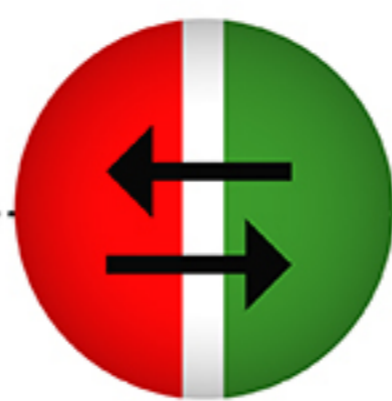


ÉDUCER À L'EMPATHIE À L'ÉCOLE PRIMAIRE



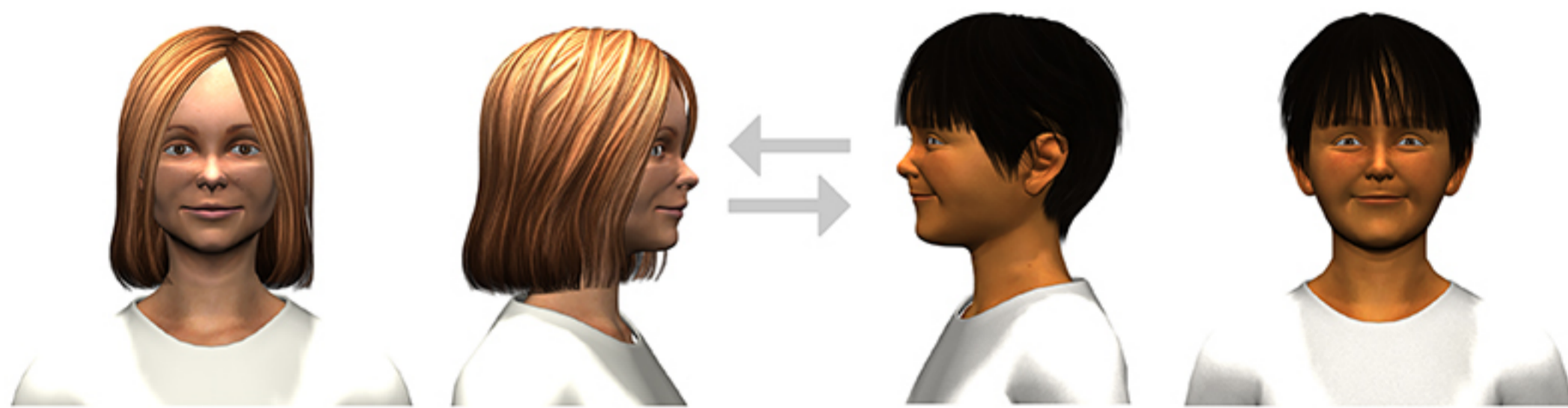
L'introduction d'une éducation à l'empathie dès l'école primaire vient judicieusement renforcer les apprentissages disciplinaires et les compétences à maîtriser définis dans les programmes. On sait en effet désormais qu'un QI élevé n'est pas synonyme de réussite. Loin s'en faut ! Une autre forme d'intelligence doit être cultivée pour réussir sa vie, tant personnelle que professionnelle. Et cette autre forme d'intelligence suppose l'acquisition de compétences émotionnelles et relationnelles – des compétences dont la mise en œuvre doit être animée par une large ouverture à l'autre. Mais comment agir concrètement ? Si l'on adhère au précepte qui consiste à considérer que l'apprentissage au cours de l'enfance est basé sur les émotions empathiques, alors un programme scolaire favorisant le développement de l'empathie représente un support efficient.

DE L'EMPATHIE

Être empathique, c'est percevoir le cadre de référence interne d'une personne de façon à le ressentir « comme si » on était cette personne, sans toutefois s'y confondre. Acquise au cours de la socialisation primaire, elle est une disposition à reconnaître « les autres », « tous les autres » comme une possible version de « soi ». Elle se fonde en profondeur dans l'expérience de notre corps vivant. Mais si l'on veut être plus précis, il faut opérer une distinction entre empathie cognitive et empathie émotionnelle.

L'**empathie cognitive**, c'est ce que fait, par exemple, l'enseignant quand il s'adresse à ses élèves. Car pour transmettre faut-il encore avoir pris la mesure du niveau de réception de celui chez qui l'on souhaite faire écho.

L'**empathie émotionnelle**, elle, se déclenche dans les situations de face à face, de vis-à-vis ; elle passe par les corps en présence car le corps n'est pas qu'un corps, il est également langage. Elle suppose donc une résonance. Disons qu'en matière d'empathie émotionnelle, nous avons tous tendance à être affectés, autrement dit, à entrer en résonance émotionnelle avec autrui.



Si vous souriez, j'aurai tendance à sourire également.



Si vous êtes triste, je serai pareillement triste, mais, point essentiel, sans jamais me perdre dans vos émotions.

L'empathie émotionnelle est en jeu chaque fois que des personnes sont en interaction. Être en empathie émotionnelle c'est donc participer à un alignement des affects, sans perte de distance.

L'empathie cognitive [raisonnement] et l'empathie émotionnelle [résonance] sont donc synchroniquement complémentaires dans la mesure où la relation à autrui s'établit – d'abord et avant tout – dans et par le corps qui est à la fois expression et langage. C'est le versant émotionnel de l'empathie qui a été retenu dans le cadre de ce programme éducation – par le corps – à l'empathie.

C'est à partir de ces intentions que s'est défini l'objet du programme d'éducation à l'empathie expérimenté dans la Sarthe avec des élèves d'écoles primaires. Ce programme, financé pour deux années scolaires (2012-2014) par le Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse (FEJ), se déroule sous la forme d'une recherche-action-intervention en partenariat entre la Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de la Sarthe et le laboratoire Violences, Identités, Politiques et Sports (VIP&S - Le Mans) de l'Université du Maine (France) sous la responsabilité scientifique de Omar Zanna, Docteur en Sociologie et en Psychologie, Maître de conférences (HDR).

Dans sa mise en œuvre, ce programme consiste à encadrer 20 classes au cours de deux années consécutives (CM1 en 2012-2013 et CM2 en 2013-2014) à raison de 12 à 24 séances annuelles par classe. Le cœur des interventions est l'occasion de proposer aux élèves de vivre des situations permettant d'accéder à la reconnaissance de l'autre, de s'ouvrir à l'autre. Dans cette perspective, il s'agit de créer les conditions pédagogiques de la mise en scène – collective – des émotions partagées pour solliciter l'empathie émotionnelle en passant par l'éprouvé des corps.

