

portrait Y

Programme complet - Ateliers simplifiés

IMPORTANT Avant de commencer :

- 1- La durée de chaque atelier est de 75 minutes, mais les enseignant.e.s nous demandent souvent de terminer 5 minutes avant la cloche, c'est pourquoi les ateliers sont fixés à 70 minutes.
- 2- Assurez-vous que tous les comptes élèves sont créés dans le code de classe correspondant lors de la création du compte: **code classe+prénom+initial nom de famille - tous minuscules, pas d'espaces**.
- 3- Connectez un iPad à l'écran de la salle de classe pour que l'application et les vidéos puissent être visibles à toute la classe.
- 5- Utilisez la *Trousse pour l'animation* comme référence pour l'animation des ateliers.

Atelier 1 - Relations saines 101

Atelier	Diapo	Titre	Objectif d'apprentissage	Temps alloué (minutes)	Notes pour l'animation
		Arrivée des élèves; Distribution des iPads; Introduction de l'équipe et de l'atelier		15	Prendre le moins de temps possible pour l'arrivée et la connection aux comptes des élèves afin de bonifier le temps de création ou de discussion, selon la priorité; Demander aux élèves de compléter la fiche avec leur nom d'utilisateur et mot de passe; Récupérer ces fiches avant la fin de l'atelier;
		Connexion et création de comptes des élèves	Compte: code classe+prénom+initial nom de famille - tous minuscules, pas d'espaces)		Intro aux fonctions de base l'app (navigation, clavardage, albums, etc); Aperçu des ressources disponibles (application, document, site web, école)
1	Page couverture	Intro oeuvre d'art	Éducation artistique	1	Identifier l'oeuvre d'art qui sert de page couverture; Titre, artist, medium
1	1	Règles de base	Élaboration d'un espace plus sûr	5	Demander aux élèves de lire les Règles de base pour la classe ou faire un rappel des Règles de base, si ce n'est pas le premier atelier; iels lèvent la main pour montrer leur accord;

1	2	Roue des émotions	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	2	Expliquer les fonctions de la Roue des émotions; Rappel que c'est confidentiel, personne d'autre peut voir leurs réponses; L'importance d'identifier les émotions pour avoir une relation saine et encourager la culture du consentement
1	3	Autoportrait émotionnel	Création; Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	10	Visionner le Tutoriel de l'autoportrait émotionnel sur l'écran de la classe (5 min) Explorer les outils créatifs de l'AÉ; Création de l'autoportrait "comment je me sens aujourd'hui?"
1	4	Qu'est-ce que la sexualité ?	Vocabulaire	8	Demander aux élèves de dire ou de Clavarder un mot qu'ils associent à la sexualité; Définir brièvement les dimensions de la sexualité
1	5-21	Quiz des relations	Saine/Malsaine/Abusive	15	Mentionnez que cela s'applique à toutes les relations, et pas seulement aux relations amoureuses; Faire le quiz ensemble en groupe et discuter des réponses
1	22	Spectre relationnel	Saine/Malsaine/Abusive	10	Demander aux élèves de lire et de discuter des "ingrédients" des différentes relations
1	23	Vidéo & discussion	Saine/Malsaine/Abusive		Traumavertissement; Visionner la vidéo; Demander aux élèves ce qu'ils ont vu par rapport aux ingrédients des différentes relations; Mettre l'emphasis sur la progression de la violence;
1	24	Évalue ton apprentissage	Knowledge	1	Demandez aux élèves de répondre dans l'application ; Seule la Super Admin a accès à ces réponses dans l'application ;
1	25	Question brûlante	Knowledge	1	Ces questions seront partagées avec les animateurs.trices qui pourront y répondre dans les ateliers suivants, si possible
1	26	Conclusion	Conclusion	2	Remercier le groupe pour sa participation ; Demander aux élèves de se déconnecter de l'application et de fermer les iPads.
				70	

Atelier 2 - Stereotypes de genre

Atelier	Diapo	Titre	Objectif d'apprentissage	Temps alloué (minutes)	Notes
		Arrivée des élèves; Distribution des iPads; Introduction de l'équipe et de l'atelier		15	Prendre le moins de temps possible pour l'arrivée et la connection aux comptes des élèves afin de bonifier le temps de création ou de discussion, selon la priorité; Demander aux élèves de compléter la fiche avec leur nom d'utilisateur et mot de passe; Récupérer ces fiches

