

## EXERCICES DE PROBLEM-SOLVING

### Problème n° 2

*Il s'agit donc maintenant de mobiliser les acquis dans des situations inférant l'acquisition des techniques propres du problem-solving.*

Une fille veut que la maman lui achète une boîte de biscuits.

*Dans la résolution de ce problème on entraîne l'enfant, surtout, à envisager des solutions différentes pour la même situation problématique.*

### Problème n° 7

Un enfant veut que son frère arrête de lui casser les jouets.

*Ce problème qui va terminer la série des exercices sollicite l'enfant à analyser les conséquences des solutions qui pourraient être mises en œuvre.*



# A PARTIR... DU PROJET ARIANNA ET DU PROGRAMME DE SHURE ET SPIVAK

### Quelques considérations

Le premier constat qui s'impose à partir de la lecture des contenus des deux projets éducatifs a trait au relevé que les relations sociales sont objet d'enseignement donc l'apprentissage. Constat qui génère sur-le-champ une considération: les relations interpersonnelles constituent un objet d'étude pour l'enfant et quand elles s'expriment selon les normales dynamiques de la communication, et quand elles sont problématiques. En effet les deux cas, le premier, cause l'apparition, le deuxième, cause l'enracinement et l'aggravation, pourraient déboucher sur l'instauration chez l'individu de cet univers relationnel problématique

qui a été envisagé comme étant à la base de l'abus de la drogue et de l'alcool. Enfin, même quand les relations socio-affectives problématiques n'aboutissent pas à la drogue elles provoquent chez l'individu qui en est atteint un état de non-santé qui trouble lui-même et le groupe dans lequel il est inséré.

L'univers relationnel problématique se présente sous forme d'un état de malaise qui entrave la mise en œuvre d'un contact harmonieux avec soi donc avec le milieu.

Ce malaise est généré par des situations problématiques qui ont pu et ou se vérifient dans les plus différents contextes et que le sujet n'arrive pas à contrôler.

Les individus, donc les en-

fants aussi, vivant dans ces situations de dérangement intérieur les reportent dans le groupe ou la classe et altèrent les normales dynamiques relationnelles.

*La deuxième considération porte sur la pédagogie.*

La communication est un savoir que l'enfant s'appropriera tout au long d'un parcours qui lui permettra d'approcher en progression les concepts qui constituent la structure propre à cette discipline.

Constructeur de son savoir, l'enfant, dans le domaine éduca-

tif aussi, apprend au cours des leçons" à connaître et employer des instruments qui vont lui permettre de décoder sa propre réalité, soit sa façon de se mettre en relation avec les autres qu'il a construite au cours de toute son expérience existentielle, et la réalité extérieure, à partir des manifestations sociales de son milieu à celles propres à des territoires toujours plus vaste, afin d'en prendre possession.