SE FORMER POUR ÉDUCUER À L'EMPATHIE



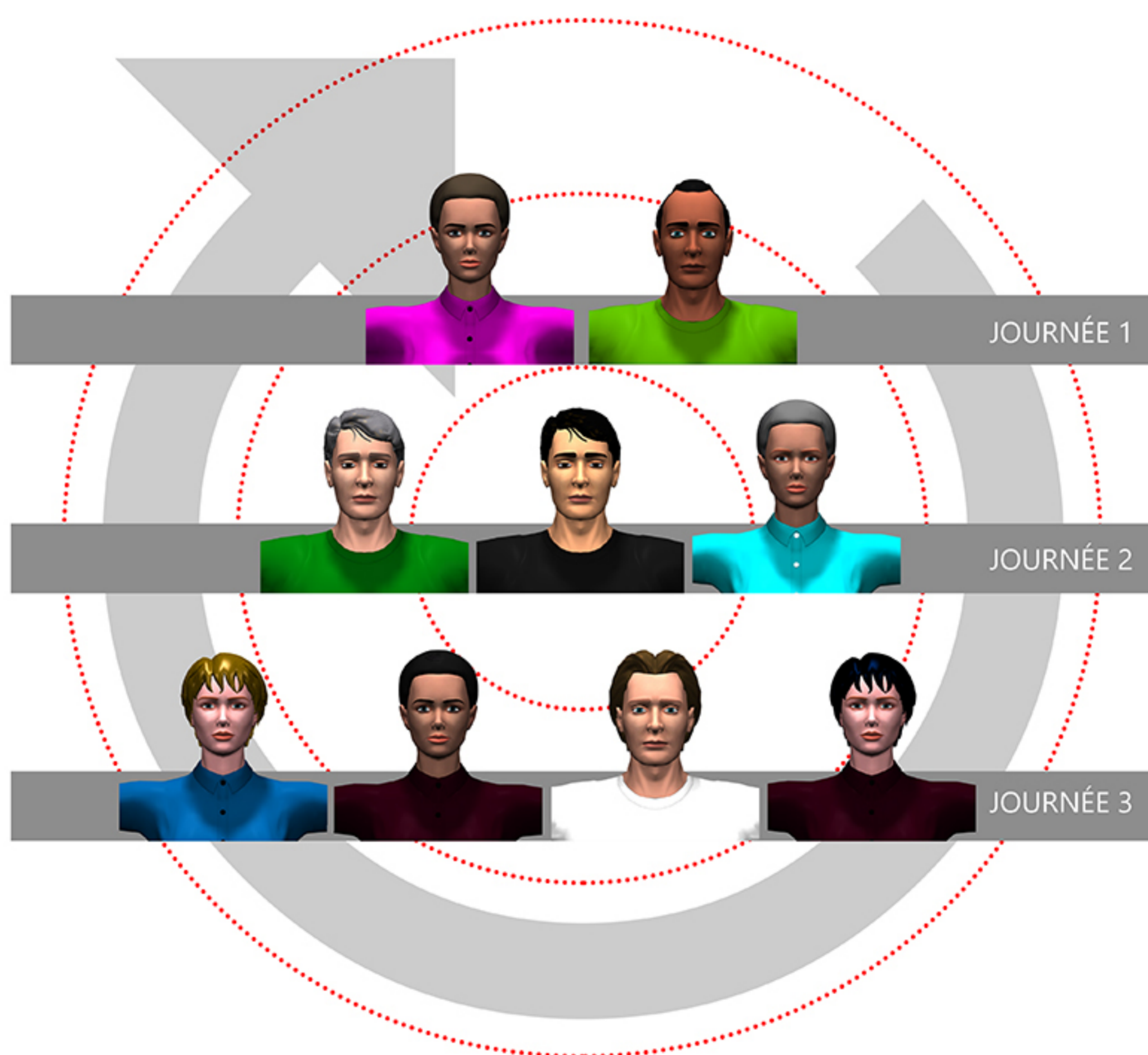
Pour la mise en œuvre de ce programme, chaque Professeur des Ecoles de chacune des 20 classes est associé à un intervenant (coordonnateurs, conseillers pédagogiques, directrice d'école, équipe du VIP&S) formé aux méthodes d'éducation – par le corps – à l'empathie développées par Omar Zanna. Pour chacun des 4 cycles annuels, un principe de formations gigognes de 3 journées a été mis en place selon l'organisation suivante :

JOURNÉE 1

Une première journée de formation avec les membres du laboratoire VIP&S (étudiants de master SSSATI, doctorants et enseignants-chercheurs) au fait de la thématique de l'éducation – par le corps – à l'empathie est organisée. À partir d'une activité support généralement utilisée par les professeurs des écoles (activités physiques et/ou sportives, jeux de rôle, théâtre-forum et expression corporelle) des situations sont conçues puis expérimentées par corps afin de prendre acte des sensations qu'elles génèrent.

JOURNÉE 2

Lors de la deuxième journée, le groupe des coordonnateurs, des conseillers pédagogiques et de la directrice d'école entre en scène. Après un rappel de la problématique du programme, les situations retenues au cours de la première journée sont présentées, mises à nouveau à la discussion, revistées et à nouveau expérimentées par corps. Coordonnateurs, conseillers pédagogiques et directrice d'école, à partir de leur connaissance des élèves, amendent, suppriment et/ou proposent d'autres situations, plus en phase avec la réalité de la classe.



JOURNÉE 3

À la troisième journée de formation, pour faire vivre le principe de la formation gigogne, c'est le groupe des coordonnateurs, des conseillers pédagogiques et de la directrice d'école qui prend en charge l'information et la formation des professeurs des écoles. Ils remettent à nouveau sur l'établi les situations retenues à l'issue de la deuxième journée de formation. Les situations sont présentées, mises derechef à la discussion et expérimentées par corps avec les professeurs des écoles qui, à partir de leur connaissance des élèves mais également des conditions matérielles de chaque établissement, peaufinent les situations afin de les rendre opérationnelles avec des élèves.

Les interventions auprès des élèves s'organisent sous forme de 4 cycles par an de 6 séances :

- Des « jeux de distance » pour prendre la mesure de l'autre
- Des « jeux de rôle » pour prendre la place de l'autre
- Des « jeux dansés » pour incarner l'autre
- Du « théâtre-forum » pour se mettre à la place de l'autre

Les séances, encadrées par un binôme intervenant/professeur des écoles, se déroulent notamment pendant les cours d'Education Physique et Sportive (EPS) à raison d'1h ¼ à 1h ½ par semaine. Elles débutent systématiquement par un rituel d'échauffement émotionnel pour préparer l'entrée en empathie.

DES PRINCIPES POUR ÉDUIQUER À L'EMPATHIE



À partir des trois journées de co-construction, un « tableau de bord » des jeux à expérimenter avec les élèves, sorte de guidance pour chacun des cycles, est proposé. Chaque binôme est alors paré pour intervenir en classe en ayant toujours à l'esprit les deux points suivants :

1- Pour chacun des cycles et pour l'ensemble des interventions auprès des élèves, un principe préside : créer – de manière régulière et répétée – les conditions pédagogiques de la mise en scène collective des émotions partagées pour solliciter l'empathie en passant par les éprouvés des corps.

2- Afin de faciliter la sollicitation de la disposition à l'empathie, pour chaque séance proposée, les quatre principes suivants doivent être systématiquement recherchés :

Principe 1

PRATIQUER ENSEMBLE

Les élèves pratiquent de concert de telle sorte qu'ils ressentent synchroniquement les mêmes sensations.

Principe 2

OBSERVER AUTRUI

Les élèves s'observent de telle sorte que leur disposition à l'empathie soit sollicitée.



