



SOFT KIDS FOR SCHOOL

Le 1er créateur de contenu pédagogique pour cultiver les compétences socio-comportementales des enfants



Lauréat de l'Appel à Manifestation d'Intérêt
"Innovation dans la Forme Scolaire"
500 000 élèves accompagnés 2023-2027

LES COMPÉTENCES SOCIO-COMPORTEMENTALES :

Les clés pour l'avenir, le bien-être et l'égalité des chances



“Les compétences psychosociales sont la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, au regard de sa propre culture et de son environnement.” (Définition de l'OMS).

LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE INDIQUE QUE L'APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES SOCIO-COMPORTEMENTALES PRODUIT UN TRIPLE DIVIDENDE

BIEN-ÊTRE ET SANTÉ MENTALE



Les élèves français manquent de confiance en eux : la France est classée 62ème sur 65 pays (enquête PISA 2018) sur la confiance en soi des élèves et la capacité à réussir.

AUGMENTATION DE LA RÉUSSITE SCOLAIRE ET DE L'INSERTION PROFESSIONNELLE



Les métiers de demain n'existent pas encore. Il est donc primordial d'acquérir des compétences d'**adaptation**, d'**apprentissage**, de **résilience** en plus des compétences académiques.

CLIMAT SOCIAL ET LUTTE CONTRE LE HARCÈLEMENT SCOLAIRE

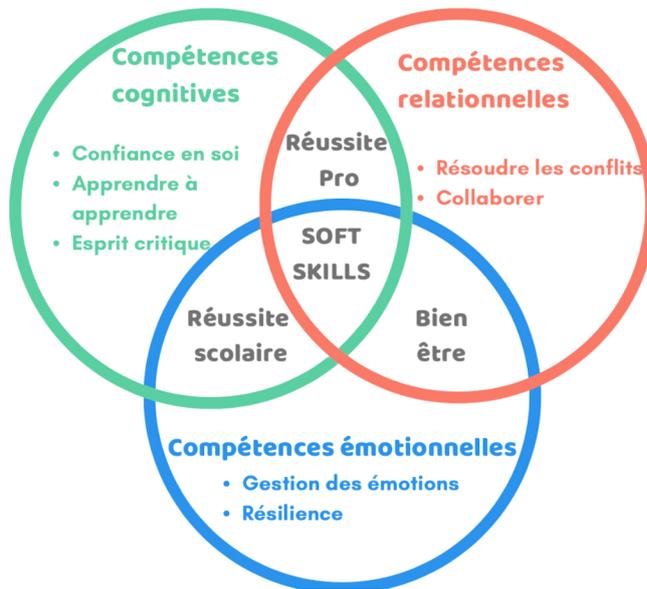


Un bon **climat de classe** est un pré-requis à la mise en place des apprentissages. L'ouverture, la tolérance, la bienveillance et l'empathie doivent donc être nourries dès le plus jeune âge. **“Respecter autrui”** a été d'ailleurs ajouté aux 3 savoirs fondamentaux initiaux “lire, écrire, compter”.

LA DEMARCHE SOFT KIDS

Créé en 2019, **SOFT KIDS** est la première solution mondiale à traité des compétences socio-comportementales pour les écoliers et les collégiens. **Disponible en français et en anglais, c'est l'unique application gamifiée tout en un pour cultiver l'ensemble des compétences socio-comportementales recommandées par l'OMS, l'OCDE, Santé Publique France et le ministère de l'éducation nationale.**

Favoriser **la réussite scolaire** et lutter contre la **désinformation**



Lutter contre le **harcèlement** et la dégradation de la **santé mentale**



EXPERTISE

Les exercices et activités ont été **cocrées avec des experts** (pédopsychiatres, neuroscientifiques, etc.) et testés et validés par des **enseignants**.



PARTENAIRES INSTITUTIONNELS

Nous travaillons **en partenariat avec Léa.fr (Nathan) et les académies** pour assurer la **conformité avec les programmes et principes de l'Education Nationale**.



