
ATELIER DE DECOUVERTE D'OUTILS PEDAGOGIQUES

Cycle de découverte des compétences psycho-sociales

« 3 – Développer les compétences cognitives »

DOSSIER BIBLIOGRAPHIQUE

Septembre 2016

REPERES THEMATIQUES

LES COMPETENCES PSYCHOSOCIALES

Ce document vise à éclaircir les notions de bases sur les compétences psychosociales (Sources : OMS)

A/ Définition :

Les compétences psychosociales selon l'OMS (1993)

« Les compétences psychosociales sont la 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 adaptant un comportement approprié et positif, à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement. »

B/ Les différentes compétences psychosociales de base :

L'OMS en dénombre dix et les présente par couples.

1) Savoir résoudre les problèmes - Savoir prendre des décisions :

Apprendre à résoudre des problèmes va permettre de faire face à ceux que nous rencontrerons inévitablement tout au long de notre vie.

Des problèmes personnels importants, laissés sans solution, peuvent à la longue maintenir un stress mental et entraîner une fatigue physique.

Apprendre à prendre des décisions va permettre tout au long de la vie de prendre des décisions de façon constructive.

Cela peut avoir des conséquences favorables sur la santé, si les décisions sont prises de façon active, en évaluant les différentes options et les effets de chacune d'entre elles.

2) Avoir une pensée créative - Avoir une pensée critique :

La pensée créative contribue à la prise de décision et à la résolution de problèmes en nous permettant d'explorer les alternatives possibles et les diverses conséquences de nos actions et de notre refus d'action.

Cela nous aide à regarder au-delà de notre propre expérience, de nos propres connaissances en recherchant de l'information et/ou en confrontant nos idées avec celles d'autres et à avoir **une pensée critique**.

La pensée créative peut nous aider à nous adapter avec souplesse aux situations de la vie quotidienne.

La pensée critique nous permet d'être vigilants, et moins facilement manipulables

3) Savoir gérer son stress - Savoir gérer ses émotions :

Pour savoir gérer son stress, il est important d'être en mesure de connaître les situations ou événements générateurs de stress ; et de savoir en identifier les effets afin d'en contrôler le niveau.

Nous pouvons alors agir de façon à réduire les sources de stress, par exemple, en modifiant notre environnement physique ou notre style de vie.

Nous pouvons également apprendre à nous relaxer pour que les tensions créées par un stress inévitable ne donnent pas naissance à des problèmes de santé.

Il est important de souligner que le stress peut aussi avoir un effet bénéfique s'il est bien géré car il va stimuler l'individu.

Pour gérer ses émotions, il est important de savoir identifier ses propres émotions et de savoir les exprimer. De même dans les relations interpersonnelles, l'identification des émotions des interlocuteurs est importante. En effet, les émotions de chacun vont influencer les échanges, les comportements et réactions. Si nous sommes en mesure de les identifier, il nous sera plus simple de s'adapter à la situation.

« Les émotions intenses comme la colère ou la tristesse peuvent avoir des effets négatifs sur notre santé si nous ne réagissons pas de façon appropriée » (OMS, 1993).

4) Savoir communiquer efficacement - Être habile dans les relations interpersonnelles:

Savoir communiquer efficacement permet de nous exprimer à la fois verbalement et non verbalement, de façon appropriée à notre culture et aux situations.

Cela peut signifier être capable d'exprimer nos désirs à propos d'une action dans laquelle on nous demande de nous impliquer mais aussi d'être en mesure de demander des conseils quand cela s'avère nécessaire.

Être habile dans les relations interpersonnelles nous aident à établir des rapports de façon positive avec les gens que nous côtoyons.

Cela signifie être capable de lier et conserver des relations amicales et professionnelles, ce qui peut être d'une grande importance pour notre bien-être mental et social.

Cela signifie également garder de bonnes relations avec les membres de notre famille, source importante de soutien social.

Il s'agit aussi de savoir interrompre des relations d'une manière constructive.