Élèves en observation

Élèves en action

Élèves en observation

Principe 3

INVERSER LES RÔLES

Les élèves changent de rôle de telle sorte qu'ils éprouvent diachroniquement et synchroniquement les mêmes ressentis.

Principe 4

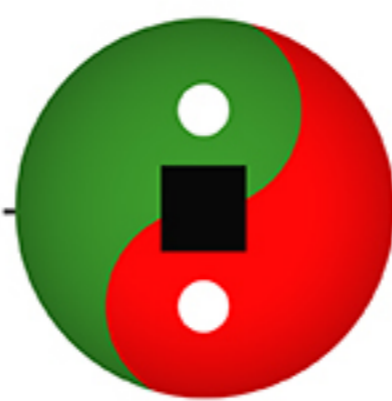
PARLER DES RESENTIS

Les élèves parlent de leurs ressentis de telle sorte qu'ils décrivent et expriment leurs sensations et émotions en présence de pairs sans en pâtir.

Les jeux présentés dans les planches suivantes illustrent la manière dont une activité peut participer à l'événement d'une expérience collective et partagée de l'émotion et, de manière connexe, au développement de l'empathie.



DES ÉCHAUFFEMENTS ÉMOTIONNELS POUR ENTRER EN EMPATHIE



Si le rituel est précieux pour le vivre-ensemble ici et maintenant, demain et ailleurs, sa mise en scène régulière et répétée est bienvenue pour l'économie psychique de l'élève en ce sens qu'il s'apparente à un environnement contenant et sécurisant, c'est-à-dire solide et fiable. Un tel environnement aide à développer la confiance à l'égard de l'adulte et des pairs. Serein, l'élève peut alors se consacrer pleinement à la tâche proposée et être réceptif aux messages d'autrui. Voici à titre d'exemple, les situations intitulées « Relax Max » et « Habit de protection » majoritairement utilisées dans le cadre de ce programme par les intervenants en guise de rituel d'échauffement émotionnel.

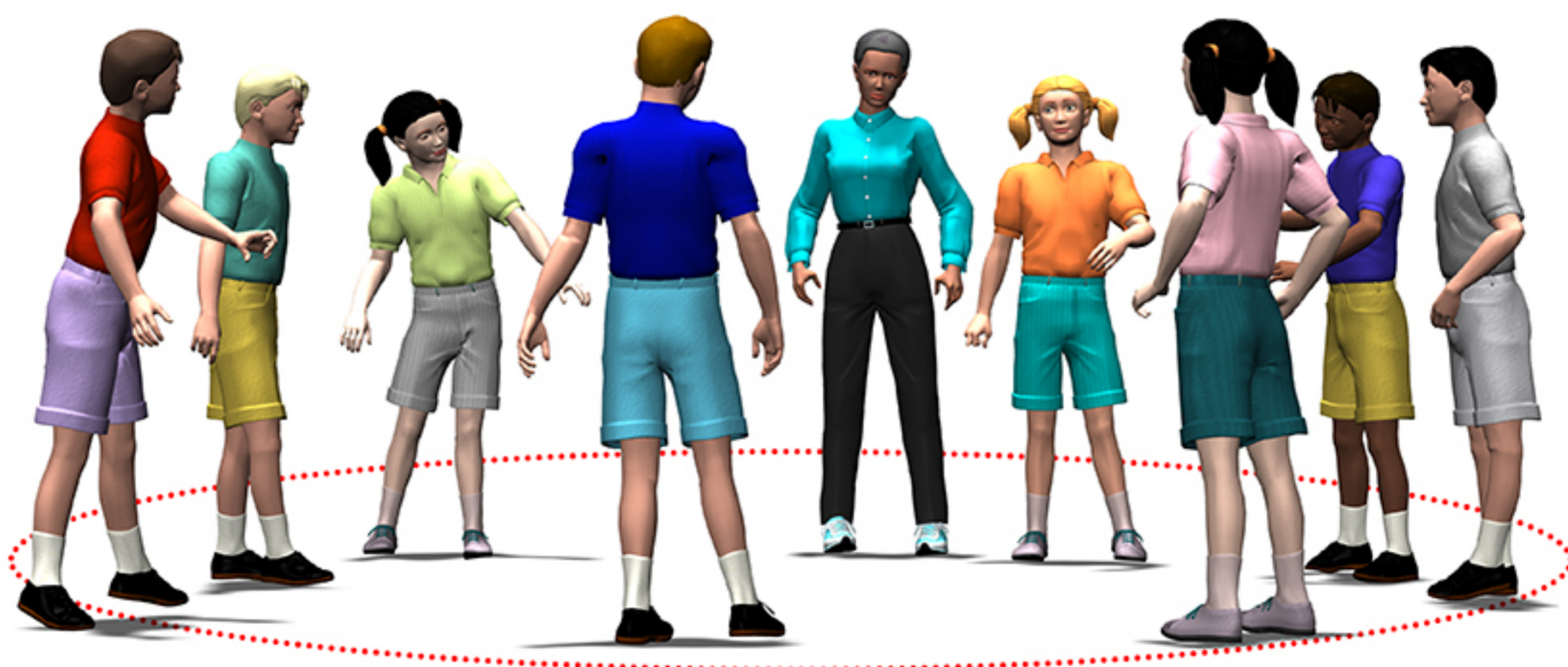
RELAX MAX

Les élèves s'allongent librement pendant cinq à dix minutes. Les yeux fermés, ils ont pour consigne de se concentrer sur les zones où une douleur, un fourmillement, un grattement, des pulsations... sont ressentis. Le but, ici, est d'être suffisamment à l'écoute de soi pour que le corps devienne le support de sensations et de perceptions permanentes



HABIT DE PROTECTION

Après le « Relax Max », les élèves se mettent en cercle de telle sorte que tout le monde puisse se voir et se regarder. Guidé par l'intervenant, chacun se masse consécutivement le front, les paupières, le dessous des yeux, les oreilles, le ventre... Le face-à-face rend ici possible la résonance émotionnelle ; il prépare ainsi les ego à entrer en résonance avec les alter ego.



