

Enseignement des habiletés sociales au primaire

Groupe 2 : Habiletés liées aux amitiés

Habilitété 14 : **Se présenter**

Par Sandra Beaulac



Fiche de planification

Habilitété sociale : **SE PRÉSENTER**

Type d'atelier : Enseignement traditionnel et jeu coopératif

Objectif : Développer l'habileté sociale « se présenter ».

Degré : Primaire

Durée : 1 période

Matériel : Fiche de l'animateur, fiche de l'élève, coupons pour le jeu, feuille de compilation.

Déroulement de l'activité

L'enseignement et la discussion

1. Définir l'habileté

Petite discussion avec les élèves pour s'assurer qu'ils comprennent bien l'habileté. Tour de table pour vérifier s'ils ont des expériences vécues se rapportant à l'habileté en question. Conclure la discussion en reprenant les éléments essentiels.

2. Effectuer le modelage de l'habileté

Un des intervenants a une boîte de chocolat à vendre pour son club de natation. Ils cognent aux portes, se présentent et offrent les chocolats.

3. Déterminer le besoin de la personne en formation à l'égard de l'habileté

Vérifier avec le groupe les moments où il serait bon de mettre en pratique cette habileté en vue des jeux de rôles. Noter au tableau les idées apportées et le nom des élèves, de façon à ce que tous puissent participer.

Le jeu de rôle

1. Sélectionner un participant pour le jeu de rôles

2. Mettre en scène le jeu de rôles

L'élève choisi pour le jeu de rôle se prend un partenaire et on met en scène le jeu de rôles.

3. Diriger le jeu de rôles

S'assurer que les étapes sont bien respectées. On invite les autres élèves à être attentif à la scène. Il est parfois préférable d'assigner un rôle à chacun des participants pour que l'étape de l'évaluation soit plus profitable. Cette technique permet aussi de capter l'attention des élèves.

4. Évaluer la performance

Tour à tour le comédien principal et le comédien secondaire sont évalués sur leur performance et le respect des étapes durant ce jeu de rôle. Il est important de donner du renforcement positif. Si le jeu ne se déroule pas bien il faut le mentionner et amener des commentaires constructifs. Par la suite, laisser la parole aux comédiens, de façon à obtenir leurs commentaires sur l'activité et sur les éléments amenés par les observateurs.

5. Choisir le prochain participant au jeu de rôles

On passe à la sélection d'un autre comédien jusqu'à ce que la majorité des élèves du groupe soient plus compétents face à cette habileté.

6. Donner des devoirs pour la maison

Inviter les élèves à s'enregistrer sur une cassette audio pour cinq situations où ils ont à se présenter; ils peuvent s'inspirer des idées sur leur fiche ou trouver d'autres situations. Lors de la prochaine rencontre, nous en discuterons et nous pourrons écouter les résultats.

Le jeu coopératif

1. Expliquer l'activité et son objectif par rapport à l'habileté à se présenter

Le jeu présenté vise une clientèle du primaire. Chaque élève reçoit un carton sur lequel il y a un nom fictif pour le jeu et la description de l'animal préféré du personnage. Ils doivent circuler dans la classe en allant se présenter aux autres et en questionnant les autres pour obtenir des indices, de façon à associer le nom des personnes au bon animal. Le jeu est ici présenté pour 15 élèves, il s'agira d'ajouter ou d'enlever des personnages et leur animal correspondant pour s'ajuster au nombre d'élèves.

2. Diriger le jeu par rapport à l'objectif

Rappeler aux élèves que le but du jeu est de pratiquer l'habileté à se présenter et à aller vers les autres, il n'y a pas de gagnant ni de perdant.

3. Donner du feedback par rapport à l'habileté

Encourager les élèves à aller vers les autres, les aider au besoin vers la solution du jeu en donnant des indices pour éviter que certains se découragent.

4. Faire un retour sur la pratique de l'habileté et sa généralisation

Une fois la solution trouvée ou donnée, il importe de revenir sur l'activité vécue, les difficultés rencontrées et autres remarques pertinentes.

Se présenter

Fiche de l'animateur

Étapes :

1. Choisis le bon moment et le bon endroit pour te présenter.
2. Salue l'autre personne et dis-lui ton nom. Donne-lui la main si c'est approprié.
3. Demande à l'autre personne son nom si nécessaire.
4. Dis ou demande à l'autre personne quelque chose pour démarrer la conversation. Parle de toi, parle de choses que vous avez en commun... On doit adapter notre langage à la personne à qui on a affaire.

Suggestions de situations pour modelage:

École: l'acteur principal se présente à un nouveau voisin.

