



COMMENT ÇA MARCHE ?

LES CLES DE LA RÉUSSITE ET DU BIEN-ÊTRE DES ENFANTS ! ENFANT

**SOFT KIDS FOR SCHOOL**



## QUOI ?

Soft Kids est un outil pédagogique construit par des enseignants, des experts et des chercheurs en neurosciences et science de l'éducation qui aborde différentes thématiques :



Vivre ensemble



Confiance en soi



Persévérance



Pensée critique



Accueil des émotions

## POURQUOI ?

L'objectif de cet outil pédagogique est de proposer aux enseignants des séances clé en main pour développer **les compétences psychosociales des élèves en classe.**

disponible sur  
Google Play





## LES BÉNÉFICES



L'apprentissage des compétences psychosociales :

Renforce le **bien-être** des enfants

(OMS, Santé public France et rapport OCDE 2021)



Renforce la **réussite scolaire**

(OCDE rapport 2021, travaux de Carol Dweck)



Renforce la **réussite professionnelle** avec de meilleurs emplois et un meilleur salaire

(Perry School Program - Heckman & Krautz - Prix Nobel 2013)

## Le socle commun de connaissances, de compétence et de culture

En vigueur depuis 2016, le socle commun met l'accent sur les compétences psychosociales (CPS) dès l'introduction :



« la scolarité obligatoire poursuit un double objectif de **formation et de socialisation**. Elle donne aux élèves une culture commune, fondée sur les connaissances et compétences indispensables, qui leur permettra de **s'épanouir personnellement, de développer leur sociabilité, de réussir la suite de leur parcours de formation, de s'insérer dans la société où ils vivront et de participer, comme citoyens, à son évolution.** »

Il s'articule en 5 domaines dont les trois premiers sont clairement **centrés sur les compétences psychosociales** :

- Les langages pour penser et communiquer
- Les méthodes et outils pour apprendre
- La formation de la personne et du citoyen



## COMMENT ?

Chaque séance pédagogique, d'une durée de 45 minutes à 1 heure, alterne des phases **de jeu en autonomie** sur tablette et des **activités de classe**.



Différents jeux (questions, jeux de tri, labyrinthes, appariement, etc.) invitent l'élève à s'interroger sur ses propres compétences psychosociales.

Durant ces jeux, les élèves collectent des gouttes d'eau pour faire pousser leur arbre. Il ne s'agit pas du tout d'un comptage dans une optique compétitive, mais au contraire de **cultiver ses compétences afin de développer son bien-être et enrichir la cohésion de classe**.





Ensuite, une activité en classe est proposée pour **approfondir les notions travaillées** : exercices, débats, jeux théâtraux, activités collaboratives, etc.

Les guides pédagogiques de chaque séance sont téléchargeables dans l'interface enseignant.



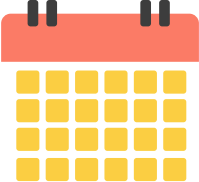
En fin de programme, une trace écrite est proposée : à élaborer collectivement, à compléter, ou à copier.

## QUAND ?



- Sur le temps d'Enseignement Moral et Civique avec par exemple les programmes esprit critique et vivre ensemble.
- Sur les temps d'enseignement de matières académiques notamment en Français, Mathématiques, histoire, EPS et Arts.
- En Activités Pédagogiques Complémentaires (APC), avec des élèves qui manquent de confiance en eux, ou ont du mal à réguler leurs émotions par exemple.

# S'ORGANISER



Les thématiques peuvent être suivies de manière linéaire, en séquences.

Cependant, chaque thématique est conçue de manière à pouvoir être utilisée indépendamment des autres. En fonction de vos programmations dans les autres matières, il est donc tout-à-fait possible d'aborder les thématiques dans l'ordre de votre choix.

Pour vous orienter dans votre organisation temporelle :



Une période d'utilisation est conseillée sous chaque thématique.



Les étoiles indiquent des croisements avec des apprentissages dans des matières spécifiques.



**[Télécharger la progression](#)**





# CONSEILS D'UTILISATION

## Guides pédagogiques



Les fiches guident les séances pas à pas, avec le descriptif des objectifs et les consignes à donner à chaque étape. Des captures d'écran vous permettront de vous repérer. Cependant, les visuels rendent compte du fonctionnement du jeu, mais l'ordre des cartes étant aléatoires, vous pourrez noter de légères différences.

