

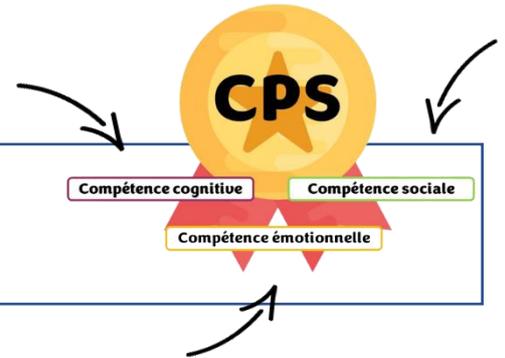


UNE DEMARCHE POUR RENFORCER LES COMPETENCES PSYCHOSOCIALES

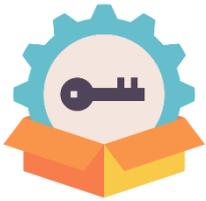
1D & 2D

OBJECTIFS

- Se donner **quelques repères** sur la démarche
- Se doter d'une **grille de construction** de séance
- **Renvoyer** vers des parcours complets



MISE EN ŒUVRE



Pour finir cette année de ressources autour du développement des Compétences Psychosociales, voici **quelques éléments** permettant de mener au mieux ces apprentissages avec les élèves !

Deux incontournables pour commencer :

- Les pratiques jugées comme les plus efficaces sont les **méthodes expérientielles** ! Les élèves doivent vivre des situations problèmes, doivent pouvoir les « jouer ». Les traces proposées sont importantes, mais gare à l'effet fiche ! Il faut laisser les élèves jouer !
- Après avoir expérimenté, traversé des situations problèmes, il est nécessaire et indispensable de **revenir sur ce qui a été vécu**. Les élèves doivent pouvoir échanger avec leurs pairs et avec le ou les animateurs, sur leurs émotions, sur les démarches mises en œuvre... pour **décontextualiser** ce qui a été vécu. Les apprentissages vont se construire sur ce deuxième temps de l'animation !



Deux compétences du professeur pour animer les séances :

- Avoir une **attitude éducative positive**, basée sur des compétences personnelles et relationnelles comme l'écoute active, l'empathie... Cette attitude permet de développer les compétences des élèves au travers de toutes les situations de la vie. L'adulte va renforcer les apprentissages en explicitant ce qui est vécu et en le rattachant aux développements des compétences psychosociales. Il doit aussi toujours se questionner sur ses propres aptitudes afin de rester en mouvement et de cheminer avec les élèves.
- Construire un **apprentissage organisé**, basé sur des séances dédiées, dans le cadre d'un parcours structuré.



Les étapes d'une séance



1

On commence ?

Le début, les règles, ce qu'on va faire



ACCUEIL

Il est nécessaire de prendre soin du **démarrage de l'activité**. L'idéal est de trouver / construire un rituel qui marque l'entrée dans une activité différente. Cela peut passer par une musique, une petite histoire, une formule, un jeu... A chaque groupe de construire son propre rituel ! C'est la 1^{ère} étape du déroulé intitulée « **On commence ?** ».

Ensuite, on rappelle le **cadre de fonctionnement** que le groupe s'est donné. Ainsi, lors de la première séance, un temps important sera pris pour définir les règles que le groupe se fixe (bienveillance, respect, écoute...). Il est important d'encourager et de faciliter la participation de tous, mais il est aussi nécessaire de ne pas obliger les élèves à participer (avec un droit au joker par exemple).

Enfin, l'enseignant animateur rappelle dans quelle logique s'insère la séance du jour (ce qu'on a fait précédemment) et présente les objectifs poursuivis dans ce qui va être vécu !

La suite de la séance s'appuie sur les travaux de Meirieu et Tardif (1996) qui préconisent la séquence d'interventions suivante : contextualiser, décontextualiser et recontextualiser.

C'est ce qu'on retrouve dans les étapes 2 à 5 du déroulé de séance proposé :

2

On joue ?

Le jeu ou la situation



CONTEXTUALISATION

« **On joue ?** » est l'étape de contextualisation. Les élèves vivent une expérience concrète. C'est le cœur de la séance, le moment du jeu ou de la mise en situation.

3

C'était quoi ?

Le retour sur le jeu, l'analyse



DECONTEXTUALISATION

Ensuite, la phase du « **C'était quoi ?** » est le premier retour sur ce qui vient d'être vécu. Chacun est invité à exprimer ses ressentis, ses impressions, ses idées, constats... En discutant sur ce qu'on vient de vivre, on prend collectivement de la distance sur les choix opérés, les émotions ressenties...

