



**STRONGER
TOGETHER**



Erasmus+



Manuel pédagogique

Stronger Together



Table des matières



PROJET	1
PARTENAIRES	3
MÉTHODOLOGIE	4
JEU DIGITAL	7
BONS PLANS	10
AVERTISSEMENT	17

PROJET

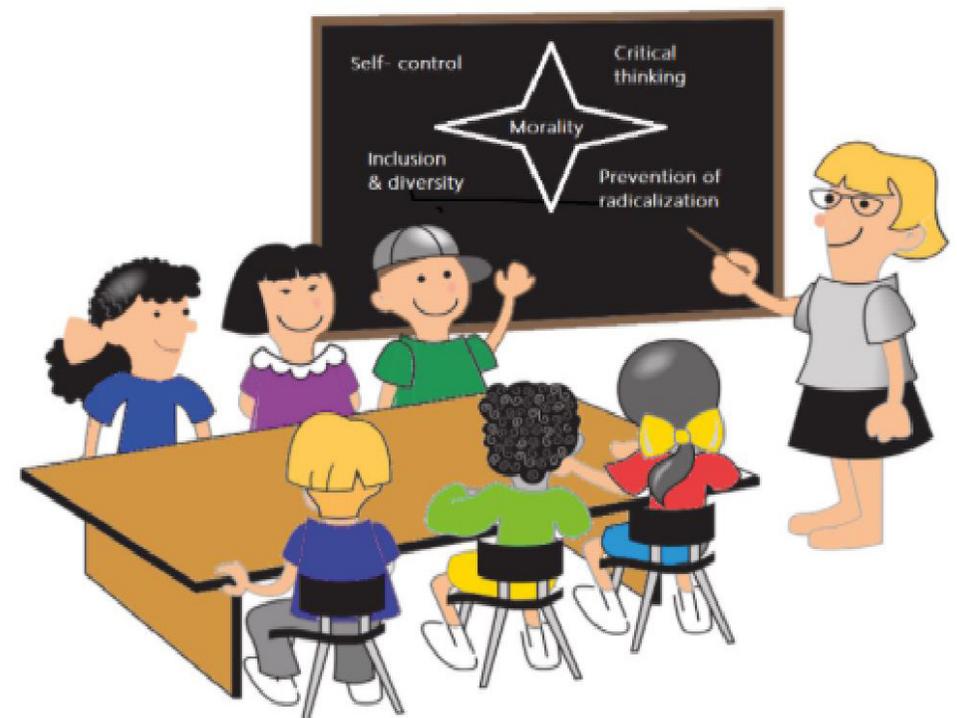


Stronger Together est un programme pédagogique composé de 5 modules, qui utilise des techniques et des outils d'apprentissage à la fois conventionnels et modernes, ainsi qu'un jeu digital. Ces outils sont proposés aux enseignants, pour une utilisation dans leurs classes, dans l'objectif de faciliter un dialogue sur l'éthique, la maîtrise de soi, l'inclusion et la diversité, la pensée critique et la prévention / résolution des conflits.

Stronger Together implique les élèves, les enseignants et les parents dans le processus d'apprentissage, de manière à contribuer ensemble à la prévention de la radicalisation violente. Il s'agit d'une méthode transversale conçue pour les élèves de 10 à 12 ans, qui constituent, avec leurs parents, le groupe cible du projet.

Stronger Together favorise l'émergence d'un débat à un stade précoce de l'éducation des élèves. La formation à l'éthique, à la maîtrise de soi, à l'inclusion et à la diversité, à la pensée critique, ainsi qu'à la prévention / résolution des conflits à un âge précoce peut faciliter l'autonomisation lors de l'adolescence.

Ainsi, le programme fonctionne comme une préparation à de nouvelles étapes dans le parcours éducatif ultérieur. En développant un programme pour ce groupe cible, accompagné d'un jeu digital, Stronger Together contribue à élargir et à faire évoluer les méthodes d'enseignement sur le sujet parmi les classes du primaire.



Les 5 thèmes du programme sont :



L'éthique

qui consiste à vivre ensemble avec des règles et des valeurs partagées, à faire des choix et à agir selon nos convictions et les règles et valeurs de la société.



