

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 interpellé 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.

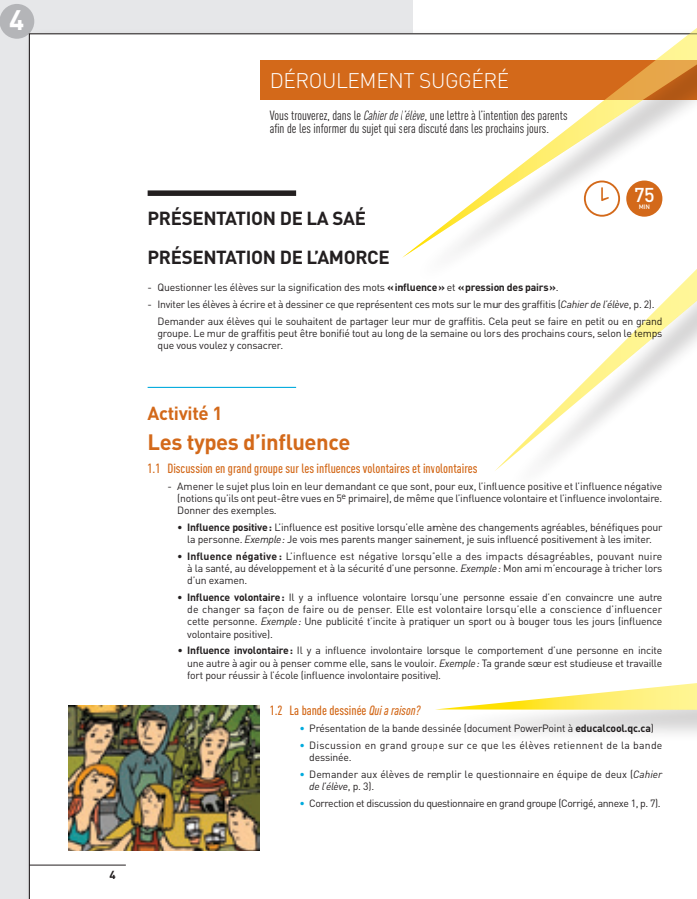
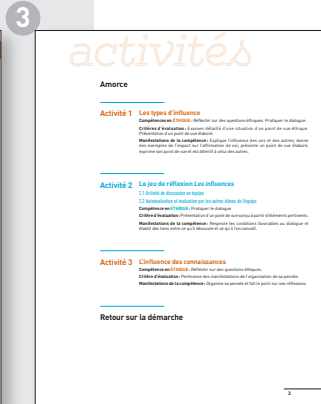
Pour en savoir plus sur l'animation en classe virtuelle

- 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

GUIDE DE L'ENSEIGNANT 6^e PRIMAIRE

PROPOSITION D'ADAPTATION EN CLASSE VIRTUELLE



- Discussion en grand groupe.
- Mur de graffitis : afficher la page 2 du Cahier de l'élève pour donner les consignes de la tâche.
- Partage du mur de graffitis : demander à quelques élèves de partager leur écran pour le montrer au groupe (si le graffiti a été fait directement dans le document PDF) ou leur demander de mettre la page devant leur caméra.
- Discussion en grand groupe avec le tableau blanc : avoir inscrit les 4 catégories d'avance et noter les réponses des élèves.
- Bande dessinée : aller la chercher sur le site et choisir le mode (PDF ou Vidéo). Choisir le mode partage d'écran pour le visionnement.
- Discussion en grand groupe.
- Remplir le questionnaire en équipe :
 - Afficher la page 3 du Cahier de l'élève pour situer la tâche.
 - Former les équipes : dans la plateforme, créer des équipes aléatoires ou décider qui fera partie de quel groupe.
 - 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).
 - Pendant que les équipes travaillent, se promener virtuellement d'une classe à l'autre pour donner du soutien.
- Correction et discussion en grand groupe : afficher le corrigé (annexe 1, Guide de l'enseignant).



Retour sur les informations apprises et retenues lors du dernier cours

- Demander aux élèves d'où peuvent provenir les influences dans leur vie (faire une liste au tableau).

VOICI UNE LISTE DE SOURCES D'INFLUENCES POSSIBLES :

Soi-même : Ses goûts, ses besoins et ses sentiments.

Les membres de son milieu : Ses parents, sa fratrie, ses enseignants et les autres adultes qu'on connaît bien, sa gang et ses amis.

La société : Les médias (télévision, Internet, affiches publicitaires, radio, etc.), les tendances mode, les adultes qu'on ne connaît pas, les vedettes, les campagnes de promotion, la religion, la politique, etc.

Activité 2

Le jeu de réflexion Les influences

2.1 **Activité de discussion en équipe**

- Présenter le jeu de réflexion **Les influences** en grand groupe. S'assurer que les questions posées et le vocabulaire utilisé sont bien compris de tous.

- Expliquer la tâche : les élèves participeront à une discussion en équipe durant laquelle chacun devra donner son point de vue sur le rôle des influences dans sa vie. En pigeant un carton dans le jeu **Les influences**, les élèves liront les 10 questions et en discuteront à tour de rôle. À noter que les questions du jeu ont été formulées principalement à partir de la bande dessinée **Qui a raison?**

Mise en place

Matériel requis : les cartons du jeu à découper pour chaque équipe (annexe 2, p. 8).

Formation des équipes, consignes générales (Cahier de l'élève, p. 4) :

- 4 ou 5 élèves par équipe;
- Nommer un élève par équipe qui sera responsable de la pige;
- Nommer un élève par équipe qui donnera le droit de parole;
- Avant de commencer les échanges, se rappeler les conditions favorables au dialogue et les écrire au tableau :
 - Respecter les règles de fonctionnement établies en classe;
 - Respecter son droit de parole;
 - Exprimer clairement ses idées;
 - Écouter celles des autres.

