

Guide d'anticipation

Avant	Affirmations	Après	Opinions personnelles
Vrai / Faux	Le cyclisme est l'activité plein air la plus populaire exercée par les Canadiens.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	Les vélos ont le droit de passage sur les piétons.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	La plupart des blessures subies à vélo, sur patins à roues alignées et sur planches à roulettes se produisent près de la maison.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	Un enfant peut porter le même casque de vélo jusqu'à l'adolescence.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	Les casques sont l'équipement efficace pour la réduction de traumatismes crâniens et de décès chez les cyclistes.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	Lorsque vous faites du patin à roues alignées, vous n'êtes pas tenu de respecter le code de la route.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	Lorsqu'ils se déplacent parmi d'autres véhicules, les cyclistes communiquent leur direction à l'aide de signaux manuels.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	Quand vous roulez à vélo dans un groupe, il est plus prudent de rouler côte à côte qu'en file indienne.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	60 % des blessures planche à roulettes sont subies par des utilisateurs de moins de 15 ans.	Vrai / Faux	
Vrai / Faux	Les femmes sont plus susceptibles d'être impliquées dans des collisions liées au cyclisme.	Vrai / Faux	

Réponses du Guide d'anticipation

Affirmations	Réponses
Le cyclisme est l'activité de plein air la plus populaire exercée par les Canadiens.	Varie selon les opinions personnelles de l'élève.
Les vélos ont le droit de passage sur les piétons.	Faux, les piétons ont le droit de passage.
La plupart des blessures subies à vélo, sur patins à roues alignées et sur planches à roulettes se produisent près de la maison.	Vrai
Un enfant peut porter le même casque de vélo jusqu'à l'adolescence.	Faux, les casques doivent être remplacés aux 3 à 5 ans, ou suivant toute chute ou choc important.
Les casques sont l'équipement le plus efficace pour la réduction de traumatismes crâniens et de décès chez les cyclistes.	Vrai, un casque réduit le nombre de traumatismes crâniens d'environ 85 % et le nombre de lésions cérébrales de 88 %.
Lorsque vous faites du patin à roues alignées, vous n'êtes pas tenu de respecter le code de la route.	Faux
Lorsqu'ils se déplacent parmi d'autres véhicules, les cyclistes communiquent leur direction à l'aide de signaux manuels.	Vrai
Quand vous roulez à vélo dans un groupe, il est plus prudent de rouler côte à côte qu'en file indienne.	Faux, les cyclistes devraient rouler à la file indienne.
60 % des blessures en planche à roulettes sont subies par des utilisateurs de moins de 15 ans.	Vrai
Les femmes sont plus susceptibles d'être impliquées dans des collisions liées au cyclisme.	Faux, les hommes comptent pour 82 % des décès liés au cyclisme et les enfants pour 70 % des blessures non mortelles.

Affiches D'accord, Pas d'accord

**D'accord/
Vrai**

Affiches D'accord, Pas d'accord

**Pas
d'accord/
Faux**

Modèle décisionnel : exemple de l'enseignant(e)

Étapes à suivre	Explication de chaque étape	Exemple de situation décisionnelle
Étape 1	Identifier le problème <ul style="list-style-type: none"> • Que se passe-t-il? • Y a-t-il un problème? • Qu'est-ce que je ressens? 	<p>Sandip revient de l'école à vélo avec ses camarades. Les parents de Sandip exigent qu'il porte son casque, mais aucun de ses camarades ne portent pas d'équipement de protection. Alors qu'il met son casque, les camarades de Sandip rient et lui crient des injures.</p>
Étape 2	Énumérer les options/choix en donnant le pour et le contre pour chacun. <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les conséquences pour chaque choix? • Le choix est-il prudent? Juste? Faisable? • Quelle est mon opinion de ces choix? • Quelle est mon opinion du choix/ de la solution? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sandip peut continuer de porter son casque. 2. Sandip peut faire du vélo sans son casque. 3. Sandip peut injurier ses camarades. 4. Sandip peut mettre son casque et retourner seul à la maison.
Étape 3	Évaluer l'ensemble des options/choix <ul style="list-style-type: none"> • Quelle option/choix est la meilleure sélection? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sandip se ferait injurier, mais il serait en sécurité. 2. Sandip ferait comme ses camarades, mais ne serait pas en sécurité. 3. Sandip contrarierait ses camarades et s'isolera probablement. 4. Sandip se rendrait seul à la maison, mais il serait protégé.
Étape 4	Prendre une décision	<p>Sandip a décidé d'enfiler son casque et de partir pour la maison avec ses camarades.</p>
Étape 5	Agir - Donner suite à la décision	<p>Sandip a décidé de continuer de porter son casque et de partir pour la maison avec ses camarades. Il a dit à ses camarades pourquoi le port d'un casque est important et a parlé de toutes les formidables couleurs et décisions offertes. Les camarades de Sandip ont cessé de rire de lui et l'ont accepté avec son casque. Le lendemain, les camarades de Sandip ont porté leurs casques pour se rendre à l'école.</p>

