



Éduc  alcool

SAÉ Éthique et culture religieuse

GUIDE DE L'ENSEIGNANT 5^e PRIMAIRE

Il n'existe pas de modèle idéal pour retarder le plus possible la consommation de boissons alcooliques chez les enfants. À neuf ans, un enfant sur quatre a déjà fait l'expérience de l'alcool. Certains l'ont fait à l'insu de leurs parents, soit à la maison ou avec des amis, en buvant des restes dans les verres des adultes ou dans des bouteilles sans nécessairement faire la distinction entre bière, vin, cidre ou alcool fort. D'autres, par contre, en prennent à l'occasion avec l'accord de leurs parents parce que ces derniers préfèrent les initier à la consommation dans un cadre rigoureux et contrôlé.

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. 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

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.

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 contient :

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

Tout le matériel nécessaire à cette SAÉ est disponible à educalcool.qc.ca





L'influence des autres et l'affirmation de soi



2-3
PÉRIODES

75
MIN

RÉSUMÉ DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE

Cette situation d'apprentissage et d'évaluation permet aux élèves de comprendre les impacts des influences des autres et d'identifier des moyens pour prendre position et bien s'affirmer.

Les élèves sont amenés à se questionner sur l'influence et l'affirmation de soi, puis ils ont à discuter ensemble de quatre situations dans lesquelles leurs pairs, les adultes qui les entourent et même les médias peuvent les influencer.

LIENS AVEC LE PROGRAMME DE FORMATION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE

Domaines généraux de formation : Santé et bien-être. Médias.

Axes de développement : Connaissance des conséquences de ses choix personnels sur sa santé et son bien-être. Constat de la place et de l'influence des médias dans sa vie quotidienne et dans la société.

Compétences en éthique : C1 Réfléchir sur des questions éthiques.
C3 Pratiquer le dialogue.

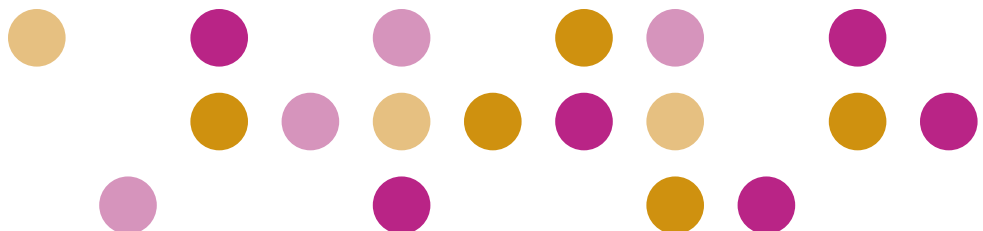
Thème : Des personnes membres de la société.

Éditeur : Educ'alcool

Conception et rédaction : Françoise Roy,
en collaboration avec Manon Meilleur

Design graphique : McKay + Couture

ISBN : 978-2-924784-00-6



activités

Amorce

Activité 1 Comment se manifestent l'influence et l'affirmation de soi?

1.1 L'influence et l'affirmation de soi

1.2 Questionnaire sur l'influence et l'affirmation de soi

Compétence en ÉTHIQUE : Réfléchir sur des questions éthiques.

Critère d'évaluation : Évaluation d'options ou d'actions possibles.

Manifestation de la compétence : Évalue des options ou des actions possibles en expliquant le rôle des influences et en donnant des exemples d'affirmation de soi.

Activité 2 Les influences et la prise de décisions

2.1 Préparation des mises en situation

2.2 Mises en situation

Compétences en ÉTHIQUE : Réfléchir sur des questions éthiques. Pratiquer le dialogue.

Critères d'évaluation : Évaluation d'options ou d'actions possibles. Utilisation adéquate des éléments du contenu relatifs à l'interaction avec les autres (raisons, idées).

Manifestations de la compétence : Évalue des options ou des actions possibles; fait une utilisation adéquate des éléments du contenu relatifs à l'interaction avec les autres (raisons, idées).

Activité 3 Improvisation sur les influences et l'affirmation de soi

Compétence en ÉTHIQUE : Pratiquer le dialogue.

Critère d'évaluation : Utilisation adéquate des éléments du contenu relatifs à l'interaction avec les autres (conditions favorables au dialogue).

Manifestation de la compétence : Fait une utilisation adéquate des éléments du contenu relatifs à l'interaction avec les autres (conditions favorables au dialogue).

Retour sur la démarche

Vous trouverez, dans le *Cahier de l'élève*, une lettre à l'intention des parents afin de les informer du sujet qui sera discuté dans les prochains jours.



