

ACTIVITÉ PRATIQUE : CRÉATION D'UNE HISTOIRE - CRÉATIVITÉ

Auteurs : Zavod Risa

Cadre de compétences EntreComp : Créativité

Cette activité pratique "Créer une histoire" permet de développer les compétences suivantes : l'esprit critique.

Objectif et destinataires

Cette activité littéraire - le jeu littéraire - permet d'enrichir le vocabulaire actif et passif.

Le jeu développe tous les éléments de la pensée divergente : fluidité - capacité à s'exprimer, flexibilité - spontanéité, originalité - humour, formation et expression des idées.

Nous développons également des compétences intellectuelles : expérimenter le contenu, le comprendre, l'interprétation du contenu.

Résultats de l'apprentissage

Les élèves seront capables de :

- s'exprimer à l'oral ou à l'écrit,
- traiter l'information de manière créative,
- être conscient de ses propres émotions et sentiments,
- développer l'autoréflexion,
- Apprendre à s'exprimer,
- Comprendre comment et quand utiliser la pause artistique comme une pause dans le silence pour réfléchir et organiser ses impressions,
- écouter l'autre,
- échanger des opinions dans le cadre d'une discussion,
- La confiance dans le processus créatif : rien n'est mauvais, juste ou faux,
- pour valoriser le texte,
- combiner les éléments dans une nouvelle structure.

Description des activités et des exercices

Étape 1



Introduction : le modérateur présente et explique le déroulement des opérations, explique les grandes lignes de la procédure, montre le matériel nécessaire, explique brièvement le concept de créativité à l'aide de différents outils.

Ou l'animateur commence par une séance de brainstorming (l'animateur écrit le mot : créativité au tableau et les élèves disent ce qui leur vient à l'esprit en premier lorsqu'ils entendent le mot créativité). Il aborde ensuite la créativité dans différents domaines.

Le modérateur utilise la méthode de lecture créative ou le visionnage de vidéos. Le modérateur utilise la première pause créative.

La partie principale : le modérateur éveille la curiosité des élèves et fait le lien entre la créativité et le sujet d'intérêt. Il les interroge sur des exemples de créativité à la maison, à l'école ou au travail.

L'animateur interroge les participants sur leurs intérêts et loisirs.

Étape 2

Exercices :

Phase verbale - Important : l'enseignant adapte le travail au groupe cible.

L'enseignant écrit les mots qu'il pense que les élèves ne connaissent pas, puis les élèves trouvent le sens de ces mots.

Suggestion : les élèves recherchent des synonymes, des antonymes ...

Ou bien ils "rivalisent" pour trouver le plus grand nombre de mots de la même famille (l'enseignant donne une "racine").

Les apprenants/étudiants énumèrent le plus grand nombre possible de mots correspondant à une lettre spécifique (enrichissement du vocabulaire). Les apprenants jouent à compter (cloche - sonne, tinte, etc.).

Les apprenants jouent au jeu de la graduation (je cours, je me dépêche, je m'élance...).

Associations d'apprenants - sur le thème de la maison, de la musique, de l'amour, de l'enfant, etc. Dites tous les mots dont vous vous souvenez.

Phase de rédaction

Chaque apprenant écrit un acrostiche sur son propre nom. L'enseignant explique ce qu'est un acrostiche et comment l'écrire. Ils peuvent également écrire une lettre de leur nom dans chaque ligne et rechercher des qualités humaines positives.

Travailleur

Unique

Talentueux

Généreux

Ambitieux



Création littéraire

Travail de groupe. Il serait utile de discuter du contenu de l'histoire : lieu et temps, personnages principaux et secondaires, intrigue, etc. Création d'une histoire courte et claire, verbalement, de manière à ce que les participants du cercle inventent l'histoire. Le premier participant choisit le titre de l'histoire. Le deuxième participant commence l'histoire en disant une phrase, qui peut être simple et inachevée, afin que le deuxième participant puisse continuer l'histoire. Les participants développent l'histoire jusqu'à la fin souhaitée - au moins 2 ou 3 tours.

Rédiger l'histoire, écrire l'histoire sur l'ordinateur, regarder l'histoire sur le projecteur ou l'écran, lire l'histoire, choisir des images pour accompagner l'histoire et discuter de l'histoire, du travail, des points particuliers. Le modérateur demande s'il y a quelque chose à changer ou à corriger. Ils discutent de l'éventuelle publication de l'histoire.

Étape 3

Pendant l'activité, le médiateur d'apprentissage évalue le comportement des apprenants en évaluant les paramètres suivants :

Participation : les apprenants participent activement.

Le modérateur s'engage à obtenir le plus grand nombre possible de réactions de la part de tous les étudiants. Il doit veiller à ce que les apprenants ne soient pas offensés dans ce processus. Il doit veiller à ne pas les sous-estimer ou à ne pas leur en demander trop, car ils peuvent facilement perdre leur intérêt.

Le modérateur encourage les élèves à évaluer eux-mêmes l'histoire écrite par les moyens suivants :

Les apprenants verbalisent le processus de création. L'animateur leur demande leur avis, leur propre évaluation, les encourage à assumer la responsabilité de leur travail et à être des acteurs de leur vie.

Il les invite à être conscients du processus créatif. Dans le sens où si nous ajoutons des adjectifs, l'histoire devient plus intéressante. Si nous ajoutons une personne entre les deux, une intrigue ... nous rendons l'histoire plus intéressante. L'évaluation du facilitateur n'est pas une évaluation de l'histoire créative, mais une orientation pour l'améliorer.

Méthodologie



Co-funded by
the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication n'a pas pour but d'améliorer la qualité de l'information. La Commission ne peut être tenue pour responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

Workflow (préparation organisationnelle, méthodologique et quantitative) :

Activités du mentor

Expliquer, clarifier, introduire, questionner, guider, diriger, résumer, intégrer, enregistrer.

Le mentor pose des questions, ne juge pas et ne ridiculise pas, encourage les idées originales.

Activités des participants :

Apprendre, se renseigner, écouter, répondre, participer, penser, créer, choisir, demander, regarder, écrire, dessiner.

Méthodes de travail :

Travail individuel, travail en groupe.

Ressources d'appui

Tableau noir, craie, papier, stylo, ordinateur, projecteur, Internet, ressources en ligne.

Durée : 2 à 90 minutes.

Niveau de compétence :

Level 2	Basic factual knowledge of a field of work or study	basic cognitive and practical skills required to use relevant information in order to carry out tasks and to solve routine problems using simple rules and tools	work or study under supervision with some autonomy	(UK) GCSE Grades D-G, RQF Level 1 Scottish Intermediate 1; ^[2] (Finland) Lower secondary school
---------	---	--	--	--

— Level 1 - learning outcomes

Knowledge	Skills	Responsibility and autonomy
Basic general knowledge	Basic skills required to carry out simple tasks	Work or study under direct supervision in a structured context



Co-funded by
the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication n'a pas pour but d'améliorer la qualité de l'information. La Commission ne peut être tenue pour responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.