5) Avoir conscience de soi - Avoir de l'empathie pour les autres :

Avoir conscience de soi-même c'est connaître son caractère, ses qualités et ses défauts, ses forces et ses faiblesses, ses désirs et ses aversions, ses valeurs. Grâce à cette compétence, nous sommes en mesure de reconnaître les situations de stress, de tension ou riche en émotions. C'est essentiel pour établir une communication efficace, des relations interpersonnelles constructives et pour partager et/ou confronter nos opinions avec les autres.

Avoir de l'empathie c'est savoir se mettre à la place de l'autre même dans une situation qui ne nous est pas familière. Cette compétence peut nous aider à accepter les autres qui sont différents de nous et à améliorer nos relations sociales, par exemple dans le cas de diversité ethnique. C'est aussi savoir partager différents points de vue dans le respect de diverses opinions. Ça nous aide aussi à encourager un comportement humanitaire envers les gens qui ont besoin d'assistance ou de tolérance.

SELECTION DE SUPPORTS PEDAGOGIQUES



JEUX



Coffret cartes créatives : pour inventer des histoires et grandir en confiance / BARTOLI L. ; YONNET L. - Courrier du livre, 2015

S'appuyant sur sa pratique des contes thérapeutiques, la psychologue et hypnothérapeute propose de susciter la création de contes et permettre aux enfants de développer leur imaginaire et d'apprendre à surmonter les difficultés. Elle présente la dimension symbolique de chaque carte, les modes de tirage, et propose des exemples de contes créés par des enfants.

Public : Enfants



Dixit / ROUBIRA J.L. ; CARDOUAT M. - Libellud, 2008

Dixit est un jeu qui met l'imagination et l'esprit créatif au pouvoir. L'objectif des joueurs est de découvrir des cartes, toujours énigmatiques et décalées, selon une évocation faite par le conteur. Celui-ci doit décrire la carte choisie de manière à éviter que tous les joueurs ou aucun d'entre eux ne trouve sa carte. Si la définition du conteur est trop évidente, tout le monde trouvera sa carte et inversement, si elle est trop tirée par les cheveux, personne ne la trouvera. Dans les deux cas, le conteur ne marquera pas de points.

Public : Tout public



Parties de vie - Association La Moisson, 2012

Un jeu de société pour débattre, échanger, se deviner, s'amuser et grandir ensemble (pour trois joueurs et plus, de 11 à 99 ans). "Parties de vie" propose 300 dilemmes : des petites histoires de la vie courante qui nous amènent à réfléchir à des alternatives et à choisir des solutions. Entièrement conçu par des jeunes, les 300 cartes exposent des histoires de la vie courante et s'inspirent de situations vécues :

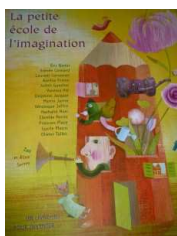
- "En rangeant la chambre de votre fille, vous apercevez, bien en vue, son journal intime. Le feuillotez-vous ?"
- "Tu es adolescente et tu souhaiterais avoir un piercing à la langue. Demandes-tu l'autorisation à tes parents ?"
- "Ton meilleur copain sort avec une de tes ex-petites amies. Tu sais qu'il la trompe en sortant, en même temps, avec une autre fille. Préviens-tu ton ex-petite amie ?"

- "L'oncle de votre enfant de 6 ans souhaite lui offrir une tablette numérique. Il vous en parle. Lui donnez-vous votre accord ?".

Il est aussi un excellent support pédagogique et ludique pour aborder des thèmes de société (école, famille, amitié, santé, sexualité, dépendances, responsabilités, règles, transgressions, communication, vivre ensemble, ...)

