

# L'Intello-émotif

Trousse d'ateliers sur la reconnaissance des émotions  
et des stratégies d'autorégulation

## Planification

### Atelier : Découvre ta fougère!

---

#### Objectifs

---

Favoriser l'acquisition de stratégies d'autorégulation liées à l'émotion.

- L'élève sera en mesure d'utiliser une stratégie d'autorégulation pour gérer son émotion.
- L'élève sera en mesure de réguler son émotion de façon autonome.
- L'élève sera en mesure de déterminer les stratégies qui lui conviennent.

#### Sujet

---

Les élèves de 10 à 14 ans présentant un trouble sévère de l'apprentissage.  
Préférentiellement un groupe de 8 à 16 élèves maximum.

- Être à l'affût des dynamiques entre certaines équipes de deux ou de trois, qui pourraient avoir un effet négatif sur le groupe.

#### Éducateurs

---

Il est préférable que l'atelier soit animé par un professionnel tel qu'un psychoéducateur, un travailleur social ou un technicien en éducation spécialisée. L'atelier peut aussi être animé par un enseignant ou un aide-enseignant qui détient des connaissances de base sur les émotions. Dans les deux cas, il est recommandé de prendre connaissance du contenu de la trousse et de se familiariser avec l'atelier avant de le présenter à un groupe. Il est également possible de prendre un rendez-vous de consultation avec la créatrice de la trousse pour avoir des conseils sur l'animation de la trousse.

#### Temps

---

La durée totale de l'atelier est de 30 minutes.

- 5 minutes d'introduction et de présentation de l'atelier du jour
- 10 minutes d'animation (présentation de la matière)
- 10 minutes consacrées à l'activité du jour
- 5 minutes de rétroaction sur l'atelier (apprentissage effectué)

#### Espace

---

En salle de classe, dans un auditorium ou dans une autre salle permettant la projection de la trousse. L'environnement doit être accueillant et faire en sorte que les participants y sont confortables.

#### Programme

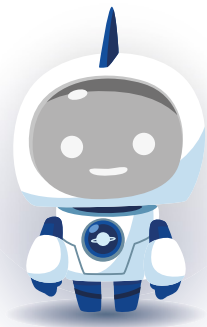
---

- Commencer la séance en rappelant les attentes aux les élèves (p. ex., être à l'écoute, être respectueux envers les autres, lever la main pour parler en grand groupe).
- Animer l'atelier Notifications afin que les élèves aient les connaissances de base pour effectuer l'activité. Pour ce faire, l'animateur doit passer au travers du verbatim et solliciter les élèves afin d'obtenir leur réponse à l'égard des questions qui leur seront posées.
- Poursuivre avec l'activité relative à l'atelier afin de consolider les apprentissages effectués.
- Faire en retour en grand groupe pour permettre aux élèves de s'exprimer sur l'activité effectuée au moyen d'un système de rétroaction anonyme. Ceux qui sont gênés pourront ainsi communiquer leur opinion en grand groupe.

#### Suggestions de stratégies pédagogiques

---

***Pour voir plus de stratégies, veuillez vous référer aux sections Stratégies pédagogiques et Stratégies psychoéducatives.***



# L'Intello-émotif

## Trousse d'ateliers sur la reconnaissance des émotions et des stratégies d'autorégulation

### Moyens de mise en interaction

---

- Techniques d'animation : activité semi-dirigée (découverte, transmission verbale, démonstration, interaction).
- Techniques d'intervention : renforcement positif au long de l'exercice, encouragements, au besoin, rappel à la tâche, ignorance intentionnelle ou interdiction formelle.
- Matériel didactique : Chromebook, accès au cahier du participant (version électronique), tableau intelligent pour projeter la trousse (version animateur).

### Code et procédures

---

#### Code

- Les élèves devront respecter leurs pairs, les animateurs ainsi que le matériel fourni pour l'atelier.
- Les élèves devront participer activement à l'atelier (p. ex., répondre aux questions, donner leur opinion).
- Les élèves devront lever leur main pour parler et respecter le tour de parole tout le long de l'atelier.

#### Procédure

- Les codes seront présentés à chaque début d'atelier, de même que la procédure en cas de mauvais comportement. Les codes seront affichés de façon à être visibles par les élèves tout le long de l'atelier.
- Les élèves qui perturbent le bon déroulement de l'atelier seront retirés après trois avertissements de la part de l'animateur ou de tout adulte présent pendant l'atelier.
- Lorsqu'un élève est retiré de l'atelier, un rapport d'incident sera rempli par un adulte et une rétroaction sera faite auprès de l'élève afin d'établir des attentes claires avant le prochain atelier.
- Le directeur rencontrera un élève retiré pour une seconde fois.

### Système de responsabilités

---

Pour assurer le bon déroulement de l'atelier, il est préférable qu'il y ait un seul animateur afin d'assurer une fluidité. L'animateur devra prendre connaissance de la planification de l'atelier, puis se familiariser avec le verbatim de l'atelier et l'activité à animer. Par contre, les autres adultes présents peuvent apporter leur soutien en aidant sur le plan de la gestion des comportements des élèves. Ils peuvent également contribuer à favoriser la participation des élèves. Ces derniers ont la responsabilité de poser des questions et de participer activement à l'atelier.

### Système d'évaluation et de reconnaissance

---

#### Reconnaissance

Tout le long de l'atelier, l'animateur pourra valider les réponses des élèves. L'utilisation des bracelets SCP pourra être bénéfique pour encourager les élèves à s'impliquer tout le long de l'atelier.

#### Évaluation

À la fin de l'atelier, l'élève devra remplir un formulaire de rétroaction et ajouter ses questions sur l'atelier d'aujourd'hui. Cette évaluation sera confidentielle, à l'exception de l'animateur qui sera en mesure de voir les réponses des élèves.

### Commentaires

---

Contrairement aux autres ateliers, celui-ci est offert une seule fois afin de permettre aux élèves de comprendre ce qu'est une stratégie et d'explorer différentes stratégies. Il est important que cet atelier soit offert avant d'entamer l'atelier Gère ta fougère! afin que les élèves aient les connaissances requises pour déterminer les stratégies qui répondent le mieux à leurs besoins.