La maîtrise de soi

qui consiste à comprendre et contrôler ses impulsions, ses émotions; il s'agit de résister aux tentations, d'apprendre la persévérance et la tolérance à la frustration.



L'inclusion et la diversité

Vivre ensemble, c'est vivre avec nos différences. Et c'est loin d'être une menace. Au contraire, c'est même une opportunité pour développer la fraternité et l'amitié.

Pour apprendre à vivre ensemble avec bienveillance, il faut avant tout une attitude positive, afin de développer la solidarité, ainsi qu'un dialogue ouvert.



La pensée critique

consiste à se forger une opinion éclairée avant de choisir et d'agir en conséquence, tout en respectant les autres ; en cohérence avec notre identité, nos valeurs et le monde et les informations qui nous entourent.



Prévenir et résoudre les conflits

consiste à maintenir un dialogue, une pensée critique et cultiver la fraternité, comme moyens de prévenir la radicalisation violente.

Il est important d'amener les élèves sur un terrain qu'ils connaissent bien, comme un jeu digital, qui peut servir d'outil aux enseignants pour amorcer le dialogue. Le programme Stronger Together combine théorie et pratique, d'une part en décodant les ressorts de la radicalisation violente et d'autre part en s'amusant avec le jeu digital. Celui-ci se présente sous la forme d'un jeu de rôle, où différentes réactions sont possibles dans certaines situations liées aux thèmes du programme.

Le programme et le jeu sont disponibles en sept langues : anglais, français, macédonien, allemand, suédois, italien et danois, ce qui permet à des écoles de différents pays d'intégrer le programme directement dans leurs activités pédagogiques.

La prévention de la radicalisation violente est un débat qui anime l'Union européenne depuis plusieurs années. Le programme Stronger Together permet d'impliquer les plus jeunes dans ce débat. Les écoles, ainsi que les institutions et organisations européennes qui travaillent avec des jeunes de la tranche d'âge ciblée ont accès librement au programme et au jeu digital et sont invitées à en profiter.

PARTENAIRES

Ce projet a une vocation transnationale, car la radicalisation violente n'est pas le problème d'un pays, mais une question européenne et même plus générale. Dans sa phase pilote, Stronger Together a été testé et consolidé dans les classes primaires de six pays (Belgique, République de Macédoine du Nord, Allemagne, Suède, Danemark et Italie). Cette initiative a été financée par un subside européen (réf.) et mise en œuvre par six partenaires :



VIFIN - Videnscenter for Integration (Danemark – coordinateur du projet) : centre de référence pour l'intégration et le développement social



Eco - Logic (République de Macédoine du Nord) : ONG spécialisée dans la vulgarisation et l'éducation au développement durable et social, notamment via la « gamification »



VNB - Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (Allemagne) : fédération d'éducation permanente avec plus de 200 associations actives dans divers domaines sociétaux



CSCI - Conorzio Scuola Comunità Impresa (Italie) : agence de formation professionnelle spécialisée en pédagogie (y compris les nouvelles technologies)



Östra Göinge (Suède) - municipalité pilote



Etterbeek (Belgique) - municipalité pilote (concernée par l'exposition de la région bruxelloise au radicalisme)

MÉTHODOLOGIE

Dans le projet Stronger Together, nous nous appuyons sur l'éthique, la maîtrise de soi, l'inclusion et la diversité, la pensée critique et la prévention / résolution des conflits en tant que valeurs et compétences essentielles pour prévenir la radicalisation.

Les 5 thèmes du programme (éthique, pensée critique, maîtrise de soi, inclusion et diversité, prévention / résolution des conflits) sont des ingrédients importants pour une société inclusive.

Ils devraient être enseignés à un stade précoce du développement individuel. Dans ce contexte, Stronger Together propose une méthode pour les enseigner de manière cohérente et adaptée.

En règle générale, le programme combine:



Travail de groupe



Apprentissage basé sur le dialogue



Apprentissage actif



Apprentissage par le jeu



Réflexion (stratégie think-pair-share)

L'enseignant ou l'éducateur reste le chef d'orchestre du processus. Grâce à son expérience, il connaît mieux que quiconque sa classe, les limitations existantes et les ressources disponibles.

