

Enseignement des habiletés sociales au primaire

Groupe 3 : Habiletés permettant de composer avec ses sentiments

Habilitété 30 : Manifester du souci pour une autre personne

Par Dominique Giroux



Fiche de planification

Habilitété sociale : **MANIFESTER DU SOUCI POUR UNE AUTRE PERSONNE**

Type d'atelier : Enseignement traditionnel

Objectifs : Amener l'élève à se faire du souci pour une autre personne et à l'aider en cas de besoin.

Degré : 2^e année

Durée : 1 heure

Préalable : L'habilitété 28 (comprendre les sentiments d'une autre personne).

Déroulement de l'activité

L'enseignement et la discussion

Étape 1 : Définir l'habileté

Amorcer une brève discussion avec les élèves : Qu'est-ce que signifie pour toi : « *manifester du souci pour une autre personne* ». Qu'est-ce que cela veut dire dans tes mots? Leur donner des synonymes comme : « *s'inquiéter pour quelqu'un d'autre*», « *penser au bien de l'autre*», « *avoir de l'empathie pour l'autre*».

Illustrer en donnant des exemples concrets (*J'ai déjà vu ma voisine qui avait de la difficulté à transporter une boîte lors de son déménagement. C'est alors que je me suis offerte pour l'aider, l'ai fait et me suis sentie fière de moi!*).

Définir l'habileté « *Accorder de l'importance aux sentiments des autres.* ».

Demander aux élèves de dire, dans leurs propres mots, quels seraient les **avantages** de développer cette habileté (on devient plus sensible aux autres, les autres ont plus envie de nous côtoyer parce qu'on est capable de faire un geste gentil, on a plus de chances de se faire des amis, on développe une meilleure estime de soi). Écrire les réponses des élèves au tableau.

Faire de même avec les **désavantages ou conséquences négatives** si on ne développe pas cette habileté (être laissé seul lorsque cette situation leur arrivera, avoir une faible estime de soi et peu de reconnaissance des autres, etc.).

Aller chercher le vécu des élèves. Il sera intéressant de leur demander s'ils ont vécu des situations touchant cette habileté (aide apportée pour les tâches ménagères, devoirs à faire, aide apporté à ami blessé au soccer, amis qui pleurent, qui ont de la peine, qui sont triste, etc.).

Revenir sur les éléments essentiels de la discussion. Remettre la fiche de l'élève et leur expliquer les étapes synthèse de l'habileté.

Étape 2 : Effectuer le modelage de l'habileté

C'est à ce moment qu'entre en jeu le modelage, technique qui permet à l'enfant d'observer et ensuite d'imiter, de reproduire les comportements observés chez l'adulte à l'égard de l'habileté.

Effectuer le premier modelage de type « négatif » avec l'aide d'un collègue.

À la récréation, Julie sera penchée sur son genou, le visage crispé et les mains sur celui-ci. Je vais passer près d'elle en la regardant, pensant bien que quelque chose ne va pas, mais sans jamais m'arrêter.

Enchaîner ensuite avec la deuxième situation selon le modelage «positif» de l'habileté.

Je vais observer Julie et je dirai à voix haute ce que j'observe (ex. : elle a le visage crispé comme si elle avait mal, je crois qu'elle a un problème.). Je vais dire ensuite que je vais penser à ce que je pourrais lui dire (étape 2) et je le ferai à voix haute : «Je pourrais lui dire : «As-tu besoin d'aide ? Veux-tu que je t'amène voir la secrétaire?... ». Pour enfin terminer en allant voir Julie, pour mettre en action ce que j'avais pensé faire et dire (étape 3).

Suivre d'une discussion avec les élèves afin de voir s'ils ont bien distingué le modelage « négatif » du « positif » et afin de voir également s'ils ont pu observer les étapes importantes de l'habileté. Insister sur celles-ci avec les élèves afin qu'ils les mémorisent.

