

Enseignement des habiletés sociales au secondaire

Groupe 1 : Habiletés permettant de gérer son stress
Habilitété 38 : Réagir de façon constructive à l'échec
Par Éric Bédard et Esther Veilleux



Fiche de planification

Habilitété sociale : **RÉAGIR À L'ÉCHEC DE FAÇON CONSTRUCTIVE**

Type d'atelier : enseignement traditionnel

Degré : Cheminement particulier 4^e secondaire

Durée : 1 période

Déroulement de l'activité

L'enseignement et la discussion (Voir l'annexe 1 pour la fiche de planification)

Suggestions pour débiter la discussion sur l'échec (matière à réflexion¹)

- ♣ Woody Allen, auteur, producteur et metteur en scène ayant obtenu plusieurs Oscars, a échoué en production cinématographique à l'Université de New-York et au City College de New-York. Il a aussi échoué en anglais à l'Université de New-York.
- ♣ En 1959, un cadre de l'Universal Pictures a congédié en même temps Clint Eastwood et Burt Reynolds. À ce dernier, il a dit : « Vous n'avez aucun talent. » et, à Clint Eastwood : « Vous avez une dent ébréchée, votre pomme d'Adam est trop proéminente et vous parlez trop lentement. » Or, on sait que Burt Reynolds et Clint Eastwood sont devenus de grandes vedettes de cinéma.
- ♣ En 1944, Emmeline Snively, directrice de la Blue Book Modeling Agency, a dit à une jeune fille qui aspirait à devenir mannequin, Norma Jean Baker (Marilyn Monroe) : « Allez plutôt étudier le secrétariat, ou alors mariez-vous. »
- ♣ Quand il était jeune, l'étoile de basket-ball Michael Jordan fut retranché d'une équipe de basket-ball.
- ♣ En 1905, l'Université de Bunn refusa une thèse de doctorat jugée non pertinente et fantaisiste. L'auteur de cette thèse était un jeune étudiant de physique du nom d'Albert Einstein, qui fut déçu, mais non vaincu.
- ♣ En 1962, quatre jeunes musiciens quelque peu nerveux passaient leur première audition pour enregistrer devant les patrons de la Decca Recording Company. Ceux-ci ne furent pas impressionnés et l'un d'eux dit, pour justifier leur refus de ce groupe rock britannique appelé les Beatles : « Nous n'aimons pas leur musique, les groupes de guitaristes sont passés de mode. »

Lorsque Thomas Edison a inventé l'ampoule électrique, il a procédé à plus de 2000 essais avant d'arriver à ses fins. Un jeune journaliste qui lui demandait comment il se sentait d'avoir échoué aussi souvent, il a répondu : « Je n'ai jamais échoué. J'ai inventé l'ampoule électrique et ce fut tout simplement un processus en 2000 étapes. »

©Éric Bédard et Esther Veilleux 2003

¹ Tiré de : *Un 2^e Bol de Bouillon de Poulet pour l'Âme* (80 histoires qui réchauffent le cœur et remontent le moral), de Jack Canfield et Mark Victor Hansen (traduit par Claire Stein), Sciences et Culture, Montréal, Canada, 1999.

Le jeu coopératif

Ballon prisonnier

1. Diviser le groupe en deux équipes.
2. Chaque équipe nomme un joueur qui sera le gardien dans la zone des prisonniers de leur équipe. Le gardien reste dans la zone des prisonniers jusqu'à ce qu'un joueur de son équipe vienne prendre sa place, parce que celui-ci a échappé le ballon lancé par un joueur de l'équipe adverse (il y retourne s'il devient lui-même prisonnier ou s'il n'y a plus de prisonnier dans son équipe). Il devient alors prisonnier. Le gardien a le droit de faire des prisonniers dans l'équipe adverse.
3. L'équipe qui commence avec le ballon est choisie au hasard.
4. Le but du jeu est de faire prisonnière toute l'équipe adverse. Si un joueur adverse attrape le ballon ou qu'il a fait un bond au sol avant d'être échappé par ce dernier, il peut à son tour faire prisonnier un joueur adverse. Il peut également faire une passe à un prisonnier de son équipe.
5. Si le ballon sort à l'extérieur des limites du terrain de jeu, le ballon va aux prisonniers de l'équipe défensive (celle qui n'avait pas le ballon).
6. Si plusieurs joueurs touchent au ballon avant que celui-ci ne tombe au sol, alors tous les joueurs ayant été touchés sont faits prisonniers.
7. Pour se délivrer, le prisonnier doit lui-même faire prisonnier un joueur adverse. Il peut alors rejoindre le reste de son équipe dans sa zone de jeu. S'il n'y a plus de prisonnier dans une équipe, alors le gardien (1^{er} joueur qui était dans la zone des prisonniers) doit y retourner.
8. La partie prend fin lorsque tous les joueurs d'une équipe ont été faits prisonniers.
9. Pour se délivrer, le prisonnier doit lui-même faire prisonnier un joueur adverse. Il peut alors rejoindre le reste de son équipe dans sa zone de jeu. S'il n'y a plus de prisonnier dans une équipe, alors le gardien (1^{er} joueur qui était dans la zone des prisonniers) doit y retourner.
10. La partie prend fin lorsque tous les joueurs d'une équipe ont été faits prisonniers.

