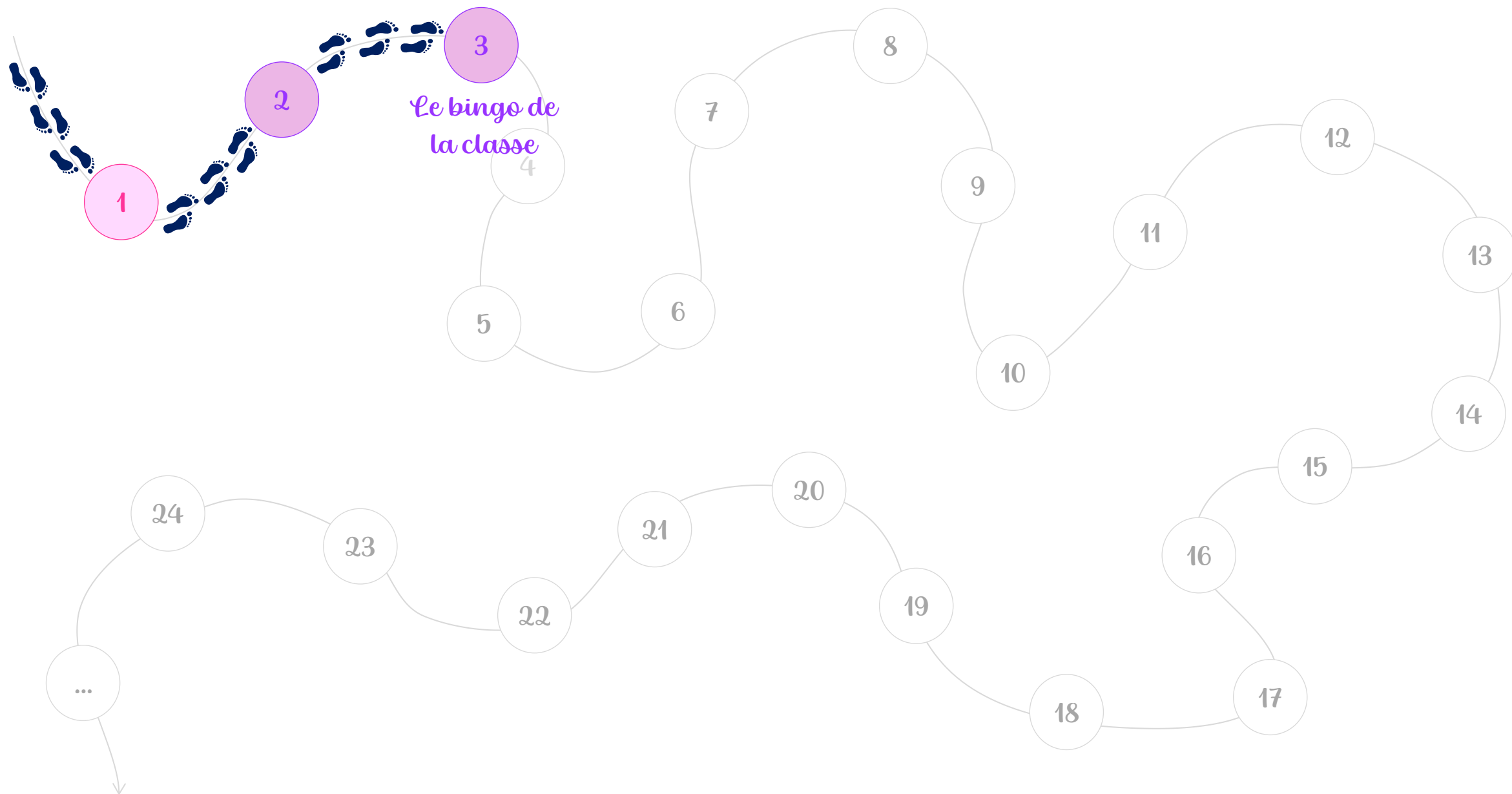





Des petits pas en petit pas sur le chemin des CPG (année scolaire 2025-26)