Modèle décisionnel : exemple de l'enseignant(e)

Étapes à suivre	Explication de chaque étape	Exemple de situation décisionnelle
Étape 6	<p>Songer à la décision</p> <ul style="list-style-type: none"> • Que s'est-il passé? • Qu'est-ce que j'ai appris? • Qu'est-ce que je ferais la prochaine fois? 	<p>Sandip était perturbé quand ses camarades ont ri de lui. Il savait que ses parents trouvaient que le port d'un casque était important et que c'était pour sa propre sécurité. Il savait que s'il était pris à ne pas porter son casque, il ne serait pas autorisé à prendre son vélo. Sandip a décidé de continuer de porter son casque et de partir pour la maison avec ses camarades. Il a dit à ses camarades pourquoi le port d'un casque est important et a parlé de toutes les formidables couleurs et décisions offertes. Les camarades de Sandip ont cessé de rire de lui et l'ont accepté avec son casque. Le lendemain, les camarades de Sandip ont porté leurs casques pour se rendre à l'école. Sandip était heureux de voir ses camarades également porter leurs casques et a réalisé qu'ils s'étaient sentis intimidés par certains de leurs camarades jusqu'à ce que Sandip ait le courage de confronter ces camarades.</p>

Modèle décisionnel : exemple de l'enseignant(e)

Étapes à suivre	Explication de chaque étape	Exemple de situation décisionnelle
Étape 1	Identifier le problème <ul style="list-style-type: none"> • Que se passe-t-il? • Y a-t-il un problème? • Qu'est-ce que je ressens? 	
Étape 2	Énumérer les options/choix en donnant le pour et le contre pour chacun. <ul style="list-style-type: none"> • Quelles sont les conséquences pour chaque choix? • Le choix est-il prudent? Juste? Faisable? • Quelle est mon opinion de ces choix? • Quelle est mon opinion du choix/ de la solution? 	
Étape 3	Évaluer l'ensemble des options/choix <ul style="list-style-type: none"> • Quelle option/choix est la meilleure sélection? 	
Étape 4	Prendre une décision	
Étape 5	Agir - Donner suite à la décision	

Modèle décisionnel : exemple de l'enseignant(e)

Étapes à suivre	Explication de chaque étape	Exemple de situation décisionnelle
Étape 6	Songer à la décision <ul style="list-style-type: none">• Que s'est-il passé?• Qu'est-ce que j'ai appris?• Qu'est-ce que je ferais la prochaine fois?	

Scénarios vélo, patins et planche

Scénario 1

Vous et vos camarades faites du patin à roues alignées sur le trottoir près de chez vous. En patinant rapidement, l'un de vos camarades trébuche sur la bordure et tombe. Elle se blesse un genou et saigne, et ses mains sont éraflées. Elle dit que tout va bien.

Scénario 2

Vous et votre famille aimez faire du patin à roues alignées et demeurez toujours sur le trottoir et les sentiers pavés. Vous êtes avec des camarades et ils veulent se joindre à un autre groupe d'enfants de votre classe. Pour ce faire, vous devez traverser un chemin achalandé, ce qui vous déplaît, mais que vous devez faire si vous voulez vous tenir avec vos camarades.

Scénario 3

Vous et vos camarades faites le trajet de l'école à la maison à vélo. Le temps d'arriver à la maison, il commence à faire noir. Le feu avant de votre vélo ne fonctionne pas et votre vélo ne possède aucun réflecteur. Vous le dites à l'une de vos camarades, mais elle dit que ce n'est pas grave, car son vélo en a un et vous n'êtes qu'à un demi-kilomètre de chez vous. Vos camarades vous disent qu'ils sont souvent retournés à la maison dans le noir et que tout se passera bien.

Scénario 4

Vous et vos camarades vous rendez à un « parc à vélo » après l'école pour pratiquer certaines manœuvres. Vos parents exigent que vous portiez votre casque et vos genouillères, mais aucun de vos camarades ne porte d'équipement de protection. Pendant que vous enfitez votre casque, vos camarades rient et vous disent de le cacher dans les buissons et de le laisser là.

Scénario 5

Vous et vos camarades faites de la planche à roulettes dans la cour d'école après les cours. Vous tentez une manœuvre, mais vous vous tordez la cheville en atterrissant. Elle est éraflée et vous fait souffrir.

Scénario 6

Vous et vos camarades vous rendez chez un autre camarade pour visionner un film. Vos camarades désirent s'y rendre à vélo. Mais votre mère vous a demandé de ne pas l'utiliser avant qu'elle en répare les freins. Vous voulez vraiment visionner ce film et vos camarades vous assurent que vous serez de retour à la maison avant l'arrivée de vos parents.

