



Boîte à outils 2

Techniques théâtrales dans l'enseignement STEAM

2.1 Intégrer le théâtre dans l'enseignement STEAM

Le projet Mimesis vise à enrichir l'éducation en permettant aux enfants d'explorer divers concepts mathématiques et scientifiques à travers le monde captivant des arts du spectacle. Cette approche innovante allie connaissances académiques et expression artistique, offrant une expérience d'apprentissage globale et engageante. L'intégration des techniques de théâtre dans l'enseignement STEAM (sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques) offre une approche puissante et multiforme pour engager les étudiants dans leur parcours d'apprentissage. Dans cette boîte à outils, nous explorerons les éléments stratégiques clés et des exemples sur la façon de mélanger harmonieusement le théâtre avec STEAM, favorisant une compréhension et une appréciation plus profondes de ces sujets. Tous les exemples sont là pour inspirer, ils ne sont pas obligatoirement liés à une Activité Mimesis.

Favoriser la joie et l'enthousiasme

L'incorporation de techniques théâtrales crée un environnement d'apprentissage joyeux et stimulant. Il permet aux étudiants d'explorer un large éventail d'émotions et d'exprimer librement leurs pensées, favorisant ainsi la confiance en soi, l'empathie et l'intelligence émotionnelle. La joie est importante dans l'éducation car elle améliore l'expérience d'apprentissage et favorise le bien-être général. Lorsque les étudiants se sentent joyeux dans leur environnement d'apprentissage, ils sont plus motivés, engagés et ouverts à de nouvelles expériences. Un apprentissage joyeux stimule la curiosité, la créativité et le sentiment d'émerveillement, qui sont essentiels pour favoriser l'amour d'apprendre. Pour aller plus loin, intégrer les émotions dans les choix pédagogiques implique de créer des opportunités pour les élèves d'explorer et de s'exprimer dans un environnement plus solidaire et plus sûr.



[Regarder le tutoriel](#)



[Émotions](#)



Les émotions jouent un rôle crucial dans l'apprentissage et la formation de la mémoire, car elles aident les élèves à établir des liens et à approfondir leur compréhension des concepts. Pour accompagner cette démarche, les activités Mimesis s'appuient sur plusieurs piliers permettant une mise en œuvre fluide en classe :

1. Créer un environnement de classe positif et inclusif, favorisant un sentiment d'appartenance et de respect
2. Incorporer des narrations et des récits personnels pour permettre aux élèves de partager leurs expériences personnelles, leurs pensées et leurs sentiments liés au sujet.
3. Utiliser des supports multimédias et visuels tels que des vidéos, des images, de la musique et d'autres formes de multimédia pour évoquer des émotions et impliquer émotionnellement les élèves.
4. Incorporer la réflexion et la discussion pour que les élèves réfléchissent à leurs expériences d'apprentissage et discutent de leurs émotions et de leurs réactions.
5. Encourager la créativité et la connaissance de soi qui permettent aux élèves d'exprimer leurs émotions à travers l'art, l'écriture, le théâtre ou d'autres moyens créatifs

Exemple : Un cours de sciences immersif comprend un jeu de rôle dramatique sur les découvertes de scientifiques célèbres. Les étudiants incarnent les scientifiques, revivant leurs expériences et leurs découvertes, ce qui suscite un sentiment d'enthousiasme et de curiosité à l'égard des avancées scientifiques.



Développer les compétences essentielles de la vie

En plus des connaissances académiques, le théâtre dans l'enseignement STEAM développe des compétences de la vie quotidienne qui sont essentielles à la réussite au 21^e siècle. Ces compétences comprennent une communication efficace, le travail d'équipe, la résolution de problèmes, la créativité, la pensée critique, l'adaptabilité et la pensée interdisciplinaire. Grâce à des projets collaboratifs et des performances de groupe, les étudiants ont la possibilité de développer et de renforcer ces compétences. Une communication efficace est essentielle pour exprimer des idées, collaborer avec les autres et présenter des performances. Le travail d'équipe est favorisé par des projets collaboratifs où les étudiants travaillent ensemble vers un objectif commun.



Les compétences en résolution de problèmes se perfectionnent à mesure que les élèves rencontrent des défis et trouvent des solutions créatives. Les arts encouragent la créativité et la capacité de sortir des sentiers battus. Les compétences de pensée critique sont développées grâce à l'analyse et à l'interprétation de scripts, de performances et de commentaires. L'adaptabilité est cultivée à mesure que les élèves évoluent dans différents rôles, scénarios et improvisations. Enfin, la pensée interdisciplinaire est favorisée à mesure que les étudiants intègrent les connaissances de diverses disciplines, telles que les sciences, la technologie, l'ingénierie, les arts et les mathématiques, pour créer des performances et des projets significatifs.