Ce jeu s'adresse aux adolescents à partir de 11 ans et à leur entourage. Il peut s'utiliser dans différents milieux (scolaire, familial, etc.) et avec différents publics (avec différentes générations par exemple). Il invite au débat et permet d'exercer son esprit critique de manière respectueuse tout en s'amusant. Pour chaque situation les joueurs reformulent, s'imaginent à la place de l'autre (notamment les enfants à la place des parents et inversement), prennent position en votant (oui / non / ça dépend), et décident de la meilleure des issues. Le livret de l'animateur propose l'historique du jeu, des repères sur le développement moral ainsi qu'un lexique.

Public : Jeunes ; Parents



La petite école de l'imagination : un livre-jeu pour inventer... des milliers d'histoires - Ed. Rue du monde, 2012

Ce coffret regroupe 15 images grand format, signées par de grands noms de l'illustration jeunesse, accompagnées de trente jetons. On choisit une image, on l'observe bien, on pioche un jeton. Il suffit alors de raconter ce qu'on voit sur l'illustration et de chercher les liens avec les dessins du jeton. Inventer des histoires c'est facile, il suffit de se laisser porter par son imagination.

On peut choisir entre plusieurs règles du jeu : la bataille d'histoires, chacun piochant une image différente et le gagnant sera celui qui a produit l'histoire la plus originale, aux yeux des autres. Seconde façon de procéder, tous pour une : le groupe de joueurs ne pioche qu'une seule illustration et invente collectivement son histoire.

Public : Tout public

"Si tu étais..." : Les petits citoyens - VALOREMIS, 2014



Que l'on soit en centre de loisirs, en classe ou à la maison, entre copains ou en famille, avec la collection de cartes KIDIKOI, petits et grands partageront leur goût du débat en exprimant leurs opinions sur les choses de la vie.

Cette fois-ci les 50 questionnements proposés invitent à l'imagination !

Exemples de questions :

- Si tu étais un insecte. Lequel serais-tu ? Explique.
- Si tu étais Président(e) de la république, quelle serait ta première décision ? On t'écoute.
- Si tu étais riche, que ferais-tu de ton argent ? Pour toi ? Pour les autres ?
- Si tu étais invisible, où te rendrais-tu ? Explique.

Public : Enfants



Sociab'Quiz : les habiletés sociales en questions / BERT E. ; POURRE F. - VALOREMIS, 2013

SOCIAB'QUIZZ a été conçu par deux psychothérapeutes spécialisés dans le domaine de l'animation de groupes thérapeutiques auprès d'enfants et d'adolescents présentant un diagnostic de Trouble du Spectre Autistique / Trouble Envahissant du Développement ou une anxiété / phobie sociale.

Ils ont élaboré ce jeu, comme un support qui favorise l'acquisition ou l'amélioration de compétences socio-émotionnelles pour les jeunes de 11 à 17 ans. Grâce aux 4 types de cartes (interview, action, remue-méninge, mystère), il permet de se questionner sur l'expression et la gestion des émotions, il invite aux jeux de rôle, à la résolution de problèmes, à faire preuve de créativité, d'imagination, de manière ludique.

Il peut s'utiliser plus largement avec des adolescents ne présentant pas de troubles spécifiques.

Public : Jeunes



KITS DE PREVENTION



Au delà des apparences - Les clés de "l'estime de soi" / DOVE FONDS DE L'ESTIME DE SOI - Precom "Au-delà des apparences", 2010

Ce kit pédagogique s'adresse aux enseignants de collège qui souhaitent travailler avec leurs élèves sur l'estime de soi. S'articulant autour de 3 problématiques : "Que signifie estime de soi et image du corps ?" ; "Par

quoi sont-elles influencées ?" ; "Comment les renforcer ?", cet outil propose un ensemble d'ateliers pédagogiques destinés à faire prendre conscience aux jeunes collégiens des réalités du monde de l'apparence, de la nécessité de s'accepter soi-même et de respecter les autres tels qu'ils sont.

Au travers des activités, sont mis en évidence les stéréotypes de beauté imposés dans les magazines et l'explication du mécanisme de manipulation de l'apparence par les différentes techniques telles que le maquillage, la lumière, les logiciels de retouche, etc.

