



COMPETENCES PSYCHOSOCIALES

Définition de Santé Publique France :

CPS : « La capacité d'une personne à faire face efficacement aux exigences et aux défis de la vie quotidienne. C'est la capacité d'une personne à maintenir un état de bien-être psychique et à le démontrer par un comportement adapté et positif lors d'interactions avec les autres, sa culture et son environnement. »

CPS = Compétences PsychoSociales sont classées en 3 catégories

- Cognitives (conscience de soi, maîtrise de soi, décisions)
- Émotionnelles (conscience émotions, régulation, gestion du stress)
- Sociales (communication, relations constructives, résoudre problèmes)

Les CPS sont interdépendantes, interreliées, transversales et adaptatives ; elles s'apprennent tout au long de la vie.

Il est important de travailler les CPS de nos élèves pour créer un climat plus positif et coopératif. Ces compétences leur permettent également d'entrer plus facilement dans les apprentissages et de renforcer leur motivation. Développer les CPS de nos élèves améliore leur état de santé global (physique, psychique et sociale) et travaille à leur réussite éducative.

La mise en œuvre passe par des éléments clé :

- L'importance des rituels (accueil, météo de l'humeur, retour au calme, cohérence cardiaque...)
- L'importance du CADRE : rassurant, sécurisant et qui pose des limites ; ce cadre est à co-construire avec les élèves. (voir fiche activités règles de vie)
- L'importance des feedbacks (retour d'expérience) après chaque activité : pour avoir le ressenti des élèves et les faire réfléchir sur les objectifs de ces activités.

On peut leur demander par exemple :

- Comment t'es-tu senti durant cette activité ?
- Comment avez-vous vécu l'activité ? Agréable ? Désagréable ?
- Qu'est-ce que ça nous apprend ?
- Qu'est-ce qu'on retient ? Qu'est-ce qu'on remarque ?
- Et enfin, quel transfert peut-on faire dans la vie de tous les jours ?
- La POSTURE : incarnante, soutenante, et modélisante pour les élèves.

La posture se fonde sur trois principes, selon Carl ROGERS :

- le regard POSITIF inconditionnel (intention bienveillante, sans jugement)
- l'écoute EMPATHIQUE (créer une sécurité voulue pour un espace d'expression)
- la CONGRUENCE (cohérence, authenticité)

Quoi ? On peut proposer des activités ludiques rapides, des activités transposables dans notre discipline, des modalités de travail différentes... (voir fiches activités et outils)

Ressources :

L'éducation émotionnelle, Michel CLAEYS
Scholavie,

<https://www.education-emotionnelle.com>
<https://scholavie.fr/>





RÈGLES DE VIE DE CLASSE ET CONTRAT DE CLASSE

- **Objectif** : coopérer, communiquer, clarifier les règles de fonctionnement
- **Type d'activité** : activité de groupe (Jigsaw)
- **Durée** : 2 séances

Le JIGSAW est une modalité de coopération qui permet l'apprentissage, chacun à un rôle (interdépendance positive).

Ici, l'idée est d'utiliser cette modalité pour co-construire les règles de vie avec chacune des classes.

Répartition de la classe en plusieurs groupes, au hasard : utilisation d'un paquet de cartes classiques (♥ ♠ ♦ ♣) prévoir le nombre de cartes en fonction du nombre d'élèves (AS - ROI - DAME - VALET - 10 - 9 suffisent si classe de 24, il faudra rajouter des 8 s'il y a plus d'élèves)

Chaque élève se retrouve avec une carte différente.

Puis les élèves se regroupent par couleur, ♥ ♠ ♦ ♣ :

exemple "tous les ♠ sont autour d'une même table pour répondre ensemble à une question. (chaque couleur a une question différente , voir fiches)

D'abord réflexion individuelle sur une feuille de brouillon ou sur une ardoise, puis échange en groupe (de 6 ou 7), **chaque élève** devra écrire les idées retenues par le groupe ; car il en sera le porte-parole dans l'étape suivante.

2 ou 3 min réflexion individuelle + 10 minutes échanges de groupe

Les élèves sont ensuite invités à se regrouper par famille (AS - ROI - DAME - VALET - 10 - 9) pour faire un retour de ce qui a été fait et mettre en commun toutes les idées, afin de créer un "contrat de classe" par groupe, sous forme de liste ou de carte mentale. Les élèves ne noteront que les points sur lesquels la majorité du groupe est d'accord, sur une feuille de brouillon A3.

10 ou 15 min suffisent normalement, laisser les élèves libres dans la forme (couleurs, illustrations...)





RÈGLES DE VIE DE CLASSE ET CONTRAT DE CLASSE

Dernière étape : mise en commun en classe entière

Plusieurs modalités possibles en fonction de la classe, des conditions...

- Le professeur liste sur son ordinateur en direct, avec le vidéoprojecteur, les différentes règles écrites en « message JE » que chaque groupe va proposer chacun le tour.

Puis on gardera les plus importantes, les plus citées par exemple. (vérifier que tout le monde valide la règle, le professeur en propose aussi si les élèves ont oublié certaines incontournables)

Si plus d'une dizaine de règles sont notées... On peut faire une nouvelle sélection, en demandant à chaque élève d'aller mettre une croix à côté des 3 règles les plus importantes pour lui...

- L'affichage des différentes "chartes" de groupe, va permettre à chaque élève de sélectionner 3 règles les plus importantes pour lui en y mettant une petite croix à côté....

Enfin à chaque règle, correspond une **sanction** ; il faut aussi co-construire les sanctions (conséquences) avec les élèves en leur faisant des suggestions...

Attention, une sanction est une conséquence naturelle :

- Elle doit être Reliée, c'est-à-dire en rapport avec la règle transgressée.
- Elle doit être Respectueuse, c'est-à-dire ne pas être humiliante, violente, blessante...
- Elle doit être Raisonnable
- Et elle doit être Révélée à l'avance, l'adulte n'est pas dans une posture de toute-puissance. C'est pour cela qu'il faut les faire apparaître sur la charte de vie de classe.

Exemples : je communique avec respect. (pas d'insultes)

La sanction pourrait être " je m'excuse et je dis deux choses gentilles et sincères à la personne"...

Je lève la main pour prendre la parole.