Par conséquent, les conseils et les outils proposés dans ce programme, ainsi que le jeu digital, doivent être considérés comme un support à leur travail éducatif existant.

Le programme et le jeu digital sont conçus pour être :



Suffisamment flexibles pour permettre à l'éducateur ou à l'enseignant de s'adapter aux besoins et aux circonstances



Prêts à l'emploi, afin de faciliter la tâche de l'enseignant, telle que les travaux préparatoires et la mise en œuvre en classe

Chaque module de formation comprend :



Une introduction au thème par l'enseignant (10 à 15 minutes)



Des activités pratiques



Un bilan et une évaluation avec les élèves (10 à 15 minutes)

Pour chaque module (thème), en organisant 1 à 2 activités pratiques avec les élèves et en incluant le temps nécessaire pour l'introduction + récapitulation / évaluation, l'enseignant doit pouvoir occuper la classe pendant 1 plage horaire de formation (40 à 50 minutes).

L'enseignant peut également choisir de mettre en œuvre plus d'activités pratiques et donc d'étendre la durée à 2 plages horaires pour le module de formation.

Les cinq modules sont tous construits de la même manière. Ils comprennent des instructions et des activités liées au thème en question, adaptées aux élèves de 10 à 12 ans. L'enseignant peut adapter son enseignement et choisir les activités en fonction de l'âge des élèves. Chaque module est adossé à des exercices spécifiques du jeu digital, idéalement mis en œuvre juste (ou peu) après le cours dédié au thème en question.

Veillez noter que le temps nécessaire au jeu numérique, censé suivre chaque module de formation, n'est pas inclus dans la séquence mentionnée ci-dessus.



Le processus global d'apprentissage complet peut s'étaler sur 3 années et s'applique de la manière suivante pour chacun des 5 modules :

Élèves de 10 ans	Élèves de 10 ans	Élèves de 10 ans
Classe (1 créneau horaire) Jeu numérique (1 créneau horaire)	Classe (1 créneau horaire) Jeu numérique (1 créneau horaire)	Classe (1 créneau horaire) Jeu numérique (1 créneau horaire)

En pratique, chaque thème / module devrait être abordé au moins une fois au cours des trois années scolaires.

Jeu numérique

Le jeu numérique Stronger Together est basé sur une application que vous pouvez télécharger sur des tablettes ou des smartphones IOS ou Android. Il s'adresse aux élèves âgés de 10 à 12 ans et à leurs parents, avec l'intention de créer un dialogue sur les thèmes suivants :

- Éthique
- Maîtrise de soi
- Inclusion et diversité
- Pensée critique

Bien entendu, il s'agit également de travailler sur l'amélioration des relations interpersonnelles et être plus forts ensemble !

Le jeu est (peut être) joué dans deux environnements différents : en classe et à la maison.

En classe, l'enseignant peut inviter les élèves à jouer pour consolider un thème traité dans le programme Stronger Together, ou comme teaser avant d'aborder un nouveau thème du programme. Le jeu se joue sur tablette, par groupes de trois à quatre élèves. Chaque groupe se crée un nom, qu'il utilisera à chaque fois qu'il se connectera dans cette configuration.

Pour plus de détails, veuillez consulter le didacticiel en ligne consacré au jeu.

À la maison, les parents peuvent télécharger l'application sur leur smartphone ou sur une tablette. Ils sont encouragés à jouer avec leur enfant et à prendre le temps de répondre ensemble aux questions soulevées dans le jeu. L'enfant peut expliquer aux parents ce qu'ils ont répondu à l'école, ce qui peut conduire à un dialogue sur les similitudes et les différences par rapport aux choix faits à la maison. Veuillez encourager les parents à consulter le didacticiel en ligne avant de commencer le jeu.



Durée du jeu:

environ 45 à 60 minutes par thème.

Support:

tablettes / smartphones avec l'application téléchargée « Stronger Together »..