Public : Jeunes



Décode le monde : de l'influence des médias sur la santé / ROEHRIG C. ; BERT D. - CREDIT;CODES 06, 2006

Ce programme, articulé autour de 4 modules (la critique de l'image, la critique du débat, la critique de l'écrit, la création d'une affiche de prévention santé), est destiné à un public de jeunes âgés de 12 à 16 ans principalement dans le cadre scolaire. L'objectif est d'aider les adolescents à développer une pensée critique par

rapport aux médias afin d'adopter des comportements favorables à leur santé. Plusieurs supports sont proposés : un guide d'animation (composé d'une partie théorique, de fiches d'animation et

d'une bibliographie); un DVD qui présente l'analyse d'une publicité et d'un débat; un CD-Rom qui offre des fiches d'animation des séances.

Public : Jeunes



ORA : outil pédagogique d'éducation aux médias (DVD & carnet pédagogique) – Fédération des centres pluralistes de planning familial, 2012

ORA est un faux produit dont les (fausses) publicités vantent les mérites à tous ceux qui souhaitent booster leur potentiel de séduction.

Cet outil se compose d'un DVD sur lequel vous trouverez les publicités pour ORA, les corporate vidéo de la firme, des interviews de professionnels de l'EVRAS... Ainsi que des fiches d'exploitation pédagogiques

Objectifs :

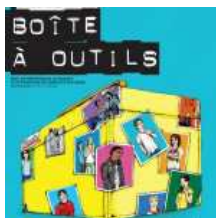
Eveiller l'esprit critique pour la navigation sur internet

- Identifier les techniques utilisées par les annonceurs pour s'assurer une crédibilité
- Comprendre comment se construit un clip publicitaire
- Prendre conscience de notre vulnérabilité et perméabilité à la publicité
- Identifier notre interlocuteur, ses objectifs et la validité de ses informations

Public : Jeunes



FICHIERS D'ACTIVITES & GUIDES PRATIQUES



Différents mais pas indifférents... : outil de prévention de la violence et de promotion des conduites pacifiques - 1er cycle du secondaire (6e-5e) & 2^e cycle du secondaire (4^e-3^e) - Institut Pacifique, 2008

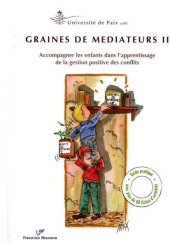
Cet outil de prévention de la violence et de promotion des conduites pacifiques est destiné aux adultes qui travaillent avec des adolescents des premières classes du collège, et qui désirent initier ou poursuivre un programme favorisant le développement de compétences sociales et relationnelles. Il a pour objectifs de former les élèves à la résolution de conflits, de les aider à améliorer leurs relations avec autrui, à augmenter la compréhension qu'ils ont d'eux-mêmes et des autres, d'encourager l'acquisition d'habiletés d'écoute, de jugement critique et d'expression verbale, de développer une vision différente des situations conflictuelles, de favoriser une meilleure compréhension et gestion des conflits.

L'ensemble est regroupé sous quatre grandes thématiques :

- Je gère mes conflits
- Je prends conscience de mes réactions
- Je respecte les différences
- Je m'estime et je m'affirme

Sous chacune de ces thématiques sont déclinés des ateliers et des activités autour de sujets comme : le conflit, la violence, la résolution de conflits, la gestion de la colère, les réactions aux conflits, l'intimidation, le respect des différences, l'empathie, le respect et la tolérance, l'estime de soi, l'affirmation de soi, la communication, l'écoute.

Public : Jeunes



Graines de médiateurs II : accompagner les enfants dans l'apprentissage de la gestion positive des conflits - UNIVERSITE DE PAIX - 2010

Ce guide pratique s'adresse à toute personne (animateur, éducateur, enseignant, ...) qui désire accompagner un groupe d'enfants dans l'apprentissage de la gestion positive des conflits. Il propose des pistes et des conseils pour l'animation :

- 60 fiches d'activités,
- 50 fiches reproductibles, qui favorisent le développement des habiletés sociales chez les enfants.

