

Enseignement des habiletés sociales au primaire

Groupe 4 : Solutions de rechange à l'agression

Habilitété 37 : Demander une permission

Par Chantal Thivierge



Fiche de planification

Habilitété sociale : **DEMANDER UNE PERMISSION**

Type d'atelier : Enseignement traditionnel

Degré : Grand groupe du 2^e ou 3^e cycle du primaire

Durée : 45 minutes

Matériel : 1 fiche de devoir par élève

1 série de cartes par équipe pour le jeu coopératif

Déroulement de l'activité

L'enseignement et la discussion

Étape 1 : Définir l'habileté

Rappeler aux élèves que dans différentes situations et ce à tout âge, nous avons besoin de demander la permission pour faire certaines choses, que ce soit pour emprunter un objet, obtenir une faveur, ou pour toute autre raison. Il faut savoir bien s'y prendre. Il y a 5 étapes qui peuvent aider (voir fiche de l'animateur). Leur demander ce qu'ils pensent des cinq étapes et conclure en résumant ce qui a été dit.

Étape 2 : Effectuer le modelage de l'habileté

Si l'atelier se fait en co-animation, chaque intervenant joue alors un des deux personnages. Sinon, un élève pourrait faire le rôle de soutien et l'intervenant fait le rôle de celui qui doit appliquer les quatre étapes. Dans le cas d'un grand groupe, il est possible de faire participer des élèves comme figurants afin de garder l'intérêt et la motivation du groupe. Les trois situations présentées dans la fiche de l'animateur peuvent servir pour le modelage.

Étape 3 : Déterminer le besoin de la personne en formation à l'égard de l'habileté

Demander aux élèves de trouver une situation dans laquelle il serait utile de mettre en application cette habileté. Consigner les situations au tableau.

Le jeu de rôles

Étape 4 : Sélectionner un participant pour le jeu de rôles

Si l'atelier se fait en co-animation, séparer le groupe en deux afin de permettre à plus d'élèves de faire un jeu de rôles. Dès qu'un élève a présenté sa situation et qu'il accepte de faire le jeu de rôles, il est nommé «acteur principal » de ce premier jeu de rôles.

Étape 5 : Mettre en scène le jeu de rôles

Chaque élève est l'acteur principal de la situation qu'il a décrite. Lors d'un cocus avec l'intervenant, il doit tenter de reproduire la situation le plus fidèlement possible en choisissant comme acteur de soutien la personne qui ressemble le plus à la personne réelle dont il joue le rôle et lui donner toutes les informations nécessaires afin qu'il agisse comme dans la situation réelle.

Étape 6 : Diriger le jeu de rôles

Selon le nombre d'élèves, voici des rôles que l'on peut donner aux observateurs :

- observer une ou deux des quatre étapes ;
- observer un ou plusieurs détails comme la posture, le ton de la voix, le contenu du discours, le sérieux des acteurs, l'engagement des acteurs dans leur rôle, etc.

©Chantal Thivierge 2003, p. 2/8

Étape 7 : Évaluer les performances

« (Prénom de l'acteur secondaire), comment t'es-tu senti dans ce jeu de rôles ? »

« Maintenant, j'aimerais avoir les commentaires de mes observateurs. »

« De mon côté, j'ai observé ... (ressortir les points forts et amener de façon constructive les points faibles. Ne pas manquer une occasion de féliciter lorsque toutes les étapes sont respectées). »

Étape 8 : Choisir le prochain participant au jeu de rôles

On reprend les étapes 4 à 7 tant que le niveau d'attention est acceptable.

Étape 9 : Donner des devoirs à faire à la maison

Distribuer la fiche de devoir. Expliquer aux élèves qu'ils doivent aller demander une permission à la directrice et une permission à un spécialiste de leur choix.

Le jeu coopératif

Étape 10 : Expliquer le jeu coopératif

Présenter le jeu coopératif en précisant bien que l'objectif est de mettre en pratique les 5 étapes que nous venons de voir. Voir la chasse aux permissions.

Étape 11 : Diriger le jeu par rapport à son objectif

Tout au long du jeu coopératif, ne pas perdre de vue que l'objectif est de faire pratiquer les 5 étapes.