PRÉSENTATION DE LA SAÉ

PRÉSENTATION DE L'AMORCE

Discussion en grand groupe sur les influences et l'affirmation de soi

(*Cahier de l'élève*, p. 2)

- Questionner les élèves sur ce que signifient pour eux les mots suivants : «**influence**» et «**affirmation de soi**».
 - Approfondir le sujet en leur demandant ce que sont, pour eux, **l'influence positive** et **l'influence négative**.
 - Ensuite, inviter les élèves à compléter la section «**Raconte un moment d'influence**» en leur demandant de décrire brièvement un moment où on a cherché à les influencer de façon positive ou négative.
- ◆ Quel a été leur choix?
 - ◆ Ont-ils réussi à s'affirmer?

EXEMPLES :

- **Influence positive** : Un jour, mon amie m'a demandé d'aller jouer dehors avec elle, mais je n'en avais pas envie. Elle m'a dit qu'il faisait beau et chaud dehors et que ça me ferait du bien;
- **Influence négative** : Ma sœur a essayé de me convaincre de prendre de l'argent dans le portefeuille de ma mère pour que nous allions acheter des bonbons. Elle disait que ce n'était pas grave, que personne ne le saurait.

Activité 1

Comment se manifestent l'influence et l'affirmation de soi?

1.1 L'influence et l'affirmation de soi

- Lire les p. 2 à 4 avec les élèves (*Cahier de l'élève*).
- Après la lecture, engager une discussion en grand groupe sur ce que les élèves retiennent du texte.

1.2 Questionnaire sur l'influence et l'affirmation de soi (*Cahier de l'élève*, p. 5-6)

- Faire une lecture des questions en grand groupe. S'assurer de la bonne compréhension des questions.
- Demander aux élèves de remplir le questionnaire (individuellement). Éléments de réponses pour l'enseignant (annexe 1, p. 8).
- Ramasser les cahiers de l'élève, si nécessaire, pour évaluer la compréhension et le travail fait et/ou planifier des rencontres individuelles afin de clarifier les points incertains. Compléter ou bonifier le système de prise de notes (annexe 3, p. 10).



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. Inscrire 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.

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?

Était-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).



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.



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.

ANNEXE 1

ÉLÉMENTS DE RÉPONSE POUR L'ENSEIGNANT

Activité 1.2 L'influence et l'affirmation de soi

- 1** On dit qu'une influence positive amène une personne à faire des choix bénéfiques et agréables. Lorsque Marco décide de faire ses devoirs au lieu de jouer au jeu vidéo, quels sont ses gains? En quoi sa décision est-elle bénéfique pour lui?

PLUSIEURS RÉPONSES POSSIBLES.

Exemple : Marco va pouvoir remettre ses devoirs à son enseignant sans avoir de conséquence. De plus, il va sûrement avoir mieux compris les notions vues, sinon il pourra demander de l'aide à son enseignant. Ses parents vont être fiers de lui.

- 2** À l'inverse, une influence négative amène des impacts désagréables qui peuvent nuire à la santé, au développement et à la sécurité de la personne. Lorsque Marco décide de manger des croustilles au lieu de fruits et de légumes, quelles sont ses pertes? Pourquoi sa décision n'est-elle pas la meilleure pour lui?

PLUSIEURS RÉPONSES POSSIBLES.

Exemple : Marco n'aura pas bénéficié des vitamines des fruits et des légumes. De plus, il voulait manger des fruits et des légumes. Puisqu'il n'a pas respecté ses besoins et ses désirs, il sera probablement déçu.

- 3** Qu'est-ce que l'affirmation de soi? Choisis la bonne réponse.

a) C'est être autonome et responsable.

b) C'est donner son opinion, s'exprimer.

c) C'est penser comme les autres, sans réfléchir.

- 4** Habituellement, est-il facile ou difficile pour toi de t'affirmer? Explique ton point de vue.

Réponses personnelles.

- 5** Précédemment, nous avons dit que les médias peuvent nous influencer. Donne un exemple où les médias t'ont influencé positivement et un autre où ils t'ont influencé négativement.

INFLUENCE POSITIVE DES MÉDIAS

Réponses personnelles.

INFLUENCE NÉGATIVE DES MÉDIAS

Réponses personnelles.

