

DEROULEMENT DE LA FORMATION

SEANCE : ÊTRE DELEGUE ELEVE

- ✧ Durée : 1 jour
- ✧ Date : Vendredi 22 novembre pour les 6^{ème} et 5^{ème} / Vendredi 29 Novembre pour les 4^{ème} et 3^{ème}.
- ✧ Nombre d'élèves : 30 élèves pour les 6^{ème} et 5^{ème} / 26 élèves pour les 4^{ème} et 3^{ème}.
- ✧ Contenu : Découverte des élèves entre eux ; Découverte du métier de délégué ; Découverte de l'établissement ; Découverte du fonctionnement du conseil de classe.
- ✧ Intervenant : Melle DUFFAS, CPE ; Mme ARTHEMISE, CPE ; et tout autre personnel volontaire.

DEROULEMENT

- 🗨 9H : Accueil des élèves en salle polyvalente.
- 🗨 9H-9H15 : Présentation du déroulement de la journée. Présentation du WooClap.
- 🗨 9H15-10H23 : Début de la formation.
Présentation des intervenants et des élèves. Présentation du WooClap.
Forme : Jeu de l'interview croisé.
- 🗨 10H40-12H10 : Rôle du délégués, droits et devoirs.
Forme : Jeu du d'accord/pas d'accord, mises en situation et débriefing avec power point.
- 🗨 13H30-15H08 : Connaissance de l'établissement (instances, fonctionnement, personnels, etc...)
Forme : Jeu de plateau
- 🗨 15h11-15h30 : Temps de questions et retour sur le jeu précédent.
- 🗨 15h30-16h30 : Le conseil de classe.
Forme : Théâtre Forum
- 🗨 16H30-17H : Distribution des carnets de bord, bilan de la journée (évaluation).

L'INTERVIEW

Objectifs : Il est important que les délégués d'un même établissement se connaissent, se reconnaissent. Il permet une présentation et une connaissance très rapide de l'ensemble du groupe. Ce jeu permet également d'ouvrir le dialogue au sein du binôme de délégués et de commencer à créer un lien entre eux s'il n'existe pas déjà. Les compétences orales sont travaillées. Ce jeu permet de mettre en exergue les éléments d'une bonne prise de parole.

Déroulement : Chacun des membres du groupe, adultes et élèves, sont présentés à l'ensemble du groupe. Les élèves se mettent par binômes. Pendant cinq à six minutes, les élèves s'interrogent réciproquement. Puis le tour de table commence. La personne présentée peut intervenir pour compléter ou rectifier certains propos. Le groupe peut aussi demander quelques précisions. A la fin de chaque intervention, l'intervenant reprend les éléments positifs de la prise de parole en questionnant le groupe.

JEU D'ACCORD / PAS D'ACCORD

Objectif :

Cet exercice permet à chacun de débattre sur des affirmations. Les notions sont ainsi discutées et les élèves peuvent ainsi les comprendre.

Matériel et conditions d'utilisation :

Un groupe d'une vingtaine de personnes. Deux zones matérialisées dans la salle.

Fonctionnement :

Le débat mouvant (encore appelé Jeu de positionnement) est une forme de débat dynamique qui favorise la participation.

- Un animateur expose des affirmations volontairement polémiques. Il propose à la fin de chaque affirmation aux participants de se positionner physiquement dans la salle, "ceux qui ne sont pas d'accord avec ce qui vient d'être dit d'un côté, ceux qui sont d'accord de l'autre".
- Personne n'a le droit de rester au milieu (sans avis), le fait de se déplacer réellement pousse à choisir un camp et des arguments.
- Une fois que tout le monde a choisi "son camp", l'animateur demande qui veut prendre la parole pour expliquer son positionnement.
- Pour initier le débat, il peut commencer par demander qui est fortement positionné par rapport à ce qu'il vient de dire.
- Quand un camp a donné un argument, c'est au tour de l'autre camp d'exprimer un argument. C'est un ping-pong. Mais si un argument du camp opposé est jugé valable par un participant, il peut changer de camp.
- Quand l'animateur le choisit, il clôt le débat et poursuit avec une autre affirmation et le débat reprend.

Durée : 1h.

JEU DE PLATEAU

Objectif :

Cet exercice permet à chacun de découvrir le rôle du délégué, ses droits et ses devoirs, le fonctionnement des instances du collège et du conseil de classe, le fonctionnement de l'établissement, les différents personnels et leurs missions.

Matériel et conditions d'utilisation :

Plateau de jeu, pions et cartes de jeux (*en 4 exemplaires*).

4 tables.

Fonctionnement :

Les élèves sont répartis en 4 groupes et jouent selon les règles du jeu établies. Le jeu a été construit sur la forme d'un trivial poursuit.

Durée : 2h.

THEATRE FORUM

Objectif :

Cet exercice permet à chacun de découvrir le fonctionnement du conseil de classe et le rôle du délégué au sein de celui-ci.

Matériel et conditions d'utilisation :

Fiche scénettes.

Fonctionnement :

Les élèves mettent en scène une scénette de conseil de classe. Ils jouent les différents protagonistes. Ceux qui ne jouent pas les protagonistes, observent la scène.

A la fin de la scénette, les observateurs la commentent et propose des solutions aux différents problèmes soulignés. La scénette est rejouée avec les solutions proposées.

Durée : 1h.