| CPS Cognitives |
|---|
| COGNITIVES |
|  |
| Renforcer sa conscience de soi |
| CC1.1 Accroître sa connaissance de soi CC1.2 Savoir penser de façon critique |
| CC1.3 Connaître ses valeurs, besoins et buts CC1.4 Prendre des décisions constructives |
| CC1.5 S'auto-évaluer positivement |
| CC1.6 Renforcer sa pleine attention |
| Renforcer sa maîtrise de soi et son accomplissement |
| CC2.1 Atteindre ses buts personnels |
| CC2.2 Gérer ses impulsions |
| CC2.3 Résoudre des problèmes de façon créative et efficace CC2.4 Savoir demander de l'aide |

| CPS émotionnelles |
|--|
| ÉMOTIONNELLES |
|  |
| Renforcer sa conscience des émotions |
| CE1.1 Comprendre les émotions |
| CE1.2 Identifier les émotions |
| |
| |
| Réguler ses émotions et son stress |
| CE2.1 Exprimer ses émotions de façon constructive |
| CE2.2a Réguler ses émotions agréables CE2.2b Réguler ses émotions désagréables |
| CE2.3 Comprendre et gérer son stress |

| CPS Sociales |
|---|
| SOCIALES |
|  |
| Développer des relations constructives |
| CS1.1 Communiquer de façon efficace et positive |
| CS1.2 Communiquer de façon empathique |
| CS1.3 Développer des liens et des comportements prosociaux |
| |
| Résoudre des difficultés relationnelles |
| CS2.1 S'affirmer et résister à la pression sociale par l'assertivité et le refus |
| CS2.2 Résoudre les conflits de façon constructive |
| |

| Approche CPS... |
|---|
| <input type="checkbox"/> Décrochée du cours |
| <input checked="" type="checkbox"/> Intégrée au cours |
| ↓ |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mathématiques |
| Compétences |
| <input checked="" type="checkbox"/> Chercher |
| <input type="checkbox"/> Représenter |
| <input type="checkbox"/> Modéliser |
| <input checked="" type="checkbox"/> Raisonner |
| <input type="checkbox"/> Calculer |
| <input checked="" type="checkbox"/> Communiquer |
| Connaissances |
| |
| Temps de classe |
| <input type="checkbox"/> Entrée en classe |
| <input type="checkbox"/> Début de cours |
| <input type="checkbox"/> Changement d'activité |
| <input type="checkbox"/> Mise en activité |
| <input type="checkbox"/> Avant une évaluation |
| <input type="checkbox"/> ... |

BINGO DE LA CLASSE

Mode : Approche intégrée en mathématiques

Durée : 20' (consignes + challenge + retour réflexif)

Quand ? Lors du deuxième cours de l'année

Déroulement : Une grille de 16 cases (ci-contre) est donnée aux élèves. Ils disposent de 10' maximum pour trouver des camarades qui peuvent répondre aux critères. Plusieurs réponses sont possibles, mais il faut aussi respecter des contraintes : il ne doit pas y avoir de doublon et au moins 1 fille et au moins 1 garçon sur chaque ligne et chaque colonne. Le jeu peut s'arrêter dès lors qu'un élève dit « BINGO » parce qu'il a rempli la grille en respectant tous les critères. (NB : d'autres grilles « BINGO » sont proposés par Scholavie).

Compétences en jeu :

- CPS sociale : développer des liens et des comportements prosociaux
- Compétences mathématiques : chercher, raisonner, communiquer

Quelques mots :

Les séances CPS doivent être « **SAFE** » c'est-à-dire : **S**équentée, **A**ctive, **F**ocalisée et **E**xplicit. Le cours précédent (cf J2), la CPS sociale « développer des liens et des comportements prosociaux » a été introduite à partir d'une activité très courte. Les élèves ont commencé à créer des liens autour de leur date de naissance. Sur ce deuxième cours, le **séquentement** se poursuit sur la **même CPS** toujours de manière **active et expérientielle**, sur un temps un peu plus long et les échanges vont se réaliser sur d'autres caractéristiques un peu moins neutres qu'une date de naissance, sans non plus être trop impactantes personnellement. Les échanges vont bon train et les petits noyaux soudés d'élèves se dispersent progressivement pour aller rencontrer d'autres camarades.