La sanction pourrait être : 1 avertissement oral ; puis je ne suis plus interrogé pendant 10 min ; puis je sors dans le couloir 5 min...





RÈGLES DE VIE ET CONTRAT DE CLASSE EN ARTS PLASTIQUES

**Ce que J'aimerais dans l'organisation de la classe
et qui devrait être la règle.**

Votre mission est de partager vos idées pour faire une liste de comment vous voulez qu'on travaille ensemble et de ce qui est important pour vous comme règle de classe.

Attention ! Une règle pour qu'elle soit efficace doit être positive (éviter le "NE PAS") et écrite avec le pronom "JE".

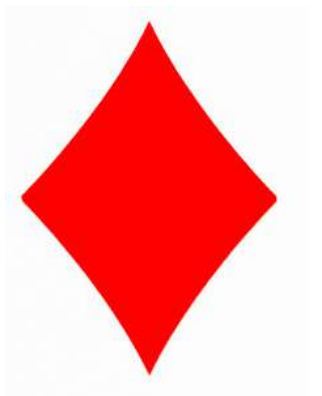
Exemple : au lieu de dire "NE PAS CRIER"
On peut dire "Je parle calmement."



RÈGLES DE VIE ET CONTRAT DE CLASSE EN ARTS PLASTIQUES

Ce que Je n'aime pas dans l'organisation de la classe et qui devrait être évité.

Votre mission est de partager vos idées pour faire une liste de ce que vous ne voulez pas vivre dans ce cours et de ce qu'on doit éviter de faire.



RÈGLES DE VIE ET CONTRAT DE CLASSE EN ARTS PLASTIQUES

**Ce dont J'ai besoin personnellement pour me
sentir à l'aise dans cette classe.**

Votre mission est de partager vos idées pour faire une
liste de ce dont CHACUN a besoin pour se sentir
BIEN dans le cours.

Ne vous censurez pas ! Vous avez le droit de tout dire
et de tout écrire.



RÈGLES DE VIE ET CONTRAT DE CLASSE EN ARTS PLASTIQUES

**Ce que JE pense pouvoir faire pour que les autres
se sentent à l'aise dans cette classe.**

Votre mission est de partager vos idées pour faire une
liste de ce dont CHACUN peut faire pour que TOUT
LE MONDE se sente BIEN dans le cours.



MÉTÉO DE L'HUMEUR

- **Nom de l'activité** : 1,2,3 Météo
- **Type d'activité** : activité de groupe, cercle de parole

Un rituel de début de cours, mais peut être fait en BILAN après une activité ou une séance.

- **Objectif** : communication, identifier l'état émotionnel de chacun, expression de soi, prendre la température de la classe, l'ambiance générale.
- **Durée** : 5 min
- **Consigne** : quel temps fait-il à l'intérieur de toi ? Comment te sens-tu ?

Il y a 3 signes et 2 mains. Cela donne 5 possibilités.

Soleil = main ouverte

Nuage = poing fermé

Pluie = pouce vers le bas (avec mouvement descendant)

Mains derrière le dos. Au décompte de 3, tout le monde montre ses 2 mains !

Laisser quelques instants aux élèves pour voir et ressentir, avant de compter 1, 2, 3.

Soleil – soleil = Je me sens super bien, envie de rire, de m'amuser...

Soleil – nuage = Je me sens ok, normal

Nuage – nuage = Je me sens gris, pas en forme, pas de grande envie

Nuage – pluie = Je me sens un peu déprimé, envie de rien faire

Pluie – pluie = Je me sens très mal, j'ai envie de pleurer...

- **Temps de parole** : donner aux élèves volontaires l'occasion de mettre des mots sur ce qu'ils ressentent.
- **Feedback** : on peut demander aux élèves : “ça vous fait quoi de faire la météo de l'humeur ? ” “Est-ce que c'est facile pour vous ? Difficile ?... ” “Qu'est-ce que ça nous apprend ?”
- **Quelques autres outils/activités possibles** :
 - Réglette de l'humeur (numérotée de 0 à 10)
 - Dessiner son humeur du jour
 - Appel Météo : pendant l'appel, chacun donne un chiffre de 0 à 10.
 - Se positionner sur le bateau ou le mur de l'humeur (affiche dans la classe ou image projetée)
 - Par écrit avec possibilité de le jeter à la poubelle : on se désencombre, on le sort de soi.
- **Conseils** : cette activité permet aux élèves d'apprendre à dire comment ils se sentent (sans forcément mettre des mots). La priorité est de reconnaître l'émotion et de l'accueillir. Si un élève a un besoin particulier, il vaut mieux différer la discussion et proposer un moment plus approprié d'écoute.





JEUX DE PRÉNOMS

- **Type d'activité** : jeu de noms, activité dynamisante/énergisante (dégel)
- **Objectif** : créer du lien et retenir les prénoms de chacun
- **Durée** : 10 min
- **Consigne** : en cercle, chacun se tourne vers son voisin de droite et lui dit son prénom. On reprend la même chose à gauche. On reprend la même chose à droite, mais cette fois-ci, on dit le prénom du voisin. La même chose à gauche. Le professeur participe aussi et c'est lui qui commence (pour donner l'exemple).
- **Autres variantes possibles** :
 - Avec une balle qu'on lance en donnant le prénom de l'élève.
 - Un volontaire dit son prénom à son voisin de gauche, celui-ci répète le prénom de son voisin de droite, puis dit le sien à son voisin de gauche, qui répète les deux prénoms précédents, puis dit le sien... Et ainsi de suite jusqu'à ce que le "dernier" élève répète tous les prénoms.
 - Chanter et danser son prénom : chacun va avancer d'un pas vers le centre du cercle en faisant un geste facile et en chantant son prénom. Tous les autres l'imitent tous ensemble. Puis c'est au tour du suivant de chanter son prénom et faire un geste (sans refaire le même geste ou le même chant). Cette activité est un peu plus engageante pour les élèves, à vous de créer un cadre sécurisant pour que chacun se sente à l'aise pour danser et/ou chanter. C'est à vous de jauger, la dynamique et le climat de la classe favorable ou non. Si vous ne vous sentez pas vous-même à l'aise avec cette activité, je vous conseille de ne pas la proposer aux élèves.
- **Autre activité possible** : c'est lui, c'est elle ! C'est moi !