RECHERCHE SCIENTIFIQUE

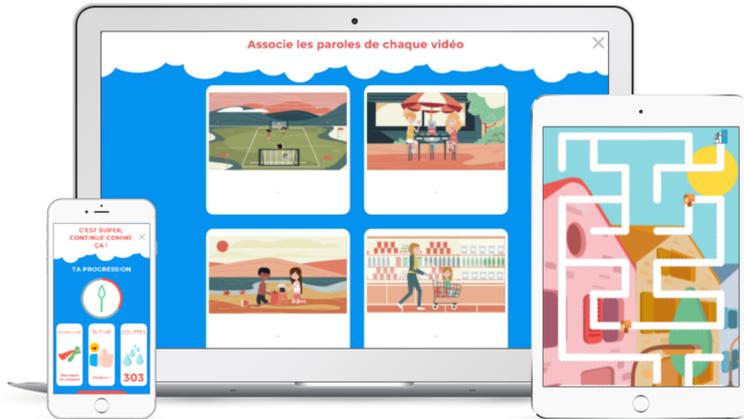
Nous nous appuyons sur les **recherches en neurosciences et sciences de l'éducation**. Nous **faisons des travaux de recherche avec le CNRS-Laboratoire LaPsyDé,**



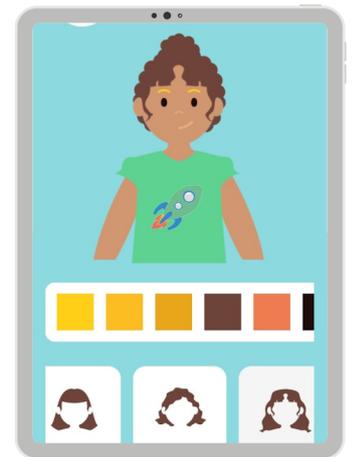
UNE INTERFACE MOTIVANTE

Des activités ludiques et variées

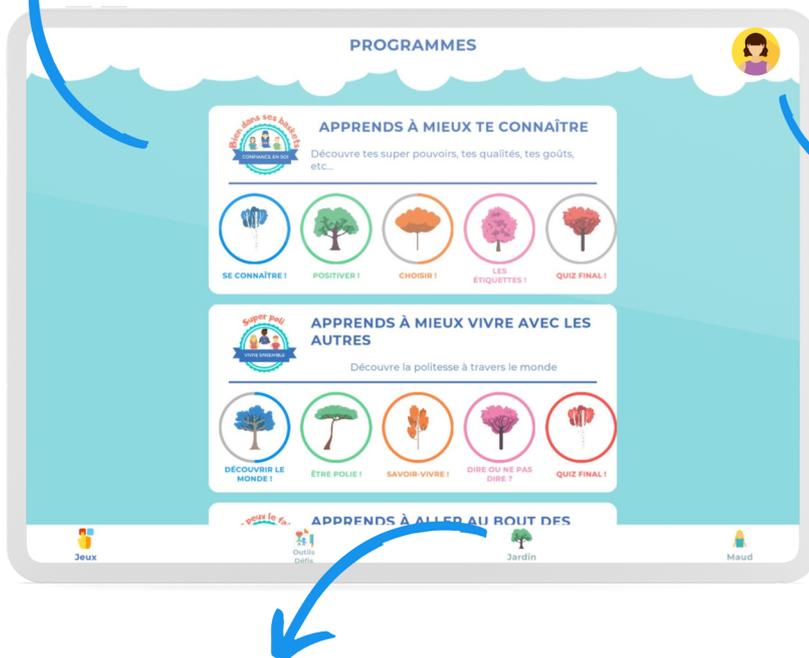
Vidéos, jeux de glisser-déposer, labyrinthes, quiz, challenges amènent les enfants à réfléchir et à progresser sur les soft skills dans leur quotidien.



Un avatar personnalisable

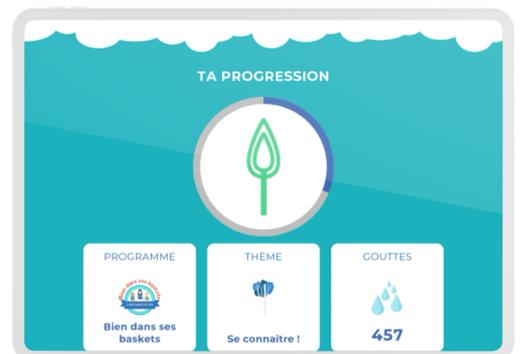


Chacun peut personnaliser son avatar à son image : couleur de peau, cheveux, vêtements, etc.



Un objectif motivant et éthique

Au fur et à mesure qu'ils effectuent les activités, ils cumulent des gouttes d'eau leur permettant de faire grandir leur arbre.