La démarche s'articule autour de 4 thématiques :

- vivre ensemble
- comprendre
- communiquer
- agir

Public : Enfants



Grandir ensemble : activités pour enseigner des habiletés de résolution de conflits / DREW N. - Chenelière Education, 2010

Enseigner les compétences nécessaires à la résolution des conflits et à la prévention de la violence peut sembler être un défi de taille, mais c'est la seule façon de rendre nos relations plus pacifiques. L'objectif de ce guide est de fournir aux enseignants et aux professionnels de l'éducation tout ce qu'il leur faut pour simplifier leur tâche. Pour cela, il est composé de 25 fiches d'activités entièrement guidées pour des "leçons" de 45 minutes environ.

Public : Enfants - Jeunes



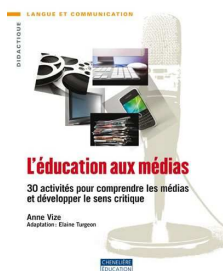
Comment être pub malin - Union des annonceurs, 2013

Nous avons aujourd'hui accès à toutes sortes d'informations en continu. Les enfants y sont directement confrontés et maîtrisent souvent seuls leur consommation des médias. La publicité est également très présente dans leur quotidien. Il est donc indispensable de les aider à comprendre les mécanismes de la publicité, à faire le tri dans les informations pour leur permettre de se forger un avis, de faire des choix et de développer leur libre arbitre.

En s'appuyant sur le contexte propre à chaque trimestre de l'année scolaire, « Comment être pub malin » propose des mises en application très concrètes, qui allient plusieurs disciplines et peuvent constituer un véritable projet pédagogique. Elles peuvent aussi être utilisées à la carte.

Le kit est destiné aux enfants des classes de CE2, CM1 et CM2, du cycle des approfondissements. En s'appuyant sur des sujets mobilisateurs pour les élèves, il permet d'associer pratiquement toutes les disciplines en s'inscrivant dans les programmes scolaires. Il se compose d'éléments modulables et propose un itinéraire pédagogique qui peut être suivi tout au long de l'année scolaire ou utilisé à la carte.

Public : Enfants



L'éducation aux médias : 30 activités pour comprendre les médias et développer le sens critique / VIZE A. - Chenelière Education, 2010, 76 p.

Cet ouvrage comprend 30 activités stimulantes et conçues spécifiquement pour des élèves de 9 à 14 ans. Il convient tant à l'enseignant ayant déjà une expérience du multimédia qu'à celui qui souhaite découvrir et explorer ce domaine. Les activités proposées visent une compréhension accrue de la communication médiatique et offrent aux élèves l'occasion de partager, d'apprécier et de créer du contenu médiatique sous diverses formes. Des documents reproductibles sont inclus.

Public : Enfants - Jeunes



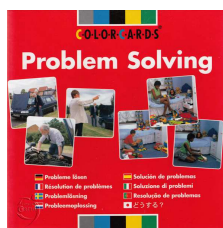
Media smart plus : la démarche d'éducation aux médias et à la publicité destinée aux collégiens - Union des annonceurs, 2013

« Media smart plus » est un programme d'éducation aux médias et à la communication, notamment numérique, pour les collégiens et leurs enseignants. Modulable, il est accessible par thèmes ou disciplines. Il comporte différentes fiches telles que : - Les fiches « enseignant » de mise en pratique ; - Les fiches « thématiques » qui couvrent un ou plusieurs sujets particuliers d'analyse, sous forme d'ateliers pratiques ; - Les fiches « méthodo », qui proposent d'emprunter aux professionnels leurs méthodes de travail ; - Les fiches « élève » pour concrétiser les apprentissages ; - Les fiches « métiers » ; - Les fiches « ressource » qui proposent des liens utiles pour réaliser les ateliers.