Les élèves marchent dans l'espace de la classe, calmement en silence ; le professeur donne le prénom d'un élève et tout le groupe doit montrer l'élève en disant : "C'est lui, c'est elle", puis l'élève appelé réponds "Oui, c'est moi !". Le professeur énonce le prénom d'un autre élève...

Cette activité peut être utilisée pour faire l'appel différemment. Elle permet de créer du lien, mais aussi que chacun prenne sa place dans le groupe.

- **Feedback** : il est important de prendre le temps de poser des questions à la classe sur leurs ressentis après chaque activité : "Comment vous avez vécu cette activité ? " "Agréable ? Désagréable ?..." "Qu'est-ce que ça nous apprend ?"
- **Conseils** : ces activités peuvent être très utiles en début d'année pour retenir plus rapidement les prénoms des élèves, on peut envisager de "compliquer" les consignes au fur et à mesure. Elles permettent de créer une dynamique en début de séance.





J'AIME / J'AIME PAS

- **Type d'activité** : animation simple d'expression de soi.
- **Objectif** : activité énergisante, mise en lien, écoute, prendre sa place dans un groupe, développer l'acceptation des différences, faire connaissance...
- **Durée** : 10 min
- **Consigne** : on fait un tour de cercle, en commençant par le professeur qui donne l'exemple. Pour commencer, chacun dit quelque chose qu'il aime en avançant à l'intérieur du cercle. Tous les élèves qui aime la même chose font un pas à l'intérieur du cercle ; puis tout le monde se replace en cercle, et on passe au suivant. Après un tour de cercle, on change la consigne : "je n'aime pas..."
- **Autres variantes possibles** :
 - "Je fais très bien..."
 - "J'ai peur de..."
 - "Je suis triste quand..."
 - "Je stresse quand..."
- **Feedback** : il est important de prendre le temps de poser des questions à la classe sur leurs ressentis après chaque activité : "Comment vous avez vécu cette activité ?" "Agréable ? Désagréable ?..." "Qu'est-ce que ça nous apprend ?"
- **Conseil** : pour que l'activité ne prenne pas trop de temps, on peut changer les consignes après que plusieurs élèves aient énoncé une phrase.
- **Quelques autres outils/activités possibles pour créer du lien, faire connaissance tout au long de l'année** :
 - BINGO ou la chasse aux signatures : voir le document (grille), on peut adapter cette activité autour d'une thématique, ou pour travailler le vocabulaire, les références artistiques...
 - Se ranger par ordre de...: activité silencieuse, les élèves doivent se ranger en cercle dans l'ordre indiqué : du plus petit au plus grand (taille), par ordre de date de naissance, par ordre alphabétique du prénom, par numéro d'adresse postale...
 - Les petits paquets : demander aux élèves de se regrouper par "paquet" en fonction des affirmations... Par exemple, "plage/montagne" "lunettes/pas lunettes" "sandales/basket" "salé/sucré"...





J'AIME / J'AIME PAS

- Quelques autres outils/activités possibles pour créer du lien, faire connaissance tout au long de l'année (suite):

- Des choses en commun : les élèves sont éparpillés dans l'espace. Pour commencer, on forme des binômes. Chaque binôme doit trouver ce qu'ils ont en commun :
 - Une chose qu'ils ne font JAMAIS
 - Une chose qu'ils font PARFOIS
 - Une chose qu'ils font TRÈS SOUVENT

Le professeur peut donner un exemple pour que ça soit plus clair.

Une fois les 3 points communs trouvés, le binôme doit rejoindre un autre binôme et réitérer l'exercice. Puis les groupes de 4 vont retrouver un autre groupe de 4 pour trouver de nouveaux points communs sur le même principe...

Cette activité est un peu plus longue (au moins 20 min). Mais on peut l'arrêter à tout moment et finir par essayer de trouver des points communs en classe entière en faisant des propositions et en levant les mains...

- Je m'appelle et j'appelle : principe des chaises musicales. Mettre les chaises en cercle avec une chaise en moins par rapport au nombre d'élèves. Celui qui n'a pas de chaise doit dire "Je m'appelle X et j'appelle *tous ceux qui aiment le chocolat*". Les élèves qui se sentent concernés doivent traverser le cercle et changer de chaise. L'élève au centre en profite pour s'asseoir sur une chaise libre. Celui qui n'a pas de chaise se retrouve donc au centre et fait une proposition : "Je m'appelle Y et j'appelle *tous ceux qui ont peur des araignées*".





COMMUNICATION ÉCOUTE

- **Nom de l'activité** : présentation en binôme
- **Type d'activité** : activité de communication en binôme
- **Objectif** : faire connaissance, communication, expression de soi, écoute, attention, cohésion de groupe
- **Durée** : 20 min
- **Consigne** : on forme des binômes de préférence au hasard. (voir fiche "outils pour créer des groupes") En binôme décider qui est A et qui est B. A a 3 min pour se présenter à B (Qui suis-je ? Mes particularités, mes compétences, mes hobbies, mes angoisses...) B peut prendre quelques notes s'il le souhaite. Puis c'est au tour de B de se présenter à A. Ensuite, chaque participant va présenter son partenaire au reste du groupe. (4 ou 6 max)
- **Autres variantes possibles** : les questions peuvent être changées et on peut approfondir certaines thématiques, par exemple "ce qu'il aime au collège ? Les matières faciles/difficiles ? Les forces de chacun... Le métier qu'il aimerait faire ?..."
- **Feedback** : il est important de prendre le temps de poser des questions à la classe sur leurs ressentis après chaque activité : "Comment vous avez vécu cette activité ?" "Agréable ? Désagréable ?" "Ça vous fait quoi d'entendre quelqu'un vous présenter ?" "Qu'est-ce que ça nous apprend ?"
- **Conseil** : le professeur reste en observateur et s'assure que tout se passe bien. Un élève peut refuser de faire l'activité, ne pas essayer de le convaincre, mais plutôt voir avec lui pourquoi surtout si ce n'est pas la première fois qu'il est dans le refus. Le but est que l'élève prenne conscience de ce qui est difficile pour lui. Par exemple prendre la parole devant un groupe et/ou parler de lui... Cette activité permet aux élèves de travailler l'écoute, l'attention et la reformulation.
- **Autres activités possibles** :
 - Silence, on s'écoute ou et si on s'écoutait différemment ? : activité d'écoute active avec reformulation. Mettre les élèves en binôme, et placer les chaises en causeuses. Donner une thématique/une question. A parle à B pendant 1 min sans que B n'intervienne. Puis B doit reformuler à A ce qu'il a entendu. Puis on change, c'est au tour de B de parler à A... Cette activité très rapide peut également devenir un rituel et permet de travailler l'écoute en changeant de thème et de binôme à chaque séance.
 - Compter jusqu'à 20 : jeu d'attention, qui travaille l'écoute, la coopération et le fait de trouver et prendre sa place. Les élèves doivent fixer le sol au centre du cercle (Ils peuvent aussi être en mouvement dans la salle.). L'objectif est de dire successivement les chiffres de 1 à 20, sans aucune forme de communication verbale ou signe entre les élèves. N'importe qui peut dire le chiffre suivant. On recommence à zéro quand deux personnes disent un chiffre au même moment. Cette activité peut se faire en fin de séance, s'il reste 5 min avant la sonnerie par exemple.