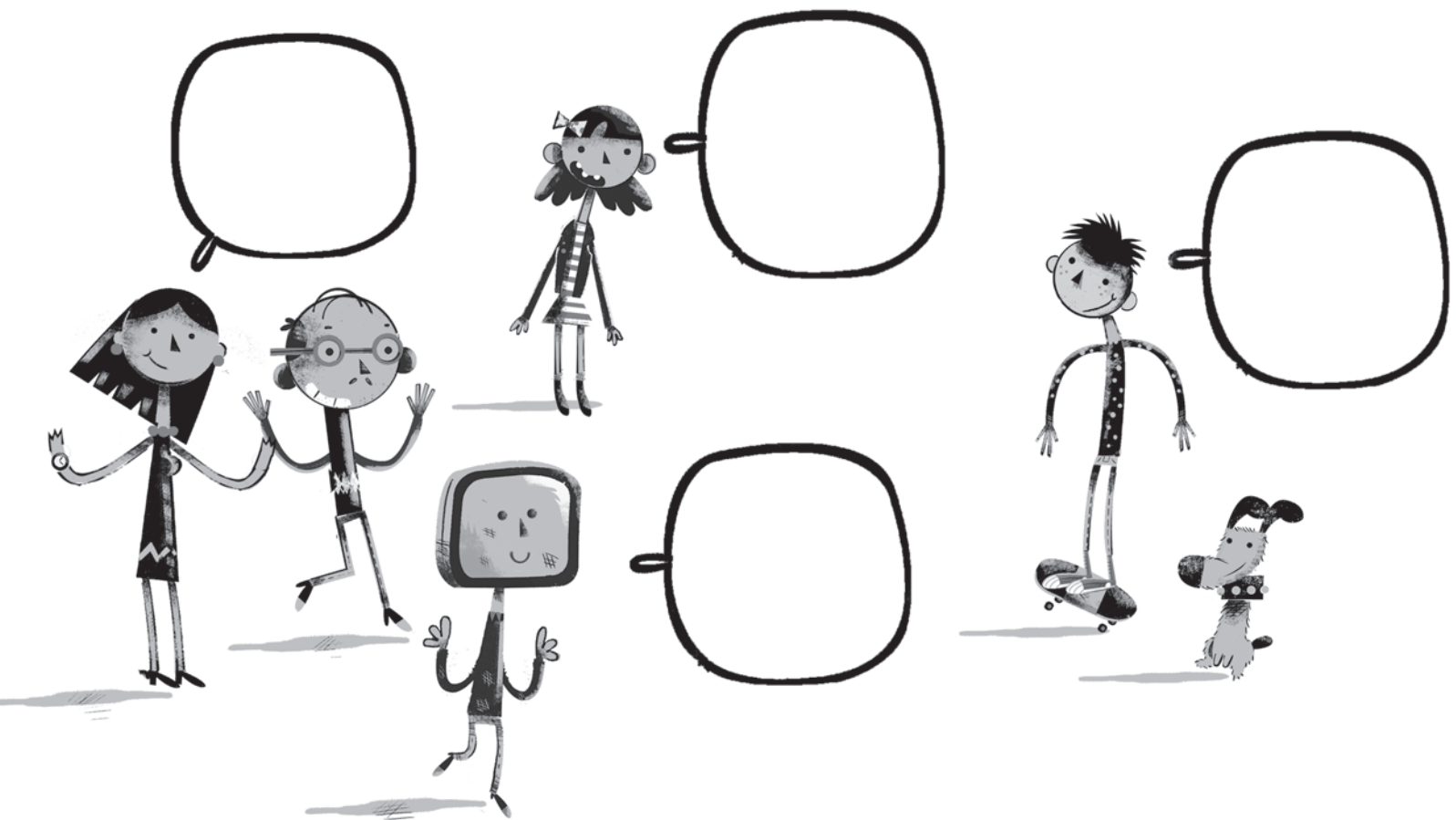
ANNEXE 2

Exemple d'une mise en situation à faire en grand groupe

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? **Des amis, des adultes, les médias et toi.**



En quoi ta décision est-elle bonne pour toi? Quelles sont les raisons qui justifient ton choix? Explique ta décision.

A3

ANNEXE 3

GRILLE D'ÉVALUATION DES ACTIVITÉS

À REMPLIR PAR L'ENSEIGNANT

A: Très facilement – Toujours

B: Facilement – Souvent

C: Avec aide – Quelques fois

D: Difficilement – Rarement ou jamais

Noms des élèves	Activité 1 C1 Réfléchir sur des questions éthiques L'ÉLÈVE : - Évalue des options ou des actions possibles en expliquant le rôle des influences et en donnant des exemples d'affirmation de soi.	Activité 2 C1 Réfléchir sur des questions éthiques et C3 Pratiquer le dialogue L'ÉLÈVE : - Évalue des options ou des actions possibles; - Fait une utilisation adéquate des éléments du contenu relatifs à l'interaction avec les autres (raisons, idées).	Activité 3 C3 Pratiquer le dialogue L'ÉLÈVE : - Fait une utilisation adéquate des éléments du contenu relatifs à l'interaction avec les autres (conditions favorables au dialogue).	Considérant l'autoévaluation, l'évaluation des pairs et de l'enseignant, cote pour l'ensemble de la SAÉ.	
	C1 Réfléchir sur des questions éthiques	C3 Pratiquer le dialogue			
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					
18.					
19.					
20.					
21.					
22.					
23.					
24.					
25.					
26.					
27.					
28.					
29.					
30.					

