



SOFT KIDS FOR TEENS

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





PROGRAMME VIVRE ENSEMBLE



CONSTATS & ENJEUX



Les enquêtes nationales de la DEPP sur le climat scolaires de 2021 et 2022 concluent que 4 élèves / 10 disent avoir été au moins une fois dans l'année victimes d'insulte, de moquerie, de mise à l'écart ou de vol; et 6,7 % des collégiens déclarent cinq violences ou plus de façon répétée.

RÉFÉRENCES PROGRAMMES



L'EMC est centrée sur le respect d'autrui, les valeurs de la République et la culture civique. Elle promeut en particulier la "culture de la sensibilité" : être capable d'empathie, exprimer son opinion en respectant celle des autres, accepter les différences

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. Auto-évaluer et développer son assertivité dans le groupe
2. Connaître les principes de la communication assertive
3. Adapter son comportement aux valeurs et sensibilités de chacun
4. Agir contre les violences et harcèlement scolaire
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 ».

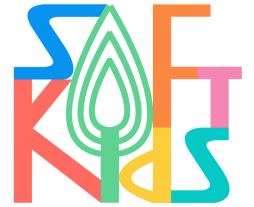
SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. S'auto-évaluer et définir la notion de persévérance
2. Savoir définir un objectif SMART (Spécifique, Mesurable, Atteignable, Réaliste, Temporel)
3. Mettre en place des stratégies pour atteindre un objectif
4. Adopter un état d'esprit positif pour maintenir sa motivation
5. Célébrer pour développer sa confiance en soi
6. Bilan



PROGRAMME PENSÉE CRITIQUE



CONSTATS & ENJEUX



Dans une société marquée par l'abondance des informations, les élèves doivent apprendre à devenir des usagers d'Internet maîtrisant leurs droits, devoirs et leur identité numérique, à faire preuve d'esprit critique pour évaluer fiabilité et la pertinence des informations.

RÉFÉRENCES PROGRAMMES



L'EMI vise la compréhension des médias, des réseaux et des phénomènes informationnels dans toutes leurs dimensions : économique, sociétale, technique, éthique.

Les objectifs comprennent une utilisation autonome, raisonnée, responsable des médias et les informations.

SÉANCES LUDO-PÉDAGOGIQUES



1. Prendre conscience des mécanismes addictifs des réseaux sociaux
2. Maîtriser son usage des écrans
3. Comprendre les enjeux de la collecte de données et les potentielles dérives du marketing digital
4. Accepter son corps et respecter celui des autres
5. Adopter des réflexes simples pour questionner la fiabilité des informations en ligne
6. 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 les émotions et leur utilité
2. Ressentir les émotions et leur intensité dans son corps
3. Savoir réguler ses émotions
4. Savoir communiquer ses émotions et accueillir celles des autres
5. Bilan



PROGRAMME GROWTH MINDSET



CONSTATS & ENJEUX



Les travaux de Carole Dweck, notamment dans des collèges de Harlem et du Bronx en mathématiques, ont démontré que notre état d'esprit, fixe ou de croissance, joue un rôle essentiel dans la réalisation de notre plein potentiel : la croyance selon laquelle l'intelligence est malléable prédit une trajectoire ascendante des notes.

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. Comprendre le principe de plasticité cérébrale et l'impact du mindset
2. Réguler ses motivations et ses émotions
3. Développer le goût du challenge
4. Accueillir la critique comme levier de progrès
5. Bilan