Étape 12 : Donner du feedback par rapport à l'habileté

En accordant ou refusant une permission, on en profite pour féliciter et encourager les élèves.

Étape 13 : Faire un retour sur la pratique de l'habileté et sa généralisation

Après le jeu, l'intervenant questionne les élèves sur leur pratique de l'habileté. « Se sont-ils souvent vu refuser une permission ? Quelle étape leur donnait plus de difficulté, pourquoi ? » Enfin, il ouvre sur l'utilisation dans d'autres contextes de l'habileté sociale. « Quand pourrais-tu te servir de cette habileté sociale ? Penses-tu que seuls les enfants ont besoin de cette habileté sociale ? Qu'est-ce que tu retiens de l'atelier que l'on vient de vivre ? »

Étapes	<u>Pistes pour la discussion</u>
1. Pense à ce que tu veux faire. 2. Décide à qui tu dois le demander.	Discuter que nos choix ne doivent pas brimer ceux des autres et encore moins nous mettre ou mettre quelqu'un d'autre en danger.
3. Planifie ce que tu devrais dire.	Discuter que la façon dont on demande les choses influence souvent la réponse que l'on obtient.
4. Choisis le bon moment et la bonne place.	Trouver des situations où c'est propice à une demande et où c'est moins propice.
5. Fais ta demande poliment.	Préciser que le ton de la voix, les gestes, le langage non verbal sont autant de détails qui montrent notre attitude.

Situations suggérées pour le modelage

École : Lors d'un travail individuel, tu aimerais travailler avec un partenaire pour avoir de l'aide.

Maison : Tu aimerais emprunter quelque chose à ton frère ou ta sœur.

Entre amis : Tu aimerais te joindre à un jeu de groupe déjà commencé.

Commentaires

Il peut être important de discuter avec les élèves que même si notre demande est bien faite, cela ne veut pas dire que la réponse sera toujours positive. L'habileté à *accepter un non* pourrait donc suivre cet atelier.

Référence : adaptation de l'habileté 37 *Asking Permission*, p.127 ; tiré de Goldstein, A.P. (1999) The Prepare Curriculum L Teaching social skills (Revised Edition). Champaign, IL : Research Press.

©Chantal Thivierge 2003, p. 4/8

Étapes

1. Pense à ce que tu veux faire.

Demande-toi si ce que tu veux faire comporte un danger pour toi ou pour les autres.

Demande-toi aussi si ce que tu souhaites enlève quelque chose à quelqu'un.

Par exemple, si tu as terminé ton travail personnel et que tu souhaites faire le ménage de ton pupitre, cela pourrait peut-être déranger tes collègues de classe car tu risques de faire du bruit en rangeant tes choses. Tu pourrais plutôt demander la permission de lire, dessiner, etc.

2. Décide à qui tu dois le demander.

Si tu veux obtenir quelque chose, il est important de le demander à la bonne personne, à celle qui a le pouvoir de t'accorder la permission.

Par exemple, si tu veux emprunter quelque chose à ton frère ou ta sœur, ce n'est pas à tes parents que tu dois demander la permission mais à la personne à qui appartient ce que tu souhaites emprunter.

3. Planifie ce que tu devrais dire.

N'oublie pas que souvent, la façon dont tu demandes une permission jouera beaucoup dans la réponse que tu obtiendras.

Par exemple, si un ami te dit : «Hey ! Passe-moi ton livre ! », tu ne risques pas d'avoir envie de lui prêter. Mais s'il t'avait dit : «David, est-ce que je pourrais emprunter ton livre s'il te plaît ? » cela t'aurait fait plaisir de le lui prêter.

4. Choisis le bon moment et la bonne place.

Si quelqu'un est occupé, il ne sera pas disponible pour écouter ta demande, tu risques donc d'avoir un refus.

Par exemple, si ta mère parle au téléphone, ce n'est pas le meilleur moment pour lui demander la permission d'aller au cinéma. Il vaudrait mieux attendre qu'elle ait terminé son appel.

5. Fais ta demande poliment.

Tous les gestes, le ton de la voix, les signes non verbaux comme ton sourire donne de l'information à la personne qui écoute ta demande. La politesse inspire confiance. Relis les deux demandes de l'étape 3, laquelle t'inspire le plus de confiance ?

