



Boîte à outils pour développer les Compétences sociales et émotionnelles

Nous espérons que cette animation vous a inspiré. Et maintenant, c'est à vous de poursuivre ! Voici une petite fiche pour vous donner toutes les clés pour vous lancer.

Présentation de l'animation

Un atelier ludique et interactif pour découvrir et expérimenter des outils pour développer la coopération, l'écoute, la connaissance de soi, la confiance en soi, identifier ses forces personnelles et les développer au quotidien.

Matériel et outils utilisés

Questionnaire de Proust, jeux de cartes « Autour des forces », murs des réussites et de la gratitude.

Public cible de cette animation

Enseignants des 1^{er} et 2nd degrés et autres accompagnants

Autres informations utiles (temps de mise en place, difficultés à prévoir)

10 minutes

Sites et ressources conseillés

- Site de ScholaVie : www.scholavie.fr. De nombreux outils et ressources sont disponibles gratuitement.
- Page Facebook de ScholaVie et compte Instagram
- Deux livres outils qui apportent un éclairage théorique et pratique sur le développement des compétences sociales et émotionnelles :

Cette fiche et tout son contenu sont mis à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

- Reynaud, L. (2019). *Développer les compétences psychosociales au cycle 3 EPUB*. Retz. Réédition en cours pour les cycles 2 et 3.
<https://www.editions-retz.com/pedagogie/domaines-transversaux/developper-les-competences-psychosociales-cycle-3-9782725637112.html>
- Reynaud, L. (2021). *Rituels pour développer les compétences sociales et émotionnelles – Maternelle*. Retz.
<https://www.editions-retz.com/pedagogie/domaines-transversaux/rituels-pour-developper-les-competences-sociales-et-emotionnelles-maternelle-9782725640396.html>

Intervenant

Nom de l'intervenant : Laure Reynaud et Clémence Gayet

Pour retrouver l'intervenant : bonjour@scholavie.fr ; pages FB et Instagram