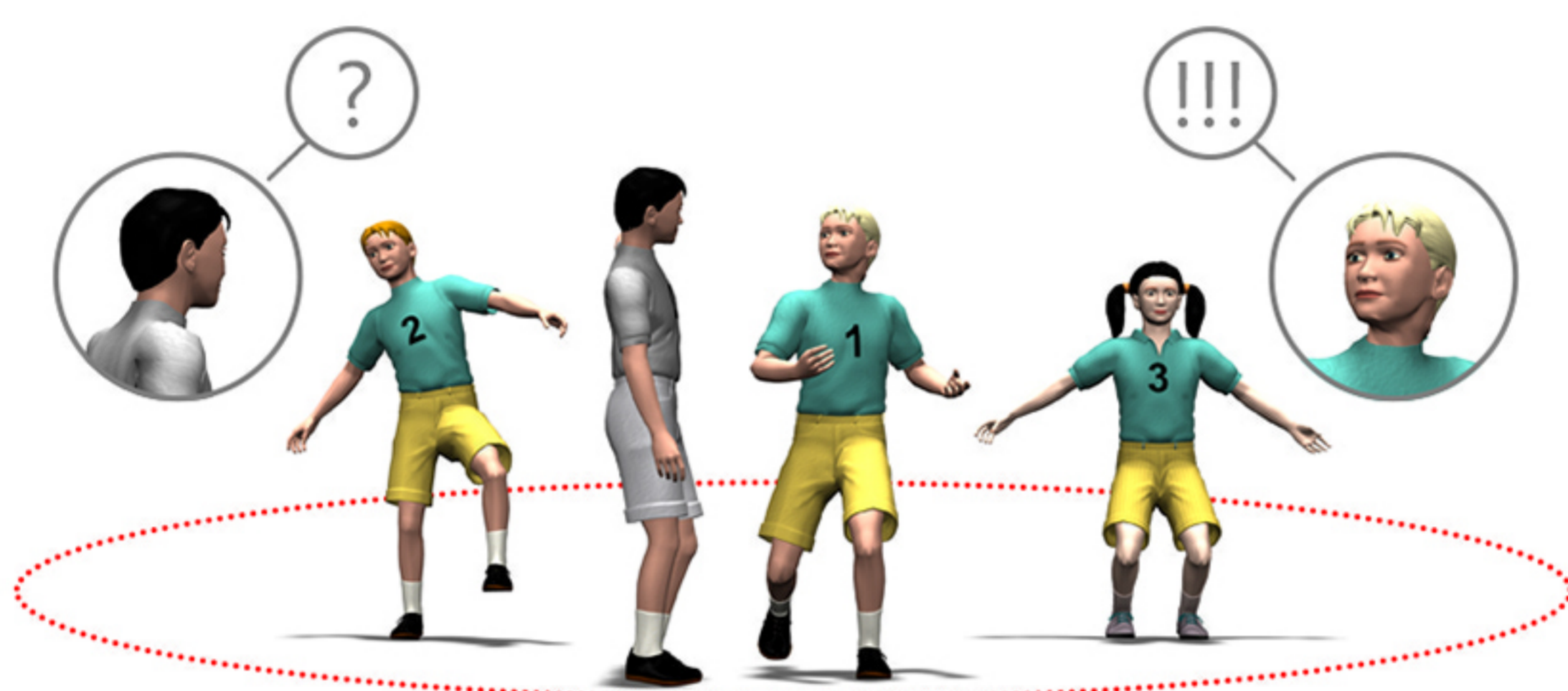
Sentir, ressentir, être à l'écoute des bruits que le corps émet, c'est accéder à la conscience de soi, condition nécessaire pour s'ouvrir à autrui. Apprendre à se connaître, nouer une relation avec soi-même, apprendre à être affecté, ému... constitue le premier pas vers autrui. C'est donc parce que je suis capable de prendre acte de ma propre modalité d'existence, de mon être-au-monde singulier que l'existence d'autrui peut advenir à mes yeux... C'est alors que l'élève peut entrer dans les jeux à vocation empathique.

DES JEUX DE DISTANCE POUR PRENDRE LA MESURE DE L'AUTRE

Les « jeux de distance » sont l'occasion d'interpeller les élèves sur les émotions. Il s'agit également de leur enseigner à détecter l'état émotionnel d'autrui. Dans ce cycle, les élèves sont placés dans des situations générant des sensations physiques, de l'appréhension, du plaisir... Ces situations, vécues par tous, puis mises en mots, participent au développement de la disposition à l'empathie. La capacité à comprendre la situation d'un autre et son état émotionnel parce qu'on l'a aussi vécue constitue un puissant moyen de créer l'attention et l'acceptation sociale.



LE JEU DES MOUSQUETAIRES

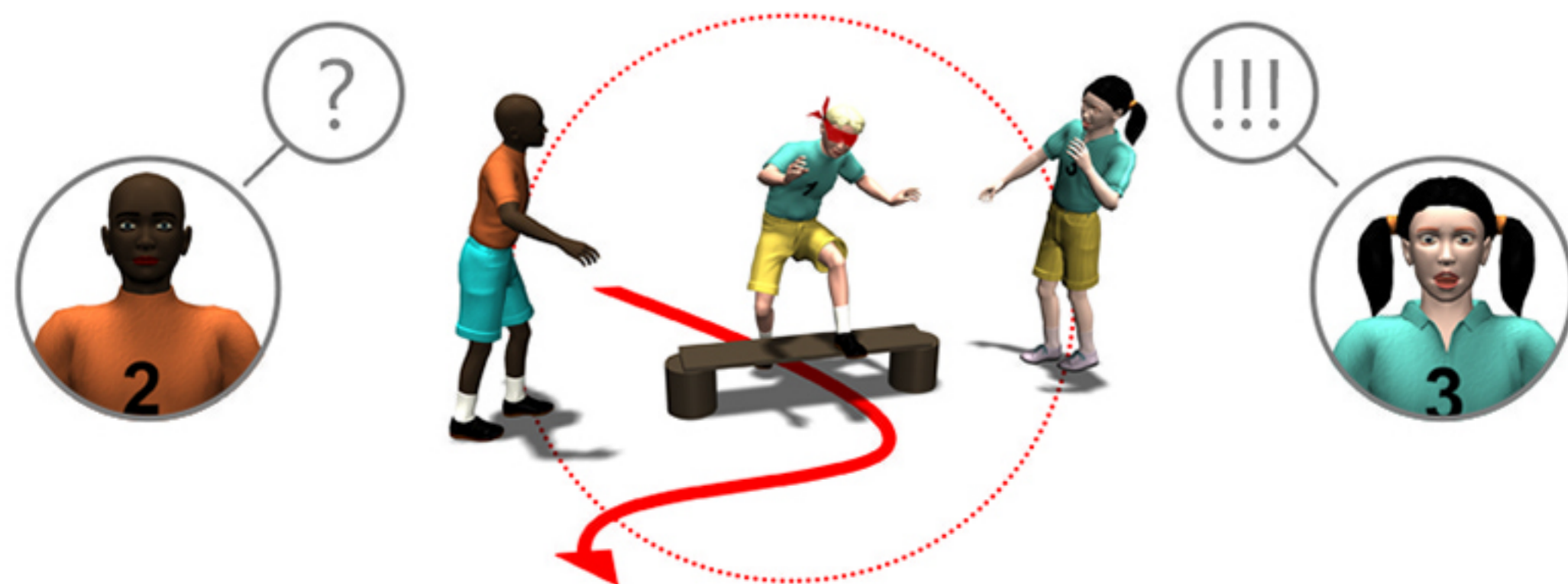


Ce jeu consiste à faire jouer ensemble plusieurs équipes de 4 élèves. Dans chaque équipe, les élèves ont une position à tenir. L'un a, par exemple, les bras tendus parallèles au sol, l'autre fait la chaise appuyé contre le mur, le troisième se tient sur une jambe et le quatrième (le joker) court autour de ses camarades selon un parcours prédéfini. Les élèves, en situation de tenir une position difficile, peuvent interpeller le joker pour se faire remplacer. Le groupe qui tient le plus longtemps toutes les positions gagne la manche... Dans ce jeu chacun doit être attentif aux mimiques, aux expressions du visage, aux cris, aux appels à l'aide... Ici ce sont les corps qui s'expriment. En affichant immédiatement une réaction appropriée, les joueurs transmettent de façon précise et éloquente à la fois leur conscience de la situation des autres et leur propre engagement.