2	Connexion et création de comptes des élèves		Compte: code classe+prénom+initial nom de famille - tous minuscules, pas d'espaces)	15	avant la fin de l'atelier; Intro aux fonctions de base l'app (navigation, clavardage, albums, etc); Aperçu des ressources disponibles (application, document, site web, école)
2	Page couverture	Intro oeuvre d'art		1	Identifier l'oeuvre d'art qui sert de page couverture; Titre, artist, medium
2	1	Règles de base		2	Demander aux élèves de lire les Règles de base pour la classe ou faire un rappel des Règles de base, si ce n'est pas le premier atelier; iels lèvent la main pour montrer leur accord;
2	2-3	Roue des émotions		2	Expliquer les fonctions de la Roue des émotions; Rappel que c'est confidentiel, personne d'autre peut voir leurs réponses; L'importance d'identifier les émotions pour avoir une relation saine et encourager la culture du consentement
...Plus	4	Remix		8	Visionner le Tutoriel du Remix sur l'écran de la classe (3 min)
2					Explorer les outils créatifs du Remix; Création d'un Remix d'empathie ; Suggérer de choisir une œuvre d'art qui ne les représente PAS ; Partager avec l'album de groupe en tapant "Je consens"
2	5	Qu'est-ce qu'un stéréotype ?		8	Demander aux élèves comment iels définissent un stéréotype; Tous les stéréotypes sont faux, injustes, blessants et excluent qq'un
2	6	Qu'est-ce qu'un stéréotype de genre ?			Demander aux élèves de fournir des exemples des stéréotypes de genre
2	7	Visite au musée		4	Expliquer les étapes d'une analyse critique; Regarder, Interpréter, Évaluer;
2	8	Visite au musée		6	Effectuer une analyse critique avec le groupe
				10	Sélection d'une œuvre en petits groupes ; Analyse critique avec le petit groupe
				10	Revenez en grand groupe ; Demandez à un ou deux petits groupes d'analyser de manière critique les œuvres qui ont retenu leur attention
2	9	Évalue ton apprentissage		1	Demandez aux élèves de répondre dans l'application ; Seule la Super Admin a accès à ces réponses dans l'application ;
2	10	Question brûlante		1	Ces questions seront partagées avec les animateurs.trices qui pourront y répondre dans les ateliers suivants, si possible

2	11	Conclusion	Conclusion	2	Remercier le groupe pour sa participation ; Demander aux élèves de se déconnecter de l'application et de fermer les iPads.
				70	

Atelier 3 - Mèmes et médias numériques

Atelier	Diapo	Titre	Objectif d'apprentissage	Temps alloué (minutes)	Notes
IMPORTANT Avant de commencer:					
1- Assurer le jumelage des élèves dans l'app AVANT le début de l'atelier 3, au besoin					
		Arrivée des élèves; Distribution des iPads; Introduction de l'équipe et de l'atelier		15	Prendre le moins de temps possible pour l'arrivée et la connection aux comptes des élèves afin de bonifier le temps de création ou de discussion, selon la priorité; Demander aux élèves de compléter la fiche avec leur nom d'utilisateur et mot de passe; Récupérer ces fiches avant la fin de l'atelier; Intro aux fonctions de base l'app (navigation, clavardage, albums, etc); Aperçu des ressources disponibles (application, document, site web, école)
3		Connexion et création de comptes des élèves	Compte: code classe+prénom+initial nom de famille - tous minuscules, pas d'espaces)	1	Identifier l'oeuvre d'art qui sert de page couverture; Titre, artist, medium
3	Page couverture	Intro oeuvre d'art	Éducation artistique	1	
3	1	Règles de base	Élaboration d'un espace plus sûr	2	Demander aux élèves de lire les Règles de base pour la classe ou faire un rappel des Règles de base, si ce n'est pas le premier atelier; iels lèvent la main pour montrer leur accord;
3	2-3	Roue des émotions	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	2	Expliquer les fonctions de la Roue des émotions; Rappel que c'est confidentiel, personne d'autre peut voir leurs réponses; L'importance d'identifier les émotions pour avoir une relation saine et encourager la culture du consentement
3	4-5	Médias numériques 101	Compétences en médias numériques	5	Demander aux élèves de lire les informations sur la diapo pour la classe ; Discussion en groupe
3	6-14	Médias numériques 101	Compétences en médias numériques	10	Paires de 2 Diapos de quiz + 1 Diapo de réponse ; lire en groupe ; demander aux élèves de lever la main pour donner leurs réponses au quiz en groupe

