Quelques situations d'apprentissages favorisant l'acquisition des compétences psychosociales (CPS)

publié le 21/11/2022

Des pistes mises en œuvre à l'école Léodile Béra de Lusignan

Descriptif :

Raphaële Lancelot-Lemaire enseigne à l'école Léodile Béra de Lusignan dans une classe de CP/CE1. Après un article présentant une approche pédagogique qui développe les compétences socio-émotionnelles, elle présente ici quelques situations favorisant le développement des CPS

Sommaire :

- Des partenaires pour créer l'interaction et favoriser l'engagement de tous
- La promenade au musée (museum walk)
- La classe puzzle
- Les 4 coins

L'impact et l'intérêt des compétences psycho-sociales ont été démontrés par des enquêtes scientifiques. L'acquisition de ces CPS est étroitement lié à la réussite académique et prépare les enfants au monde de demain.

Implication

Reconnaitre ses émotions, les maitriser, prendre des décisions constructives, se positionner et faire entendre sa voix, reconnaitre l'autre et coopérer, construire des relations saines etc. sont autant de compétences que l'on travaille de manière diffuse au quotidien mais qui peuvent faire l'objet d'apprentissages explicites et structurés.
S'assurer de l'engagement de tous les élèves est une étape essentielle. S'engager, c'est s'approprier les apprentissages, c'est y prendre part, faire entendre sa voix, écouter et apprendre de l'autre et devenir à son tour transmetteur. Pour l'enseignant, c'est multiplier les interactions entre les élèves et s'effacer pour prendre un autre rôle, celui de facilitateur, de modérateur et, à la fin, de rassembleur pour confronter, modéliser et parfois enrichir ce qui a été appris.
Dans cet article, je propose quelques situations d'apprentissage dites « interactives » que j'utilise couramment dans ma classe de CP/CE1. Elles sont issues de l'approche pédagogique Responsive Classroom, dont j'ai déjà parlé dans un précédent article.

Des partenaires pour créer l'interaction et favoriser l'engagement de tous

Dans la classe, nous travaillons avec des partenaires pour de nombreuses activités. Voici quelques façons de former ces duos.

- Le classique « jeu des mariages »
  Des cartes à l'effigie d'animaux coupées en deux sont distribuées. Chaque enfant a donc une moitié d'animal et retrouve l'autre moitié pour devenir partenaires. Quand les paires sont formées, les enfants s'assoient côte à côte et l'activité peut commencer. Ainsi, les élèves ne sont jamais avec le même partenaire. L'activité peut être la réactivation d'une notion vue la veille, par exemple, « retrouvez le nom de 5 solides différents », ou la préparation d'une activité future « cherchez ensemble 3 choses qui peuvent être grises ».

- On a parfois aussi le choix de son partenaire :

- Au coin regroupement, à mon signal, les enfants se lèvent et vont toucher le pied d'un autre élève qui devient alors son partenaire « de pied ». Puis, à mon signal, ils vont chercher un autre enfant et joindre leurs coudes. Ce sera alors le partenaire « de coude ». Je crée donc 2 interactions différentes, pour deux questions différentes :
  « Allez trouver votre partenaire de pied et discutez ensemble de ce qu'est une phrase. » Puis : « Allez trouver à présent votre partenaire de coude et partagez ensemble ce que vous préférez faire quand on va au gymnase ».
  Dans ces activités simples, les enfants sont tous engagés, ils sont actifs et à l'écoute de l'autre.
  De retour sur les bancs du coin regroupement, nous partageons quelques idées entendues. Avec une série de gestes appris, ils signalent qu'ils ont eu la même idée, ou qu'ils veulent ajouter quelque chose. Les interactions se poursuivent donc silencieusement, et renforcent le sentiment d'appartenance.

