



# Introduction

Conseils et fiches projet - Découvrez nos ressources

## bienvenue dans le projet mimesis

Regarder le tutoriel



Introduction



### Le projet Mimesis

**mimesis - nom /mim'i:.sis/ l'acte de représenter ou d'imiter la réalité dans l'art, en particulier dans la littérature**

Bienvenue dans le projet Mimesis, où l'apprentissage STEM (Sciences, Technologie, Ingénierie et Mathématiques) est combiné avec des techniques théâtrales et d'arts du spectacle pour rendre l'apprentissage amusant et créatif, suivant la pédagogie STEAM. Mimesis est un projet Erasmus+ qui vise à développer l'intuition scientifique des élèves tout en améliorant leurs connaissances et leurs compétences créatives. Le projet se concentre sur la création d'approches et d'activités éducatives intégrant des techniques de théâtre et de mouvements corporels dans l'apprentissage STEAM (sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques), créant ainsi un environnement motivant et inclusif. Développées à la fois par des professionnels du théâtre et des acteurs du monde des sciences, ces activités visent à faciliter l'apprentissage multidisciplinaire parallèlement à l'enseignement traditionnel. Nos propositions éducatives sont conçues pour les jeunes âgés de 8 à 12 ans dans l'optique d'aider les enseignants à mener des activités créatives et inspirantes en classe avec un minimum de matériel.

Nous vous proposons d'explorer la symétrie et la géométrie grâce au mime, d'améliorer le langage verbal et non verbal des élèves grâce à l'improvisation et aux jeux de rôle, d'incarner des scientifiques célèbres et d'améliorer la mémoire grâce à l'expression physique ! Grâce à nos activités, les enfants exploreront divers concepts STEM grâce à des techniques d'expression corporelle. Le théâtre offre de nombreux avantages dans le développement de compétences telles que la communication, la présentation, l'adaptabilité, l'élocution et la confiance en soi. Découvrez nos ressources pédagogiques pour vous aider à mettre en œuvre cette approche dans votre classe !

### Pourquoi « Mimesis » ?

Le choix de mettre l'accent sur la mimesis, un concept fondamental des arts du spectacle, comme élément central dans le domaine des techniques ludiques et de l'éducation, est une décision motivée par une profonde compréhension du pouvoir transformateur des expériences immersives. Mimesis invite les apprenants à jouer différents rôles, à incarner divers personnages et à refléter des situations du monde réel. Ce faisant, il leur offre une opportunité unique non seulement d'observer et de comprendre, mais également de s'impliquer activement dans les matières qu'ils apprennent.

La mimesis dans les arts du spectacle transcende les frontières de l'éducation traditionnelle. Elle encourage l'empathie, cultive l'intelligence sociale et émotionnelle et favorise la résolution créative de problèmes.



Grâce aux jeux de rôle, aux récits et aux représentations dramatiques, les élèves deviennent des participants actifs dans leur parcours d'apprentissage, créant des souvenirs durables et une compréhension plus profonde de concepts complexes. De plus, la mimesis s'inscrit parfaitement dans l'essence des techniques ludiques. Elle insuffle au processus éducatif un élément de joie et d'enthousiasme, faisant de l'apprentissage une aventure agréable plutôt qu'une tâche à caractère obligatoire. À mesure que les enfants s'immergent dans des expériences théâtrales, ils développent des compétences essentielles à la vie quotidienne, notamment la communication, le travail d'équipe et l'adaptabilité, qui sont essentielles pour réussir dans un monde en constante évolution.

## Que trouverez-vous dans les ressources Mimesis ?

Les ressources Mimesis fournissent un ensemble complet de contenus destinés aux enseignants de sciences mais également aux éducateurs et aux animateurs dans le domaine des arts du spectacle, afin de stimuler les discussions en classe et hors de la classe, sur la science et la société, améliorant les compétences STEM à l'aide de techniques de théâtre et d'arts du spectacle. Le contenu est conçu pour les étudiants âgés de 8 à 12 ans. Les ressources Mimesis se composent de six boîtes à outils complémentaires, chacune fournissant des ressources pédagogiques et de soutien spécifiques. Ces boîtes à outils comprennent :

### Boîte à outils 1 - Techniques ludiques pour relever les défis de l'éducation STEM

Cette boîte à outils présente des stratégies et des techniques pour impliquer les élèves de manière ludique dans l'enseignement STEM. Elle met l'accent sur les activités pratiques, les expériences et les approches créatives pour favoriser la curiosité, l'exploration, la résolution de problèmes et la pensée critique. Ces techniques développent également les compétences clés du 21e siècle telles que la collaboration et la créativité.