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

Poursuivre la discussion en demandant à chacun des élèves, quels seraient les moments où ils pourraient utiliser cette habileté (ex. : à la maison, dans les loisirs, à l'école, etc.).

Le jeu de rôles

Étape 4 : Sélectionner un participant pour le jeu de rôles

À cette étape, tous les élèves devront participer. Les encourager à s'exercer et leur rappeler que ce sera utile pour eux d'acquérir cette habileté dans leur vie de tous les jours. Les féliciter dès que l'un d'entre eux se manifestera et le faire tout au long du processus.

Étape 5 : Mettre en scène le jeu de rôles

Procéder au choix du premier acteur du jeu de rôles. Lui demander ensuite de choisir un(e) autre ami(e) de la classe pour jouer le second rôle (rôle de soutien). Faire un cocu avec les acteurs afin de les aider à mettre en scène et mieux définir la situation décrite par l'acteur principal.

Étape 6 : Diriger le jeu de rôles

Rappeler à chacun leur rôle (acteur principal doit suivre les étapes comportementales, acteur de soutien doit rester fidèle à son personnage et autres élèves doivent observer la mise en scène des étapes de l'habileté).

Demander à chacune des équipes d'observer une étape précise et de nous en faire un compte rendu (contenu/qualité) après le jeu des acteurs. Leur proposer d'observer des éléments (posture, ton de la voix, contenu du texte, etc.).

Soutenir l'acteur principal afin qu'il modèle les étapes comportementales et l'acteur secondaire afin qu'il respecte la situation proposée au départ. Se servir des étapes illustrées comme aide-mémoire durant les jeux de rôles.

Étape 7 : Évaluer les performances

Après chaque jeu de rôles, effectuer une rapide période d'évaluation des performances. Demander à l'acteur secondaire de parler de ses sentiments. Laisser les observateurs évaluer si les étapes comportementales ont été suivies. Suivre ensuite des commentaires du formateur sur la performance. Demander à l'acteur principal de s'exprimer sur sa prestation.

Étape 8 : Choisir le prochain participant au jeu de rôles

Le prochain participant jouera le rôle de l'acteur principal.

Étape 9 : Donner des devoirs à faire à la maison

Le jeu coopératif

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

Demander aux élèves de former des équipes de trois. Les élèves devront rester assis à leur place tout au long du jeu. Expliquer le jeu coopératif :

Chaque équipe recevra une feuille sur laquelle il y aura trois labyrinthes et trois élèves de différents pays tentant de retrouver leur école respective. Chacun des élèves de la classe aura à parcourir un des labyrinthes pour l'aider à la retrouver.

Comme les labyrinthes sont difficiles à exécuter, ils pourront obtenir de l'aide des autres membres de leur équipe, mais ne pourront la leur demander. Ces derniers devront manifester du souci pour le joueur de leur équipe qui effectue un des labyrinthes et observer au moment où il aura besoin d'aide (signes non verbaux, signes écrits (efface souvent)).

Étape 11 : Diriger le jeu par rapport à son objectif

Insister sur le but du jeu qui est de mettre en pratique l'habileté vue en classe et les inviter à utiliser leur feuille synthèse ou aide-mémoire au tableau où l'on retrouve les étapes comportementales.

Circuler dans la classe durant le jeu et ne pas hésiter à l'interrompre si des corrections doivent être apportées en cours de jeu.

Étape 12 : Donner du feedback par rapport à l'habileté

Encourager individuellement ou collectivement les élèves avant, pendant et après le jeu coopératif. Le faire en rapport à l'habileté observée chez les joueurs.

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

Faire un retour sur l'activité vécue en regard à l'habileté : demander leurs impressions, les difficultés rencontrées, les réussites, etc. Leur demander comment ils pourront réinvestir cette habileté dans leur vie de tous les jours. Insister sur cet aspect. Observer et renforcer les élèves dès qu'ils manifestent cette habileté dans toutes situations.