

Enseignement des habiletés sociales au secondaire

**Groupe 3 : Habiletés permettant de composer avec ses
sentiments**

Habilitété 21 : Se récompenser

Par Sandra Beaulac



Fiche de planification

Habilitété sociale : **SE RÉCOMPENSER**

Type d'atelier : Enseignement traditionnel et jeu coopératif

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

Degré : Secondaire

Durée : 1 période

Matériel : Fiche de l'animateur, fiche de l'élève, 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 le sens de l'habileté. Tour de table pour vérifier s'ils ont des expériences vécues similaires à l'habileté en question. Conclure la discussion en reprenant les éléments essentiels.

2. Effectuer le modelage de l'habileté

Un des intervenants travaille fort à la rédaction d'une recherche. Une fois terminé il la broche et la met dans son sac. Il va par la suite rejoindre son ami pour aller jouer au tennis et s'amuser.

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

4. Sélectionner un participant pour le jeu de rôles

5. Mettre en scène le jeu de rôles

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

6. Diriger le jeu de rôles

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.

7. Évaluer la performance

Tour à tour le comédien principal et le secondaire sont évalués sur leur performance et le respect des étapes à présenter, 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.

8. 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.

9. Donner des devoirs pour la maison

Inviter les élèves à noter sur la feuille relative à l'habileté de se récompenser, les moments dans la semaine où ils l'auront mis en pratique. Lors de la prochaine rencontre, nous en discuterons.

Le jeu coopératif

10. Expliquer l'activité et son objectif par rapport à l'habileté à pratiquer

Olympiades farfelues: cette activité ludique vise différentes habiletés physiques sans exiger de grandes aptitudes sportives. Elle vise à procurer du renforcement positif pour les différentes activités, par la satisfaction personnelle devant les résultats et l'encouragement des autres membres de l'équipe.

- Équipe: 3 ou 4 personnes identifiées à un numéro d'équipe pour faciliter la compilation des points.
- Lieu: extérieure ou gymnase
- Matériel: cuillère, riz, bocal, but avec cibles, hockey, 2 balles, une corde à danser, une grande corde et un foulard, radio et chanson pour la danse, récompenses.
- Épreuves: **Les épreuves s'adaptent très bien à toutes les clientèles**
1. Course: À l'aide d'une cuillère, les participants doivent transporter des grains de riz dans un bocal. Chaque voyage donne un point à l'équipe. L'équipe qui a amassé la plus grosse quantité de riz dans son bocal gagne 2 points de plus.
 2. Lancers: Lancer une balle dans un but à l'aide d'un hockey. Lancer au but réussi donne un point, atteinte d'une des quatre cibles attachées au but donne deux points.
 3. Saut à la corde: Chacun des participants doit sauter à la corde et le nombre de coups est comptabilisé, un point est alloué pour chaque tour, pour un maximum de 20 points.
 4. Souc à la corde: Les équipes se confrontent au souc à la corde, 5 points accordés à l'équipe qui l'emporte.
 5. Danse: Chaque équipe doit se préparer une petite chorégraphie sur une musique choisie. Ils ont 5 minutes pour se préparer et la chanson dure 2 minutes. Accorder jusqu'à 20 points pour cette activité.
 6. Participation: Accorder des points de participation aux différentes équipes jusqu'à un maximum de 10 points.

11. Diriger le jeu par rapport à l'objectif

Rappeler à l'occasion le but du jeu, qui est de se récompenser pour les bons coups. Tout au long de l'activité, c'est par des encouragements et des félicitations que la récompense se donne. À la fin du jeu, des récompenses seront données à toutes les équipes. On pourrait aussi égaliser les résultats pour que tout le monde gagne, ou encore remettre un grand prix et des prix secondaires pour tout le monde. Les récompenses peuvent être adaptées à la clientèle.

12. Donner du feedback par rapport à l'habileté

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

On tire une conclusion de l'activité avec les élèves. On peut leur demander dans quel contexte ils comptent mettre en pratique l'habileté. Il est important d'insister sur l'utilité de l'habileté dans la vie quotidienne de l'élève.

Étapes

1. Décide si tu as fait quelque chose qui mérite une récompense.
2. Décide ce que tu pourrais dire pour te récompenser.
3. Décide ce que tu pourrais faire pour te récompenser.
4. Récompense-toi.

Type de récompense:

Matériel: nourriture, livre, bijou, musique,...

Social: sourire, accolade,...

Activité: lire, se coucher plus tard, activités avec des amis, écouter de la musique,...

Argent: argent en supplément, allocation, bon d'achat,...

Suggestions de situation pour modelage:

École: L'acteur principal se récompense après avoir bien étudié et avoir bien réussi un examen. Il va au cinéma.
Pour le primaire, la situation pourrait être modifiée en se permettant une visite au centre commercial avec un parent et l'achat d'un collant ou autre récompense adaptée au budget de la personne.

Maison: L'acteur principal se récompense après avoir résolu calmement une histoire avec son frère plus âgé.

Entre amis: L'acteur principal se récompense après avoir convaincu son groupe d'amis à se joindre à un club sportif, ou à une activité sur l'heure du midi à l'école.

Important:

S'assurer que les élèves appliquent les règles ci-dessous:

Se récompenser le plus tôt possible après la performance.

Se récompenser seulement après la performance, pas avant.

Meilleure est votre performance, mieux vous vous récompensez.

Feuille de compilation:

Olympiades farfelues

	Équipe 1 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____	Équipe 2 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____	Équipe 3 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____	Équipe 4 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____
1. Course	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ Équipe: _____			
2. Lancers	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____			
3. Saut Maximum 20	1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____			
4. Souc	Équipe: _____	Équipe: _____	Équipe: _____	Équipe: _____
5. Danse Maximum 20	Équipe: _____	Équipe: _____	Équipe: _____	Équipe: _____
6. Participation Maximum 10	Équipe: _____	Équipe: _____	Équipe: _____	Équipe: _____
Total:				