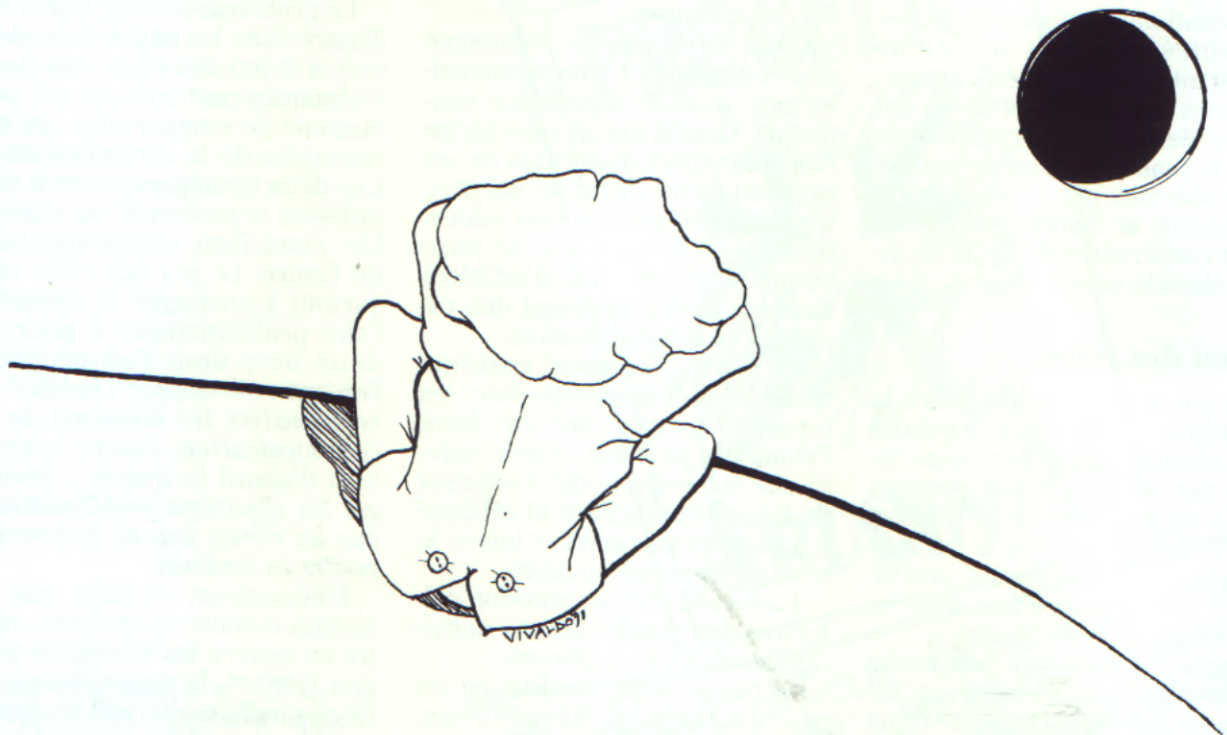
Ce sont la connaissance et la conscience du propre "moi" et

de "l'extérieur" qui vont permettre la mise en place d'une intégration aboutissant à l'intégration harmonieuse et constructive de l'individu dans la société.

### **Indications psycho-pédagogiques**

#### **Socialité-socialisation**

Le domaine affectif-relationnel est objet d'éducation, c'est-à-dire que l'individu doit apprendre à le connaître et à le faire fonctionner. Il s'agit d'une intervention



**È gioia sorrisi luce calore amore**

**è dolore lacrime buio freddo odio**

**è Tutto**

**niente è più grande di lei**

**è la Vita**

éducatrice qui fait évoluer la socialité vers la socialisation.

La socialité, attitude naturelle de l'homme, dans ses manifestations instinctives et spontanées tend à pousser l'individu à chercher des interprétations et des solutions égocentriques aux situations de la pratique quotidienne. La socialisation récupère sur le plan culturel la socialité et, la rationalisant, conduit l'apprenant à adopter aussi des solutions sociocentriques.

L'individu doit donc apprendre à connaître et à employer un certain nombre d'habilités sociales qu'il pourra transférer dans sa pratique existentielle quotidienne. Pour ce faire il est continuellement activé à envisager des solutions comportementales possibles dans des situations construites qui ont les caractéristiques propres à ces vécus qui créent des rapports conflictuels dans la réalité. Il s'agit de jeux et de problèmes pour le programme Shure et Spivak, de situations construites à l'aide de vidéos dans le projet Arianna.

### Le jeu des rôles.

Le jeu des rôles, c'est-à-dire la possibilité de transférer dans une situation imaginée, caractérisée par des spécificités propres à une situation de vécu, tient sa valeur formative dans le fait que le sujet perd les freins inhibiteurs que l'expérience directe habituellement déclenche.

Dans une situation non-réelle le sujet est invité à construire un personnage hypothétique dans lequel il projette ses vécus émotionnels.

Il se reproduit donc, dans ces circonstances, la même dynamique des situations réelles, mais elle devient gérable : elle peut être identifiée comme une situation protégée. Le jeu du rôle se situe donc comme catalyseur entre l'expérience passée et celle à venir.