ANNEXE 4

CARTONS D'IMPROVISATION



À découper pour permettre la pige des cartons d'improvisation

Thème : Lors d'une fête de quartier, deux amis et toi trouvez une caisse de bière à moitié pleine. Un ami propose d'ouvrir une bouteille et de la boire.

Type : Comparé
Style : Libre

Nombre de joueurs : Maximum 6
Temps : 2 minutes

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.

Type : Comparé
Style : Chanté

Nombre de joueurs : Maximum 6
Temps : 2 minutes

Thème : Un élève de ta classe profite de l'absence de son enseignant pour ne plus travailler et déranger tout le monde. Quelques élèves décident de faire comme lui.

Type : Comparé
Style : Libre

Nombre de joueurs : Maximum 6
Temps : 2 minutes

Thème : De votre choix, tout en respectant le thème des influences et de l'affirmation de soi.

Type : Comparé
Style : Narratif

Nombre de joueurs : Imposé 4
Temps : 2 minutes

Thème : Tes amis ont des vêtements de marque qui coûtent très cher. Ils ne comprennent pas pourquoi tu ne t'habilles pas comme eux et critiquent tes vêtements.

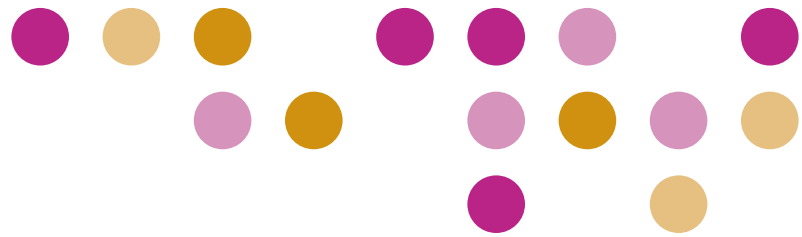
Type : Comparé
Style : Narratif

Nombre de joueurs : Maximum 6
Temps : 2 minutes

Thème : Tes amis décident de ne plus jouer avec quelqu'un que, toi, tu apprécies. Ils le rejettent et te demandent de ne plus le fréquenter.

Type : Comparé
Style : Libre

Nombre de joueurs : Maximum 6
Temps : 2 minutes



ANNEXE 5

Informations importantes concernant les termes d'improvisation et les punitions possibles

Ce qui peut être considéré comme...

DES AMIS

- des jeunes de ton âge
- des camarades de classe
- des jeunes frères et sœurs
- des jeunes cousins et cousines
- etc.

DES ADULTES

- des enseignants
- des parents
- des grands-parents
- des oncles et des tantes
- des voisins adultes
- des inconnus adultes
- etc.

LES MÉDIAS

- la télévision (films, publicités, émissions)
- Internet
- les revues
- la radio
- les journaux
- les affiches publicitaires
- etc.

Punitions possibles*

- Non-respect du thème
- Non-respect du style
- Non-respect du nombre de joueurs
- Mauvaise conduite envers les joueurs ou l'arbitre
- Rudesse
- Vulgarité
- Manque d'écoute

Types d'improvisation**

COMPARÉ

À tour de rôle, chaque équipe fait son improvisation en respectant le thème.

LIBRE

Les joueurs font leur improvisation sans contrainte. Ils sont libres d'utiliser ou non un accessoire.

Styles d'improvisation***

NARRATIF

Un joueur raconte l'histoire et les autres joueurs doivent mimer le sujet donné. Ces derniers peuvent parler si le narrateur permet le dialogue.

CHANTÉ

Les joueurs donnent leurs répliques en chantant.

* Après trois punitions données à la même équipe, un point est donné à l'équipe adverse.

** Nous utiliserons seulement ce type d'improvisation.

*** Quand un carton d'improvisation a été pigé et qu'il a été lu à haute voix, chaque équipe a **45 secondes pour choisir les joueurs** de l'improvisation. L'arbitre siffle pour signifier aux joueurs choisis qu'ils doivent maintenant se concerter, c'est-à-dire se consulter et se donner des idées avant que l'improvisation commence. Ils ont **30 secondes de concertation**. Dès que l'arbitre siffle, la première équipe commence son improvisation. Puis l'équipe adverse prend place.