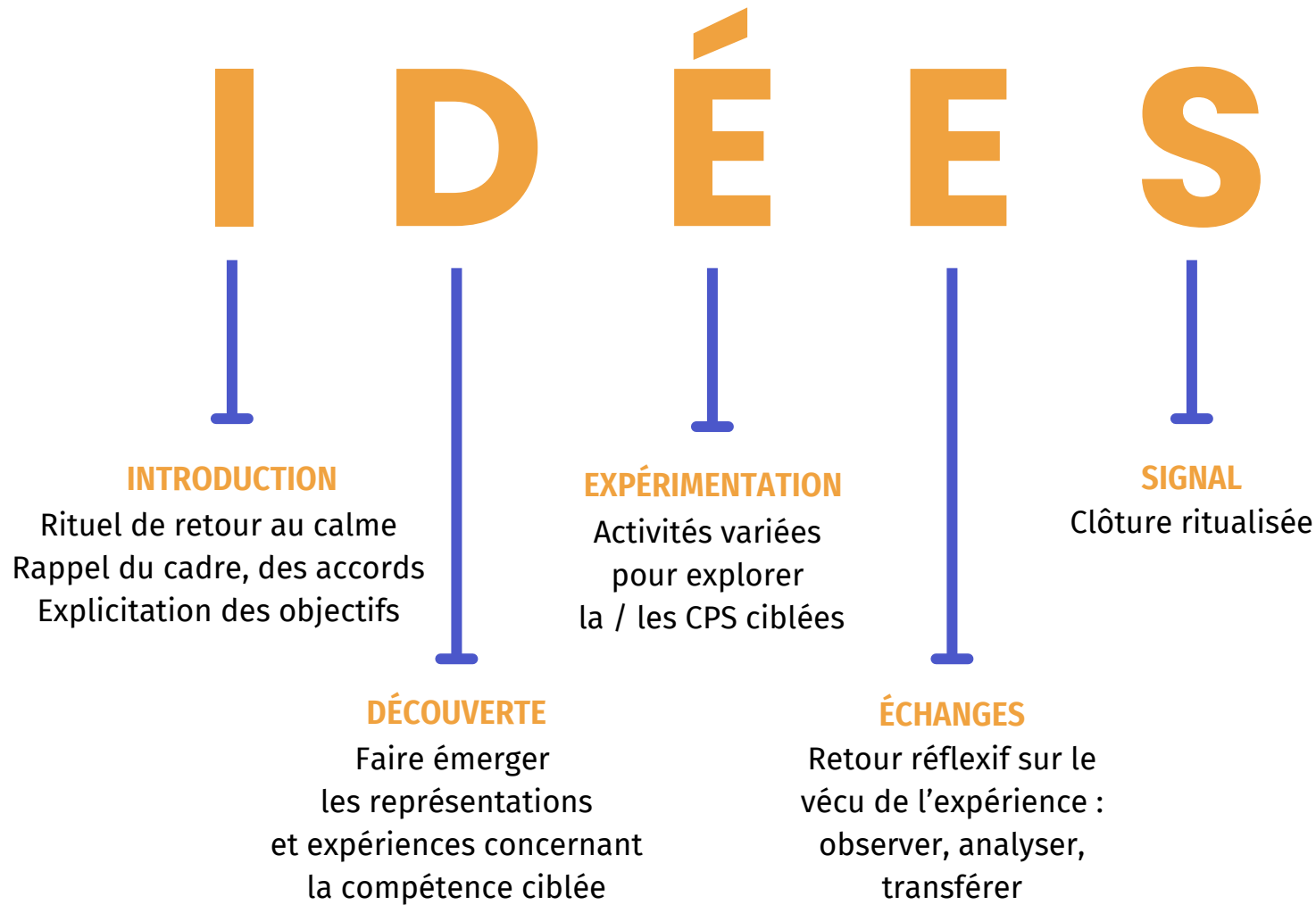


# L'ACRONYME IDÉES

Un outil global permettant d'organiser une activité décrochée efficace\*



*\*Un outil complémentaire des guides d'activités et outils proposés sur le site de ScholaVie.*

# L'ACRONYME "IDÉES"

## GUIDE D'UTILISATION



CPS TRAVAILLÉE | Posture et gestes professionnels



PUBLIC | Adulte



OBJECTIF

Mettre en place une intervention CPS efficace suppose d'intégrer les composantes de l'acronyme SAFE (Référentiel SpF, 2022) :

- **Séquencée** : les activités s'inscrivent dans une progression structurée et cohérente.
- **Active** : les participants sont pleinement engagés à travers des jeux de rôle, des échanges, des mises en situation, etc.
- **Focalisée** : l'intervention cible des compétences psychosociales précises (par exemple comprendre ses émotions ou connaître ses valeurs personnelles), avec des objectifs clairement définis et observables.
- **Explicite** : les compétences travaillées sont clairement nommées, expérimentées et font l'objet d'un feedback afin de favoriser la prise de conscience et le transfert dans le quotidien (retour réflexif).

---

## 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, confidentialité), 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 et adolescents sur la compétence ciblée, favoriser leur expression libre à travers leurs idées et expériences. *Exemple* : A quoi servent les émotions ? Ce temps permet d'engager leur curiosité.

# L'ACRONYME "IDÉES"

## GUIDE D'UTILISATION

- **E – Expérimentation** : Mettre en œuvre des activités concrètes et variées (jeux, mise en situation, jeux de rôles, discussions) pour explorer la compétence visée. *Exemples* : jeux de mimes, portraits des émotions, etc.
- **É – Échanges** : Encourager le retour réflexif pour faciliter l'appropriation et le transfert de la ou les compétences ciblées dans d'autres contextes (métacognition) :
  1. Observation. Qu'ont-ils observé (chez eux, les autres, dans le groupe)
  2. Analyse. Qu'ont-ils compris/retenu/développé/explicité/conscientisé ?
  3. Projection/Transfert. Comment peuvent-ils utiliser cette compétence dans leur vie de tous les jours ? A quoi cela leur sera utile ? Quelle-s différence-s le développement de cette compétence peut faire pour eux, pour les autres ? Comment le remarqueront-ils ?

*Voir nos visuels sur le retour réflexif.*

- **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.