

L'ACRONYME IDÉES

Un outil pour organiser une intervention efficace

I D É E S



INTRODUCTION

Rituel de retour au calme
Rappel du cadre, des accords
Explicitation des objectifs



EXPÉRIMENTATION

Activités variées
pour explorer
la/ les CPS ciblées



SIGNAL

Clôture ritualisée

DÉCOUVERTE

Faire émerger
les représentations
et expériences concernant
la compétence ciblée

ÉCHANGES

Retour réflexif sur le
vécu de l'expérience :
observer, analyser,
transférer

L'ACRONYME "IDÉES"

GUIDE D'UTILISATION

 CPS TRAVAILLÉE | Posture et gestes professionnels

 PUBLIC | Adulte

 OBJECTIFS

- Mettre en place une intervention CPS efficace qui reprend les composantes de l'acronyme SAFE (Référentiel SpF, 2022) : activité CPS **Séquencée** (Progression ordonnée et claire, en étapes), **Active** (expérientielle), **Focalisée** (objectif précis, intention claire) et **Explicite** (compétence travaillée nommée).
- Favoriser la continuité pédagogique entre les séances CPS

Structurer une intervention CPS avec l'acronyme "IDÉES"

1 DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

L'acronyme IDÉES offre une structure simple pour construire et animer une séance CPS efficace avec une posture juste :

- **I – Introduction** : Introduire la séance et présenter ses objectifs, créer un cadre sécurisant en rappelant les accords de bon fonctionnement (respect, libre participation, proposer un rituel de retour au calme et à soi (ex. : outil ScholaVie “chemin de l’attention”)
- **D – Découverte** : Faire émerger les représentations des enfants sur la compétence ciblée, favoriser l’expression libre des enfants à travers leurs idées et expériences. Ce temps permet d’engager leur curiosité.
- **É – Expérimentation** : Mettre en œuvre des activités concrètes et variées (jeux, mise en situation, jeux de rôles, discussions) pour explorer la compétence visée.

L'ACRONYME "IDÉES"

GUIDE D'UTILISATION

- **É – Échanges** : Encourager le retour réflexif pour faciliter l'appropriation et le transfert (métacognition) :
 1. Observation. Qu'ont-ils observé (chez eux, les autres, dans le groupe)
 2. Analyse. Qu'ont-ils développé/explicité/conscientisé
 3. Projection/Transfert. Comment peuvent ils transférer dans leur quotidien la compétence en jeu ?
- **S – Signal** : Marquer la fin de la séance par un rituel (respiration, geste collectif, musique...) pour clôturer et ancrer l'expérience.

Pour favoriser la **liberté pédagogique**, cet outil, comme tous les autres proposés par ScholaVie, peut-être **adapté selon les besoins et/ou co-construit avec les apprenants** afin de les associer le plus possible et d'augmenter leur niveau d'engagement.