

Une formation en 3 jours

Sur une même année académique, cette formation GRATUITE se déroule sur 3 jours échelonnés.

JOURS 1&2 : Les deux premières journées permettent de s'approprier les deux volets de l'animation sous forme de jeux et de discussions à visée philosophique. Il s'agit d'expérimenter l'atelier tel qu'il sera proposé aux enfants. Chaque participant s'engage donc à s'essayer à la fois dans la posture d'animateur mais aussi celle de participant (tout en gardant sa place d'adulte).

La posture de l'animateur est travaillée pour faire émerger une dynamique collaborative et un processus de réflexion investi par les enfants. Qu'il soit enseignant ou travailleur d'un PMS, d'une AMO... sa position tierce le décale de sa mission habituelle c'est-à-dire qu'il ne prend ni un rôle de transmission de savoirs, ni un rôle de psy.

A l'issue de ces deux journées, chacun s'engage à débiter les animations dans une classe à un rythme hebdomadaire.

JOUR 3 : La troisième journée permet de partager avec le groupe les questions et problèmes rencontrés et les manières de les résoudre. À cette étape, chaque participant a déjà mené plusieurs animations dans sa classe.

Qui peut s'inscrire ?

Tout instituteur dès la 3ème maternelle qui a à cœur de développer un nouveau dispositif dans son groupe classe, particulièrement les maîtres de philosophie et citoyenneté et aussi tout acteur scolaire tels les PMS, AMO...

Chaque participant s'engage à être présent à l'ensemble des 3 journées de formation. L'inscription se fait sur base volontaire, avec le soutien de la direction, en privilégiant plusieurs inscriptions par école.

2 formations de 25 participants sont ouvertes chaque année.

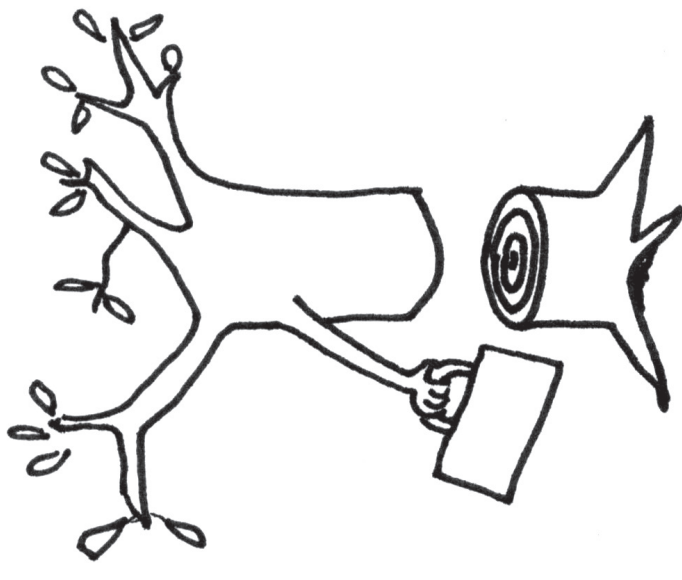
Les premiers retours ?

Après quelques semaines de pratique régulière, les enseignants observent des retours suite aux ateliers de la pensée joueuse : les enfants réapprennent à jouer, à collaborer et à discuter ensemble, la dynamique du groupe est plus calme. De plus, tout le monde s'amuse !

Les ateliers de la pensée joueuse

Un dispositif soutenant l'empathie et la citoyenneté pour prévenir la violence scolaire.

Une animation alliant le jeu théâtral et la pensée à pratiquer avec votre classe dès la 3^{ème} maternelle.



Infos, calendrier et inscription :

yapaka.be

Coordination de la prévention de la maltraitance
Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles
yapaka@yapaka.be - 02/413.25.69

yapaka.be

Lors des ateliers de la pensée joueuse, on travaille des sujets comme le harcèlement, l'injustice, la fête, l'autorité, le racket, la solitude, la compétition, la dénonciation, la moquerie, le déracinement, l'amitié..

Par le biais de dessins, de scénarios imaginés ensemble, de jeux de rôles et d'un brin de discussion à visée philosophique, le groupe traverse cette aventure qui lui permet de créer des liens nouveaux et d'explorer autrement le vivre ensemble.

Un dispositif en 2 temps et 7 consignes ritualisées

- Un temps de jeu théâtral où, à partir d'un dessin, les enfants construisent un scénario mettant en scène actions, dialogues et émotions. Les enfants volontaires jouent tous les rôles alternativement.
- Après le jeu, place au temps de la pensée à partir d'une question identifiée par les enfants. Des règles organisent démocratiquement la prise de parole et fixent des fonctions de présidents, journalistes... Une première expérience de discussion à visée philosophique à mener ensemble.

Cibles d'apprentissage

- apprentissage de l'empathie réciproque et mutuelle pour lutter contre la violence
- apprentissage du débat démocratique qui ouvre à la parole et à l'écoute de chacun dans une position égale et collaborative
- apprentissage du faire-semblant qui est aussi une initiation au virtuel

Les ateliers de la pensée joueuse répondent aux objectifs essentiels de l'école dont

- s'approprier le langage
- se socialiser
- agir et s'exprimer avec le corps
- explorer la diversité des émotions
- solliciter l'imagination
- prévenir les stéréotypes de genre, notamment
- introduire la culture de l'écrit

...et aussi aux objectifs de l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté

Agissant sur les 10 compétences, les ateliers de la pensée joueuse visent essentiellement à développer pour chaque enfant :

- un questionnement philosophique basé sur le jeu et l'imaginaire comme support pour interroger le monde
- une connaissance et une expérimentation de la diversité et de la complexité des émotions
- une citoyenneté dans l'égalité en droits par l'expérience d'un moment démocratiquement construit dans un cadre sécurisant
- une expérience de la diversité des positions et postures par le jeu théâtral et l'argumentation

