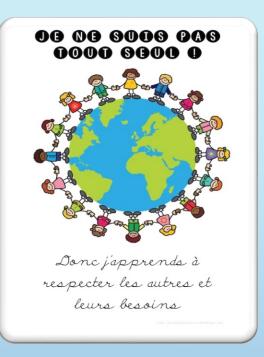
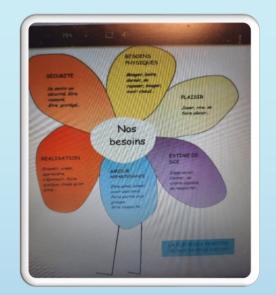


L'ÉCOLE SAINTE JEANNE D'ARC DE SEVRES A ENGAGÉ UN TRAVAIL SUR L'ACQUISITION DES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

- LE DISPOSITIF VAGUES DE BONHEUR PROPOSE DES ACTIVITÉS RITUELLES ET CRÉATIVES BASÉES SUR LA JOIE ET L'ALTRUISME, DESTINÉES À APAISER LA CLASSE ET À FAVORISER L'ENTRÉE DANS LES APPRENTISSAGES.
- POUR PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE VIVRE PLEINEMENT LES EXPÉRIENCES ÉMOTIONNELLES.
- ET À L'AIDE D'UN CARTABLE DE COMPÉTENCES
   PSYCHOSOCIALES, ILS ONT TRAVAILLÉ ET DÉVELOPPÉ DES
   CONNAISSANCES DE SOI ET DES ÉCHANGES ENTRE PAIRS
   AFIN DE GÉNÉRER DES COMPORTEMENTS PLUS
   EMPATHIQUES ET ALTRUISTES.









<u>Objectifs</u>: Découvrir et/ou approfondir la notion de besoins fondamentaux

Prendre conscience de ses propres besoins et des manières de les satisfaire

Objectifs: Identifier les sensations, émotions, idées, en lien avec un fait ou une situation. Les distinguer les uns des autres.

Prendre conscience de la diversité des réactions

Développer la capacité à être à l'écoute de ses ressentis et à mettre des mots.









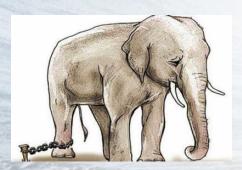
Objectifs: s'inscrire en groupe dans une situation-problème et rechercher des solutions pour la résoudre au mieux Identifier les différents modes de prise de décision dans un groupe Repérer leur avantage et leurs inconvénients Mieux connaître son attitude dans un groupe







" JE NE SUIS PAS
CAPABLE »,
" CE N'EST PAS
FAIT POUR MOI »,
" JE NE SUIS PAS
COMPÉTENTE »,
" JE NE ME SENS
PAS LÉGITIME »
" JAMAIS, JE
N'OSERAI » ETC....



DES CROYANCES
ERRONÉES QUI NOUS
EMPÊCHENT D'AGIR:
MALGRÉ NOUS, NOUS
SOMMES CONDITIONNÉS
PAR DES EXPÉRIENCES
PASSÉES, DES ÉCHECS QUI
NOUS BLOQUENT DANS
NOTRE ÉVOLUTION.



EN PRENDRE CONSCIENCE
PERMET D'ÊTRE DÉJÀ DANS
L'ACTION.
C'EST UNE PREMIERE ÉTAPE.
ENSUITE, IL EST IMPORTANT
DE DÉFAIRE CES CROYANCES
ERRONNÉES : EN ESSAYANT
DE NOUVEAU D'ÊTRE
CAPABLE DE ....
APPRENDRE Á SORTIR DE

VOTRE ZONE DE CONFORT.



## APPRENTISSAGES PAR LES PAIRS PENDANT LES TEMPS DE RÉCRÉATION

Les "récrés Jeu t'aime": une nouvelle manière de jouer (empathie, créativité, coopération...)











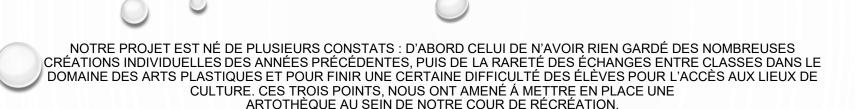












## MISE EN PLACE UNE ARTOTHÈQUE