Variantes

1. Choisir de 2 à 4 joueurs (même nombre dans chaque équipe) qui auront la responsabilité d'encourager les joueurs de leur équipe qui ne semblent pas bien réagir à l'échec (reparler des étapes, donner des trucs, etc.).
2. Choisir des élèves (environ 2 dans chaque équipe) qui s'assureront que tous les joueurs de l'équipe adverse se fassent emprisonner afin que même les joueurs forts connaissent aussi l'échec.
3. Choisir des observateurs dans chaque équipe qui auront la responsabilité d'observer si les 5 étapes ont été respectées.

N.B. Toutes ces variantes doivent être faites de façon discrète afin que les élèves ne connaissent pas les responsabilités de chacun. De plus, il serait très approprié de travailler en partenariat avec l'éducateur physique pour cette activité.

Étapes

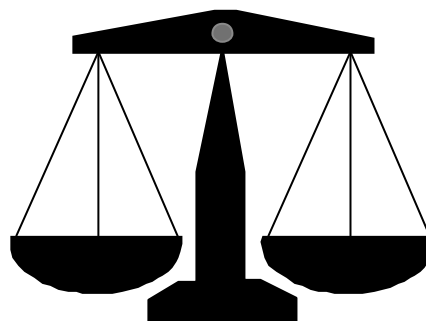
Notes

1. Décider si tu considères que ce que tu viens de vivre est un échec.
2. Réfléchir sur les raisons de l'échec.
3. Réfléchir à ce que tu pourrais faire pour éviter un autre échec.
4. Décider si tu veux essayer à nouveau.
5. Essayer à nouveau en utilisant ta nouvelle idée.

L'échec peut-être de nature interpersonnelle, académique ou athlétique.

Il peut être dû à une habileté, à la motivation ou la chance. Inclure des raisons personnelles ou de circonstances.

Évaluer ce qui est hors de contrôle et ce que tu peux changer : si c'est une habileté → pratique; si c'est de la motivation → travailler plus fort; si c'est une circonstance → quel chemin tu pourrais prendre pour changer.



©Éric Bédard et Esther Veilleux 2003

Réagir à l'échec de façon constructive

Fiche de l'élève

- A. 5 étapes :**
- 1) _____
 - 2) _____
 - 3) _____
 - 4) _____
 - 5) _____

Commentaires :

B. Décrire une situation d'échec où j'ai bien réagi :



Modèle de lettre à envoyer aux parents

Date : _____

Aux parents de : _____,

Madame, Monsieur,

Cette lettre est pour vous informer que votre enfant suivra prochainement un programme d'enseignement des habiletés sociales. Ceci a pour but de l'aider lui et les autres élèves de son groupe à améliorer leurs compétences. Le programme consistera en l'enseignement de (___) habiletés sociales réparties sur une période de (___) mois.

Nous vous laissons, en guise d'information, un horaire provisoire des différentes séances qui auront lieu, ainsi que la liste des habiletés qui y seront traitées. Vous y trouverez également une courte description de ce en quoi consiste l'habileté en question. Par la même occasion, nous vous signalons que nous vous ferons parvenir, par l'intermédiaire de votre enfant, un devoir sur l'habileté qui aura été vue en classe afin que vous puissiez, vous aussi, aider votre enfant dans l'acquisition des habiletés. Votre implication est importante pour la réussite du programme.

Date	Habilité sociale	Description
-------------	-------------------------	--------------------

Nous vous remercions de l'attention que vous avez portée à cette lettre et nous vous invitons à une soirée d'informations qui se tiendra (_____) à (_____). Si vous ne pouvez vous y présenter et que vous souhaitez de plus amples informations, il nous fera plaisir de vous répondre. Voici donc les coordonnées où vous pouvez nous rejoindre : (_____).