## Modalité pédagogique

Vous pouvez mettre en place un système de tutorat, afin que les élèves en difficultés (pour utiliser la tablette, ou lire les consignes par exemple) puissent être aidés d'élèves plus à l'aise. Chaque élève joue sur sa propre tablette, de façon à pouvoir mener son introspection et choisir ses réponses de manière individuelle.



# CONSEILS D'UTILISATION

## Suivi

L'interface enseignant permet de visualiser les réalisations des élèves : en vert les activités terminées, en jaune celles commencées.



The screenshot shows a digital dashboard titled 'TABLEAU DE BORD : CE1 - B'. At the top, there are five green buttons: 'Confiance en soi', 'Vivre ensemble', 'Persévérance', 'Pensée critique', and 'Gérer les émotions'. Below these are columns for 'THÈMES' and 'MODULES'. The 'THÈMES' row includes 'Se connaître !', 'Positiver !', 'Choisir !', 'Les étiquettes !', and 'Quir final !'. The 'MODULES' row includes 'Super pouvoirs', 'Apprendre', 'Les émotions', 'Les compliments', 'Positiver', 'Respirer', 'Les choix', 'Les gains', 'Les étiquettes', and 'Quir'. The main grid lists students: Adrien, Anne-Liane, Emma, John, Lucie, Mire, and Solenne. Each student's progress is indicated by green (completed) or yellow (started) cells in the grid.

THÈMES	Se connaître !	Positiver !	Choisir !	Les étiquettes !	Quir final !					
MODULES	Super pouvoirs	Apprendre	Les émotions	Les compliments	Positiver	Respirer	Les choix	Les gains	Les étiquettes	Quir
A Adrien										
A Anne-Liane										
E Emma										
J John										
L Lucie										
M Mire										
S Solenne										



## Gestion du rythme

Vous pouvez proposer une activité en autonomie pour les élèves les plus rapides.

Cinq coloriages photocopiables sont à votre disposition.

Cependant, il n'est pas nécessaire que tous les élèves achèvent les jeux pour démarrer la phase d'activité de classe.





## Présentation de l'outil aux élèves

Expliquez aux élèves qu'il vont participer chaque semaine à des activités pour développer des compétences qui leur permettront de mieux se connaître, de mieux vivre avec les autres et dans la classe.



“Avec l’application Soft kids for school, vous pourrez développer votre confiance en vous, les relations avec vos amis et votre famille, votre persévérance, votre pensée critique et l’accueil de vos émotions à l’aide de petits jeux et d’activités de classe.

Comme vous êtes toutes et tous uniques, il n’y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses et chacun peut avoir un avis différent. Il est normal que vous répondiez différemment que vos camarades de classe. Les activités de classe permettront d’approfondir et de partager en classe ce que vous verrez sur l’application.

Dans l’application, en réalisant les jeux, vous gagnerez des gouttes d’eau qui serviront à faire pousser des arbres. Ces arbres représentent vos progrès. Vous développez des compétences et vous connaissez de mieux en mieux. Ces gouttes d’eau sont personnelles, elles ne serviront pas à vous évaluer ou à donner des notes.”



## Présentation de l'outil aux élèves

"Chacun va à son rythme et ce n'est pas grave si vous ne finissez pas tous les jeux.

Vous pouvez aider vos camarades en relisant les consignes par exemple. Mais attention à ne pas donner de réponses ! Il y aura des choses à lire, prenez votre temps pour bien comprendre ce qui est demandé. Concentrez-vous pendant les exercices et faites preuve d'honnêteté. Soyez bienveillant envers vous-même et vos camarades. Les moqueries sont interdites.

Pour utiliser la tablette, il faudra respecter certaines règles. Les tablettes sont fragiles, il est important d'en prendre soin. Pensez à enlever de votre bureau, les choses qui prennent de la place pour pouvoir la tablette sur le bureau. De cette façon, elle aura moins de risque de tomber par terre ou de prendre des coups et de s'abîmer. A la fin de la session, déconnectez vous et éteignez votre tablette. Rangez votre tablette."

