

## **TABLEAU RÉCAPITULATIF FACE À L'INTELLIGENCE**

### **Huit sortes d'intelligence**

- interpersonnelle**: entrer en relation avec les autres
- intrapersonnelle**: permet d'orienter sa vie
- kinesthésique**: permet d'établir des relations entre le corps et l'esprit
- linguistique**: transmettre des connaissances ou des sentiments par le langage.
- logico-mathématique**: permet de mettre en relation différents éléments d'information.
- musicale**: permet d'être sensible aux sons ou d'entrer en relation avec les autres et avec le monde au moyen des sons.
- visuo-spatiale**: permet d'être sensible aux images ou de percevoir le monde à travers ses aspects visuels et dimensionnels.
- naturaliste**: permet d'être sensible à ce qui est vivant ou de comprendre l'environnement dans lequel l'humain évolue

### **CONDITIONS FAVORABLES**

#### **Cinq facteurs d'éveil ou d'inhibition de l'intelligence.**

1. La stimulation grâce à l'accès à des ressources physiques ou humaines.
2. La stimulation liée au fait de vivre à une époque ou au sein d'une culture donnée.
3. La stimulation qui découle du milieu de vie immédiat
4. La stimulation associée à une volonté familiale.
5. Le contexte de vie

#### **Les dix principes de bases relatifs à l'apprentissage.**

1. L'apprentissage met en œuvre tout l'être
2. L'apprentissage est un acte social
3. L'apprentissage doit avoir un sens pour la personne
4. L'apprentissage part du connu pour aller vers l'inconnu
5. L'apprentissage est influencé par la motivation, les préjugés, l'estime de soi et l'état émotif.
6. L'apprentissage est influencé par l'environnement
7. L'apprentissage requiert de l'attention
8. L'apprentissage nécessite de prendre le risque de se tromper
9. L'apprentissage est influencé par le degré d'implication de la personne
10. L'apprentissage se fait différemment pour chaque personne.

#### **Les cinq besoins essentiels (Pyramide de Maslow)**

1. Besoins physiologiques
2. Besoin de sécurité
3. Besoin d'appartenance
4. Besoin d'estime
5. Besoin d'accomplissement