Principe du jeu:

Le but du jeu est d'empêcher vos personnages de se radicaliser en faisant de bons choix de vie et en aidant les autres à faire de même. Chaque thème (éthique, maîtrise de soi, inclusion / diversité et pensée critique) contient 10 scénarios dans lesquels vous, en tant que groupe et selon votre âge, êtes amenés à prendre des décisions pour vos personnages.

Le jeu est basé sur la collaboration et la discussion entre les joueurs du groupe.

Au démarrage du jeu, il vous est demandé de choisir une langue en appuyant sur le drapeau allemand, suédois, belge-FR, italien, nord-macédonien, britannique ou danois.

Vous êtes ensuite dirigés vers une page où vous pouvez choisir le niveau de la classe, le thème et combien vous voulez en faire. Finalement, vous encodez le nom de votre groupe.

Lorsque vous cliquez sur « démarrer le jeu », vous arrivez au « village ». Dans le village, vous trouverez un certain nombre d'icônes en mouvement. Lorsque vous appuyez sur un des icônes, un scénario se dévoile.

La structure est toujours la même : après avoir pris connaissance du scénario (une saynette), les joueurs engagent un dialogue sur le thème et choisissent, parmi trois possibilités, ce qu'ils considèrent comme la réponse la plus appropriée au problème posé. Un score est attribué à chacune des trois réponses envisageables. Quel que soit votre choix, vous recevrez un commentaire en retour qui vous laisse entrevoir dans quelle mesure il semble adapté à l'objectif.

Lorsque vous aurez joué tous les scénarios de la session, vous saurez si vous avez réussi à sauver tous vos personnages ou si certains se retrouvent en « prison ».

Si un personnage est en prison, vous aurez encore une chance de le récupérer après avoir terminé le thème et ce, grâce aux autres personnages que vous aurez amenés en lieu sûr et qui rajoutent des bonus à votre score global, d'où le terme « Stronger Together » (plus forts ensemble).

Les personnages que vous parvenez à sauver affichent des visages satisfaits à la fin de la partie ; ceux qui sont perdus apparaissent derrière des barreaux. Plus vous sauvez de gens en les amenant à faire les bons choix, meilleures sont vos chances de sauver le monde.

Après le jeu:



Il est possible de jouer la totalité du jeu en une seule session ou de le diviser en plusieurs parties en vue de se concentrer chaque fois sur un thème (éthique, maîtrise de soi, inclusion / diversité et pensée critique).

Si vous décidez de continuer la partie après avoir terminé un thème, vous pouvez appuyer sur le bouton « redémarrer ». Si vous préférez arrêter le jeu, appuyez sur le bouton « terminer ». Vos scores apparaîtront à la fin du jeu.

BONS PLANS

Les « bons plans » recouvrent diverses adaptations possibles que les partenaires, c'est-à-dire les enseignants respectifs des différents pays impliqués dans le projet, ont proposé avec l'aide des élèves, ainsi que des commentaires et des citations. Ces bons plans peuvent constituer des alternatives intéressantes lorsque la mise en œuvre des modules ou du jeu digital s'avère difficile dans certaines circonstances concrètes.

VIFIN Danemark

Écoles pilotes

↳ Vejle Midtbyskole, Danemark

Modules testés

↳ Les 5 modules et le jeu

Groupe cible (par ex. : Élèves de 10 à 12 ans, enseignement spécial, etc.)

↳ 20 élèves en 5ème et 6ème primaires.

Testé au printemps 2020, interrompu par la pandémie du Covid-19, puis reprise en automne 2020.

Décrivez les variations / adaptations que vous avez adoptées par rapport aux recommandations et à la méthodologie proposée (ex. : apprentissage en ligne, etc.)

↳ Parmi les outils proposés, nous avons sélectionné ceux que nous estimions appropriés pour les élèves et nous les avons complétés avec nos propres apports. Entre autres, nous avons trouvé des images adaptées à l'âge des élèves pour l'exercice qui portait sur les règles du module "éthique". En particulier, nous avons adapté le module sur la gestion des conflits avec d'autres exercices. Nous avons utilisé l'échelle des conflits et le jeu de rôle pour mettre l'accent sur le sujet.