Public : Jeunes



PHOTO-EXPRESSION



Colorcards "Résolution de problèmes"- Speechmark publishing, 1998

Ce jeu de 48 cartes (21x15 cm) illustre des problèmes courants. Pour chacun des 16 problèmes présentés, il est proposé deux solutions possibles. Certains problèmes doivent être résolus immédiatement, d'autres peuvent demander plus longtemps. Certains sont graves, d'autres sont tout simplement contrariants. Certaines façons de régler les problèmes sont plus efficaces que d'autres. Les patients, dans de nombreux cas, seront en mesure de s'assimiler aux situations décrites.

Les cartes sont organisées par groupes numérotés composés de 3 cartes : - une carte montrant le problème ; - une carte montrant une solution possible ; - une carte montrant une solution alternative

Voici les thèmes des cartes: panne, casquette perdue, porte-monnaie oublié, robe déchirée, garder la forme, sentiment de solitude, accident, vêtement qui ne convient pas, enfant triste, autobus raté, chambre en désordre, repas décevant, football, absence de sommeil, devoirs difficiles et querelle.

Public : Tout public



Problems / SCHROFF C. - SCHUBI, 2006

Il n'est pas rare que certains événements inhabituels plongent les enfants dans des situations conflictuelles qui les troublent, les angoissent, voire les frappent de panique. Quelle attitude observer dans ces situations ?

Les histoires en images PROBLEMS s'adressent à des enfants âgés de 8 à 12 ans. Les enfants sont soit partie prenante au conflit, soit des spectateurs.

A l'aide d'un choix d'images, l'histoire connaît l'un ou l'autre développement et fait l'objet de discussions et de critiques. Ces histoires ne proposent pas de solutions toutes faites à des situations conflictuelles ou violentes ; elles incitent à réfléchir et à discuter.

Public : Enfants



VIDEO



La beauté à tout prix. Images du corps dans les médias. Images de soi ? /

LAURENT A. - Fédération des centres pluralistes de planning familial, 2006 – 30 mn

Ce DVD, destiné à un public d'adultes ou d'adolescents, constitue un support à des animations/débats autour du thème de l'image du corps véhiculée dans notre société, et particulièrement dans la publicité. Il met en évidence deux aspects principaux :

- "La pub dévoile ses dessous" : une première séquence sur l'image du corps à travers la publicité
- "Corps de rêves" : une seconde séquence qui porte davantage sur les canons de beauté contemporains et l'exigence du paraître dans notre société.

Un bonus propose un entretien avec une sexologue, afin d'approfondir l'un ou l'autre des autres sujets et d'aider à préparer les animations.

Un carnet pédagogique accompagne le DVD et propose quelques pistes d'exploitation.

Public : Jeunes ; Adultes



Être ou paraître? Les jeunes face aux stéréotypes sexuels / BISSONNETTE, S.

- OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA, 2010 – 24 mn

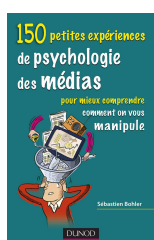
A la préadolescence, alors qu'ils sont particulièrement vulnérables, filles et garçons sont la cible du marketing. Sous prétexte de les divertir, on les bombarde de

stéréotypes sexuels dans le but de leur vendre une pléthore de produits de consommation. Jetant un regard lucide sur les médias et le marketing, des jeunes témoignent, dans ce documentaire éducatif, des conséquences néfastes de ces stéréotypes sur leur propre vie. Le film et les activités d'animation proposées dans le guide d'accompagnement, permettent non seulement de susciter la discussion, des réactions et le partage de réflexions, mais aussi de développer les compétences des jeunes.

Public : Jeunes



LIVRES



150 petites expériences de psychologie des médias pour mieux comprendre comment on vous manipule / BOHLER S. - DUNOD, 2008

Pourquoi zappons-nous en permanence devant notre télévision ? Pourquoi retient-on plus facilement les publicités pour les grandes marques ? Pourquoi certains hommes politiques sont-ils omniprésents dans les médias ? Nos comportements devant la télé, la radio ou la presse écrite obéissent en grande partie à des mécanismes inconscients. Ce livre, en retraçant 150 expériences effectuées en laboratoires ou en conditions réelles, détaille les méthodes utilisées par les médias pour nous manipuler.