COMMUNICATION ÉCOUTE

- **Autres activités possibles (suite):**

- Le Relais du Geste : jeu en cercle pas trop près les uns des autres.

Un joueur commence : il fait un geste simple accompagné d'un son simple, en direction du voisin de droite. Celui-ci va reproduire le plus exactement possible le même geste et le même son. Et ainsi de suite. Attention : on imite son voisin, pas le geste initial ! Le professeur peut commencer pour donner un exemple.

Pendant le feedback, on peut demander aux élèves : "Quelles sont les conditions pour y arriver ? De quoi as-tu besoin pour y arriver ?..."

Cette activité permet de prendre conscience de l'interprétation ou la déformation d'un message simple, d'une consigne simple. Elle permet aussi de prendre conscience de l'importance de faire reformuler par des élèves différents les consignes qu'on donne. Elle peut permettre aux élèves d'identifier leurs besoins personnels pour être concentré, pour réussir...

- **Le FOCUS** : outil très pratique à instaurer le plus tôt possible pour ramener l'attention des élèves avec un simple geste. Économie de voix, de temps... Les élèves doivent répéter le geste pour signifier qu'ils sont prêts à porter de l'attention au professeur. Ce signe ne doit pas être utilisé trop souvent !!

FOCUS

FOCUS





OUTILS POUR CRÉER DES GROUPES

Ces outils peuvent servir d'activités dynamisantes. Ils permettent souvent de gagner du temps et d'éviter les discussions avec les élèves puisque c'est le hasard qui a décidé et non le professeur.

- **Jeu de cartes** : distribuer les cartes au hasard, ou chaque élève pioche une carte ; les AS se mettent ensemble, les DAMES se mettent ensemble et ainsi de suite ; pratique pour faire des groupes de 4. Pour des groupes de 3, il suffit d'enlever un AS, un ROI, une DAME... dans votre paquet. Pour des groupes plus grand, les élèves peuvent se mettre par couleur : les CŒURS ensemble, les CARREAUX ensemble...

On peut envisager une variante en leur distribuant une reproduction d'œuvre et en leur demandant de se regrouper par caractéristiques : par exemple, toutes les sculptures ensemble, tous les monochromes ensembles...

- **Feutres de couleurs** : chaque élève prend un feutre de couleur au hasard. Les groupes peuvent se former par couleur (tous les rouges ensemble...) ou on peut demander aux élèves de former des groupes multicolores (pas deux feutres de la même couleur dans le même groupe).
- **Ficelle** : on prépare à l'avance des morceaux de ficelle, qu'on tient par le milieu avec les extrémités qui pendent. Chaque élève est invité à prendre une extrémité sans savoir où est l'autre extrémité... des binômes sont ainsi créés.
- **Puzzle** : on prépare une image (une référence artistique par exemple) coupée en 2/3/4/5 en fonction de nos besoins. Les élèves piochent chacun une pièce et doivent reconstituer le puzzle en retrouvant son groupe.
- **Salade de fruits** : on prépare des images de fruits. Chaque élève pioche une image au hasard. Ils doivent ensuite se mettre par groupe en fabriquant des salades de fruits (que des fruits différents dans chaque salade). Le professeur précise si ce sont des salades de 3/4 ou 5 fruits.
- **Faire des nombres** : séparer la classe en deux en attribuant un chiffre : 2 à une partie de la classe et 3 à l'autre partie de la classe. En fonction de la consigne, les élèves doivent se regrouper le plus rapidement possible. Par exemple, si le professeur dit "5", les élèves doivent se mettre par deux... puis "12"... puis "11"... en fonction du nombre de groupes voulu.
- **Tirage au sort** : des sites internet proposent des tirages au sort à partir de liste de prénoms.





APPRENDRE À CRÉER ENSEMBLE

- **Nom de l'activité** : fresques collectives
- **Type d'activité** : activité créative en groupe
- **Objectif** : apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche collective en favorisant la créativité. Chacun prend sa place dans le groupe et respecte celle des autres. Le groupe découvrira les difficultés et les richesses de la coopération tout en ressentant le plaisir de créer collectivement.
- **Durée** : 45 min
- **Consigne** : faire des groupes de 6. Chaque élève a une feuille devant lui. Idéalement, disposer les feuilles les unes à côté des autres dans le sens de la longueur. Chaque élève dispose de matériel pour dessiner. Le professeur va donner une consigne (étape par étape). L'élève aura 2 ou 3 minutes pour représenter ce qu'on lui demande. Après chaque étape, chaque élève doit se déplacer vers la feuille de droite. L'élève se retrouve donc pour chaque étape devant une nouvelle feuille.
 - Par exemple, on commence par : un paysage ouvert (une ligne d'horizon, montagne ou lac/rivière...) Rien comme détails supplémentaires. Laisser de la place pour la suite. Le temps pour cette réalisation est de 2 à 3 minutes.
 - Puis réaliser la suite : on rajoute une construction/une maison... Il est important de respecter ce qui a été fait. Laisser bien de la place pour la suite...
 - Puis un ou plusieurs personnages, éventuellement en activité... Il est important de respecter ce qui a été fait. Laissez bien de la place pour la suite...
 - Puis un véhicule ou un animal... Il est important de respecter ce qui a été fait. Laissez de la place...
 - Puis un ou plusieurs éléments "surprise", quelque chose d'inattendu qui vient s'insérer dans le paysage... Il est important de respecter ce qui a été fait. Laissez de la place...
 - Puis complétez le dessin par ce qui semble nécessaire de compléter, éventuellement quelques détails supplémentaires, de la couleur... Il est important de respecter ce qui a été fait.