Résultats

↳ Les élèves ont généralement été positifs à l'égard du cours. Sur l'ensemble des modules, il n'y a qu'un ou deux élèves qui ont donné un smiley négatif, les autres se répartissaient entre neutres et souriants. Le cours sur la gestion des conflits en particulier a captivé les élèves.

Témoignages (de l'enseignant, des parents, des élèves)

↳ "C'est un cours amusant et je veux en savoir plus". Un élève de 5ème année.

Östra Göinge, Suède:

Écoles pilotes

- ↳ • Snapphaneskolan, Suède
- Prästavångsskolan, Suède
- Mölleskolan, Suède

Modules testés

- ↳ • Inclusion et diversité
 - Éthique
 - Pensée critique

Groupe cible (par ex. : Élèves de 10 à 12 ans, enseignement spécial, etc.)

- ↳ • 10-12 ans
 - 10 ans
 - 12 ans

Décrivez les variations / adaptations que vous avez adoptées par rapport aux recommandations et à la méthodologie proposée (ex. : apprentissage en ligne, etc.)

↳ • J'ai trouvé qu'il était plus facile de travailler sur les modules en classe avec les élèves plus âgés. Quant au jeu, il plaisait davantage aux plus jeunes.

- J'ai abordé le thème en jouant tous ensemble au jeu digital, à l'aide d'un projecteur. Après la présentation d'un dilemme (un scénario), les élèves discutaient de ce qu'il fallait faire par petits groupes. Ensuite, ils partageaient leurs conclusions avec l'ensemble de la classe.

- J'ai utilisé le matériel proposé comme point de départ et j'ai conçu mes propres exercices pour pouvoir approfondir les discussions.

Résultats

- ↳ • Nous avons pu mener des débats en profondeur.
 - Les élèves se sont familiarisés avec le concept et ont développé leur propre manière de travailler avec le matériel proposé.
 - Les élèves se sont fortement impliqués dans le processus et dans les discussions thématiques.

Témoignages (de l'enseignant, des parents, des élèves)

↳ • « Travailler avec Stronger Together était très amusant ! La chose la plus positive que je retiens sont les discussions. » (Oscar Ottosson)

- « C'était amusant de travailler sur le projet. Parfois, les élèves étaient surpris par certaines questions, mais les discussions n'en étaient que plus enrichissantes. Nous allons poursuivre l'expérience. » (Eva Olsson)

- « Vous ne devriez pas croire tout ce que vous entendez. Si quelqu'un dit que Messi est mort et que vous pensez que c'est peut-être vrai, vous devrez vérifier pour en être sûr. C'est ce qu'on appelle vérifier les sources. » (Élève, 12 ans)

« Tous les cours devraient être comme ça ! » (Élève, 12 ans)

VNB, Allemagne

Écoles pilotes

- ↳ • GHS Altenbruch Cuxhaven
- Gymnase Lüchow

Modules testés

- ↳ • Maîtrise de soi (« mon niveau d'autocontrôle »)
- Inclusion et diversité (« le pays du citron »)

Groupe cible (par ex. : Élèves de 10 à 12 ans, enseignement spécial, etc.)

- ↳ • École secondaire supérieure (5ème année)
 - 5ème – 6ème année du premier cycle du secondaire pour les élèves présentant des besoins spécifiques

Décrivez les variations/adaptations que vous avez adoptées par rapport aux recommandations et à la méthodologie proposée (ex. : apprentissage en ligne, etc.)

- ↳ • L'enseignant a combiné l'exercice « mon niveau d'autocontrôle » avec l'image du « réservoir de self-contôle » pour expliquer les différents niveaux de maîtrise de soi.

- Les deux enseignants ont développé indépendamment l'un de l'autre une variante du jeu du « pays du citron ». L'un d'eux a changé les citrons en oranges et a fait du jus fraîchement pressé pour la classe après l'exercice. L'autre a envisagé de faire de la limonade au citron avec les élèves après l'exercice dans le cadre d'une leçon sur les aliments sains. Malheureusement, cela n'a pas été possible en raison des restrictions sanitaires liées au coronavirus.