Retour réflexif :

Il est nécessaire de prendre le temps de faire un retour réflexif avec les élèves afin d'**expliquer** ce qui était en jeu dans l'activité. Dans l'idéal, un retour réflexif se déroule en 3 étapes : OBSERVATION / ANALYSE / PROJECTION-TRANSFERT.

| BINGO DE LA CLASSE | | | | |
|---|---|---|--|---|
| <p>Voici une activité qui met en jeu une compétence psycho sociale et trois compétences mathématiques :</p> <p>➤ Commence par lire la grille d'auto-évaluation au dos et à réfléchir aux qualités qui te correspondraient.</p> <p>➤ Plusieurs règles sont à respecter :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Il doit y avoir au moins 1 fille ou au moins 1 garçon sur chaque <u>ligne</u> ; <input type="checkbox"/> Il doit y avoir au moins 1 fille ou au moins 1 garçon sur chaque <u>colonne</u> ; <input type="checkbox"/> Les doublons ne sont pas autorisés. <input type="checkbox"/> Il est possible de te positionner sur cette grille. <p>➤ Tu as maintenant 10' pour rencontrer tes camarades et remplir ce bingo de classe.</p> | <p>Un-e camarade sportif-ve</p> | <p>Un-e camarade pro du numérique</p> | <p>Un-e camarade à l'aise en langues vivantes</p> | <p>Un-e camarade musicien-ne</p> |
| | <p>Un-e camarade qui aime lire et/ou écrire</p> | <p>Un-e camarade qui aime les sciences ou les mathématiques</p> | <p>Un-e camarade qui aime dessiner ou qui est créatif-ve</p> | <p>Un-e camarade qui a déjà voyagé à l'étranger</p> |
| | <p>Un-e camarade qui sait être à l'écoute</p> | <p>Un-e camarade qui aime parler en public</p> | <p>Un-e camarade organisé-e</p> | <p>Un-e camarade calme</p> |
| | <p>Un-e camarade drôle</p> | <p>Un-e camarade curieux-se</p> | <p>Un-e camarade qui va fêter son anniversaire avant les vacances de Toussaint</p> | <p>Un-e camarade que tu ne connais pas encore</p> <p>Quel point commun avez-vous ? </p> |



BINGO DE LA CLASSE (suite)

Quelques mots (suite) :

Certes, du temps est pris en ce début d'année, mais il est important de poser les bases. Celles-ci une fois bien installées, permettront aussi de regagner du temps plus tard.





Après ce bingo, un temps pour un retour réflexif est ainsi programmé :

- d'abord pour partager les **observations** et les ressentis des élèves (d'une manière générale, les ressentis ont été positifs et l'activité très appréciée). Ils ne sont pas encore habitués à l'exercice mais les observations qu'ils formulent sont intéressantes et des réactions permettent de rappeler un cadre bienveillant, de non-jugement, d'écoute...
- Les observations dans chaque classe sont suffisamment intéressantes pour pouvoir s'appuyer dessus et **d'analyser** la qualité des interactions... Pour certaines situations, il semble possible de faire mieux une prochaine fois.
- La transition est parfaite pour **se projeter** pour les prochains travaux interactifs ou coopératifs (d'autant qu'entre autres, ils reviendront sur le bingo). Ainsi, ensemble, sont définies pour la suite des petites intentions bienveillantes pour chacune des 3 étapes des interactions (lors d'une prise de contact, lors des échanges et lors de la fin de la discussion en binôme).

À noter que pour ce retour réflexif, une grille d'autoévaluation a été fournie aux élèves pour qu'ils puissent chacun et chacune se positionner sur la CPS en question. Les critères ont aussi été l'objet du retour réflexif.

Et sur cette grille, d'autres compétences étaient en jeu, encore une fois trois des six compétences mathématiques (chercher, raisonner, communiquer). C'est une façon simple ici pour que les élèves prennent conscience que ces compétences sont aussi utiles dans d'autres situations.