On peut ensuite inviter le groupe à parcourir les fresques. Laisser le temps aux élèves de s'imprégner de l'effet général tout comme de la diversité et de la variété des détails. On peut afficher les fresques au tableau, au mur...

- **Feedback** : il est important de prendre le temps de poser des questions à la classe sur leurs ressentis après chaque activité : comment t'es-tu senti durant ce processus ? Comment t'es-tu senti en découvrant comment les autres ont poursuivi et modifié le dessin ? À qui appartient le dessin maintenant ? Qu'aimerais-tu en faire ?...
- **Conseil** : cette activité peut facilement être prolongée et intégrée à une séquence d'arts plastiques, autour de la narration par exemple. Les consignes peuvent être adaptées à une thématique en particulier, pour introduire une nouvelle séquence par exemple.





APPRENDRE À CRÉER ENSEMBLE

- **Nom de l'activité** : dessin coopératif
- **Type d'activité** : jeu créatif en coopération
- **Objectif** : attention, écoute, acceptation, coopération
- **Durée** : 20 min
- **Consigne** : assis en binômes, éventuellement au sol, face à une seule feuille de papier, les participants sont invités à dessiner en tenant compte des consignes suivantes :
 - 1- En silence, sans communiquer ;
 - 2- Un seul trait à la fois (préciser qu'un trait commence lorsqu'on pose le crayon sur le papier et se termine lorsqu'on le lève ; on est invité à faire des interventions brèves, par petits traits.) ;
 - 3- Chacun à tour de rôle ;
 - 4- Pour terminer, au bout de 10 ou 15min, donner un titre, toujours sans se concerter, en écrivant à tour de rôle une lettre à la fois.
- **Variantes** : plusieurs thèmes possibles : dessiner un personnage, un visage, un paysage, une maison... Un autre thème, ou pas de thème (libre !). On peut aussi faire cette activité à 3, à 4 ou à 5 participants...
- **Feedback** : il est important de prendre le temps de poser des questions à la classe sur leurs ressentis après chaque activité : quels ressentis ? Quels avantages et inconvénients de la création en commun ? Quels apprentissages pour la coopération ? ...
- **Conseils** : cette activité peut être intégrée à une séquence d'arts plastiques. On peut mettre un fond musical apaisant. Cela aide au maintien du silence et de la concentration.





APPRENDRE À CRÉER ENSEMBLE

- **Nom de l'activité** : tableau magique
- **Type d'activité** : jeu d'impro, théâtre spontané.
- **Objectif** : activité dynamisante, mise en lien, créativité, esprit d'équipe.
- **Durée** : 30 min
- **Consigne** : faire des groupes de 4 ou 5 élèves. Chaque groupe aura un thème différent. Ensuite, chaque groupe aura 3 min pour préparer une mise en scène statique par rapport au thème. (pas de dialogue, juste une situation figée) Chaque membre du groupe doit jouer un rôle, une personne, un objet... Par exemple, si le thème est "Regarder un film à la télé", un élève peut faire la télé, un autre, le canapé, les autres assis dessus... Ensuite, il y a une présentation des tableaux, chaque groupe les uns après les autres. Pendant cette présentation, le prof vient toucher les acteurs l'un après l'autre (comme pour presser sur un bouton) pour actionner la mise en scène : les élèves devront donc bouger, faire un son, faire une animation, jusqu'à ce que le prof "éteigne" à nouveau le tableau.

Exemples de thèmes possibles : au supermarché ; un accident de la route ; un incendie ; à l'hôpital ; la cour de récré ; le bateau pirate ; chez le dentiste ; au zoo...

- **Conseils** : cette activité est plus difficile que les autres, plus impliquante. Un cadre relationnel bienveillant doit déjà avoir été mis en place, dont on rappellera les règles, en particulier le non-jugement... Le professeur ne joue pas. Il s'assure que tout se passe bien. Il est garant du temps. Toutes les consignes/étapes doivent être expliquées dès le début. On peut faire participer les autres groupes en leur demandant d'essayer de deviner le thème attribué en regardant le tableau statique puis vérifier avec animation.
- **Feedback** : il est important de prendre le temps de poser des questions à la classe sur leurs ressentis après chaque activité : quels ressentis ? Quels apprentissages pour la coopération ? ...
- **Conseils** : cette activité peut être intégrée à une séquence d'arts plastiques. On peut mettre un fond musical apaisant. Cela aide au maintien du silence et de la concentration.





APPRENDRE À CRÉER ENSEMBLE

- **Nom de l'activité** : 5 mots pour une histoire en équipe
- **Type d'activité** : activité en équipe
- **Objectif** : coopération, créativité.
- **Durée** : 30 min
- **Consigne** : préparer pour chaque groupe de 3 ou 4 élèves, une feuille ou une enveloppe contenant chacune 5 mots, les mêmes pour chaque groupe.(des objets, des verbes, des qualités, des émotions...). Chaque groupe prend connaissance de ces mots et doit imaginer une histoire. Cette histoire doit avoir une suite logique et intégrer tous les mots indiqués. Le principe est simplement de créer quelque chose ensemble.
- **Feedback** : il est important de prendre le temps de poser des questions à la classe sur leurs ressentis après chaque activité : quels ressentis ? Le processus coopératif, a-t-il permis à tous de participer ? Chacun, s'est-il senti inclus dans le processus ? Mettre en évidence le fait que les mêmes mots peuvent mener à des histoires bien différentes.
- **Conseils** : cette activité peut être intégrée à une séquence d'arts plastiques. On peut mettre un fond musical apaisant. Cela aide au maintien du silence et de la concentration. Les équipes peuvent être invitées à créer un scénario pour ensuite le présenter, sous forme de petite pièce de théâtre. Plusieurs prolongements possibles en arts plastiques...