CE QUE DISENT LES ENSEIGNANTS

“ Le regard des élèves a évolué sur ce qu'on attend d'eux ”

“ Beaucoup plus d'élèves osent s'exprimer, signe d'une confiance accrue ”

“ Certains se risquent à essayer, quitte à commettre des erreurs ”

“ Il y a une diminution du découragement face aux obstacles ”

“ Un changement de discours : “Au lieu de « Je n'y arrive pas », une élève demande maintenant « Je peux avoir de l'aide ? » ”



SEPT PROGRAMMES POUR AUGMENTER LA RÉUSSITE, LE BIEN-ÊTRE ET LE CLIMAT SCOLAIRE



Savoir définir un objectif spécifique et accessible

S'organiser, planifier pour atteindre un objectif

Gérer ses émotions et maintenir sa motivation



Prendre conscience de ses qualités et compétences

Connaître ses goûts

Savoir complimenter et éviter les étiquettes



Comprendre que la politesse est relative à la culture et à la sensibilité de chacun

Utiliser un langage poli et adapté à son interlocuteur

Adopter un comportement respectueux et attentif aux autres



Affirmer ce que l'on pense en acceptant les différences d'opinion

Différencier un fait d'une opinion

Reconnaître les stéréotypes



Reconnaître ses émotions

Vivre et accepter ses émotions

Comprendre les émotions des autres



Découvrir le fonctionnement de son cerveau et ses façons d'apprendre

Apprendre des techniques de mémorisation

S'organiser et adopter une attitude réflexive sur ses apprentissages



S'ouvrir à la diversité

Adopter une attitude inclusive face à la différence

Agir contre le harcèlement



SOFT KIDS, C'EST UN IMPACT SOCIAL QUI NE CESSE DE GRANDIR...



500 000 élèves accompagnés dans 8 académies dans le cadre du programme "Bien à l'école", « Opération soutenue par l'État dans le cadre du dispositif « Innovation dans la forme scolaire » de France 2030, opéré par la Caisse des Dépôts »



Des programmes utilisés dans plus de 50 pays dans le monde.



Aussi une application "SOFT KIDS FOR FAMILY, plébiscitée par plus de 20 000 parents.

L'OFFRE SOFT KIDS FOR SCHOOL



Public

Elèves de primaire et collège



Accessibilité

sur tablette Android ou IOS



Outil clé en main

Séances mêlant jeux sur l'application et activité collectives.



Demandez votre devis
contact@softkids.net



Accompagnement

Webinar de prise en main

Votre allié, pour développer les CPS à l'école !

CP-3ème

Cycle 2
Cycle 3



PROGRAMMES DÉTAILLÉS EN ANNEXE

Lauréat AMI « Opération soutenue par l'État dans le cadre du dispositif « Innovation dans la forme scolaire » de France 2030, opéré par la Caisse des Dépôts »



PROGRAMME CONFIANCE EN SOI



CONSTATS & ENJEUX



Les travaux de Bandura ont démontré dès les années 70 que la croyance en sa capacité à accomplir une tâche, est un prédicteur important de la motivation, de la persévérance et de la réussite. Malheureusement, selon les résultats PISA de 2018, la France se situe 62ème rang sur les 65 pays de l'OCDE au niveau de la confiance en soi des élèves.

RÉFÉRENCES PROGRAMMES



Le domaine 3 du socle commun, qui porte spécifiquement sur la formation de la personne et du citoyen, stipule que « [L'élève] exploite ses facultés intellectuelles et physiques en ayant confiance en sa capacité à réussir et à progresser. »

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. Mieux connaître ses qualités et compétences
2. Adopter une attitude positive et sereine
3. Prendre conscience de ses préférences et de son pouvoir de décision
4. Éviter les jugements stigmatisants
5. Bilan



PROGRAMME PERSÉVÉRANCE



CONSTATS & ENJEUX



La niaque ("grit" en anglais) est défini par la capacité à persévérer pour atteindre des objectifs difficiles mais accessibles et ce malgré des échecs potentiels (Ducworth et al., 2007). Les élèves qui ont de la niaque et persèverent sont généralement plus heureux et en meilleure santé tant physique que mentale (Credé et al., 2017).

RÉFÉRENCES PROGRAMMES



La notion de persévérance est présente dans les programmes à travers celle de projet : « mettre en œuvre un projet » « la conduite d'un projet » « la démarche de projet ».

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. Prendre conscience de l'universalité de la persévérance et des émotions liées.
2. Savoir définir un objectif spécifique et accessible s'organiser, planifier pour atteindre un objectif
3. Adopter un état d'esprit positif pour maintenir sa motivation
4. Bilan



PROGRAMME VIVRE ENSEMBLE



CONSTATS & ENJEUX



L'apprentissage de la politesse est le plus souvent implicite, par observation et imitation. Rendre cet apprentissage, c'est poser des bases solides pour la socialisation et commencer à s'ouvrir au point de vue d'autrui, capital pour la prévention/résolution de conflits.