### Boîte à outils 2 - Techniques théâtrales dans l'enseignement STEAM

Cette boîte à outils fournit un aperçu des techniques théâtrales utilisées dans le projet et démontre leur application dans les activités STEM. En intégrant les arts du spectacle, les enseignants et les éducateurs peuvent améliorer les expériences d'apprentissage des élèves, promouvoir l'engagement et développer la créativité, la confiance en soi et les compétences de communication.

### Boîte à outils 3 - Activités Mimesis pour relier science & théâtre

Cette boîte à outils présente de manière concise chaque activité Mimesis. Elle donne un aperçu du contenu des fiches d'activités, y compris les objectifs d'apprentissage STEM et l'intégration des arts du spectacle et techniques théâtrales. Ces ressources sont précieuses pour les enseignants pour créer leurs séquences d'apprentissage ou s'inspirer de propositions pédagogiques. Vous y trouverez une introduction, des conseils pour mixer plusieurs activités ensemble dans l'optique de créer une séquence STEM reposant sur le programme scolaire, ainsi que 8 fiches enseignants, décrivant en détails les activités et intégrant du contenu imprimable directement utilisable en classe.

### Boîte à outils 4 - Conseils pour une mise en œuvre efficace des activités Mimesis

Cette section propose des conseils pour réussir l'intégration des activités Mimesis en classe. Elle comprend une FAQ, des conseils d'adaptation de nos activités selon l'environnement d'apprentissage (école, musée, cours de théâtre ...) ainsi que des exemples de mises en œuvre réalisées par nos partenaires.

### Boîte à outils 5 - Création d'un script théâtral utilisant les activités Mimesis

Cette boîte à outils offre des conseils sur le développement de scripts basés sur des activités Mimesis pour intégrer les techniques des arts du spectacle dans la classe STEM. Ces orientations visent à aider les enseignants à concevoir des activités créatives et inspirantes qui engagent les élèves et favorisent un environnement d'apprentissage amusant et inclusif.

### Boîte à outils 6 - Tutoriels vidéos

Enfin, vous trouverez dans la dernière boîte à outils, l'ensemble de nos tutoriels vidéos disponible [ici](#).



## Remerciements

Nos ressources ont été créées par les partenaires du projet Mimesis : le Laboratoire d'Aix-périmentation et de Bidouille (France), La Fabulerie (France) et Spaces Foundation for Arts & Culture (Bulgarie). Ils ont utilisé leur expertise et intégré les commentaires des enseignants dans la création de contenus adaptés. Nous tenons à exprimer notre gratitude aux enseignants qui ont participé au projet, testant nos activités et nous aidant à les améliorer afin de fournir des ressources de qualité à la communauté scolaire et périscolaire.

Nous tenons également à remercier la Commission européenne, le programme de financement Erasmus +, et particulièrement l'agence française Erasmus + pour leur soutien, qui va au-delà de l'aide financière !

## Licence et droits

Cette ressource et l'ensemble du contenu du projet fait partie de l'initiative Mimesis financée avec le soutien de la Commission européenne à travers le programme de partenariats simplifiés Erasmus+. Son contenu reflète uniquement le point de vue de son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

Ce travail est sous licence internationale Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0, permettant une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition que le crédit approprié soit accordé au(x) auteur(s) original(s) et à la source, un lien vers Creative Commons. la licence est fournie et toutes les modifications apportées sont indiquées et partagées de la même manière.

La couverture et les illustrations ont été proposées par le Coordinateur du Projet et soutenues par les Partenaires. Les icônes et illustrations ont été conçues par des contributeurs de Freepik.



Cofinancé par  
l'Union européenne