AUTRES OUTILS POSITIFS

- **Les affirmations positives** : ce sont des mots, affirmés au présent et sous forme de « message-je », qui installent une réalité qui offre de nouvelles possibilités. Chaque phrase est un carburant pour l'estime de soi. Elles peuvent encourager et motiver les élèves. Plusieurs possibilités : bonbonnière sur le bureau du professeur en libre accès, cadeau du professeur à certains ou à toute la classe à un moment donné. Les élèves peuvent les lire à haute voix, les répéter, les coller dans leur cahier ou carnet de liaison, les offrir à quelqu'un d'autre, réécrire la phrase sur le tableau... Quelques exemples :
 - Je suis extraordinaire !
 - J'y arriverai !
 - Je cherche à me perfectionner, pas à être parfait.
 - J'adore affronter les défis !
 - J'adore apprendre, découvrir et essayer de nouvelles choses !
 - Je m'améliore de jour en jour !
 - Je peux demander de l'aide lorsque j'en ai besoin.
 - C'est OK de faire des erreurs.
 - Chaque erreur est une occasion d'apprendre.
 - Je n'ai pas besoin de me comparer aux autres.
 -

Il faut remplir le réservoir d'estime de nos élèves !!

- **Le cercle des bonnes nouvelles** : cercle de parole spontané, rapide.

Objectifs : mise en lien, écoute, installer un climat positif.

En cercle de préférence, debout ou assis. Chacun à son tour raconte brièvement une bonne nouvelle récente (30 secondes par personne).

Conseils : cette activité peut devenir un rituel de début de cours ou de début de semaine, ou lorsqu'il y a une atmosphère dépressive de la classe. On peut utiliser un bâton de parole ou une balle en mousse comme modérateur. Le professeur devra faire en sorte que chacun puisse s'exprimer, pas plus d'une fois (mais on peut passer son tour.); et éviter que certains ne monopolisent trop longtemps la parole.





BINGO EXEMPLES

BINGO

trouve quelqu'un qui...

aime dessiner. 	est déjà allé à un vernissage. 	a déjà peint sur une toile. 
est déjà allé dans un musée 	a assisté à un concert pendant les vacances. 	a déjà fabriqué une sculpture. 
a déjà inventé une BD ou un manga. 	A déjà utilisé un appareil photo. 	a déjà rencontré un artiste. 

BINGO

trouve une oeuvre d'art

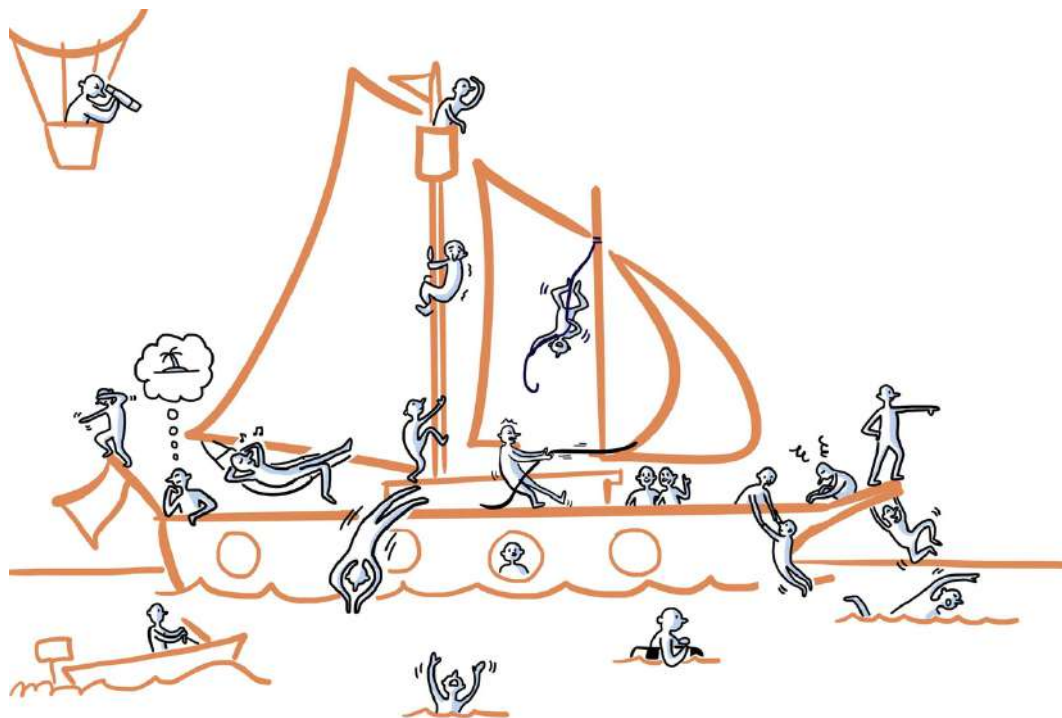
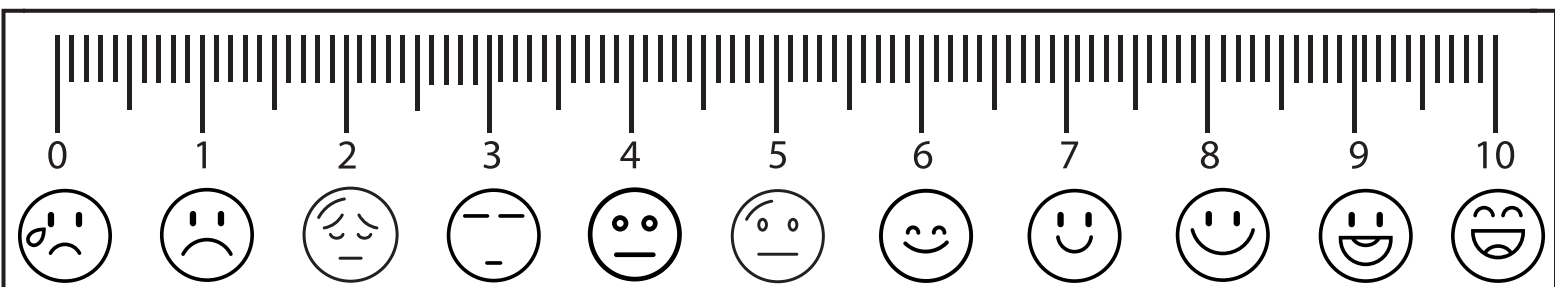
qui ...