LE JEU DE LA MULE

Ce jeu met en scène un affrontement de plusieurs équipes de 3, 4 ou 5 élèves, dont une mule par groupe. L'élève qui occupe le statut de la mule a pour consigne de réaliser un parcours les yeux bandés. Ses coéquipiers, respectivement l'orateur et le donneur de gages, doivent le guider uniquement par la voix pour le premier, vérifier que les mules des autres équipes respectent bien le trajet prédéfini pour le second. En plus de pratiquer ensemble, d'observer autrui et de parler de ce que l'on éprouve, accepter de jouer tous les rôles (la mule, l'orateur, le donneur de gages) est central pour, sinon faire advenir, à tout le moins, réveiller la disposition à l'empathie et le respect des règles propres à la vie en communauté.



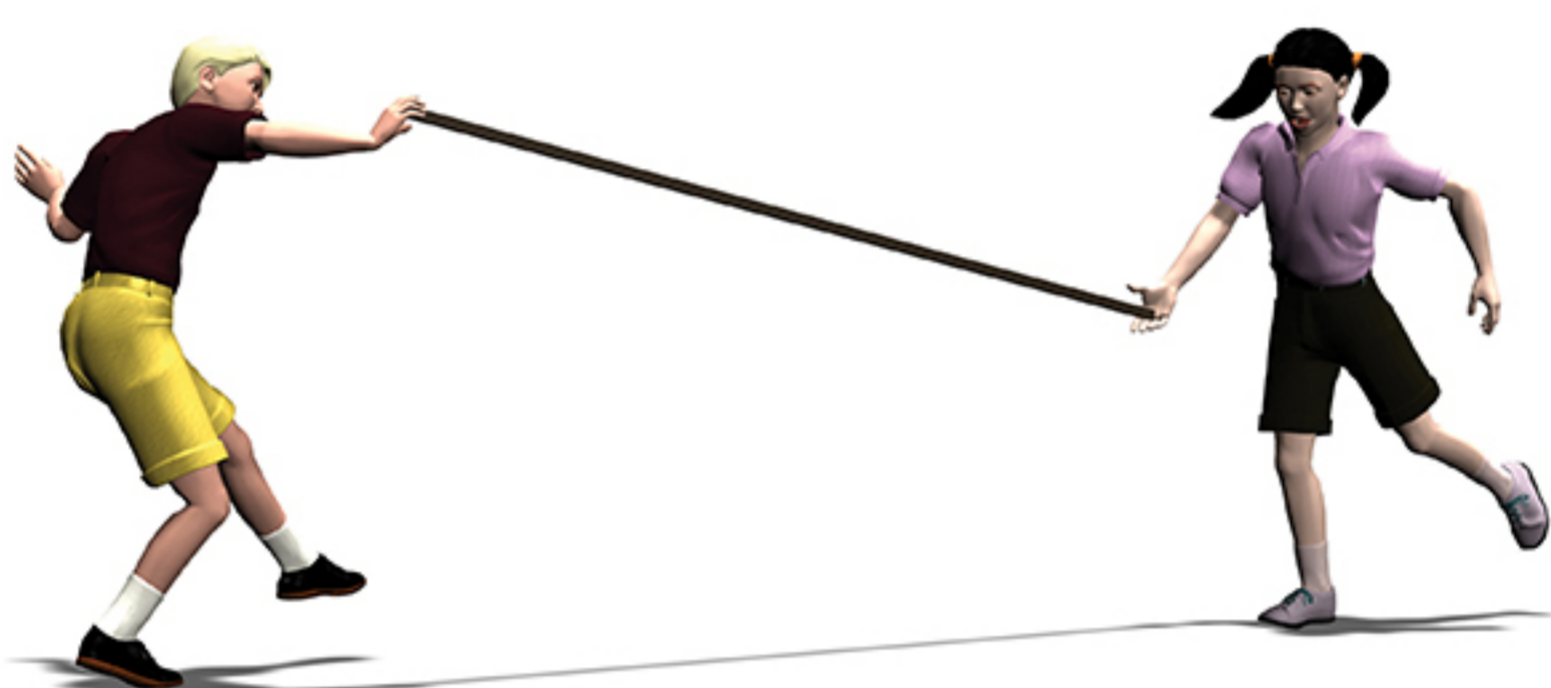
Deux autres jeux ont été expérimentés comme « Le jeu de Nicolas » et « Le jeu du Gagnant, Gagé ».

DES JEUX DE RÔLE POUR PRENDRE LA PLACE DE L'AUTRE

Le jeu de rôle est une activité dans laquelle deux, trois, quatre... personnes interprètent chacune le rôle d'un personnage, réel ou imaginaire, dans un espace adapté à cet effet. Généralement, les participants jouent les rôles par des actions corporelles (mimes par exemple) et/ou par des actions narratives (dialogues improvisés, descriptions). Pour les élèves, ce jeu est l'occasion d'entrer de plain-pied dans une forme de danse émotionnelle permettant d'éprouver de l'empathie, de deviner les intentions ou les sentiments d'autrui, d'apprendre par imitation, laissant à chacun l'opportunité de développer une culture commune.