Tous ces événements sont joués dans le groupe qui est animé et conduit par un *trainer*, expert ou enseignant, qui sollicite la participation de tous et la confrontation et apporte, le cas se présentant, les connaissances utiles qui ne sont pas apparues.

Dans le groupe, par le processus continu d'identification et de

différenciation, l'individu se reconnaît et comme individualité et comme altérité. Il apprend à raisonner en termes d'altérité: il se perçoit comme "moi" par rapport à l'autre., mais il se reconnaît aussi comme "autre" par rapport à l'autre. Il parvient à se sentir, à envisager, à reconnaître et à sentir ce que sent l'autre dans l'univers des multiples et multiformes manifestations humaines.

L'individu développe ainsi ses fonctions perceptives, cognitives, d'analyse et de réflexion.

### La communication

Dans la dynamique de l'interaction humaine, l'interaction avec soi-même précède l'interaction avec l'autre.

C'est au niveau des échanges avec soi-même et interpersonnelles que se situe le domaine conflictuel. Conflit qui se caractérise comme contact discordant de soi avec soi-même donc de soi avec les autres. L'intervention éducatrice dans ce domaine se pose comme un ensemble d'activités visant le développement des capacités de communication.

Le projet "Arianna" exprime cette action éducatrice dans les termes suivants "*far star bene l'uomo con se stesso in una società che sta meglio*" qui énoncent de façon très incisive et efficace les finalités du projet et infère le sens de la communication.

La société est l'expression collective des manifestations individuelles de chaque homme.

Si toute individualité vit en état de rapports harmonieux, c'est-à-dire qu'elle est "bien dans sa peau" les rapports interpersonnels s'établiront de façon harmonieuse et en déclencheront une société bien portante.

A son tour la situation sociale influe sur les rapports individuels créant un réseau d'interdépendances qui, un support de relations équilibrées présent, déterminent une situation de communication.

La communication occupe la première place parmi les thèmes fortement liés à l'éventuelle apparition de situations de malaise dont Arianna veut développer la connaissance chez les jeunes.

C'est encore le développement de la capacité de communi-

quer l'objectif formatif final de tout le projet "Shure et Spivak".

Ces données induisent à penser que la communication pourrait-être et développée comme activité spécifique et pensée en termes de curriculum.

La communication, processus fondamental des relations sociales, se déploie sur différentes voies : la verbale, l'auditive, la visuelle, la gestuelle, l'émotionnelle.

Pour entrer dans un rapport de communication il est nécessaire de s'en approprier la connaissance des ses voies et des techniques pour les parcourir.

### Problem-solving et jeu des rôles

Le problème-solving (qui a été illustré dans les pages précédentes) et le jeu des rôles sont deux techniques particulières qui permettent de comprendre les dynamiques de la communication. Ces deux stratégies peuvent être utilisées séparément ou ensemble, étant l'une complémentaire de l'autre. Le jeu des rôles sert surtout à envisager et délimiter l'aire problématique, il poursuit deux buts dont l'un propre à l'enfant : *développer l'habilité de reconnaître les éléments de la communication*, l'autre intéressant d'abord le *trainer* : *envisager les situations problématiques que les élèves, jouant, pourraient mettre en évidence*.

L'éducateur, en effet, une situation connue et analysée, mettra en oeuvre les stratégies pour que l'enfant, la connaissance de l'aire conflictuelle, qui le dérange à son insu faite, puisse la porter à la conscience, donc la prendre en compte.

L'application du problème-solving déclenche, la situation problématique envisagée, et elle veut y apporter une solution.

En conclusion apprendre les habilités sociales revient à explorer tout l'univers émotionnel de l'homme afin d'en reconnaître les dynamiques au moyen desquelles il se manifeste.

Dans le prochain numéro de la revue on analysera l'une des situations problématiques communes avec lesquelles les instituteurs se trouvent souvent confrontés.