

# Enseignement des habiletés sociales au primaire

Groupe 1 : Habiletés de survie en classe  
**Habilitété 11 : Faire des corrections**  
Par Chantal Thivierge



## Fiche de planification

Habilitété sociale : **FAIRE DES CORRECTIONS**

Type d'atelier : Enseignement traditionnel et jeu coopératif

Matière : Français

Degré : Grand groupe du 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> cycle du primaire

Durée : Environ 40 minutes

Matériel : un court texte au tableau avec des corrections dans le texte  
un travail d'élève corrigé (une dictée, un exercice de mathématiques, etc.)

## Déroulement de l'activité

### L'enseignement et la discussion

#### Étape 1 : Définir l'habileté

À l'entrée des élèves, un texte signé de l'enseignante avec des corrections se trouve au tableau. Ne rien dire, laisser les élèves poser des questions. Si les élèves demandent ce que c'est, leur demander ce qu'ils en pensent. «*À quoi cela te fait-il penser? Est-ce qu'une telle situation t'est déjà arrivée? À quelle occasion? Comment te sentais-tu?*» Présenter aux élèves les étapes pour gérer une telle situation (voir la fiche de l'animateur). Faire un résumé de ce qui a été dit.

#### Étape 2 : Effectuer le modelage de l'activité

À l'aide des étapes, en verbalisant ce qu'elle fait, l'enseignante effectue les corrections du texte qui se trouve au tableau. Il est important de demander de l'aide de temps à autre aux élèves à l'étape 3 pour qu'ils voient que même les adultes ont besoin d'aide.

#### Étape 3 : Déterminer le besoin des personnes en formation à l'égard de l'habileté

Une fois le modelage terminé, demander aux élèves s'ils pensent que les six étapes pourraient les aider. Leur proposer de mettre en pratique cette habileté à l'aide d'un travail que l'enseignante a corrigé au préalable. Si c'est un travail qui implique un pointage, on peut motiver les élèves en leur proposant de récupérer la moitié ou la totalité des points perdus pour chaque correction effectuée.

### Le jeu coopératif

#### Étape 4 : Expliquer l'activité et son objectif par rapport à l'habileté à pratiquer

Proposer aux élèves de faire le jeu des devinettes oui-non en équipe. Ce pourrait aussi être des énigmes, des charades ou des anagrammes pour les élèves plus vieux.

#### Étape 5 : Diriger le jeu par rapport à son objectif

D'abord, l'animateur dirige les devinettes. Il pense à un mot et en équipe, les élèves doivent le deviner. Pour ce faire, un élève de chaque équipe peut poser une question qui se répond par oui ou par non. Avec les informations, les élèves se consultent et essaient de deviner le mot. Ils peuvent se reprendre si ce n'est pas le bon mot ou poser une autre question. Laisser ensuite les élèves faire le jeu en équipe.

#### Étape 6 : Donner du feedback par rapport à l'habileté

L'enseignante circule pour encourager et féliciter les élèves dans leur utilisation de l'habileté sociale.

#### Étape 7 : Faire un retour sur la pratique de l'habileté et sa généralisation

Revenir avec les élèves sur ce qu'ils ont appris de l'atelier et ce à quoi cela peut leur être utile.

Étapes	Pistes pour la discussion
1. Regarde la première correction.	Mentionner aux élèves que nos erreurs font partie de l'apprentissage. Elles nous indiquent ce qui n'est pas encore clair et que nous devons travailler encore un peu. Indiquer que le fait de regarder les erreurs une à la fois rend la tâche de correction moins lourde.
2. Essaie de répondre à la question ou de faire à nouveau la tâche.	Préciser de bien relire la consigne, car peut-être que l'erreur vient d'un mot mal lu dans la consigne.
3. Si tu ne comprends pas la question ou la tâche, demande de l'aide.	Comme une erreur indique quelque chose que l'on ne comprend pas encore tout à fait, faire part aux élèves que c'est normal d'avoir besoin d'aide. Discuter que cela ne veut pas dire de ne pas essayer de répondre par soi-même avant de demander de l'aide.
4. Écris ta nouvelle réponse.	
5. Dis-toi: « Voilà, celle-ci est faite. »	Comme à la première étape, rappeler que c'est plus encourageant de voir ce que l'on a fait que ce qui reste à faire.
6. Passe à la correction suivante.	

## Situations suggérées pour le modelage

**École :** Tu dois corriger un exercice.

**Maison :** Tu as fait une recette qui n'a pas sorti comme prévu. Tu la recommences.

**Entre amis :** Tu as réparé le jouet d'un ami, mais la réparation n'a pas tenu. Tu essaies à nouveau.

## Commentaires

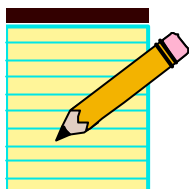
L'habileté *demander de l'aide* pourrait s'avérer utile pour la troisième étape. Il serait bon de la rappeler aux élèves ou encore de la travailler si ce n'est pas encore fait.

Référence : adaptation de l'habileté 11 *Making correction*, p.101 ; tiré de Goldstein, A.P. (1999) The Prepare Curriculum L Teaching social skills (Revised Edition). Champaign, IL : Research Press.



**1. Regarde la première correction.**

Prends les erreurs une à la fois pour éviter de voir la tâche comme une montagne.



**2. Essaie de répondre à la question ou de refaire la tâche.**

Commence par bien lire la consigne, tu pourrais y trouver ton erreur.



**3. Si tu ne comprends pas la question, demande de l'aide.**

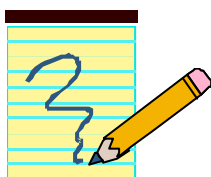
Une fois que tu as vraiment essayé de comprendre par toi-même, mais que tu as toujours de la difficulté, regarde ce qui pourrait t'aider.

tes outils de référence

tes manuels

tes notes de cours

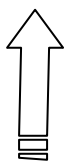
une personne ressource (tuteur, enseignant, etc.)



**4. Écris ta nouvelle réponse.**



**5. Dis-toi : « Voilà, celle-ci est terminée ! ».**



**6. Passe à la prochaine correction.**

Exemples de situations où tu pourrais utiliser cette habileté

École : Tu dois corriger un exercice.

Maison : Tu as fait une recette qui n'a pas sorti comme prévu. Tu la recommences.

Entre amis : Tu as réparé le jouet d'un ami, mais la réparation n'a pas tenu. Tu essaies à nouveau.