Exemple : Dans un projet de théâtre sur le thème scientifique, les élèves travaillent ensemble pour créer une pièce sur une découverte scientifique. Ils apprennent à collaborer, à communiquer efficacement leurs idées et à résoudre des défis, à l'image d'un travail d'équipe scientifique réel.

Rendre tangibles les concepts abstraits

Les concepts abstraits dans des matières comme les sciences et les mathématiques peuvent parfois décourager les enfants d'apprendre parce qu'ils peuvent avoir du mal à comprendre ou à s'identifier à ces concepts. Lorsqu'ils sont présentés de manière traditionnelle et abstraite, ces concepts peuvent sembler distants, déroutants et sans intérêt pour les étudiants. Ce manque de compréhension et de connexion peut conduire au désengagement et à une perte de motivation à apprendre. Les techniques théâtrales offrent aux étudiants un moyen unique de visualiser et de comprendre des théories scientifiques abstraites et des principes mathématiques. Grâce au jeu dramatique, ils peuvent donner vie à ces concepts, les rendant plus tangibles et plus accessibles.



Grâce à l'incarnation et à la mise en pratique, les élèves peuvent interagir avec ces concepts de manière plus concrète et expérientielle, ce qui les rend plus faciles à comprendre et à mémoriser. De plus, le théâtre encourage la participation active et l'appropriation de l'apprentissage. En impliquant leur corps, leur voix et leur créativité, les élèves deviennent des apprenants actifs et investis dans leur éducation. Cet engagement actif contribue à contrecarrer tout découragement potentiel causé par des concepts abstraits, car les étudiants jouent un rôle actif dans la compréhension et la maîtrise de ces idées.

Exemple : Pour expliquer les réactions chimiques, les élèves créent une mini-production théâtrale dans laquelle ils personnifient des éléments chimiques et montrent comment ils interagissent en utilisant le mouvement du corps, aidant ainsi leurs pairs à comprendre des processus chimiques complexes.



Mélanger jeux de théâtre et apprentissage

Les jeux de théâtre impliquent divers exercices d'improvisation, jeux de rôle et techniques de narration qui encouragent les élèves à participer activement, à penser de manière créative et à appliquer leurs connaissances dans un contexte théâtral. Ils offrent une approche pratique et dynamique de l'apprentissage, permettant aux étudiants d'explorer différents sujets tout en favorisant la collaboration, la pensée critique et l'expression de soi.

L'utilisation de jeux de théâtre est une stratégie éducative convaincante dans le cadre de l'enseignement STEAM. Ces jeux rendent non seulement l'apprentissage amusant, mais servent également de plate-forme permettant aux enfants d'appréhender de nouveaux concepts et de perfectionner leurs compétences en matière d'élocution, de communication verbale et non verbale.



Exemple : Imaginez un cours de mathématiques où les élèves participent à un jeu animé de « charades mathématiques ». Ils mettent en scène des opérations ou des formes géométriques, renforçant ainsi leur compréhension tout en appréciant le processus.

Développer l'apprentissage actif et l'appropriation

L'apprentissage actif et l'appropriation dans l'éducation font référence à une approche d'enseignement dans laquelle les étudiants sont activement impliqués dans le processus d'apprentissage. Cela implique que les étudiants participent et assument la responsabilité de leur éducation à travers des activités telles que des discussions, des tâches de résolution de problèmes, des expériences pratiques et des projets. Les étudiants peuvent s'approprier leur processus d'apprentissage et leurs résultats. Ainsi, ils s'engagent activement dans leur éducation, développent un sentiment de responsabilité à l'égard de leur apprentissage et deviennent motivés à apprendre, tout en développant une compréhension plus profonde, une pensée critique et une rétention des connaissances. Ils jouent un rôle actif dans la définition d'objectifs, la prise de décisions et la réflexion sur leurs progrès.



L'apprentissage actif et l'appropriation sont cruciaux dans l'éducation car ils favorisent un engagement, une compréhension et une rétention plus profonde des connaissances. Lorsque les étudiants participent activement à leur processus d'apprentissage, ils s'investissent davantage dans leur éducation. Dans le cadre de Mimesis, nous souhaitons encourager l'inclusion du théâtre comme moyen de favoriser la participation et l'engagement actifs. En impliquant leur corps, leur voix et leur créativité, ils s'engagent activement qui contribue à améliorer la motivation, la pensée critique, les compétences en résolution de problèmes et la créativité.

Exemple : Dans un projet de théâtre axé sur la technologie, les élèves écrivent et jouent une pièce sur les progrès technologiques. Cette approche pratique approfondit leur compréhension et suscite un sentiment de fierté dans leur travail.