Fiches de fin de cours



Fiche de fin de cours

Nom de l'élève :

1. De quelle façon ce que vous avez appris aujourd'hui s'apparente-t-il à votre vie?

2. Pour demain, énumérez trois éléments de sécurité routière importants à ne pas oublier.



Fiche de fin de cours

Nom de l'élève :

1. De quelle façon ce que vous avez appris aujourd'hui s'apparente-t-il à votre vie?

2. Pour demain, énumérez trois éléments de sécurité routière importants à ne pas oublier.

Règles pour les jeux de rôle et l'auditoire

Règles pour les jeux de rôle

Créez la situation conflictuelle en vous basant sur ce qui suit :

- Le personnage principal se trouve dans une situation conflictuelle;
- L'auditoire doit pouvoir observer deux différentes perspectives du conflit, soit sentiments et valeurs.
- Présentez le moment, l'endroit et les personnages impliqués.
- Utilisez peu d'accessoires, voire même aucun.
- Veillez à ce que les jeux de rôle soient courts (deux à trois minutes).
- Les jeux de rôle ne doivent comporter aucun contact physique.
- Si un membre du groupe n'est pas à l'aise pour jouer un personnage dans un jeu de rôle, cette personne peut contribuer davantage lors de la préparation du jeu de rôle.

Règles pour l'auditoire

- Respectez et valorisez l'implication de chaque personne dans chacun des rôles (ne jugez et ne critiquez pas).
- Si les participants au jeu de rôle en font la demande, leurs camarades scolaires non impliqués dans le jeu de rôle peuvent offrir des suggestions.
- Écoutez et n'interrompez pas.
- Concentrez-vous sur les aspects positifs du jeu de rôle.
- Concentrez votre rétroaction sur l'ensemble du jeu de rôle plutôt que sur une personne en particulier.
- Concentrez-vous sur un seul jeu de rôle pour recueillir l'information nécessaire pour compléter le tableau-modèle de prise de décision.

Liste de contrôle d'évaluation de jeux de rôle

Noms des membres du groupe :

Travail de groupe Membres du groupe :	Peu	Certains	Plupart	Tous
participent				
écoutent les autres et attendent leur tour pour parler				
s'entendent bien ensemble				
demeurent concentrés sur la tâche à réaliser				
Connaissances Membres du groupe :	Peu	Certains	Plupart	Tous
comprennent les concepts (p. ex., scénarios, étapes décisionnelles)				
partagent connaissances, opinions et perspectives				
posent des questions				
résument l'information sous forme écrite ou illustrée				
Présentation / jeux de rôle Membres du groupe :	Peu	Certains	Plupart	Tous
communiquent efficacement (ton, volume, expression, orientation vers l'auditoire, contact visuel, gestuelle)				
contribuent à la présentation / aux jeux de rôle				
respectent les directives de présentation / jeux de rôle				
font preuve de connaissances en présentation / jeux de rôle				

Commentaires de l'enseignant(e) :

Liste de contrôle d'évaluation par des pairs des jeux de rôle

Noms des membres du groupe :

Travail de groupe Membres du groupe :	Peu	Certains	Plupart	Tous
participent				
écoutent les autres et attendent leur tour pour parler				
s'entendent bien ensemble				
demeurent concentrés sur la tâche à réaliser				
Connaissances Membres du groupe :	Peu	Certains	Plupart	Tous
comprennent les concepts (p. ex., scénarios, étapes décisionnelles)				
partagent connaissances, opinions et perspectives				
posent des questions				
résument l'information sous forme écrite ou illustrée				
Présentation/jeux de rôle Membres du groupe :	Peu	Certains	Plupart	Tous
communiquent efficacement (ton, volume, expression, orientation vers l'auditoire, contact visuel, gestuelle)				
contribuent à la présentation/aux jeux de rôle				
respectent les directives de présentation/jeux de rôle				
font preuve de connaissances en présentation/jeux de rôle				

Commentaires des élèves :

Tableau de performance de sécurité / des réalisations

Connaissances en arts visuels/ catégorie de compétences	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 4
Rendement / Travail créatif	<ul style="list-style-type: none"> • emploie peu des compétences, techniques et concepts enseignés • performe et crée uniquement de façon restreinte et incomplète 	<ul style="list-style-type: none"> • emploie quelques compétences, techniques et concepts enseignés • performe et crée de façon complète à l'occasion 	<ul style="list-style-type: none"> • emploie la plupart des compétences, techniques et concepts enseignés • performe et crée généralement de façon complète 	<ul style="list-style-type: none"> • les compétences, techniques et concepts enseignés sont tous ou presque tous employés • performe et crée uniformément de façon bien développée
Communication	<ul style="list-style-type: none"> • communique rarement de façon claire et précise • emploie rarement la terminologie et les symboles appropriés • communique uniquement de façon restreinte et incomplète 	<ul style="list-style-type: none"> • communique parfois de façon claire et précise • emploie parfois la terminologie et les symboles appropriés • communique à l'occasion de façon complète 	<ul style="list-style-type: none"> • communique habituellement de façon claire et précise • emploie habituellement la terminologie et les symboles appropriés • communique habituellement de façon complète 	<ul style="list-style-type: none"> • communique uniformément de façon claire et précise • emploie uniformément la terminologie et les symboles appropriés • communique uniformément de façon bien développée