Consignes du jeu :

1. Piger un carton;
2. Lire le carton pigé à haute voix;
3. À tour de rôle, chacun donne son point de vue sur le rôle de cette influence dans sa vie;
4. Le groupe doit répondre aux 10 questions pour terminer le jeu.

Pendant la discussion, circuler pour écouter et questionner les élèves ou réorienter la discussion si nécessaire. Utiliser le système de prise de notes pour faciliter l'évaluation (annexe 4, p. 10).

5

- Présenter le jeu et expliquer la tâche en grand groupe.
- Composer les équipes : même procédure que précédemment pour la composition des équipes.
- Rappeler les conditions favorables (les noter dans le clavardage pour que tous y aient accès durant l'activité).
- Matériel : comme on ne peut pas découper les questions et les faire piger :
 - Inscrive les questions dans le clavardage avant le début de l'activité ou envoyer les questions l'une après l'autre dans le clavardage/dans chaque sous-salle durant l'activité ou se promener d'équipe en équipe pour donner le prochain énoncé.
 - Il est aussi possible de demander à un élève par sous-groupe d'être le « gardien du temps » et de chronométrer 30/45/60 secondes (au choix de l'enseignant) pour chacune des questions.
 - Pendant la discussion, se promener d'équipe en équipe pour écouter, poser des questions ou réorienter la discussion si nécessaire. Utiliser le système de prise de notes pour faciliter l'évaluation (annexe 4, p. 10).

2.2 **Autoévaluation et évaluation par les autres élèves de l'équipe** (Cahier de l'élève, p. 5)

- Chaque élève s'autoévalue et, par la suite, l'équipe évalue chaque élève à tour de rôle en justifiant, pour chacun, les notes données.

- Faire un retour en grand groupe. Demander aux élèves ce qu'ils ont aimé, les obstacles qu'ils ont dû surmonter et ce dont ils sont le plus fiers. Demandez-leur ce qu'ils retiennent des échanges, du rôle des influences et de la pression des pairs dans leur vie (éléments de réponses en soutien à la discussion en annexe 3, p. 9).

- Ramasser les cahiers des élèves pour évaluer la compréhension et le travail fait. Vous pouvez également faire des rencontres individuelles pour clarifier certains points. Complétez ou bonifiez le système de prise de notes (annexe 4, p. 10).

Retour sur les informations apprises et retenues lors du dernier cours

- Rappeler aux élèves qu'ils se sont questionnés sur les gens et les choses qui exercent une influence sur eux (amis, adultes et médias), sur la pression des pairs et sur leur passage au secondaire. Lors du jeu **Les influences**, ils ont été confrontés à plusieurs situations où ils devaient réfléchir et donner leur point de vue sur les choix qu'ils feraient, particulièrement lors de situations impliquant la consommation d'alcool.

- Indiquer que, dans ce dernier cours, les élèves découvriront les effets de l'alcool sur le corps humain.

Activité 3

L'influence des connaissances

- Demander aux élèves de lire individuellement le texte **Les effets de l'alcool sur le corps humain**, publié par Educ'alcool (Cahier de l'élève, p. 6).

- Faire un retour en grand groupe sur les apprentissages réalisés à la lecture du texte.

- Questionner les élèves : « Est-ce que le fait d'avoir des connaissances concernant les effets de l'alcool peut influencer vos choix? »

- Demander aux élèves de répondre aux trois questions de réflexion (à compléter individuellement) (Cahier de l'élève, p. 7).

- Faire un retour en grand groupe sur chacune des questions. Grâce à ces dernières questions, vous aurez sûrement de nouvelles observations qui vous aideront dans votre évaluation de chaque élève (particulièrement pour la compétence 1. Réfléchir sur des questions éthiques). Consultez et enrichissez votre grille d'évaluation (annexe 4, p. 10).

Retour sur la démarche

QUESTIONNER LES ÉLÈVES SUR :

- ce qui est différent concernant leur perception des influences;
- comment ils se sentent mieux outillés pour le passage au secondaire.

SI LE TEMPS LE PERMET, UNE SECTION JEUX EST DISPONIBLE DANS LE CAHIER DE L'ÉLÈVE (voir les p. 8 et 9) :

- ◆ Mot cachés
- ◆ Création d'une BD

6

- Autoévaluation : Donner les consignes en petites équipes.
- Afficher la grille en mode partage d'écran pour expliquer la tâche, puis demander aux élèves de faire l'exercice.
- Retour en grand groupe : prendre des notes sur le tableau blanc et demander aux élèves d'écrire dans le clavardage.
- Se servir de l'annexe 3 pour favoriser la discussion (ne pas afficher).

- Lecture de groupe au lieu d'individuelle (plusieurs mots peuvent demander une explication) en affichant la page à lire en mode plein écran (Cahier de l'élève, p. 6).
- Retour en grand groupe : questionner les élèves sur les apprentissages.
- Pour poser la question « Est-ce que le fait d'avoir des connaissances concernant les effets de l'alcool peut influencer vos choix? », faire un sondage (plusieurs plateformes offrent cette option).
- Réponses dans leur cahier : afficher en mode plein écran (Cahier de l'élève, p. 7).
- Retour en grand groupe : échange et prise de notes sur l'évaluation de chaque élève.

- Discussion en grand groupe : prendre des notes sur le tableau blanc.