La promenade au musée (museum walk)

Partage

C'est une activité que nous utilisons beaucoup en arts plastiques, pour que chacun soit valorisé dans son travail.
A la fin d'une séance, les enfants sont rassemblés au coin regroupement. Je leur annonce qu'on va maintenant faire une promenade au musée, et qu'au musée, on regarde sans parler car chacun doit entendre sa voix dans sa tête, ce qu'il remarque, ce qu'il aime ou pas.
Les enfants se lèvent et marchent autour des tables pour regarder le travail qui a été fait. Après quelques minutes, ils reviennent et partagent leurs remarques, sans nommer, sans montrer, ce qui permet d'éviter les jugements de valeur et les comparaisons. Encore une fois, les enfants signalent par un geste silencieux, qu'ils sont d'accord ou qu'ils veulent ajouter quelque chose à ce qui vient d'être dit.

La classe puzzle

Cette structure interactive est parfois utilisée au lycée mais peut être utilisée à l'école élémentaire, de manière simplifiée. On explique aux enfants qu'ils vont devenir experts sur un sujet (on aura pris soin d'expliquer ce que le mot expert veut dire !).
Par exemple, nous allons étudier le tigre. La classe est divisée en 4 groupes de 5, chaque membre du groupe a une couleur. Il y a donc 5 couleurs différentes par groupe. A chaque groupe est assigné un texte sur un des aspects de la vie du tigre : l'alimentation, les petits, l'habitat et la chasse. La consigne est la suivante : « vous allez lire le texte et devenir expert sur ce sujet. Vous serez donc le spécialiste sur (par exemple pour un des groupes) les petits du tigre. » Les enfants lisent et s'entraident pour bien comprendre le texte, après tout, ils devront être experts !
Après quelques minutes, on regroupe tous les enfants d'une même couleur pour former de nouveaux groupes. Dans chaque groupe, nous avons donc un expert de chaque sujet. La consigne est alors « Vous êtes l'expert, partagez chacun votre tour ce que vous savez sur le tigre ».

Cette activité permet à l'enfant de s'approprier ses apprentissages et d'être celui qui transmet son savoir aux autres de son groupe.
Lors de la mise en commun, on va formaliser tout ce qu'on a appris sur le tigre, en donnant la parole aux experts.

Collaboration

Les 4 coins

Dans cette situation, on incite les enfants à prendre position et à justifier leurs choix.
Par exemple, afin d'anticiper sur la suite d'un album que l'on est en train de lire, je propose quatre suites possibles. J'assigne chaque option à un coin de la classe et les enfants se positionnent en fonction de leur choix. Une fois dans leur « coin », ils seront amenés à discuter et à justifier leur choix pour partager avec la classe entière.
Lors de « débats » sur les dilemmes moraux, il n'y a que deux « camps », les enfants se positionnent et discutent ensemble de leurs arguments avant de prendre la parole et de défendre leur point de vue.
Ces idées de mise en œuvre sont des manières concrètes et faciles de développer les compétences psycho-sociales. Elles ont toutes été enseignées explicitement et les attendus sont clairs. Elles peuvent être utilisées à tout moment dans une séquence pédagogique, à l'ouverture pour réunir les représentations premières, en phase de

recherche, ou à la fin, pour une évaluation rapide. Elles peuvent être aussi présentes lors de phases de retour sur la façon d'apprendre.
D'autre part, elles comblent les besoins essentiels des enfants à l'école :

- avoir un sentiment d'appartenance à un groupe,
- donner du sens aux apprentissages,
- s'amuser, bouger, prendre du plaisir.

L'engagement de tous est total, personne n'est laissé de côté. Car donner la parole à un ou deux élèves qui lèvent le doigt lorsqu'on pose une question, n'écouter l'avis que d'un ou deux élèves, c'est oublier que tous ont des choses à dire et que leur voix compte aussi, même hésitante, même maladroite et que c'est notre devoir d'enseignant de les amener à s'emparer de la parole.

Documents joints

Illustration classe puzzle (PDF de 425.4 ko)

Classe puzzle

Le tigre (PDF de 208 ko)

Fiche d'activités sur le tigre

LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES: ÉTAT DES CONNAISSANCES SCIENTIFIQUES ET THÉORIQUES (PDF de 4.3 Mo)

LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES :

ÉTAT DES CONNAISSANCES

SCIENTIFIQUES ET THÉORIQUES

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.