Exemples de situations où tu pourrais utiliser cette habileté

École : Lors d'un travail individuel, tu aimerais travailler avec un partenaire pour avoir de l'aide.

Maison : Tu aimerais emprunter quelque chose à ton frère ou ta sœur.

Entre amis : Tu aimerais te joindre à un jeu de groupe déjà commencé.



Demander une permission

Fiche pour le devoir à la maison

Consignes

Cette semaine, tu dois aller demander une permission à la directrice et une permission à un spécialiste de ton choix (éducation physique, musique, art dramatique). Lors de tes demandes, fais signer les deux personnes à qui tu demandes une permission. Ensuite, complète le reste du tableau.

Étapes	directrice	spécialiste
Que voulais-tu obtenir de particulier ?		
À qui l'as-tu demandé ?		
Avais-tu réfléchi à ce que tu allais dire ?		
As-tu choisi un bon moment ?		
As-tu fait ta demande poliment ?		
As-tu obtenu ce que tu as demandé ?		
Si oui, pourquoi d'après toi ?		
Si non, pourquoi d'après toi ?		
Signature de la personne à qui tu as demandé une permission.		

La chasse aux permissions

Matériel: une carte de permission pour chaque élève (voir page suivante)

une série de cartes de personnages pour chaque équipe (voir page suivante)

But du jeu : Obtenir toutes les permissions en utilisant les 5 étapes de l'habileté sociale.

Consignes

1. Distribuer une carte de permission à chaque élève.
2. Déterminer le nombre d'équipes à former (si l'atelier est fait en co-animation, prévoir de six à huit équipes, chaque intervenant s'occupera donc de 3 à 4 équipes ; si l'atelier se fait avec un animateur prévoir de quatre à six équipes).
3. Demander aux élèves de se regrouper (selon le nombre d'élèves choisis à l'étape 2) de façon à ce que dans chaque équipe il n'y ait pas deux fois la même permission.
4. Remettre à chaque équipe une série de cartes des personnages.
5. Chaque élève lit sa permission et avec l'aide de ses co-équipiers trouve le personnage à qui il doit s'adresser.
6. Lorsqu'un élève est prêt à demander une permission, il présente la carte de personnage à l'intervenant, attend quelques secondes et regarde ce que l'intervenant fait pour déterminer si le moment est opportun. Il choisit alors de poursuivre sa demande ou d'attendre un moment plus propice en reprenant la carte de personnage.
7. Quand un élève demande une permission, s'il l'a bien fait, l'intervenant garde les cartes du personnage et de la permission indiquant ainsi que la permission est obtenue. L'élève retourne alors dans son équipe et l'on repart à l'étape 5 avec un autre équipier. Ainsi, chaque élève aura une demande à faire.
8. Lorsque tous les élèves d'une équipe ont obtenu leur permission, ils deviennent alors des conseillers pour les autres équipes.

Notes

L'intervenant peut refuser une permission si le personnage est mal choisi, si la demande n'a pas été faite poliment, si le moment n'était pas bien choisi, etc. Mais il ne donne pas la raison, c'est à l'équipe de trouver quelle étape a été oubliée. Si une équipe a de la difficulté à trouver son erreur, un conseiller ou l'intervenant peut les pister.

Il est possible, et même préférable, qu'il y ait plus de cartes de personnages que d'élèves dans l'équipe, cela enlève la possibilité de simplement associer un à un les personnages et les permissions.

Il n'est pas nécessaire que les permissions soient les mêmes pour chacune des équipes. En autant qu'elles soient toutes différentes au sein de l'équipe.

Voici des exemples de cartes de personnages et de permissions. Vous pouvez les utiliser telle quelle ou encore les adapter à votre milieu.

Personnages

enseignante

directrice

technicien à
l'informatique

secrétaire

concierge

bibliothécaire

élève de la classe

parent



Permissions

Aller porter la carte des absences en arrivant le matin.

Allonger la récréation pour une activité spéciale.

Emprunter un cd-rom pour un jeu à l'ordinateur.

Téléphoner à la maison parce que tu es malade.

Emprunter un escabeau pour accrocher une affiche dans la classe.

Sortir une revue pour compléter une recherche en classe.

Tu as oublié ta gomme à effacer à la maison.

Aller coucher chez ton ami(e).