant que gestionnaire des multiples situations interactives d'apprentissage. Il incite, fait rebondir ce qui est dit et ce qui est fait, recentre, élargit, ajuste, encourage et précise les interrogations, afin que la balle reste toujours dans le camp des sujets apprenants.

A ce titre, la métacognition²⁴ qui consiste à avoir « une activité mentale sur ses propres processus mentaux », c'est-à-dire « penser sur ses propres pensées » tient une place importante dans la pédagogie d'expression ludocréative qui invite en permanence les sujets à apprendre à apprendre. Comme nous le mentionnions déjà, l'animateur encourage l'affirmation du Sujet et le développement de compétences langagières telles que la formulation, l'explicitation et l'argumentation. Grâce aux sollicitations, remarques et questionnements multiples soulevés tant par les camarades que par les enseignants, l'enfant est amené à expliquer sa démarche, identifier les conflits pédagogiques rencontrés et relater ses découvertes et ses apprentissages aux autres.

L'enseignant est donc très impliqué dans le processus d'apprentissage, puisqu'il lui appartient non pas d'approuver ou désapprouver les hypothèses, conduites et créations des enfants, mais à les faire fructifier.

L'animateur pédagogique cherchera à faire preuve d'une attitude d'empathie, de non-jugement et d'une écoute active et sensible aux réalités qui émergeront du champ pédagogique. Le pédagogue donne la possibilité aux apprenants de consulter, d'interroger les contenus, de rechercher l'information pour permettre l'articulation conceptuelle, c'est-à-dire le passage de la subjectivité et de l'imaginaire à l'objectivité et au concret.

En se plaçant comme un animateur permanent des interactions Sujet-objets-sujets et en étant lui-même directement impliqué dans le processus créatif, il accompagne les élèves dans leurs découvertes conceptuelles et se place comme une ressource pleine de souplesse utilisable par le groupe.

Il incombe au regard bienveillant et attentif du pédagogue de mettre en lien les questionnements et découvertes qui émanent des expérimentations des élèves avec les contenus des programmes d'enseignement. Réunissant les potentialités de tous dans les différentes situations d'apprentissage, il devient alors possible, à partir des objets créés, d'acquérir de nouvelles connaissances et compétences dans des domaines très variés : la relation à soi et à l'autre, le langage oral et écrit, les activités logico-mathématiques, la géographie, l'histoire, la physique, ...

²⁴ Wikipédia au 20.01.2014

C'est la tâche et le défi de l'animateur du champ pédagogique de dégager à partir de ce qui a été créé les liens avec les contenus cognitifs de sa matière, sa spécialité ou le programme à accomplir. Il devra s'atteler à organiser les différentes thématiques abordées et déterminer l'élément de contenu qui réunit tout le groupe pour apprendre. C'est à ce stade que les sujets opèrent l'articulation conceptuelle et la systématisation des savoirs.

Dans un deuxième temps, l'enseignant se charge de mettre en place un nouveau champ pédagogique qui permettra aux enfants de poursuivre leur processus d'apprentissage.

5. Un mot à propos de la nature

Les activités ludiques dans le milieu naturel offrent une grande diversité d'expériences sensorielles, de découvertes et d'apprentissages, ainsi que la possibilité pour chacun de s'éveiller à une conscience écologique.

Comprendre que la nature est le dénominateur commun de tous les êtres humains, d'où qu'ils proviennent et où qu'ils se trouvent, et ainsi comprendre la nécessité de la respecter et de la préserver, nous réunit autour d'une cause commune qui dépasse nos intérêts individuels.

Ne pas réduire la nature à un objet partiel d'étude biologique, zoologique ou géographique est une manière de permettre à l'enfant de se projeter émotionnellement dans le cycle naturel de la vie. La nature peut alors devenir le miroir dans lequel l'enfant qui grandit trouve des repères et se reconnaît. De même, s'il éveille sa conscience à la nécessité de comportements bienveillants envers les éléments naturels, il intègre aussi spontanément l'intérêt et les bénéfices d'une attitude positive et bienveillante à l'égard d'autrui et de lui-même.

6. Conclusion

La pédagogie d'expression ludocréative a, selon nous, le grand mérite de mettre en application concrète les idées et les concepts qu'elle développe et dont elle se nourrit.

Ainsi, cette méthodologie s'inscrit d'emblée dans une volonté de considérer l'enfant dans sa globalité. Ensuite, et dans la même perspective, en attribuant une place centrale à la participation de l'enfant, elle lui donne un statut de protagoniste, lui permet d'être lui-même le moteur de ses apprentissages. Finalement, penser l'école comme étant le lieu où l'enfant peut construire, développer et affirmer son identité, tout en faisant au quotidien l'expérience des valeurs et des attitudes inhérentes au vivre-ensemble, apparaît comme une issue constructive aux difficultés que connaît l'Ecole dans la complexité toujours grandissante de la société dans laquelle nous vivons et des problèmes scolaires et sociaux qu'elle entraîne dans son sillage.