RÉFÉRENCES PROGRAMMES



La notion de respect est centrale dans les programmes, le mot "respect" y apparaît d'ailleurs plus de 60 fois ! "Respecter autrui" a même été ajouté aux 3 savoirs fondamentaux initiaux "lire, écrire, compter"

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. Comprendre que la politesse est relative à la culture et à la sensibilité de chacun
2. Utiliser un langage poli et adapté à son interlocuteur
3. Adopter un comportement respectueux et attentif aux autres
4. Prendre conscience de l'impact des mots grossiers
5. Bilan



PROGRAMME PENSÉE CRITIQUE



CONSTATS & ENJEUX



L'assertivité est l'aptitude à exprimer ses opinions et besoins de façon adaptée, sans empiéter sur ceux des autres.

C'est une compétence nécessaire pour des interactions sociales saines et le vivre ensemble.

RÉFÉRENCES PROGRAMMES



Les compétences liées à la pensée critique sont très prégnantes dans les programmes, notamment :

- la capacité à juger par soi-même et l'identification des croyances, préjugés et stéréotypes
- la participation à une discussion, un débat ou un dialogue

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. Affirmer ce que l'on pense en acceptant les différences d'opinion
2. Différencier un fait d'une opinion
3. Reconnaître les stéréotypes et les biais inconscients
4. Bilan



PROGRAMME GESTION DES ÉMOTIONS



CONSTATS & ENJEUX



Il est démontré que les états émotionnels et sentiments métacognitifs ont un impact puissant sur les apprentissages. Selon les résultats PISA de 2018, la France se situe 62ème rang sur les 65 pays de l'OCDE au niveau de l'anxiété des élèves.

RÉFÉRENCES PROGRAMMES

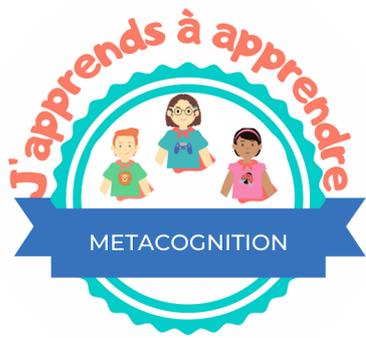


Le thème des émotions apparaît dans différents enseignements. Français, Arts, EPS, Enseignement Moral et Civique. La finalité est de "résoudre les conflits sans agressivité, éviter le recours à la violence grâce à sa maîtrise de moyens d'expression, de communication et d'argumentation"

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. Identifier et nommer les émotions
2. Accueillir les émotions et leurs différentes intensités
3. Identifier les origines et réponses corporelles des émotions
4. Exprimer ses émotions/besoins et comprendre ceux des autres



PROGRAMME MÉTACOGNITION



CONSTATS & ENJEUX



La métacognition est un bien meilleur prédicteur de réussite que le QI. Il s'agit de la connaissance personnelle d'un individu ses fonctionnements cognitifs et sa capacité à réguler ses apprentissage : planification de tâches, l'évaluation de l'atteinte d'un objectif, gestion de ses stratégies, etc.

RÉFÉRENCES PROGRAMMES



Le domaine 2 du socle commun s'intitule "les méthodes et outils pour apprendre" et doit « permettre à tous les élèves d'apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors, afin de réussir dans leurs études et, par la suite, se former tout au long de la vie. »

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. Découvrir le fonctionnement du cerveau
2. Mieux connaître ses façons d'apprendre
3. Apprendre des techniques de mémorisation
4. S'organiser et adopter une attitude réflexive sur ses apprentissages
5. Bilan



PROGRAMME DIVERSITÉ & INCLUSION



CONSTATS & ENJEUX



Évoluer de l'intégration des élèves en situation de handicap vers leur inclusion (loi de 2005), lutter contre le harcèlement scolaire (programme pHARe depuis 2021), promouvoir l'égalité des chances et réduire les inégalités sociales ... Tous ces enjeux impliquent un travail en profondeur d'ouverture à la diversité.

RÉFÉRENCES PROGRAMMES



Le domaine 3 du socle commun, intitulé "la formation de la personne et du citoyen" met l'accent sur : la tolérance réciproque, l'empathie, l'égalité, la mise à distance des stéréotypes, le refus des discriminations, le principe de laïcité.

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. S'ouvrir à la diversité
2. Adopter une attitude inclusive face à la différence
3. Identifier et lutter contre les stéréotypes
4. Agir contre le harcèlement
5. Bilan