



« *Good Behavior Game* »

Programme de développement des compétences psychosociales en milieu scolaire

Good Behavior Game

Un projet porté par :



Avec le soutien financier de :



Et avec la collaboration de :



Good Behavior Game

Contexte

OMS, 1993

- Définit les compétences psychosociales : « Capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement. »
 - ⇒ Représente un facteur de protection face aux conduites à risques

INSERM,
2014

- Les programmes de prévention en France sont rarement évalués
- Les programmes de développement des CPS sont les plus efficaces en matière de prévention

MILDECA,
2013-2017

- Recommande d'adapter pour la France des programmes qui ont déjà fait la preuve de leur efficacité
- Suivi de l'expérimentation du GBG dans les Alpes-Maritimes : inscription dans le plan d'action gouvernemental 2016-2017

Introduction : qu'est-ce que le GBG ?

Une **stratégie de gestion du comportement** en classe, qui a pour but de **socialiser les enfants dans leur rôle d'élève** qui s'appuie

Pour les enseignants



Pédagogie basée sur le renforcement positif



⇒ Valorisation des comportements prosociaux

Pour les élèves



Dynamique de groupe



⇒ Travail en équipe
⇒ Solidarité

Les objectifs du programme GBG

Objectifs du programme GBG

A court terme

- ❑ Créer un environnement de travail dans la classe propice aux apprentissages pour tous les élèves
- ❑ Réduire les problèmes de comportement à l'école

A long terme

- ❑ Diminuer les comportements à risque
- ❑ Réduire l'usage de drogues, de tabac et d'alcool

Le jeu GBG

- Pendant une activité scolaire, sur un temps limité et en équipe, 4 règles à respecter :
 - ① Nous devons travailler dans le calme
 - ② Nous devons respecter les autres
 - ③ Nous ne devons pas nous lever sans permission
 - ④ Nous devons suivre les consignes

- A la fin de l'exercice, félicitations des équipes gagnantes
 - ⇒ Valorisation des comportements positifs
 - ⇒ Récompenses

Le jeu GBG

- Tout au long de l'année scolaire :
3 jeux annoncés + 1 jeu secret par semaine
- Evolution du jeu : passer de récompenses tangibles (images, jouets...) immédiates à intangibles (visionnage d'un film, musique...) différées

Le déroulement de l'action

Axe 1 : Formation des équipes pédagogiques

Axe 2 : Accompagnement des équipes pédagogiques par les formateurs du CODES 83

Le déroulement de l'action

□ **Axe 1 : Formation des équipes pédagogiques**

- 2 journées de formation en septembre pour les équipes pédagogiques + 1 journée en février/mars
- Présentation du GBG : études empiriques et évaluation scientifique
- Communication et appropriation des outils pour la mise en place du programme dans les classes...

□ **Axe 2 : Accompagnement des équipes pédagogiques**

- Observation dans chaque classe tous les 15 jours
- Entretien individuel avec les enseignants tous les 15 jours

Bénéficiaires

- **Equipes éducatives des écoles** : direction, enseignants
- **Elèves des écoles élémentaires** : du CP au CM2

Calendrier de l'action

Calendrier de l'action

AXES	Date de début	Date de fin de réalisation
Axe 1 : Formation des équipes pédagogiques	Septembre 2018	Mars 2019
Axe 2 : Accompagnement des équipes pédagogiques	Octobre 2018	Juillet 2019

Partenaires

Pour l'année scolaire 2018-2019 :

- ▣ Ecole élémentaire Pont-du-Las, TOULON
- ▣ Ecole élémentaire La Florane, TOULON
- ▣ Ecole élémentaire Victor HUGO, LA SEYNE-SUR-MER
- ▣ Ecole élémentaire Lucie AUBRAC, LA SEYNE-SUR-MER

Contacts

- Nina TAUREL, chargée de projets en éducation pour la santé
n.taurel@codes83.org
- Chhavy KHEM, chargée de projets en éducation pour la santé
c.khem@codes83.org

Merci pour votre attention