Cette complexité et son lot de difficultés (incivilités, attitude démissionnaire, démotivation, incompréhension, intolérance, stigmatisations de toutes sortes,

marginalisation, exclusion, violence, etc.) constituent une réalité dont l'Ecole a réalisé l'ampleur depuis longtemps déjà. Malheureusement, il est encore fréquent d'observer qu'au niveau des pratiques scolaires ordinaires, elle confine bien souvent son mandat à n'enseigner aux enfants qu'à lire, écrire et compter, en reléguant son mandat plus large d'éducation à la famille, au psychologue ou à l'enseignement spécialisé. Pourtant, il semble raisonnable d'imaginer qu'à l'avenir, nous aurons de plus en plus besoin de faire preuve de créativité pour que chacun puisse se frayer un chemin viable dans cette complexité. C'est un défi passionnant à relever que celui de créer un contexte scolaire dans lequel les enfants et les adultes peuvent évoluer, s'éduquer mutuellement et apprendre à apprendre de manière créative.

Le concept des interactions Sujet-objets-sujets réunit non seulement tout ce qui touche au processus d'apprentissage, mais aussi tout ce qui concerne les conditions psycho-sociales de sa réalisation : l'identité et le vivre-ensemble. Ces éléments sont indissociables. Ils complètent et redimensionnent le mandat des pédagogues qui ont pour mission de respecter la Convention des Droits de l'Enfant qui demande que tous apprennent.

D'après R. Dinello²⁵, « En cette transition de siècle, l'enseignant peut réclamer l'autonomie professionnelle, s'il possède une maîtrise méthodologique ; c'est lui qui peut faire l'articulation entre le protagonisme de l'élève et la matière de connaissance, tout en étant persuadé que la connaissance est un instrument de l'homme à la recherche d'une vérité et de son identité. »

²⁵ Dinello, R. (2003) *Expression ludico créative*. Montevideo : Nuevos Horizontes

7. Bibliographie

Amstrong, T. et Donahue, A. (1999). *Les intelligences multiples dans votre classe*. Montréal-Toronto, Ed. Chenelière/McGraw-Hill.

Bassis, O. (1998). *Se construire dans le savoir*. Paris: ESF éditeur.

Deligny F. (1960). *Graine de crapule*. Editions du Scarabée, France.

Dinello, R. (1982). *Droit au jeu*. Ed. Du Comité belge francophone de l'Organisation Mondiale de l'Education préscolaire, Bruxelles.

Dinello, R. (1985). *Adolescents entre deux cultures. Séminaire de transculturation de Carcassonne, avril, novembre 1982*. Paris: C.I.E.M.: Ed. L'Harmattan.

Dinello, R. (1993). *Expression ludico-créativa*. Montevideo: Nuevos Horizontes.

Dinello, R. (1999). *Expression et créativité*. Montevideo: Nuevos Horizontes.

Dinello, R. (2003). *Expression ludico créative*. Montevideo: Nuevos Horizontes.

Dinello, R. (2004). *Pédagogie de l'expression*. Montevideo: Nuevos Horizontes.

Dinello, R. (2006). *Artexpression et créativité*. Montevideo : Ed. Grupo Magro.

Dinello, R. (2007). *Tratado de Educación. Propuesta pedagógica del nuevo siglo*. (dir.) Grupo Magro, Montevideo

Gardner, H. (1997). *Les formes d'intelligence*. Paris : Odile Jacob.

Goleman, D. (1997-99). *L'intelligence émotionnelle*. Paris: R. Laffont.

Houssaye, J. (2013). *Quinze pédagogues : Rousseau, Pestalozzi, Fröbel, Robin, Ferrer, Steiner, Dewey, Decroly, Montessori, Makarenko, Ferrière, Cousinet, Freinet, Neill, Rogers. Idées principales et textes choisis*. Paris : Editions Fabert.

Huizinga, J. (1951). *Homoludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris: Gallimard.

Hamayon, R. (2012). *Jouer, une étude anthropologique*. Paris : Editions La Découverte.

Jacquard, A. (1978). *Eloge de la différence*. Paris : Editions du Seuil.

Lafargue, G. (1999). *Requiem pour la vache folle*. Bordeaux: Cahiers de l'art cru.

Meirieu, P. (1996). *Frankenstein pédagogue*. Paris: ESF.

Perrenoud, P. (1997) *Pédagogie différenciée : des intentions à l'action*. Paris: ESF.

Rogers, C.R. (1968). *Le développement de la personne*. Paris: Dunot.

Rogers, C.R. (1989). *L'approche centrée sur la personne*. Ed. Randin, Lausanne.

Rogers, C.R. (1999). *Liberté pour Apprendre*. Paris : Dunot.

Rouiller J (1993). *De l'évaluation formative à l'observation formatrice dans une visée de pédagogie différenciée interactive : Analyse qualitative des nouvelles pratiques pédagogiques engendrées par le certificat d'études primaires fribourgeois de septembre 1990*. Université de Fribourg : Mémoire de licence, Faculté des lettres.

Vygotski, L. (1985). *Pensée et langage*. Paris: Ed. sociales.

Winnicott, D. (1971). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris : Gallimard.