4

Et dans la vraie vie ?

Le lien avec les situations « en vrai »



RECONTEXTUALISATION

5

Ce que je garde..

Tout seul, je réfléchis



« **Et dans la vraie vie** » permet de recontextualiser pour tous. Ensemble, on va essayer de faire des liens entre ce qu'on vient d'analyser et ce qu'on a pu vivre dans la « vraie vie ». L'idée est de permettre aux élèves de transférer les apprentissages dans des situations concrètes déjà vécues... ou de s'imaginer pouvoir solliciter ces nouvelles compétences dans des situations à venir... Cette phase est sans doute la plus difficile. C'est en la répétant régulièrement qu'on aidera les élèves à faire du sens et à transférer des compétences !

Dans cette phase, on fera en sorte de garder trace des échanges collectifs (avec des affiches par exemple, ou un petit compte rendu).

« **Ce que je garde** » est la dernière phase de recontextualisation. Elle vise à ce que chacun prenne un temps pour garder mémoire et faire trace de ce qui a été vécu, en le rattachant à son propre vécu.





CLOTURE

Pour finir, de la même manière qu'on a soigné l'entrée dans la séance, on fait en sorte de ritualiser la fin de l'activité. C'est bien de terminer sur des paroles positives et de présenter ce qu'on fera par la suite. Une musique, une histoire, un poème... pourra clore la séance !



Avec cette dixième fiche, nous arrivons au terme du travail sur le développement des Compétences Psychosociales. Huit activités différentes vous ont été présentées ce qui ne permet pas de vivre un parcours complet avec des élèves.

Nous vous invitons donc à consulter le site du *Cartable des Compétences de l'IREPS* et à y rechercher des parcours complets et cohérents si vous souhaitez travailler cette question de manière pertinente au sein de votre classe, voire mieux, au sein de tout votre établissement !

C'est par ici : <https://www.cartablecps.org/page-18-0-0.html>



Copie d'écran du site Cartable

Les parcours

Ils présentent des conducteurs de séances organisés en progression sur un thème comme les émotions, les qualités ou les influences...

Ils sont des outils « **clefs en main** » pour mener **2 à 3 animations d'environ une heure chacune**.

Des adaptations sont possibles en intégrant d'autres activités à la séance à partir de la banque d'activités.

➕ Parcours "Faisons connaissance"

Ce parcours composé de deux séances permet de créer un cadre et un climat favorable. L'accent est mis sur les besoins et les règles de vie, sur la connaissance mutuelle afin de développer la confiance dans le groupe.

➕ Le parcours "Identité"

Ce parcours est centré sur la connaissance de soi à travers la notion d'identité. Il a été réalisé dans des classes de 6ème lors de séances qui duraient 90'.

Il a été remanié ici en trois séances de 55'.

➕ Le parcours "Qualités [1]"

Ce parcours se réalise en 3 séances. La première séance introduit la notion de qualité en la situant comme une composante de l'identité, distincte de la notion de compétence et de celle de goût. Les deux séances suivantes approfondissent le thème des qualités

➕ Le parcours "Qualités [2]"

Ce parcours se réalise en 2 ou 3 séances.

Il nécessite d'avoir travaillé précédemment sur le thème des qualités et compétences, au moins pour comprendre le sens des termes.

➕ Le parcours "Le B.A.Ba des émotions"

Le parcours « B.A.Ba des émotions » se réalise en 3

➕ Le parcours "Influences"

Ce parcours est centré sur la compétence « pensée

➕ Le parcours "Pressions"

Ce mini parcours comprend deux séances.

➕ Le parcours "Les aides et les obstacles à la communication"

Ce parcours se réalise en 3



UNE SEANCE – 6 ETAPES

1

On commence ?

Le début, les règles, ce qu'on va faire



2

On joue ?

Le jeu ou la situation



3

C'était quoi ?

Le retour sur le jeu, l'analyse



4

Et dans la vraie vie ?

Le lien avec les situations « en vrai »



5

Ce que je garde...

Tout seul, je réfléchis



6

On termine ?

La fin



SOURCES

- Le site « [Le cartable des compétences psychosociales](#) » de l'IREPS Pays de Loire, partie Animer des séances
- Images du site [Flaticon](#)