Résultats

↳ • L'image du « réservoir de self-control » a été rapidement intériorisée par les élèves et ils l'ont utilisée pour illustrer leur propre comportement et celui des autres.

- Le « pays du citron » était un jeu amusant qui a permis aux élèves de discuter facilement de sujets relatifs à la diversité, aux minorités, à l'identité communautaire, etc.

Témoignages (de l'enseignant, des parents, des élèves)

↳ • « Vous pouvez imaginer mon enthousiasme lorsque j'ai vu à quel point ce module a stimulé mes élèves à l'auto-réflexion. »

- « Les élèves ont adoré parler de leur nom ! »
- « Nous organiserons une formation sur le programme et le jeu digital pour les enseignants de notre école. »

CSCI, Italie

Écoles pilotes

- ↳ • Scuola Media Statale «Tanzio da Varallo », VC, Italie
- Scuola Media Statale «Rosa Stampa», Vercelli, Italie

Modules testés

- ↳ • Inclusion et diversité
- Esprit critique
 - Éthique

Groupe cible (par ex. : Élèves de 10 à 12 ans, enseignement spécial, etc.)

- ↳ • 11-13 ans
- 12-14 ans

Décrivez les variations / adaptations que vous avez adoptées par rapport aux recommandations et à la méthodologie proposée (ex. : apprentissage en ligne, etc.)

↳ Pour le jeu du dilemme, les élèves n'ont pas été répartis par paires comme suggéré. J'ai préféré directement poser les questions prévues à toute la classe, en donnant un mot d'explication et en me concentrant individuellement sur chacun. L'activité comportait 5 dilemmes mais faute de temps - compte tenu des nombreuses questions, discussions et réflexions qui ont surgi - seulement 3 ont été traités.

En raison de la difficulté pour les enfants d'utiliser les tablettes en groupe, l'application Stronger Together a été présentée aux élèves mais n'a pas été utilisée à l'école. Ils ont été encouragés à la télécharger chez eux afin de l'utiliser comme outil de discussion avec leurs familles, ce que certains d'entre eux ont fait.

Résultats

↳ Dans l'ensemble, les élèves ont fait preuve d'enthousiasme, d'implication et d'intérêt pour le sujet. Ils ont mieux pris conscience de leurs propres émotions et des effets de groupe. Malgré un bon niveau d'ouverture, d'enthousiasme et de participation, le degré de maturité des classes (surtout une) est assez faible, ce qui se ressent dans la dynamique du groupe. Les élèves ont été « pris par la main » pour progresser dans leur raisonnement (ce dont ils semblent avoir besoin par manque d'autonomie). Cela s'est avéré nécessaire à la réussite du module.

Témoignages (de l'enseignant, des parents, des élèves)

- ↳ • « Très difficile mais passionnant » ; « Ce que j'ai appris, c'est à mieux me connaître dans certaines situations » (Élèves)
- « L'éthique est un investissement pour l'avenir » ; « ce projet m'a fait comprendre à quel point c'est difficile, ce qui est triste » ;
 - « Activité intense, si vous ne changez pas d'avis sur ce qui est bien ou mal, cela semble inutile en tant qu'activité, la seule chose que vous pouvez faire est de sensibiliser. »

Eco - Logic, Macédoine du Nord

Écoles pilotes

- ↳ • École primaire « Bratstvo » - Skopje
- École primaire « Strasho Pindjur » - Sokolarci

Modules testés

- ↳ • École « Bratstvo » - module 5 en présentiel
- École « Strasho Pindjur » - modules 1, 2, 3 et 4 du jeu digital (réalisés en présentiel ainsi qu'en distanciel pour des tests virtuels)

Groupe cible (par ex. : Élèves de 10 à 12 ans, enseignement spécial, etc.)

- ↳ • 5ème année (âge : 10-11 ans)
 - 5ème et 6ème année (âge : 10-11, 11-12 ans)

Décrivez les variations / adaptations que vous avez adoptées par rapport aux recommandations et à la méthodologie proposée (ex. : apprentissage en ligne, etc.)