Signature _____

©Éric Bédard et Esther Veilleux 2003

Fiche de planification

Réagir à l'échec de façon constructive

Habilité sociale # 38: Réagir de façon constructive à l'échec **Enseignement :** Traditionnel

Niveau scolaire : 4^e secondaire

Type de clientèle : Cheminement particulier temporaire

Étapes d'enseignement	Description	Activités
I- L'enseignement et la discussion	1. Effectuer le modelage de l'activité.	<ul style="list-style-type: none"> • Feuille d'extraits de « <i>Bouillon de Poulet</i> » (annexe 5). • Discussion sur qu'est-ce que l'échec pour eux. • Témoignage sur une situation où l'on a déjà vécu l'échec.
	2. Définir l'habileté sociale en explicitant les cinq étapes.	<ul style="list-style-type: none"> • Enseignement magistral des étapes pour bien réagir à l'échec avec support visuel.
	3. Déterminer le besoin de la personne en formation à l'égard de l'habileté.	<ul style="list-style-type: none"> • Écrire une situation où ils ont bien réagi face à l'échec (fiche de l'élève).
Transition II- Le jeu de rôles	Expliquer le déroulement des jeux de rôles.	<ul style="list-style-type: none"> • Explications orales. • Distribution des fiches d'évaluation. • Diviser la classe en cinq groupes d'observateurs pour s'assurer que chaque étape de l'habileté sociale ait été présente dans les jeux de rôles.
	4. Sélectionner un participant pour les jeux de rôles.	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu des cartes numérotées et de 2 couleurs (ex. carreaux et trèfles) → Permettra le jumelage au hasard des équipes et des situations qu'elles auront à jouer. • L'ordre de présentation des équipes sera déterminé au hasard (ex : piger un numéro de 1 à 9 s'il y a 9 situations).
	5. Mettre en scène les jeux de rôles.	<ul style="list-style-type: none"> • Déterminer qui est l'acteur principal et celui de soutien. → Cette étape peut être faite au hasard (ex. Celui qui avait la carte de carreaux devient l'acteur principal) ou déterminée par les membres de l'équipe.

©Eric Bédard et Esther Veilleux, 2003



II- Le jeu de rôles (suite...)	6. Diriger les jeux de rôles.	<ul style="list-style-type: none"> • Rappeler les rôles et responsabilités de chaque participant. • Bien mettre à la vue les différentes étapes de l'habileté sociale. • Guider les élèves dans leur préparation.
	7. Évaluer les performances.	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation des observateurs de la performance des acteurs (fiche d'évaluation à l'annexe 6). • Après chaque jeu de rôles : <ul style="list-style-type: none"> => Questionner l'acteur secondaire sur ses sentiments vécus. => Demander aux observateurs si toutes les étapes ont été appliquées => Enseignant évalue l'application des étapes. → Acteur principal se situe suite aux commentaires. • Prévoir des renforcements.
	8. Choisir le prochain participant au jeu de rôles.	<ul style="list-style-type: none"> • Au hasard, comme à l'étape #4.
	9. Donner des devoirs à faire à la maison.	<ul style="list-style-type: none"> • Dans la semaine suivante, l'élève aura à décrire une situation où il a vécu un échec et où il a mis en application les cinq étapes (fiche de l'élève). • Prévoir du temps pour revenir sur le devoir.
III- Le jeu coopératif	10. Expliquer l'activité et son objectif par rapport à l'habileté à pratiquer.	<ul style="list-style-type: none"> • Ballon prisonnier (voir règles du jeu à l'annexe 7).
	11. Diriger le jeu par rapport à son objectif.	<ul style="list-style-type: none"> • Donner des directives à certains joueurs pour tenter d'« emprisonner » d'autres joueurs de l'équipe adverse à répétition (joueurs ciblés). • Donner des directives à certains joueurs pour encourager les autres à persévérer et à se délivrer.
	12. Donner du feedback par rapport à l'habileté.	<ul style="list-style-type: none"> • Axer le renforcement sur l'attitude adoptée suite à un « emprisonnement » et non sur l'équipe qui l'emporte.
	13. Faire un retour sur la pratique de l'habileté et sa généralisation.	<ul style="list-style-type: none"> • Discussion sur les attitudes vues lors du jeu. • Discussion sur les raisons de bien réagir face à l'échec et les différentes situations où l'on peut en vivre.

©Éric Bédard et Esther Veilleux,



