

L'Intello-émotif

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

Atelier : Jeu-questionnaire

Objectifs

Favoriser la généralisation des apprentissages effectués liés aux six émotions de base.

- L'élève sera en mesure de déterminer une stratégie d'autorégulation adaptée à une émotion.
- L'élève sera en mesure de reconnaître une émotion de façon autonome.
- L'élève sera en mesure de verbaliser une émotion de façon autonome.



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 élèves (p. ex., être à l'écoute, être respectueux envers les autres, lever la main pour parler en grand groupe).
- Poursuivre avec le Jeu-questionnaire afin de consolider les apprentissages effectués au cours des précédents ateliers.
- 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 ; par exemple, 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

Comme l'atelier Découvre ta fougère!, le jeu-questionnaire sera offert aux élèves à une seule reprise. Il est recommandé qu'il soit donné une fois que l'ensemble des ateliers auront été offerts aux élèves, considérant qu'il s'agit d'une activité de consolidation des apprentissages.