Ados, comment on vous manipule / MAHLER V. - ALBIN MICHEL, 2004

Pour les professionnels du marketing, les adolescents sont catalogués "surconsommateurs" et "influenceurs" et constituent par conséquent la cible privilégiée des annonceurs. Mais comment résister à tous les mécanismes bien étudiés pour "faire craquer" que ce soit les marques, les marchands de tabac, Internet ou les sectes ? Viviane Mahler, journaliste spécialisée dans la presse pour les jeunes, propose dans cet ouvrage des clés pour mieux comprendre ces mécanismes de pouvoir, d'attraction ou d'influence.



On ne vous dit pas tout ... : médias, pub, politique ... : comment développer son esprit critique lorsqu'on est bombardé d'information ? / GODARD P. - DE LA MARTINIÈRE JEUNESSE, 2006

Un livre de réflexion sur la société d'aujourd'hui pour informer et susciter une prise de conscience face aux possibles dérives et mensonges auxquels les lecteurs peuvent être confrontés.

POUR ALLER PLUS LOIN

Bibliographie complémentaire



ARTICLES & DOSSIERS

Les compétences psychosociales qu'est-ce que c'est ? : dossier / CRIPS

<http://www.lecrips-idf.net/informer/dossier-thematique/dossier-CPS/CPS-definitions.htm>

**Compétences psychosociales des adultes et promotion de la santé / Cultures & santé asbl-
Focus santé, n°4, 06/2016, 33 p.**

<http://www.cultures-sante.be/nos-outils/les-focus-sante/item/410-focus-sante-n-4-competences-psychosociales-des-adultes-et-promotion-de-la-sante.html>

L'éducation psychosociale : dossier thématique – Ecole changer de cap, 03/216, 37 p.

http://www.ecolechangerdecap.net/IMG/pdf/dossier_edupsychosociale.pdf

Pour renforcer les compétences psychosociales : le parcours éducatif en santé – Actions santé, 10/2015, n°189

<http://inpes.santepubliquefrance.fr/SLH/pdf/sante-action-431.pdf>

Développer les compétences psychosociales par la parole affective – Non-Violence Actualité, 04/2015, n°339

www.nonviolence-actualite.org

Développer les compétences psychosociales chez les enfants et les jeunes – Santé en action, 03/2015, n°431

Compétences psychosociales et promotion de la santé – IREPS Bourgogne (dossiers techniques n°5), 11/2014, 35 p.

<http://episante-bourgogne.org>

Promouvoir les compétences psychosociales chez les enfants et les jeunes – INPES, 2014, 44 p.

http://inpes.santepubliquefrance.fr/jp/cr/pdf/2014/Synthese_session_CPS_JP14.pdf

Les Compétences relationnelles et sociales (compétences psychosociales) - Non-Violence Actualité 2011-2012, p.5

www.nonviolence-actualite.org

Santé publique et développement des compétences psychosociales à l'école/ FORTIN J. –
Ecole changer de cap, 2012

<http://www.ecolechangerdecap.net/spip.php?article92>

Médias et santé : développer l'esprit critique – La Santé de l'homme, n°396, juillet-août 2008
<http://inpes.santepubliquefrance.fr/SLH/pdf/sante-homme-396.pdf>

A quoi servent les compétences sociales ?/ FORTIN J. - Non-Violence Actualité, janv.fév. 2006,
p.10-12
www.nonviolence-actualite.org

Quelles compétences psychosociales à l'adolescence ? - Regards n°6, juin 2004, p.4-7
http://prevaddict.ersp.org/doc/Regards_6.pdf



WEBOGRAPHIE

La boîte à outils compétences psychosociales

Ce site a pour objectifs d'outiller les acteurs impliqués dans des projets de développement des compétences psychosociales en région Poitou-Charentes et de capitaliser le travail mené par chaque territoire pour le mettre à la disposition de tous.