est MONOCHROME	est en VOLUME	est EPHEMERE	est ABSTRAITE
est FIGURATIVE	est un ASSEMBLAGE	est réalisée avec un OUTIL singulier	est une oeuvre du STREET ART
est en 2D	est une TECHNIQUE MIXTE	est IN SITU	montre le TEMPS qui passe
est une ARCHITECTURE	fait participer le SPECTATEUR	est une PHOTOGRAPHIE	est une oeuvre NARRATIVE

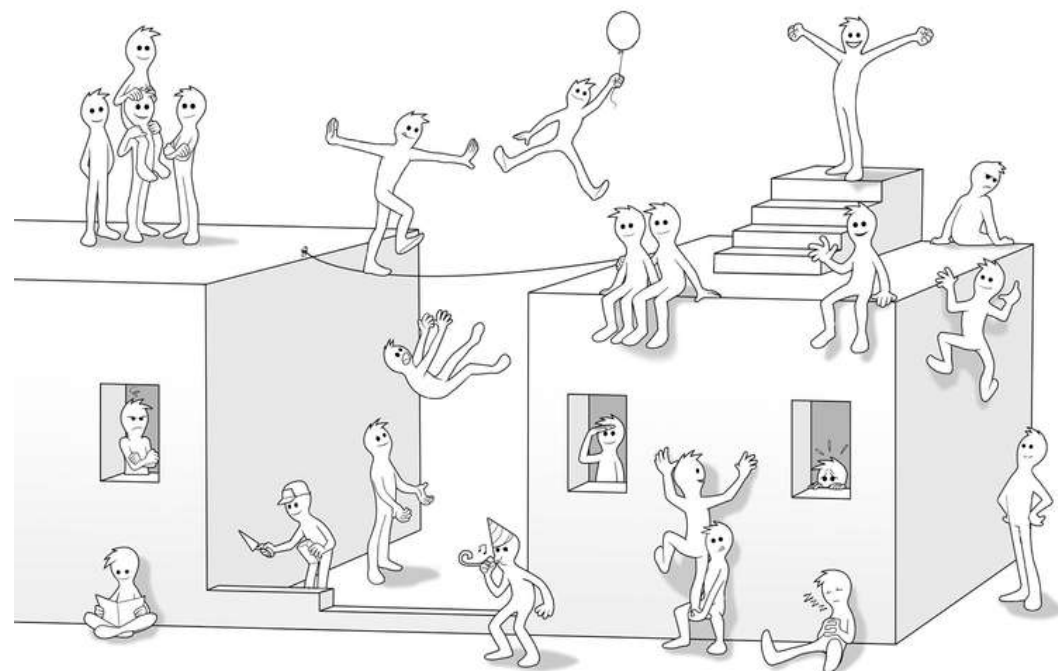




OUTILS HUMEUR ÉMOTION

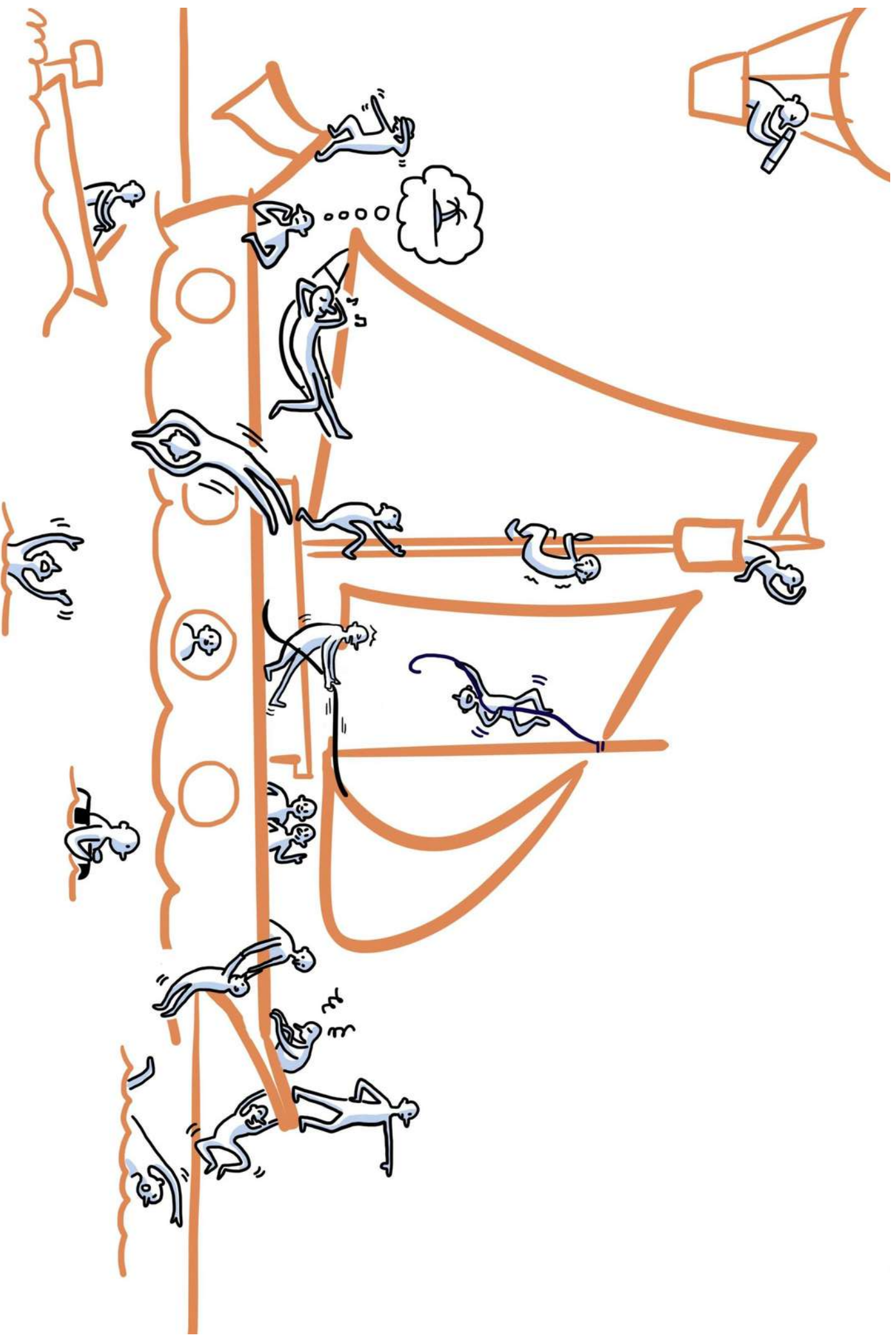


LE BATEAU DE L'HUMEUR DE MATHILDE RIOU ET VINCENT CHAILLOU



LE MUR DE L'HUMEUR





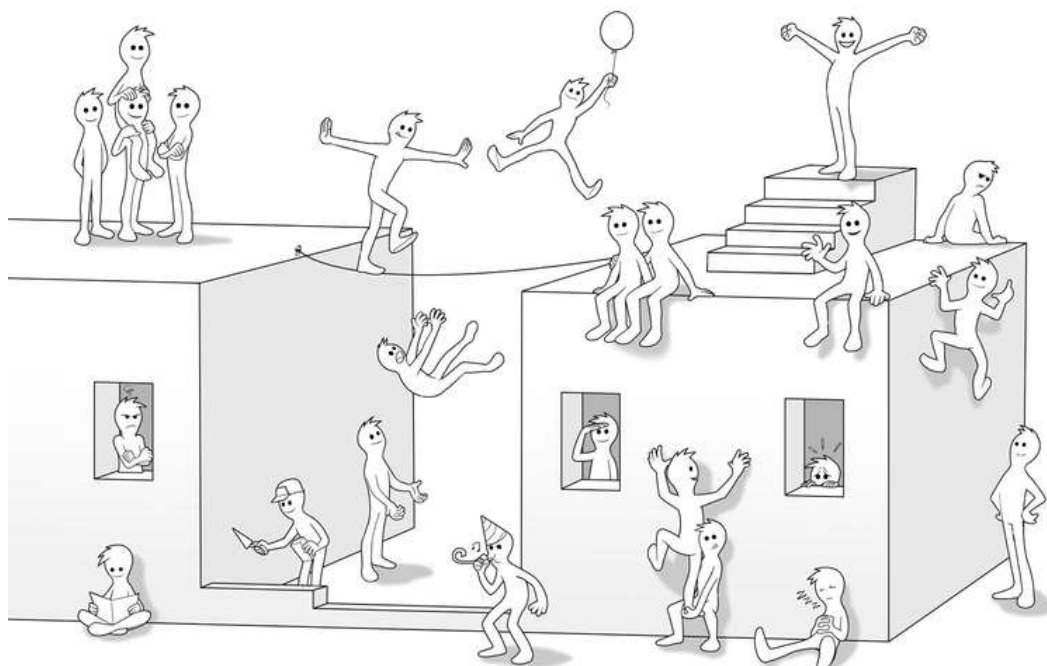
LE BATEAU DE L'HUMEUR DE MATHILDE RIOU ET VINCENT CHAILLOU



OUTILS AUTO ÉVALUATION

NOM : _____
Prénom : _____
Classe : _____

MON BILAN DU 2E TRIMESTRE



