



SOFT KIDS FOR SCHOOL

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





PROGRAMME CONFIANCE EN SOI



CONSTATS & ENJEUX



Les travaux de Bandura ont démontré dès les années 70 que la croyance à 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 étiquettes
5. Bilan



PROGRAMME PERSÉVÉRANCE



CONSTATS & ENJEUX



Le cran ("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 du cran 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.

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
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

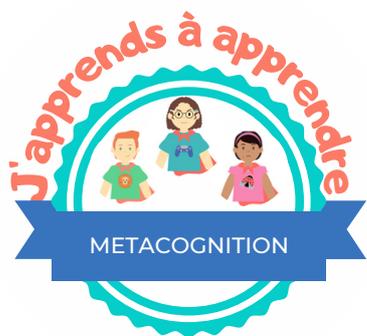


Le thème des émotions apparaît dans différents enseignements. Français, Arts, EPS, Enseignement Moral et Civique. La finalité est de "résoudre les conflits sans agressivité, éviter le recours à la violence grâce à sa maîtrise de moyens d'expression, de communication et d'argumentation"

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