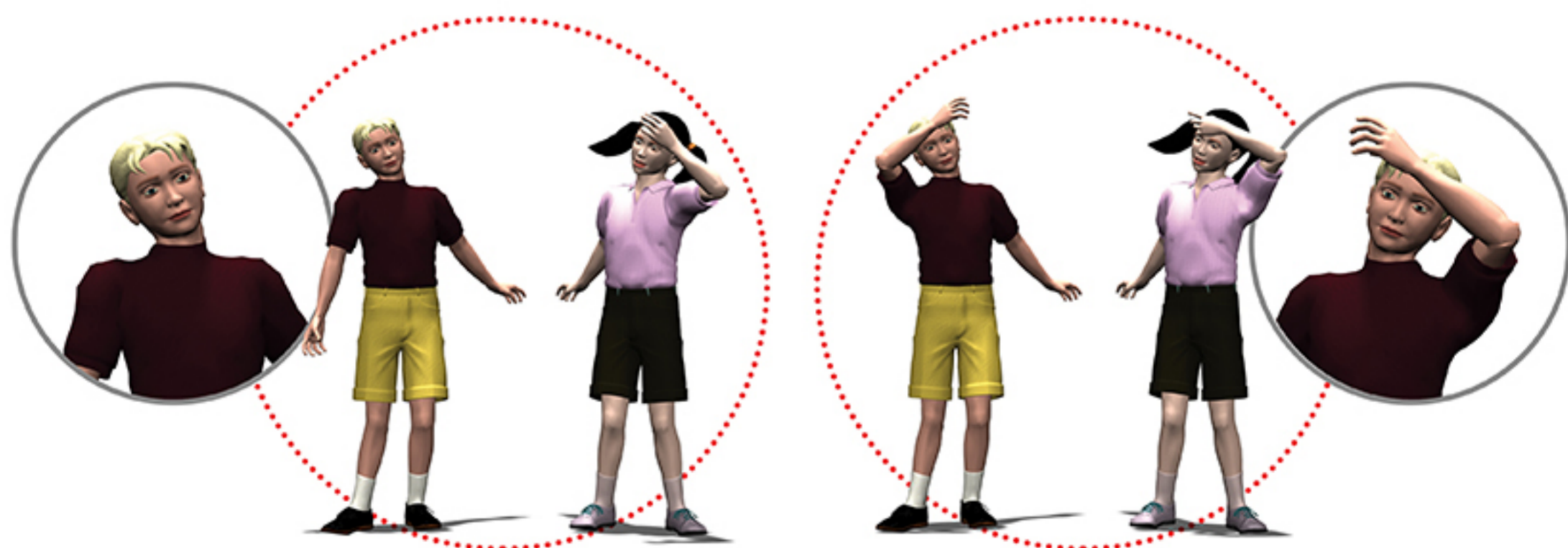
LE JEU DU BÂTON



Il s'agit de se mettre par deux (un meneur et un mené), reliés par un bâton. Les rôles de meneur et de mené sont définis au préalable. Le mené suit le meneur en veillant à ne jamais faire tomber le bâton. Au bout d'un moment, le changement de rôle s'impose. Ici il faut être à l'écoute des déplacements d'autrui, composer avec lui, ressentir en commun, synchroniser les perceptions, les sensations, les mouvements des corps mouvants, bref percevoir la perspective d'autrui. Se laisser guider par autrui requiert d'apprendre à déposer chez lui de la confiance, ce qui nécessite, en se mettant à sa place, de le considérer.



J'TE PRENDS TA DOULEUR



Les élèves sont par deux. L'un mime une douleur ou une sensation désagréable. L'autre a pour consigne de deviner puis d'imiter ce que l'autre ressent. Il est également possible de réaliser cet exercice en groupe. Un élève déambule en laissant deviner son ressenti, puis, après quelques secondes, un autre élève vient mimer l'attitude, la même démarche ; il prend la douleur. Le premier s'arrête et reprend place dans le groupe. La douleur du deuxième change. Quelqu'un d'autre arrive et suit la démarche du deuxième et ainsi de suite. Dans ce jeu, les élèves sont invités à s'inscrire dans un jeu de réciprocité. Pour réussir l'exercice, il est nécessaire de s'approprier la représentation mentale d'autrui en développant sa sensibilité aux vécus intérieurs des autres.

D'autres jeux ont été expérimentés comme :

- « Le courant passe »
- « La photo de l'équipe »
- « Le film au ralenti »
- « L'ours et le touriste »
- « Des larmes aux rires »
- « Le rapport de force »
- « Incarne ton personnage »
- « La tribu et son chef vénéré »

...

DES JEUX DANSÉS POUR INCARNER L'AUTRE

Quand bien même rien ne s'est encore dit avec des mots entre les individus, quelque chose est clairement transmis entre les mondes intimes, par la vue des corps, tous porteurs de sens. Apprendre à regarder et analyser le corps de l'autre apparaît donc comme une condition première et nécessaire à la compréhension d'autrui et du monde. L'expérimentation du monde, par le biais des ressentis corporels, favorise autant la compréhension, développe tout autant la confiance et l'estime de soi que la parole seule. « Les jeux dansés » offrent donc une belle occasion de jeter un pont entre regards, visages, gestes, corps et voix.



LA RENCONTRE



Le jeu de « La rencontre » consiste à marcher librement. Au signal, les élèves ont comme consigne de se regrouper au centre de la salle, de s'immobiliser une seconde et aussitôt de reprendre la marche. Au signal suivant, ils s'arrêtent à proximité de quelqu'un, le regardent dans les yeux et reprennent la marche. Puis, et toujours selon le même principe, les élèves ont pour consigne d'aller vers la personne la plus proche pour lui serrer la main ou lui faire une accolade et passer son chemin... Réduire la distance physique par le regard, le toucher, l'accolade permet d'apprendre à se mettre à distance psychologique d'autrui tout en étant physiquement très proches : l'autre n'est pas moi, mais l'émoi d'autrui résonne en moi.



LE JARDIN DES SCULPTURES



Par groupe de 3 à 6 : les élèves se mettent à disposition d'un camarade qui les sculpte en ayant comme modèle un tableau de maître, par exemple. Quand le sculpteur a terminé son œuvre, les autres groupes sont conviés à venir contempler l'œuvre et à la commenter. Mettre son corps à disposition d'autrui, c'est déposer chez lui de la confiance. Une confiance nécessaire pour laisser cours à ses émotions en présence d'autrui. Le sculpteur, de son côté, doit, pour réussir son œuvre, avoir conscience qu'il manipule une « pâte humaine » faite d'affects et d'émotions. C'est alors qu'il devient possible de penser l'autre comme un soi-même et se penser soi-même comme un autre.

D'autres jeux ont été également expérimentés comme :

- « Le guideur guidé »
 - « Le chemin imaginaire »
 - « L'exposition »
 - « Sculpter un tableau »
 - « La toile d'araignée »
 - « Le jeu du bâton »
 - « Sculpture sur le principe du time's up »
- ...

DU THÉÂTRE-FORUM POUR SE METTRE À LA PLACE DE L'AUTRE

Le principe du théâtre-forum consiste à ce que les comédiens improvisent puis fixent une fable de quelques minutes sur des thèmes illustrant des situations problématiques de la réalité sociale. À la fin de la scène, l'enseignant propose de rejouer le tout et convie les élèves spectateurs à intervenir à des moments clés où ils pensent pouvoir dire ou faire quelque chose qui infléchirait le cours des événements. Il invite également les spectateurs à débattre pour faire émerger les ressentis, les interprétations et les propositions de changement. La scène est rejouée plusieurs fois en remplaçant un comédien par un spectateur qui va tester son idée. Utiliser le théâtre-forum dans le cadre d'un programme d'éducation à l'empathie est intéressant, car l'élève, qui intervient au cours du jeu, pourra également oser le faire dans la vie réelle.



LE PIGEON QUI AIMAIT LE POULET

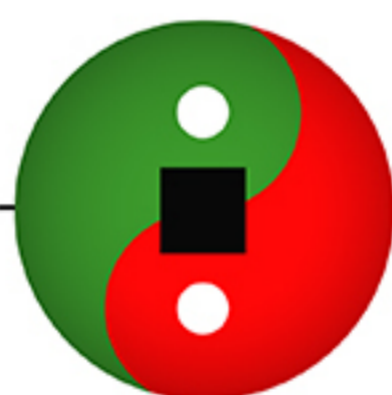


Dans un centre de vacances, un enfant n'aime pas le hachis Parmentier. Il est averti par un animateur qu'il sera privé d'activité s'il ne termine pas son plat. Un autre enfant arrive en retard à la cantine. Comme il n'y a plus de hachis Parmentier, l'animateur lui propose du poulet que le responsable des cuisines vient de préparer à la hâte. L'enfant qui refusait sa part de hachis réagit selon deux scénarios. Soit il s'énerve, lance l'assiette, menace et tente de se faire justice lui-même. Il passe à l'acte. Il balance des ballons qui symbolisent les aliments du plat, manifeste à haute voix son désaccord, simule des coups de pied. Soit il maîtrise sa colère et déclare qu'il ne partira pas de là tant qu'on ne lui aura pas expliqué le pourquoi de la situation. Ces deux scénarios doivent amener les élèves spectateurs à intervenir. Par empathie émotionnelle, ils réagissent à la situation favorisant ainsi le passage de la position de spectateur passif à celle d'acteur actif.

