

GLOSSAIRE:

1° Expression: c'est un chemin d'affirmation du sujet et elle construit des processus qui définissent l'identité. Très important pour la confirmation de l'estime de soi.

2° Ludique: c'est une impulsion de vie, elle mène à découvrir des nouveautés ; elle est très liée à l'imaginaire et se manifeste avec joie. Dans le développement des activités ludiques l'on prend une distance qui permet de différencier le sujet de l'objet et qui rend possible les propositions alternatives aux problématiques.

3° Créatif qualifie une expectative de création permanente, avec des possibilités de comprendre et d'innover. En combinant une proposition dans la marge de liberté, de manière à ce que chacun puisse s'approprier son apprentissage. C'est fondamental dans la perspective d'avenir.

4° Champ pédagogique: c'est l'organisation de l'espace d'apprentissages et de l'animation qui y correspond ; il se constitue d'objets multiples ou semblables en vue de tâches réelles, pour qu'ainsi, tant l'adulte que les enfants, puissent intervenir plus sur les questions du champ pédagogique que sur les conflits des sujets.

5° Le protagonisme est le fait de celui qui apprend en interaction avec des objets et des autres sujets. L'hétérogénéité des sujets et la diversité des objets sont des facteurs qui favorisent l'interaction.

6° Les aires d'expression, dans leur spécificité et leur intégration correspondent aux concepts d'éducation intégrale et de processus d'individuation. (Formes; sons et musiques; scénographie théâtrale; expression corporelle et joie; folklore, qui inclut les épopées et les légendes).

7° L'interaction est une action « entre »... qui modifie les deux pôles ; instrument innovant de l'apprentissage qui favorise une nouvelle compréhension ; elle résulte de l'action des uns et des autres. C'est l'instrument par excellence pour l'expression créative en groupe.

8° La diversité des objets constitue un ensemble qui représente le monde qui nous entoure. Les objets nous mettent en relation avec l'univers physique (matériel) et l'univers symbolique (signification représentée). Ils nous introduisent dans l'univers de l'imaginaire et dans la compréhension logico-mathématique. Les objets permettent l'essai créatif et évitent la violence entre les sujets.

9° L'hétérogénéité est un concept fondamental qui se relie avec le respect de la différence, la biodiversité de la nature et avec la démocratie ; c'est un principe de vie qui s'expérimente dans la convivialité.

10° Les animations pédagogiques sont une manière de donner vie au champ pédagogique, aux objets, une façon de proposer des interactions. Elles ont des aspects d'exigences marquées et des aspects de libre essai, elles se réfèrent aux apprentissages dans le projet pédagogique. Elles sont un défi avec une liberté.

11° Le conflit pédagogique ; moment d'interférence ou de désadaptation individuelle ou groupale face au processus d'expression ou d'évolution qui exige une définition du Sujet pour qu'il désire un nouvel apprentissage.

12° L'articulation c'est une connexion de l'impulse ludique avec les méthodes scientifiques ; une articulation entre les activités d'expression et la conceptualisation ; allant des objets vers une problématique et/ou une signification. C'est un processus de resignification.

13° Processus épistémique, c'est un processus d'organisation de savoirs qui dans l'expression ludique va de l'expérience à la conceptualisation ; du vécu aux conclusions et définitions personnelles. Comme la construction scientifique part de l'expérience multiple vers la définition conceptuelle. Processus qui assurent les apprentissages.

14° Processus d'identité, au fur et à mesure que les apprentissages s'intègrent, l'être va se définir, affirmer ses potentialités ou s'adapter dans de fragiles tentatives de mimétisme. L'identité réunit divers aspects essentiels ; c'est un processus d'élaboration d'une synthèse de soi-même, en étroite relation avec les valeurs culturelles de la région. Sont en jeu tant la mémoire historique que le dynamisme des projets d'avenir.

15° Expressivité : qualité d'un objet créé qui évoque des sentiments et des idées chez celui qui observe expérimentalement. (Ce vocable réunit l'expérience et les émotions).

16° Intégralité, qui cherche le développement des parties dans un ordre du tout. On peut la comprendre en référence à la formation de la personne comme aussi dans la conjonction des connaissances des diverses sciences.

17° Symbolisme : la particularité du symbole consiste à signifier ce qui va au-delà, le transcendant. Les symboles représentent des réalités qui se rencontrent hors de la portée directe et qui sans le symbole seraient intangibles. Il représente le passé, le futur, ou de multiples et profondes valeurs.

18° Conviction, attitude de l'éducateur en référence à sa capacité de stimuler les sentiments de l'éduqué concernant sa capacité d'apprendre, de grandir et de vivre ensemble.

19° Méthodologie, logique du chemin qui assure de pouvoir atteindre le but. Elle permet de dépasser des tendances possibles ou des faiblesses subjectives. Elle évite de se perdre dans des thématiques fortuites.

20° Méthodologie ludocréative : elle se développe en cinq phases : mouvement ludique, expression créative, conflit pédagogique, processus logico-déductif, conceptualisation.

21° Pédagogie : science pour traiter, orienter et assurer les apprentissages qui facilitent la croissance globale des disciples (enfants, jeunes, adultes,...). Science pour comprendre et assurer les processus d'intégration sociale. Science qui étudie et assure l'adéquation des êtres vivants à l'évolution de leur environnement écologique. Le Sujet apprend parce qu'il peut s'exprimer.

Équipe interuniversitaire de FLALU

Équipe d'éducateurs confirmés de FLALU



Note: la présentation formelle de la proposition de Pédagogie de l'Expression et de sa Méthodologie ludocréative fut réalisée lors de la Conférence organisée par l'OMEP-Belgique à Bruxelles en 1979, lors de la conclusion de « l'année Internationale de l'Enfance » proclamée par l'ONU pour réaffirmer la Déclaration des Droits de L'Enfant (20 novembre 1959). Cette conférence sur « Le Droit au Jeu » fut exposée par le Professeur Dr. Raimundo Dinello : Fondateur de FLALU(Fédération Latino Américaine de Ludocréativité) en 1986 (Uberaba-BR)