↳ • École « Bratstvo » : En février / mars, nous avons essayé de tester le module 5 en présentiel, en le contextualisant dans le cadre du programme. Nous avons mené un exercice de théâtre avec 3 petits groupes de la même classe, répartis dans différents coins de la classe. Les discussions en ligne que nous avons eues avec eux en guise de test se sont révélées très utiles pour leur permettre de comprendre les bénéfices à long terme. Les discussions en ligne étaient davantage une réflexion approfondie sur les émotions.

- École « Strasho Pindjur » En septembre / octobre 2020, nous avons testé les modules 1 à 4 via l'application numérique du jeu. Les élèves ont surtout joué à la maison (à distance), moins en présentiel. Nous avons privilégié l'activité à domicile dans le contexte de crise sanitaire. L'application s'est révélée populaire via les chats en ligne, ce qui nous a permis d'en discuter davantage lors des cours en ligne.

Résultats

↳ • Les élèves ont suivi attentivement tous les modules et ont gardé une bonne concentration pour chacun d'eux. Discuter du jeu a rapproché les enseignants et les enfants, même si ce n'était qu'en ligne.

- Les modules ont motivé les élèves à réfléchir plus en profondeur sur l'utilité à long terme des apprentissages, leur complexité et leur intérêt

- Nous avons pu atteindre un bon niveau de discussion constructive avec les élèves, ainsi qu'une auto-évaluation de leur compréhension

Témoignages (de l'enseignant, des parents, des élèves)

↳ • « Ce projet est assez unique car il implique concrètement les élèves. C'est une manière intelligente de discuter de sujets sérieux avec les jeunes. Et c'est en ligne ! Un gros avantage » (enseignant : Tatjana Trpezanovska)

- « Ici, comme dans beaucoup d'autres pays, nous avons besoin de quelque chose comme ça pour aborder des sujets délicats avec des enfants issus de nombreuses communautés ethniques différentes. Parfois, les enseignants ont besoin d'une aide comme celle-ci pour transmettre des valeurs aux enfants. Cela les fait réfléchir en profondeur » (enseignant : Zoran Davitkov)

- « Des sujets comme ceux-ci sont toujours les bienvenus pour éduquer les enfants. Savoir se comporter en ligne est délicat de nos jours. Nous pourrions peut-être à présent apprendre aux enfants comment naviguer dans des conditions plus sûres » (enseignante : Vesna Stojanova)

Etterbeek, Belgique

Écoles pilotes

↳ Claire Joie / Belgique

Modules testés

↳ Maîtrise de soi

Groupe cible (par ex. : Élèves de 10 à 12 ans, enseignement spécial, etc.)

↳ 6ème année

Décrivez les variations/adaptations que vous avez adoptées par rapport aux recommandations et à la méthodologie proposée (ex. : apprentissage en ligne, etc.)

↳ • Nous avons adapté les scénarios pour l'activité « Mon niveau d'autocontrôle »

Ex. : Si je dois faire la file pour corriger un exercice, si je dois attendre mon tour pour prendre la parole, si je ne suis pas d'accord avec quelqu'un et que cette personne ne veut pas entendre mon point de vue, etc.

- Utiliser des images, telles que le réservoir qui se décharge mais qui peut se recharger, est très visuel pour les enfants et leur permet de mieux comprendre un concept abstrait.
- Cela nous a facilité la tâche d'avoir les objectifs finaux et de disposer d'un support écrit.
- Le module a pris 2 fois plus de temps que prévu.

Résultats

↳ • Les enfants prennent conscience de leur niveau d'autocontrôle à travers les différentes activités.

- Ensemble, les enfants proposent des idées au groupe pour s'aider les uns les autres à se maîtriser selon les situations.

Ex. : Si tu es très énervé, fais un tour de la cour de récréation, frappe sur un coussin, crie très fort, etc.

- Quand tu es calmé, va revoir la personne avec qui tu as eu un problème et explique-lui ce que tu as ressenti.

Témoignages (de l'enseignant, des parents, des élèves)

↳ « Les élèves avec qui nous avons organisé ces activités ne sont plus à l'école. » (Anabel et Carole : enseignantes)

Avertissement

« Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues. »