D'autres jeux ont été expérimentés comme :

- « Les porcs-épics en hiver »
- « T'es pas cap »
- « Match nul devant la télé »
- « Les clients rois »
- « La fabrique du récit »
- « La roue de l'histoire »
- « Recule quand j'avance »...

RITUEL DE FIN DE SÉANCE



RELAX MAX

Comme en début de séance, les élèves s'allongent librement. Les yeux fermés, ils ont pour consigne de se concentrer sur les zones où une douleur, un fourmillement, un grattement, des pulsations... sont ressentis. Régulièrement répété, ce type de rituel enseigne à l'élève à explorer et à expérimenter son corps pour trouver sa manière de vivre, construire une conscience de soi positive afin de s'ouvrir à autrui, car seule la concorde avec soi-même rend possible la concorde avec les autres.



AU-DELÀ DES JEUX DES MISES EN MOTS

Toujours dans la logique de faire vivre aux élèves des expériences partagées de ce qu'ils ressentent, la dernière séance de chaque cycle se déroule de préférence en classe. Elle consiste à effectuer un retour sur le cycle complet. Des photos prises au cours des séances par les élèves, par l'intervenant ou par le professeur des écoles, des vidéos et des dessins peuvent servir à introduire ces temps de parole puis à revenir sur les événements en les commentant. Avec ce retour sur l'expérience vécue par corps, l'élève apprend à nommer, à catégoriser plus précisément ses sensations, donc à prendre conscience de soi et des autres.

RETOUR EN CLASSE



Parce que le ressenti est l'aïeul du verbe et que le partage émotionnel est au fondement de l'être parlant, le verbe est systématiquement sollicité. De retour en classe chaque élève est invité à revenir mentalement sur lui-même et sur les autres en mettant des mots sur ses ressentis et sur ceux des autres.

METTRE EN MOTS LES ÉPROUVÉS DES CORPS

DES PHOTOS, DES DESSINS, DES JEUX, DES VIDÉOS....

Ces temps de verbalisation, à partir de dessins, écrits, photos..., qui partent de soi et d'un savoir éprouvé avant de s'énoncer, sont l'occasion, pour chacun, de livrer ses impressions, ses émotions, ses gênes... mais aussi ses plaisirs et ses découvertes. Le fait d'étoffer peu à peu son réservoir de mots pour dire ses ressentis permet de mieux exprimer sa pensée, ses émois, et *in fine* de mieux gérer ses émotions.



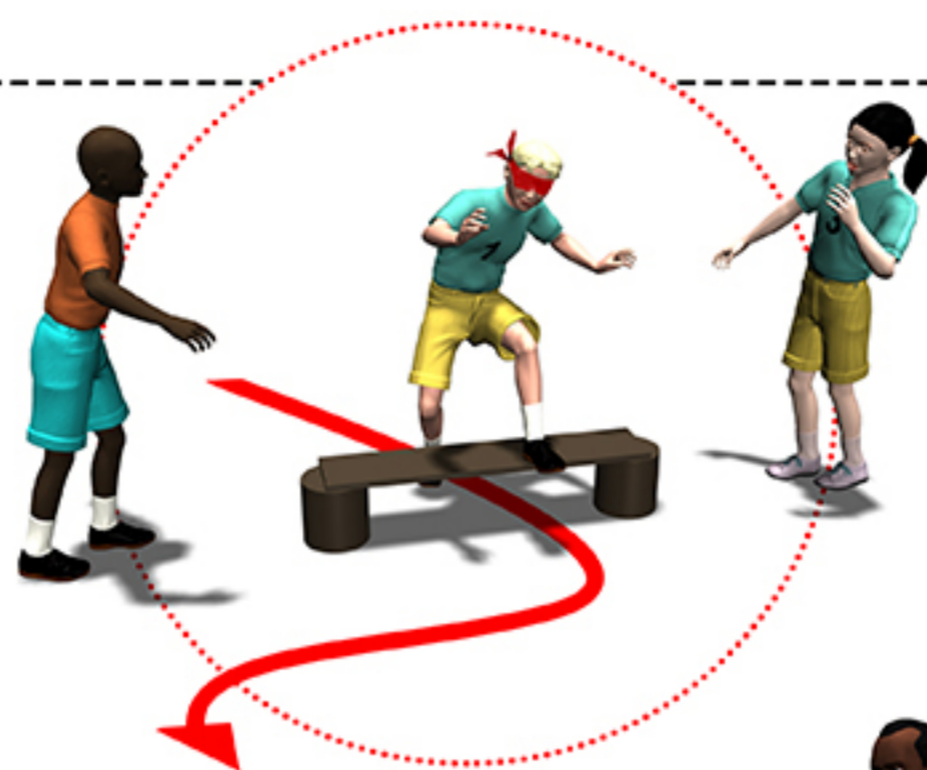
Pour la relaxation, je n'arrivais pas à fermer les yeux..*

*propos d'un élève

RENCONTRES AUTOUR D'UN GOÛTER POUR FAIRE CONNAISSANCE

En organisant ces rencontres avec les parents et les enseignants autour du goûter, l'objectif était d'initier un temps opportun pour expérimenter l'altérité, toujours relative. Cette pratique s'inscrit dans les principes de la démarche interculturelle qui ne consiste pas à assigner l'Autre à « sa culture » mais, bien au contraire, cherche à lui permettre d'endosser plusieurs identités, donc en lui reconnaissant sa singularité et son universalité. Le temps du goûter, dans un espace autre que celui de l'école, paraît donc un moment opportun pour construire une ouverture à l'Autre. Organisés autour d'un projet commun, ces temps ont été l'occasion, pour les parents et les enseignants notamment, de nouer des relations plus profondes et plus empathiques.

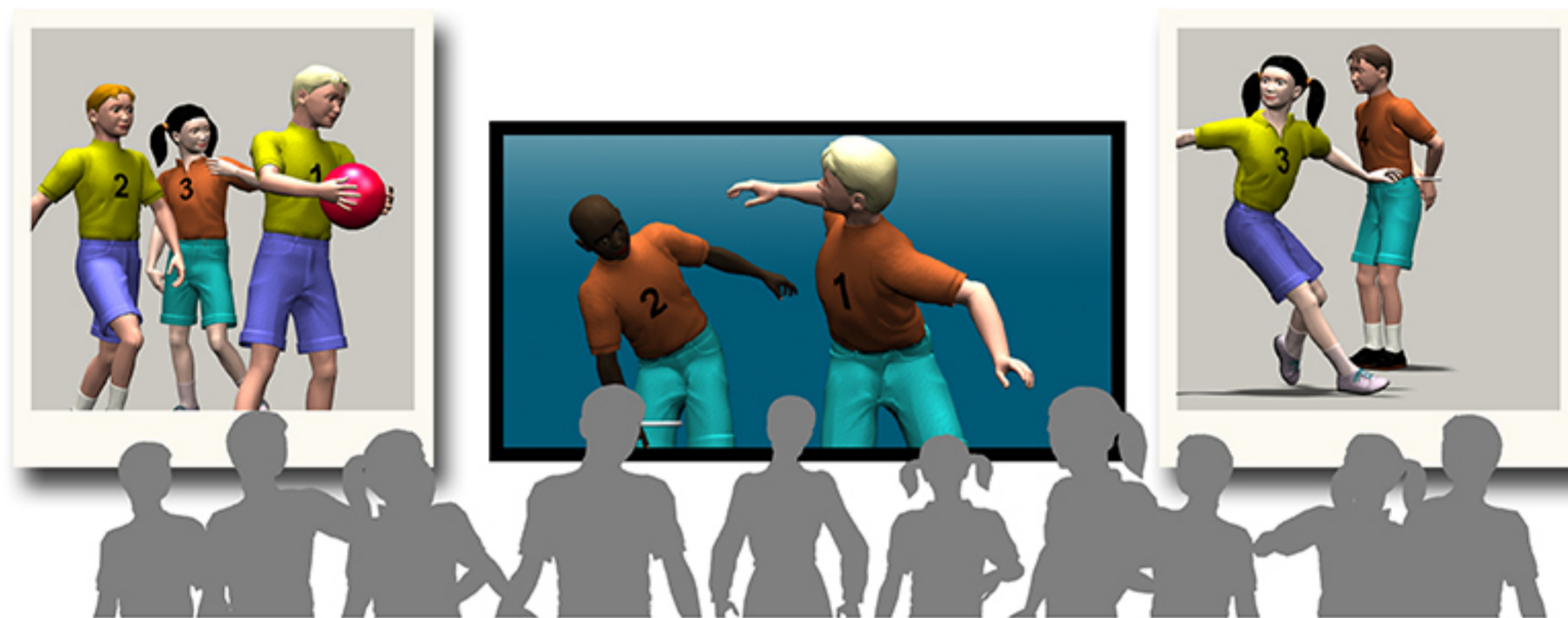
Pour illustrer ce qui s'est fait durant les séances, un des jeux est présenté à tous avec la participation des enfants.



Les parents expérimentent une situation dans le but de comprendre, éprouver ce qui est mis en jeu.



Un film est diffusé, des supports photos sont exposés pour présenter le travail réalisé avec les élèves.



Faire connaissance autour d'un goûter.



LISTE DES PARTICIPANTS AU PROJET

ÉLÈVES ET LES PARENTS D'ÉLÈVES DES ÉCOLES

D'Allonnes : FERRY, VICTOR HUGO, LANGEVIN, LYAUTEY, PASTEUR.
De Le Mans : GASTON BACHELARD, EPAU, PAUL ELUARD-SABLONNIERES, GOUNOD MICHEL (école témoin), MICHEL-ANGE, GUY MOQUET, PERGAUD-LAPIERRE, GERARD PHILIPPE.

PROFESSEURS DES ÉCOLES

ARIETTA Isabelle, ARNOUX Doriane, AVICE Anne-Aurore, BEN AMARA Thérèse, BERHAULT Estelle, BOUCHÉ Catherine, CHIQUET Baptiste, CHRYSOSTOME Nathalie, DAUPHIN Dany, DROUET Marion, DUFOUR Anne-Claire, FALGUIER Antoine, FRETILLIER Amélie, GALOPIN Émilie, GANDON Caroline, GAUTHIER Charline, GAY Élodie, GRENÈCHE Claire, GRENÈCHE Émilie, HATTON Alexia, HÉLIÈRE Didier, HOUYEL Claire, IMBERT Catherine, JACOBS Aurélie, LAMBERT Aymeric, LE RHUN Diane, MAZOIR Nacéra, PASTEAU Stéphanie, PERLIER Maud, PERRAUDEAU Éléonore, PIPEREAU Stéphanie, QUINTIN Agnès, RENAudeau Michelle, RIFLET Marion, ROULIER Aurore, SANCHEZ Yannick, TANGUY Véronique, YEBDRI Kanza.

CONFÉRENCIERS

ADEN Joëlle (Professeur en sciences du langage), BOET Sylvie (Psychologue), CUKIER Alexis (Philosophe), DEBARBIEUX Eric (Délégué Ministériel chargé de la prévention des violences à l'école), THIRIOUX Bérandère (Docteur en neurosciences), DE QUEIROZ Jean-Manuel (Professeur en Sciences de l'éducation).

MEMBRES DU COMITÉ DE PILOTAGE

AUDIBERT Nathalie (Réfèrent thématique Enfance-Parentalité - Conseil Général de la Sarthe), BOURQUIN Laurent (Vice Président du Conseil Scientifique - Université du Maine), CARDUANA Leslie (Chargée de mission prévention sociale - ASE Conseil général de la Sarthe), CRÉPIN Jacky (Directeur académique de la Sarthe), DEBOUCHE Marion (Inspectrice du pôle politiques sportives - DRJSCS), GAZAGNES Philippe (Directeur Départemental de la Cohésion Sociale), GUIET Manuel (Adjoint au Directeur Académique), JEAN Claude (Adjoint "vie scolaire" - Le Mans), JURVILLIERS Pascal (Directeur de l'ESPE - La Mans), MORICEAU Christine (Adjointe chargée de l'Éducation - Allonnes), ROY Emmanuel (Directeur académique de la Sarthe), VELTCHEFF Caroline (Déléguée ministérielle chargée de la prévention et de la lutte contre les violences en milieu scolaire).

FORMATEURS / CHERCHEURS

BOUHDA Mounia (Master SSSATI), DOUET Claudie (Danseuse/chorégraphe), ETIEMBLE Angéline (Sociologue / VIP&S), FOUYET Mickaël (Conseiller pédagogique), GAISNE Gwendoline (Master SSSATI), HOWE Caroline (Master SSSATI), LE BRIGAND Michel (Formateur consultant), MANOHA Servane (Conseillère pédagogique), MANSALIER Marie (Ingénierie d'études), MANSALIER Nicolas (Docteur / VIP&S), MORIN Cécile (Master SSSATI), MORIN Justine (Chargée d'études), NAY Michel (Caméraman), NIRENNOLD Nanny (Master SSSATI), ORIVAL Tony (Docteur / VIP&S), PILON Catherine (Inspectrice de l'EN), POIRIER Bernadette (Inspectrice de l'EN), ROCHEREAU Thomas (Master SSSATI), ROUBY Gilles (Coordonnateur réseau ÉCLAIR et RRS), ROUSSEL Thomas (Master SSSATI), TÉTILLON Maxime (Docteur / VIP&S), TONNEVY Bénédicte (Inspectrice de l'EN), TURREL Jacques (Conseiller pédagogique), VAZ Geneviève (Coordonnatrice réseau ÉCLAIR), VIARD Pascal (Coordonnateur RRS), ZANNA Omar (Sociologue / VIP&S / Responsable scientifique du projet).