Enfin, on fait un point sur les « étiquettes ». Il est d'abord, nécessaire de souligner qu'un(e) tell(e) peut-être littéraire, sportif-ve, drôle, etc. mais que cela ne doit pas l'enfermer... il(elle) a aussi une multitude d'autres casquettes. Ceci étant dit, les caractéristiques de chacun sont soulignées pour montrer l'apport au groupe-classe pour cette année scolaire et la contribution à la cohésion de classe.

| | Maitrise insuffisante | Maitrise fragile | Maitrise satisfaisante | Maitrise très satisfaisante |
|---|--|--|--|---|
|  | Je ne me suis pas engagé-e dans l'activité OU ma grille contient moins de 4 personnes OU j'ai recopié sur mes camarades. | Je me suis engagé-e dans l'activité mais j'ai trouvé (sans recopier) moins de 8 personnes. | Je me suis engagé-e dans l'activité et j'ai trouvé entre 8 et 12 personnes. | Je me suis engagé-e dans l'activité et j'ai trouvé entre 13 et 16 personnes. |
|  | Je n'ai respecté <u>aucune</u> des 3 règles | J'ai respecté <u>1 seule</u> des 3 règles | J'ai respecté <u>2</u> des 3 règles | J'ai respecté <u>les 3</u> règles |
|  | Je n'ai pas cherché à comprendre la consigne, ni à communiquer OU j'ai échangé sur autre chose. | 2 des 3 ⇐ | 2 des 3 ⇐ | • J'ai compris la consigne. • J'ai interagi oralement avec mes camarades sur ce sujet. • J'ai écrit correctement. |
|  | Je suis resté-e isolé-e sans répondre à mes camarades et/ou j'ai fait preuve d'irrespect, agressivité, moquerie... | Je suis resté-e isolé-e et je n'ai pas essayé d'aller vers les autres, mais j'ai interagi avec eux quand ils venaient me voir. | Je suis allé-e échanger avec les autres camarades, mais j'ai eu besoin de le faire avec mes ami-e-s. | J'ai pris l'initiative d'aller rencontrer seul-e différents camarades et d'échanger avec eux. |

| BINGO DES QUALITÉS |  |  |  |  |
|--|---|--|--|--|
| Plusieurs compétences mathématiques sont en jeu ici. Pour réaliser cette activité, tu as du : | Un-e camarade sportif-ve pourra t'aider en dans les travaux de groupes ou de longue haleine | Un-e camarade pro du numérique pourra t'aider pour tes QCM en ligne ou les activités sur tableur, scratch | Un-e camarade à l'aise en langues vivantes pourra t'aider dans les exercices de maths en anglais | Un-e camarade musicien-ne pourra t'aider pourquoi pas pour retenir des notions en chanson |
|  communiquer avec tes camarades ; |  chercher les informations auprès d'eux ; |  raisonner pour respecter les règles du jeu. | | |
| En mathématiques, ces camarades seront aussi d'une aide très précieuse. |  Un-e camarade littéraire pourra t'aider dans la rédaction de tes démonstrations |  Un-e camarade qui aime sciences/maths pourra t'aider dans les méthodes ou des chapitres spécifiques |  Un-e camarade créatif-ve sera utile pour CHERCHER et MODÉLISER |  Un camarade qui a déjà voyagé pourra peut-être aider en géographie |
| |  Un-e camarade qui sait être à l'écoute sera utile pour redonner une consigne |  Un-e camarade qui aime parler en public sera utile pour la compétence COMMUNIQUER et les travaux de groupe |  Un-e camarade organisé-e sera utile pour tenir Tes cahiers à jour et la compétence RAISONNER |  Un-e camarade calme sera utile pour apaiser et entretenir une ambiance de classe sereine |
| |  Un-e camarade drôle permettra de dramatiser es maths |  Un-e camarade curieux-se sera utile pour développer la compétence CHERCHER |  Un-e camarade qui va bientôt fêter son anniversaire nous permettra de faire des surprises |  Un-e camarade que tu ne connais pas encore sera très utile pour découvrir des nouvelles méthodes |