Maison: l'acteur principal se présente à un ami de ses parents.

Amis: l'acteur principal se présente à différents amis de la classe au début de l'année.

Important:

Il est primordial de faire remarquer aux élèves qu'on doit adapter notre langage aux personnes avec lesquelles on doit intervenir. C'est important d'être capable d'entrer en contact avec les gens qui nous entourent.

Se présenter

Fiche de l'élève

Étapes :

1. Choisis le bon moment et le bon endroit pour te présenter.
2. Salue l'autre personne et dis-lui ton nom. Donne-lui la main si c'est approprié.
3. Demande à l'autre personne son nom si nécessaire.
4. Dis ou demande à l'autre personne quelque chose pour démarrer la conversation. Parle de toi, parle de choses que vous avez en commun,... on doit adapter notre langage à la personne avec laquelle on discute.

Travail sur cassette:

Pratique-toi dans les situations suivantes ou d'autres situations qui se prêtent à cette habileté:

1. Tu dois vendre du chocolat pour ton club de natation.
2. Tu as une information à demander à la bibliothèque.
3. Tu veux offrir tes services à ton voisinage pour ramasser les feuilles, promener le chien, pelleter la neige ou garder les enfants.
4. Tu te présentes aux parents d'un ami ou d'une amie.
5. Tu vas vers un nouvel élève de l'école et tu te présentes.

Consignes importantes lors de l'enregistrement:

1. Nomme la situation choisie.
2. Attends quelques secondes (5sec).
3. Enregistre la mise en situation.
4. Attends encore quelques secondes avant de faire la suivante et ainsi de suite.
5. Tu peux les reprendre autant de fois que tu veux, si en t'écoutant tu n'es pas satisfait.

Coupons pour le jeu du primaire, à découper.

<p align="center">Jeu coopératif Habilité sociale « Se présenter »</p>	<p>Nom: Lucie</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: très gros</p> <p>Milieu de vie: forêt</p> <p>Particularité: paresseux</p>
<p>Nom: Pierre</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: gros</p> <p>Milieu de vie: forêt</p> <p>Particularité: crie la nuit</p>	<p>Nom: Luc</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: petit ou moyen</p> <p>Milieu de vie: maison</p> <p>Particularité: végétarien</p>
<p>Nom: Justin</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: très gros</p> <p>Milieu de vie: forêt</p> <p>Particularité: panache</p>	<p>Nom: Sarah</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: petit ou moyen</p> <p>Milieu de vie: maison</p> <p>Particularité: déteste les facteurs</p>
<p>Nom: Sophie</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: gros</p> <p>Milieu de vie: ferme</p> <p>Particularité: fournit un groupe alimentaire</p>	<p>Nom: Olivier</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: moyen</p> <p>Milieu de vie: forêt</p> <p>Particularité: bien déguisé</p>

<p>Nom: Mario</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: petit</p> <p>Milieu de vie: maison ou bois</p> <p>Particularité: rongeur</p>	<p>Nom: Sylvie</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: petit</p> <p>Milieu de vie: forêt et eau</p> <p>Particularité: très habile de ses dents</p>
<p>Nom: Valérie</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: gros</p> <p>Milieu de vie: ferme</p> <p>Particularité: il hennit</p>	<p>Nom: Sandra</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: moyen</p> <p>Milieu de vie: ferme</p> <p>Particularité: pas très propre</p>
<p>Nom: Mathieu</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: petite</p> <p>Milieu de vie: terre et eau</p> <p>Particularité: traîne sa maison</p>	<p>Nom: Robin</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: moyen</p> <p>Milieu de vie: forêt</p> <p>Particularité: on le chasse</p>
<p>Nom: Lison</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: moyen</p> <p>Milieu de vie: forêt</p> <p>Particularité: ressemble au chat</p>	<p>Nom: Jean-Marie</p> <p>Animal</p> <p>Pattes: 4</p> <p>Grosueur: moyen</p> <p>Milieu de vie: maison</p> <p>Particularité: indépendant</p>

Nom: _____

Compilation

chien	cheval	orignal	souris	chat	vache	chevreuil	castor
raton-laveur	tortue	ours	loup	lynx	cochon	lapin	

Nom	Pattes	Gros.	Milieu de vie	Particu.	Animal

Corrigé

Nom	Animal
Jean-Marie	chat
Lucie	ours
Pierre	loup
Luc	lapin
Justin	orignal
Sarah	chien
Sophie	vache
Olivier	raton-laveur
Valérie	cheval
Sandra	cochon
Mario	souris
Sylvie	castor
Mathieu	tortue
Robin	chevreuil
Lise	lynx
Marie-Lou	hamster