La boîte à outils comprend :

- Une définition des compétences psychosociales
- Une cartographie des projets en cours sur la région
- Des ressources pour s'outiller avec une sélection d'outils pédagogiques et la veille de l'IREPS sur le sujet
- Des ressources pour aller plus loin avec une sélection documentaires et la veille globale de l'IREPS sur les compétences psychosociales.

<https://sites.google.com/a/educationsante-pch.org/la-boite-a-outils-competences-psychosociales/>

Le cartable des compétences psychosociales

Ressource en ligne proposée par l'Ireps Pays de la Loire. Il se présente comme « un site ressource évolutif pour celles et ceux qui souhaitent renforcer les compétences psychosociales (CPS) des enfants et des préadolescents de 8 à 12 ans. Le site est construit autour de 3 grandes parties.

La partie « Les CPS en théorie » répond aux questions : Les CPS... c'est quoi, d'où ça vient et pourquoi aujourd'hui ?

La partie « de la théorie à la pratique » pose les grands repères méthodologiques et pédagogiques.

« Les CPS en pratique » c'est la concrétisation, la réponse à la question « Et... qu'est ce qu'on fait exactement ? »

www.cartablecps.org

Dossier en ligne qui a pour objectif :

- d'apporter des éléments expliquant le concept de compétences psychosociales
- de présenter la liste des différentes compétences psychosociales et leur définition
- de faire comprendre l'enjeu de travailler les compétences psychosociales en éducation pour la santé notamment auprès des jeunes
- d'apporter quelques éléments et ressources méthodologiques pour mettre en place un projet en éducation pour la santé incluant les compétences psychosociales
- de fournir des outils pédagogiques pour travailler les compétences psychosociales dans des actions en éducation pour la santé

<http://www.lecrips-idf.net/informer/dossier-thematique/dossier-CPS/>

Ecole changer de cap

Ce site se propose d'être un outil d'intelligence collective au service des acteurs éducatifs. Il s'appuie sur la pluralité des points de vue de chercheurs et acteurs et contribue à valoriser les ressources des institutions.

www.ecolechangerdecap.net

Info doc en ligne sur les compétences psycho-sociales :

Cette base répertorie des ressources professionnelles, documentaires, éducatives et pédagogiques relevant du champ des compétences psychosociales (CPS). Toutes ces ressources sont disponibles en ligne gratuitement et en intégralité.

<http://www.prcbn.info/#!/infodoc-cps/c19bm>

LE CENTRE DE RESSOURCES

Le centre de ressources documentaires du Service Prévention des Addictions (EPICéA) met à la disposition de tous un fonds documentaire spécialisé sur la thématique des conduites addictives et plus largement des conduites à risque.

Accueillir, informer et documenter le public, fournir un support documentaire à l'appui des projets, aider à la recherche documentaire, orienter le public vers des ressources extérieures constituent les principales missions du service.

Les services documentaires suivants vous sont proposés :

- ▶ **Consultation et prêts** de documents (ouvrages, rapports, livres jeunesse, romans, témoignages, etc.), d'outils pédagogiques (expositions, jeux, coffrets pédagogiques, vidéo, cédérom, etc.) et de malles thématiques
- ▶ **Accompagnement documentaire** (aide à la recherche documentaire et aux choix d'outils pédagogiques)
- ▶ Séances de **découverte d'outils**
- ▶ Diffusion gratuite de **supports d'information** (affiches, brochures, dépliants)
- ▶ Conception de **sélections documentaires** (bibliographies, dossiers thématiques, catalogues d'outils pédagogiques, etc.)

Pour découvrir nos activités :

Site Internet : www.epicea.lenord.fr

Pour nous contacter

 03 59 73 81 97 -  epicea@lenord.fr

Pour vous accueillir

EPICéA - Les Caryatides (1^{er} étage)
24, Boulevard Carnot – LILLE