Colorie le personnage qui correspond à ton ressenti concernant ce trimestre **en Arts Plastiques**. **Explique** ton choix en quelques mots :

Progression : Sur quoi voudrais-tu t'améliorer pour le 3e trimestre ? Quels efforts t'engages-tu à faire ?

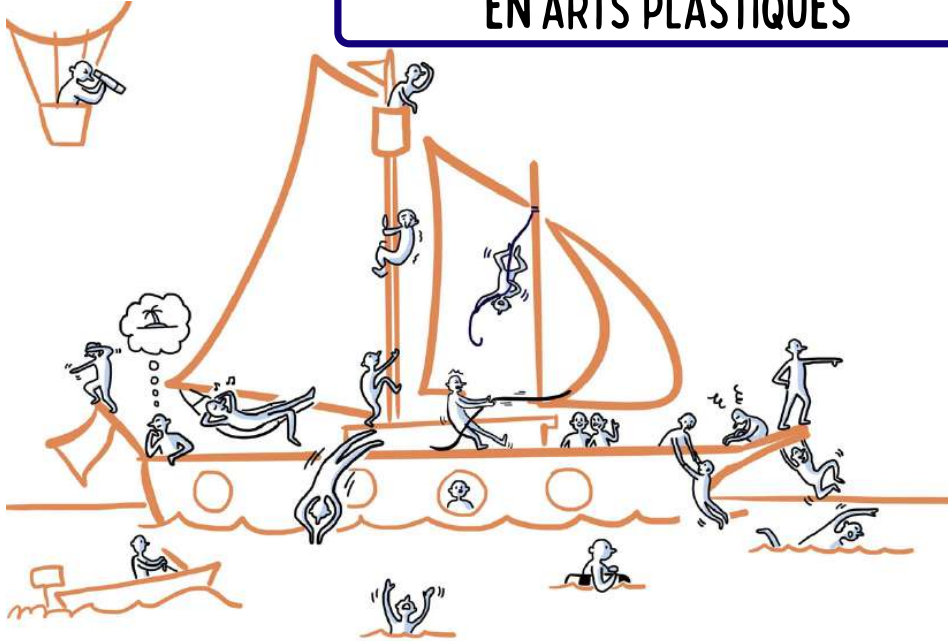




OUTILS AUTO ÉVALUATION

NOM : _____
Prénom : _____
Classe : _____

MON BILAN DE L'ANNÉE EN ARTS PLASTIQUES



Colorie le personnage qui correspond à ton ressenti concernant toute cette année **en Arts Plastiques**. **Explique** ton choix en quelques mots :

Le projet que j'ai **préfé**ré :

Le projet que j'ai le **moins aimé** :

Ce que j'**aurais aimé** faire en Arts Plastiques et que nous n'avons pas fait:

