

À TOI de JUGER

Éduc'alcool

Pour dispenser
le programme *À toi de juger* en

CLASSE VIRTUELLE

LE PROGRAMME SCOLAIRE À TOI DE JUGER D'ÉDUC'ALCOOL

Le programme *À toi de juger* s'étend de la 5^e primaire jusqu'à la 5^e secondaire.

Sous forme de SAÉ (situation d'apprentissage et d'évaluation), le matériel respecte la progression des apprentissages et permet d'évaluer les compétences attendues par le Programme de formation de l'école québécoise du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur.

Il vise à :

- retarder le plus possible l'âge du début de la consommation des jeunes;
- aider les jeunes à développer un comportement responsable vis-à-vis des pressions des pairs;
- les amener à comprendre qu'il n'est pas nécessaire de boire de l'alcool pour avoir du plaisir;
- les aider à devenir des consommateurs critiques et avertis;
- leur montrer à faire la distinction entre l'usage abusif et la consommation modérée d'alcool.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE COMPLET ET GRATUIT

Tout le matériel nécessaire à l'animation des SAÉ est disponible à educalcool.qc.ca et contient :

- un **Guide de l'enseignant**;
- un **Cahier de l'élève**;
- les **grilles d'évaluation des compétences**.

Le matériel pédagogique correspond à la réalité des jeunes et met l'accent sur deux aspects :

- leur faire mieux comprendre les impacts de l'alcool sur le développement du corps humain;
- mieux les outiller pour qu'ils deviennent autonomes et qu'ils résistent aux influences qui s'exercent sur eux.

Dans le contexte actuel de la pandémie et des modalités entourant la diffusion des cours aux élèves dans les écoles du Québec, Éduc'alcool souhaite donner un avis sur l'animation du programme *À toi de juger* en classe virtuelle.



Un programme qui favorise l'interactivité

Le programme *À toi de juger* a été créé dans l'objectif de permettre aux élèves de développer des compétences. **Les activités pédagogiques du programme misent sur** l'implication active de ces derniers dans le déroulement des activités. Elles comprennent :

- la discussion entre l'enseignant et les élèves;
- le travail d'équipe entre élèves;
- le visionnement de vidéos ou de bandes dessinées;
- la consultation de documentation (brochures, affiches, etc.);
- l'utilisation du Cahier de l'élève pour connaître les attentes de la tâche, répondre à des questions ou noter des informations.



DES REPÈRES POUR ANIMER LE PROGRAMME EN CLASSE VIRTUELLE

Étant donné que le programme *À toi de juger* mise sur l'interactivité entre l'enseignant et les élèves et entre les élèves, les fonctionnalités offertes par différentes plateformes (Zoom, Teams, Via, Jitsi, Blackboard, etc.) permettent d'animer les SAE en classe virtuelle.

Peu importe la plateforme utilisée, elle devrait **proposer les fonctionnalités suivantes** :

- partage d'écran avec son;
- possibilité de diffuser une vidéo (avec l'audio) et d'autres fonctionnalités qui permettent d'interagir avec vos élèves;
- tableau blanc;
- création d'équipes avec possibilité de se promener d'un groupe à l'autre comme animateur;
- clavardage;
- option d'annotation.

Stratégies globales et générales pour favoriser l'animation du programme *À toi de juger* en classe virtuelle synchrone

Discussion en grand groupe

- Les échanges en grand groupe représentent un défi de participation. L'écran pourrait avoir comme effet de limiter l'attention soutenue des élèves et de faire en sorte que ceux-ci se sentent moins interpellés personnellement. En ce sens, voici quelques points importants à garder en tête :
 - donner des repères visuels quant à la question posée ou à la tâche à effectuer (tableau blanc, PowerPoint, afficher les pages de référence du Cahier de l'élève ou du Guide de l'enseignant, en mode plein écran);
 - encourager les élèves à donner une réponse personnelle même si la question est posée au groupe en demandant à chacun de donner son avis en écrivant dans le clavardage;
 - s'assurer de donner le droit de parole à tous les élèves (liste à cocher quand un élève parle, pour en interpellier un autre par la suite);
 - faire des sondages pour obtenir des réponses aux questions fermées, par exemple en utilisant l'outil Mentimeter. Le sondage permet aux élèves de répondre de manière confidentielle (voire même plus honnêtement) et à l'enseignant d'afficher les résultats et d'en discuter avec le groupe.

Présentation de vidéos ou de bandes dessinées

- Choisir le mode partage d'écran.
- S'assurer d'activer l'option « partage du son de l'ordinateur ».
- Pour les bandes dessinées, il existe un format PowerPoint et un format Vidéo. Pour le format Vidéo, il est possible de réduire la vitesse de diffusion dans le mode des réglages de la vidéo, lorsqu'elle est ouverte sur YouTube.

Documents de références à consulter par les élèves

- Documents à consulter sur le site d'Éduc'alcool : ajouter le lien dans la boîte de clavardage afin que les élèves puissent l'ouvrir ou le télécharger.
- Affiche : la télécharger et l'afficher en mode « partage d'écran ».

Note : Présenter le visuel des documents qu'on demande de consulter permet de situer la tâche et de favoriser un rythme soutenu.

Travail en équipe

Préparation

- Utiliser l'option « créer des groupes » (cela peut se faire par choix de participants ou de façon aléatoire).
- Expliquer le fonctionnement du travail en groupes. Il est très important de prévoir une pratique avec les élèves et de leur indiquer les comportements attendus :
 - la procédure à suivre s'ils veulent du soutien alors que vous êtes avec un autre groupe;
 - comment revenir en grand groupe sans quitter la plateforme.

Pendant l'activité :

- Il est possible de se promener d'un groupe à l'autre pour s'assurer du bon déroulement, offrir du soutien, etc.
- Il est possible de communiquer avec tous les élèves sans avoir à revenir en grand groupe : dans l'onglet « diviser en groupe », choisir l'option « clavarder » ou « message à tous ».
- Il existe plusieurs tutoriels pour apprendre à utiliser les outils des plateformes – n'hésitez pas à les consulter.

Avant de revenir en grand groupe :

- Rappeler la procédure pour quitter le groupe sans quitter la plateforme.

Travail ou exercice individuel

- Afficher les pages des exercices à effectuer même s'ils doivent être faits de façon individuelle. On s'assure ainsi que les élèves se trouvent au bon endroit dans leur Cahier de l'élève.
- Pendant les activités, proposer aux élèves de vous poser des questions par clavardage, en privé.

Cahier de l'élève

- Le Cahier de l'élève inclut des réflexions, des documents à consulter, certaines consignes et des questions auxquelles il faut répondre.
- Il est possible d'écrire dans le document PDF (créé de manière à ce qu'il soit possible d'écrire directement dedans à l'ordinateur).
- Si les élèves doivent utiliser une version papier pour répondre à la main, il faut s'assurer que tous l'aient reçu auparavant :
 - envoyer le lien de téléchargement qui se trouve sur le site www.educalcool.ca; ou
 - envoyer le document par la poste.

Durée des SAÉ

- La durée proposée des SAÉ varie entre 2 et 4 périodes de 75 minutes. L'enseignant était déjà appelé à adapter la durée en cohérence avec les périodes types de son établissement (45 ou 75 minutes) et selon les particularités de son groupe pour l'animation en présentiel.
- En classe virtuelle, il faut prévoir plus de temps. En effet, on doit souvent gérer des difficultés techniques, le rythme des échanges est moins naturel, il faut plus de temps pour expliquer les activités et l'on doit s'assurer que tous les élèves ont bien compris les consignes.

Porter attention aux capacités attentionnelles des élèves

- Varier les stratégies d'enseignement utilisées dans une même séance (discussion en grand groupe, sous-groupes, tableau blanc, sondages, vidéos, Cahier de l'élève, etc.) afin de rendre les activités plus motivantes, rythmées et adaptées aux capacités attentionnelles des élèves.

Prévoir des contacts avec les parents

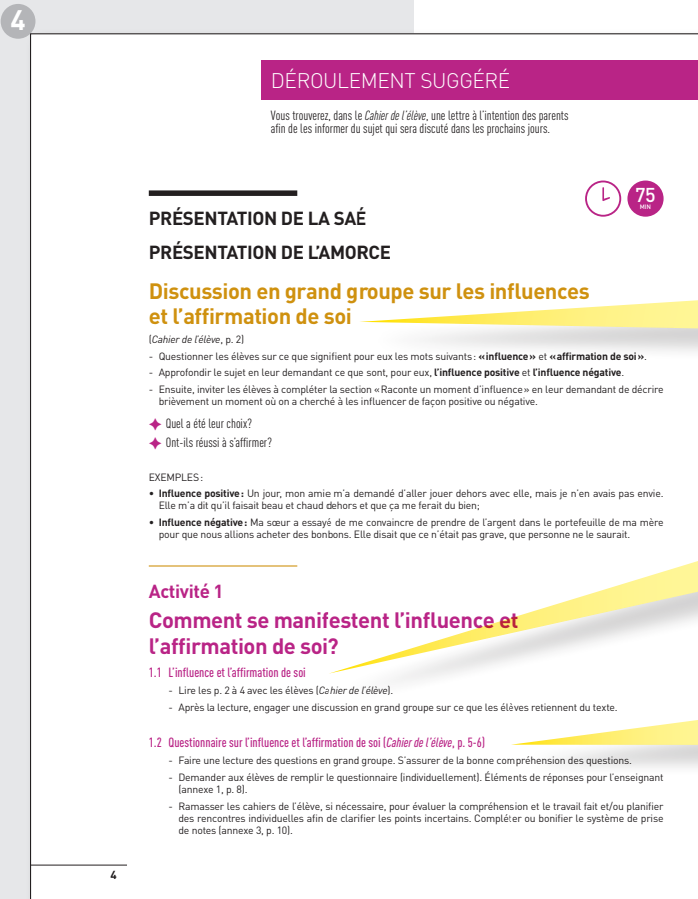
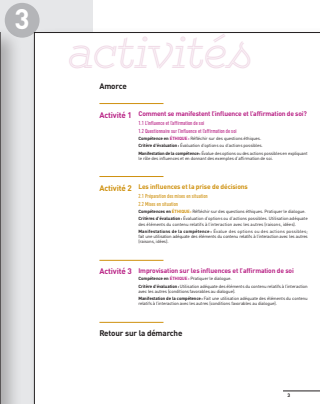
- Pour que les classes virtuelles synchrones fonctionnent, il est important que les parents soient en mesure d'offrir du soutien technologique (selon l'âge), particulièrement aux élèves de 5^e et de 6^e année du primaire. Une lettre leur est d'ailleurs adressée directement pour les informer des thèmes qui seront abordés avec leurs enfants.

Pour en savoir plus sur l'animation en classe virtuelle

- J'enseigne à distance, formation gratuite offerte par le MSSS : <https://www.telug.ca/site/etudes/clom/enseigne-a-distance.php>
- École en réseau : soutien pédagogique et technologique : <https://eer.qc.ca/>
- Différents outils disponibles : Panorama des outils disponibles au service de l'apprentissage <https://fr.calameo.com/read/00078337707bc6f1f2dd8?fbclid=IwAR0PwH7T3h6FsvyLxw6W02i9CKBbp5nsmE5YjrpAOG475dWlpkXdb9dUIQU>

SAÉ Éthique et culture religieuse • Français GUIDE DE L'ENSEIGNANT 5^e PRIMAIRE


PROPOSITION D'ADAPTATION EN CLASSE VIRTUELLE




- Discussion en grand groupe : lorsqu'on sollicite l'opinion des élèves, il est possible d'utiliser le tableau blanc pour noter les réponses ou encore de demander aux élèves d'écrire leurs réponses dans le clavardage pour ensuite en lire quelques-unes.
- Cahier de l'élève : écrire les réponses directement dans le document PDF.

- Afficher les pages du Cahier de l'élève (mode partage d'écran) pour faire la lecture avec eux.
- Discussion en grand groupe : susciter la participation des élèves (voir les stratégies générales proposées).

- Afficher les pages du Cahier de l'élève (mode partage d'écran) pour faire la lecture avec eux.
- Questionnaire en individuel : afficher la page correspondante du Cahier de l'élève pour situer la tâche.
- Ramasser les cahiers : à la fin de la période, demander aux élèves de vous envoyer leur travail par courriel ou de le déposer sur le site de l'établissement.




75

Activité 2

Les influences et la prise de décisions

2.1 Préparation des mises en situation

- Expliquer aux élèves qu'ils discuteront, en équipe, de différentes sources d'influence auxquelles ils sont exposés et des choix personnels qu'ils feront par la suite.
- Expliquer la tâche :
 - Utiliser les quatre mises en situation pour identifier ce que des amis, des adultes et les médias pourraient tenter de leur dire pour les influencer;
 - Ensuite, chacun devra mettre sa prise de position par écrit et expliquer à son équipe la ou les raisons qui justifient son choix.
- Faire découvrir la phrase qui servira de guide dans la participation aux discussions. **La réponse est : Donne ton opinion et fais-toi confiance!** (Cahier de l'élève, p. 7)
- Lire avec les élèves les quatre mises en situation et s'assurer de la bonne compréhension de tous (Cahier de l'élève, p. 8 à 11).
- Leur donner un exemple. Si possible, projeter l'annexe 2 du Guide de l'enseignant, p. 9 pour compléter l'exemple en grand groupe afin que tous visualisent bien le travail.

MISE EN SITUATION

Une personne de ton école se vante d'avoir commis des vols à plusieurs reprises au dépanneur du coin. Un midi, elle te demande de l'accompagner.

Qu'est-ce que tu penses que diraient les acteurs suivants ?

Les élèves de ta classe ?	Un adulte qui serait présent ?	Les médias ?
----------------------------------	---------------------------------------	---------------------

Finalement, quelle serait ta décision ? En quoi est-elle bonne pour toi ? Quelles sont les raisons qui justifient ton choix ?

- Former des équipes.
- Rappeler les règles de fonctionnement pour une bonne discussion. Incrire ces conditions favorables à un endroit visible afin que tous puissent s'y référer tout au long de la discussion :
 - Respecter les règles de fonctionnement établies en classe;
 - Respecter son droit de parole;
 - Exprimer clairement ses idées;
 - Écouter celles des autres.
- Demander à chaque équipe de choisir un élève qui lira à haute voix les mises en situation et un élève qui donnera le droit de parole.

5

- Expliquer la tâche : l'écrire sur le tableau blanc ou dans le clavardage. Cela permet aux élèves de s'y référer au besoin tout au long de l'exercice.
- Faire découvrir la phrase : Cahier de l'élève en individuel (PDF ou manuel). Afficher l'exercice en mode plein écran également pour aider les élèves à situer la tâche.
- Donner un exemple : afficher l'annexe 2 du Guide de l'enseignant en mode plein écran (cela permet de visualiser les 4 mises en situation à venir).
- Lire les 4 mises en situation : afficher les mises en situation du Cahier de l'élève en mode partage d'écran.

- Adapter l'activité en tenant compte du fait que l'utilisation des écrans représente un obstacle pour certains :
 - première mise en situation en grand groupe (annexe 2);
 - deuxième et troisième mises en situation en sous-groupes :
 - former les équipes : dans la plateforme, créer des équipes aléatoires ou décider qui fera partie de quel groupe;
 - rappeler les règles : les écrire sur le tableau blanc ou dans le clavardage;
 - en profiter pour expliquer le fonctionnement des salles et la procédure pour demander de l'aide (les participants pourraient voir un point d'interrogation à côté du partage d'écran).
 - mise en situation 4 : revenir en grand groupe pour faire la mise en situation 4 avec tous les élèves.

2.2 Mises en situation

- Tout au long des échanges, l'enseignant circule et questionne les élèves pour vérifier leur compréhension. N'hésitez pas à utiliser le système de prise de notes pour faciliter l'évaluation (annexe 3, p. 10).

EXEMPLES DE QUESTIONS :


Est-ce que ce message dans la case est une influence positive ou négative? Pourquoi? D'après toi, as-tu réussi à bien t'affirmer en répondant cela à tes amis?

Étais-ce vraiment ton choix? Le considères-tu comme bon ou mauvais pour toi? Peux-tu clarifier ta pensée? Quelles sont les raisons qui justifient ton choix?

- Faire un retour sur la quatrième mise en situation afin de discuter du texte **Avoir de bonnes habitudes de vie aide à avoir de l'énergie** (Cahier de l'élève, p. 12).
- Autoévaluation et évaluation de l'équipe (Cahier de l'élève, p. 13):
 - Lire la grille en grand groupe et donner les explications nécessaires à la bonne compréhension de la grille. Chacun complète son autoévaluation, puis l'équipe évalue chaque élève à tour de rôle en donnant des justifications, à l'oral, aux cotes données. Chaque élève note les cotes données par l'équipe sur la même feuille que celle de l'autoévaluation.

Retour sur l'activité

- Demander aux élèves ce qu'ils retiennent de l'activité, du rôle des influences dans leur vie et des décisions qu'ils ont à prendre. Comment les activités relatives aux thèmes de l'influence et de l'affirmation de soi vont-elles vous outiller à l'avenir?
- Demander aux élèves ce qu'ils ont aimé de l'activité, les obstacles qu'ils ont dû surmonter pendant sa réalisation et ce dont ils sont le plus fiers.
- Ramasser les cahiers des élèves, si nécessaire, pour évaluer la compréhension et le travail fait, et/ou planifier des rencontres individuelles pour clarifier certains points. Compléter ou bonifier le système de prise de notes (annexe 3, p. 10).


75

Activité 3

Improvisation sur les influences et l'affirmation de soi

- L'improvisation se fera à partir des termes vus dans les activités (ex. : fête de quartier, vol, vêtement de marque, jouer avec les autres). Il sera possible d'évaluer si les élèves sont capables de bien mettre en pratique leurs apprentissages tout en continuant de développer leur pensée, leur jugement et leurs valeurs.
- Grâce à un retour en grand groupe après chaque thème d'improvisation, vous pourrez questionner les élèves sur leurs gestes et leurs paroles pour poursuivre ainsi leur développement éthique.
- Une fois la période d'improvisation terminée, en grand groupe, demander aux élèves ce qu'ils retiennent des influences et de l'affirmation de soi, ce qu'ils ont aimé de l'activité, ce qu'ils ont dû surmonter et ce dont ils sont le plus fiers.
- Grâce à l'improvisation, vous aurez sûrement fait de nouvelles observations qui vous aideront dans votre évaluation de chaque élève. Après l'activité, consultez et enrichissez la grille d'évaluation (annexe 3, p. 10) ou votre document personnel de prise de notes.

6

- Pendant que les équipes travaillent sur la mise en situation, se promener virtuellement d'un groupe à l'autre pour donner du soutien, relancer le travail en posant des questions et remplir l'évaluation des élèves.
 - La mise en situation 4 se déroulerait en grand groupe puisque celle-ci est en lien direct avec l'affiche informative du Cahier de l'élève :
 - afficher la mise en situation 4 (Cahier de l'élève, page 11) pour faciliter l'échange.
 - Lire la page 12 du Cahier de l'élève : affiche en mode partage d'écran.
 - Autoévaluation : afficher la grille en mode partage d'écran pour expliquer la tâche, puis remettre les élèves dans les mêmes équipes afin qu'ils puissent faire l'exercice.
- #### Retour sur l'activité – discussion en grand groupe :
- Utiliser le tableau blanc pour prendre des notes, ou demander aux élèves de répondre dans le clavardage et lire des réponses.

Ne se fait pas en classe virtuelle.

Proposition de remplacement :

- Préparer à l'avance des choix de réponses pour chacun des thèmes de l'annexe 4 et demander aux élèves de relever les choix possibles devant la mise en situation ainsi que les conséquences ou résultats de ces choix.

→ → →

Mise en place de la joute d'improvisation

Matériel requis :

- Un chronomètre;
- Un sifflet;
- Les cartons d'improvisation (annexe 4, p. 11);
- Informations sur les termes de l'improvisation (dont la liste des punitions) (annexe 5, p. 12).

Formation des équipes :

- Déterminez un arbitre et deux assistants. L'arbitre doit avoir un chronomètre et un sifflet.
- Ensemble, l'arbitre et ses assistants déterminent l'équipe gagnante de chaque carton d'improvisation. Ils voient au respect du thème, du style demandé, du nombre de joueurs et du temps. Ils peuvent aussi imposer des punitions à chaque équipe.
- Former deux équipes.

Consignes du jeu :

1. Pige du carton.
2. Lecture à haute voix du carton pigé.
3. S'assurer d'un changement de joueur lors de chacune des improvisations.
4. Après chaque improvisation, retour sur l'improvisation en grand groupe.

Rôle de l'enseignant

Le rôle de l'enseignant est de s'assurer de la bonne conduite de tous et du respect des règlements. De plus, l'enseignant doit veiller à ce que tous les membres de l'équipe jouent équitablement. Lors de l'improvisation, il est aussi intéressant que l'enseignant note le contenu de ce qui est véhiculé pour faire un retour, après chaque carton d'improvisation pigé, sur les influences observées et sur l'affirmation de soi. N'hésitez pas à questionner les élèves sur l'improvisation réalisée.

EXEMPLES DE QUESTIONS POUR LE RETOUR EN GRAND GROUPE :

- ◆ Est-ce que l'influence de cette personne (identifier le personnage) est positive ou négative?
- ◆ Comment trouvez-vous la réaction de la personne qu'on tentait d'influencer?
- ◆ Comment auriez-vous réagi?
- ◆ Auriez-vous été capables de vous affirmer?

Retour sur la démarche

QUESTIONNER LES ÉLÈVES SUR :

- des moyens qu'ils peuvent utiliser pour s'affirmer.

7

→ → →

- Utiliser un exemple afin d'expliquer la tâche :

Exemple

Thème : Une personne populaire de ton école se vante d'avoir commis plusieurs vols au dépanneur du coin. Un midi, elle te demande de l'accompagner au dépanneur et tu tentes de trouver des arguments pour refuser de l'accompagner.

- Choix 1 : l'accompagner. Conséquence possible : être complice pourrait me mettre dans le pétrin, me faire sentir mal parce que c'est contre mes valeurs, etc.
- Choix 2 : trouver une excuse bidon. Conséquence possible : mon ami me le redemande le lendemain, je ne fais pas comprendre mon raisonnement, j'ai peur qu'il m'en parle chaque fois que je le vois, etc.
- Choix 3 : je refuse et je lui explique pourquoi. Conséquence possible : mon ami ne veut plus me voir, mon ami change son comportement, je me sens bien parce que j'ai pris position, etc.

- Par la suite, diviser les élèves en sous-groupes afin qu'ils fassent le même exercice avec 2-3 thèmes de l'annexe 4 (attribuer les thèmes pour chaque équipe).
- Retour en grand groupe pour que chaque groupe présente ce qui est ressorti de la discussion sur ses thèmes.
- Demander aux élèves ce qu'ils retiennent de l'activité.

- Échange de groupe.

