Erreurs géniales

Gestion des émotions et du stress

Connaissance de soi

Auteur.trice
Créée par
Gisèle Savoie,
psychologue

Date de publication
12 octobre
2021

6e année

Activité physique, Alimentation, Santé mentale, Sommeil, Traumatismes non intentionnels

1 animation de 30 min

Savoir à développer

- Trouver des moyens appropriés pour soi, sans nuire aux autres, de gérer son stress et ses émotions.

Lien avec le PFEQ

Domaine de la mathématique, de la science et de la technologie
2e et 3e cycles : Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique. Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie. Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie.

Lien avec la plateforme éducative du SdG

Développement affectif: Développement d'habiletés qui permettent d'exprimer ses sentiments, d'être en contact avec ses émotions et de développer les concepts de soi et de l'estime de soi.

Résumé

DURÉE
1 animation de 30 min

L'atelier consiste en la présentation de plusieurs erreurs qui ont mené à des découvertes, afin de renforcer auprès des élèves le concept que le fait de commettre des erreurs peut offrir des opportunités d'apprentissage. L'objectif est d'encourager les élèves à se donner le droit à l'erreur, préservant ainsi leur estime et leur curiosité tout en dédramatisant des situations stressantes.

Avant l'activité

LES PRÉREQUIS

- **LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

  Annexe 1: Les inventions nées par erreur qui ont changé notre vie
  Pour compléter avec d'autres inventions liées au hasard :
  https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_d%C3%A9couvertes_et_inventions_li%C3%A9es_au_hasard

- **NOTE INFORMATIVE**

  Les exemples d'inventions présentés en annexe 1 ont été sélectionnés. Si vous utilisez d'autres exemples que ceux mentionnés, s'assurer qu'ils soient pertinents et adéquats pour les enfants.

LA PRÉPARATION

- **À PRÉPARER**

  Faire le choix des inventions qui seront présentées aux enfants (voir annexe 1).

- **L'INTRODUCTION À L'ACTIVITÉ**

  L'animateur peut dire ou écrire la phrase suivante au tableau : « L'erreur est humaine ».
  Questionner les enfants sur leur perception et compréhension de cette phrase.
  « Aujourd'hui, en s'inspirant d'inventeurs et de leurs inventions nées par erreur, on va démontrer qu'elles peuvent servir de base pour faire des apprentissages et que dans les erreurs il peut y avoir des aspects positifs ».

- **L'ACTIVATION DES CONNAISSANCES ANTÉRIEURES**

  Demander aux élèves de lever la main s'ils n'ont jamais commis d'erreur.
  - Peux-tu donner un exemple de quelque chose d'important que l'on peut apprendre à partir d'une erreur, petite ou plus grave?
  - À l'école, peux-tu me donner des exemples d'apprentissages que tu as fait après avoir commis une erreur?
  - Faire un rapide tour de table en demandant aux élèves quelles sont les émotions qu'ils ressentent lorsqu'ils font une erreur ou vivent un échec (ex. : honte, embarras, découragement, colère, tristesse, etc.).

  Mentionner que bien qu'il soit normal d'éprouver ce type d'émotions lorsqu'on a commis une erreur ou qu'on vit un échec, il est impossible de ne jamais faire d'erreur dans la vie.

- **LA PRÉSENTATION DES CONSIGNES**

  – Écouter attentivement et respectueusement.
  – Éviter de rabaisser ou d'interrompre les autres quand ils expriment un point de vue ou prennent la parole.
  – Maintenir un climat de calme et de respect.

Pendant l'activité

LA RÉALISATION

En grand groupe, proposer une lecture à voix haute des inventions commises « par erreur » et leurs inventeurs (voir Annexe 1).
Même si dans notre vie de tous les jours nos erreurs ne peuvent pas donner chaque fois lieu à une invention, on peut apprendre des leçons de vie de nos erreurs.
Questionner ensuite les enfants à partir des questions suivantes :
Q1. Quels comportements et quelles qualités les inventeurs ont-ils manifestés pour tirer quelque chose d'intéressant de leurs erreurs?

Q2. Et toi, quel comportement et quelles qualités mets-tu de l'avant pour tirer quelque chose de positif de tes erreurs?

Q3. Quelles sont tes stratégies pour te rappeler que tu as de la valeur même si tu fais des erreurs et que tu ressens des émotions négatives (ex. : honte, embarras, découragement, colère, tristesse, etc.)?

Q4. Quand une erreur a un effet ou un impact négatif sur quelqu'un, que peux-tu faire pour diminuer ses effets ou impacts?

INTÉGRATION ET TRANSITION

- **RÉINTÉGRER LES CONCEPTS LIÉS AUX SAVOIRS ET RAPPELER LE LIEN ENTRE LE SAVOIR ET LA COMPÉTENCE**

  Rappeler les messages clés et le savoir à développer lors de cette activité :

  Il est normal de faire des erreurs.
  Une erreur n'égale pas une perte de valeur.
  Il y a toujours moyen de rendre la situation moins négative.
  L'importance de dédramatiser la situation avec des pensées positives.
  Je peux apprendre de mes erreurs et trouver des stratégies, sans nuire aux autres, de gérer mon stress et mes émotions.

Après l'activité

RÉINVESTISSEMENT À L'ÉCOLE

Au Service de garde :
Souligner aux enfants, qu'après des défaites sportives, des situations de conflit ou encore lorsqu'une hypothèse est erronée lors d'une activité d'éveil scientifique qu'on doit rester positifs et chercher à réaliser des apprentissages malgré tout. Ces messages positifs pourraient être rappelés régulièrement :
« Rappelle-toi que tu as de la valeur même si tu as fait une erreur »
« Tu as fait une erreur, mais toi tu n'es pas une erreur! »

En classe :
En classe, après un examen ou lors d'expériences scientifiques, rappeler aux enfants que les erreurs sont des occasions d'apprendre et de s'améliorer.