3	15	Déconstruire les mèmes	Compétences en médias numériques (discussion de groupe)	12	Expliquer les étapes de l'éducation aux médias (analyse critique) ; regarder, interpréter, évaluer ; Mème = image + texte ; Effectuer une analyse critique avec le groupe ; Choisir une œuvre en petits groupes pour une analyse critique ; Revenir au grand groupe ; Effectuer une analyse critique d'une ou deux œuvres qui ont attiré l'attention
3	16	Déconstruire les médias (Harley Quinn)	Éducation aux médias & analyse critique	6	Faire l'analyse critique avec le groupe
3	17-19	Jeu d'empathie	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	12	Créer un autoportrait avec une légende choisie ; Partager dans l'album de groupe en tapant "Je consens" ; En grand groupe choisir un autoportrait et deviner la légende
3	20	Jeu d'empathie	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	0	Aller dans l'album Images partagées et sélectionnez une image qui a été partagée avec vous ; Devinez la légende et complétez le même ; Renvoyez-le à la personne qui l'a partagé avec vous.
3	21	Évalue ton apprentissage	Connaissances	1	Demandez aux élèves de répondre dans l'application ; Seule la Super Admin a accès à ces réponses dans l'application ; Ces questions seront partagées avec les animateurs.trices qui pourront y répondre dans les ateliers suivants, si possible
3	22	Question brûlante	Connaissances	2	Remercier le groupe pour sa participation ; Demander aux élèves de se déconnecter de
3	23	Conclusion	Conclusion	2	
				70	

Atelier 4 - Scénarios relationnels

Atelier	Diapo	Titre	Objectif d'apprentissage	Temps alloué (minutes)	Notes
IMPORTANT Avant le début de l'atelier:					
1- Assurer le jumelage des élèves dans l'app par petits groupes AVANT le début de l'atelier 4, au besoin					
2- Placer les élèves en 5 petits groupes à leur arrivée					
		Arrivée des élèves; Distribution des iPads; Introduction de l'équipe et de l'atelier		15	Prendre le moins de temps possible pour l'arrivée et la connection aux comptes des élèves afin de bonifier le temps de création ou de discussion, selon la priorité ; Demander aux élèves de compléter la fiche avec leur nom d'utilisateur et mot de passe ; Récupérer ces fiches

4	Connexion et création de comptes des élèves		Compte: code classe+prénom+initial nom de famille - tous minuscules, pas d'espaces)	10	avant la fin de l'atelier; Intro aux fonctions de base l'app (navigation, clavardage, albums, etc); Aperçu des ressources disponibles (application, document, site web, école)
4	Page couverture	Intro oeuvre d'art		1	Identifier l'oeuvre d'art qui sert de page couverture; Titre, artist, medium
4	1	Règles de base		2	Demander aux élèves de lire les Règles de base pour la classe ou faire un rappel des Règles de base, si ce n'est pas le premier atelier; iels lèvent la main pour montrer leur accord;
4	2-3	Roue des émotions		2	Expliquer les fonctions de la Roue des émotions; Rappel que c'est confidentiel, personne d'autre peut voir leurs réponses; L'importance d'identifier les émotions pour avoir une relation saine et encourager la culture du consentement
4	4-5	Scénarios relationnels et de genre		5	Définir les termes "scénario" et "script" ; discuter de l'origine de ces "scripts"
4	6-11	Scénarios relationnels		10	Introduction à l'activité ; compléter le scénario 1 avec l'ensemble du groupe
4	12-35	Scénarios relationnels: Presentations de chaque petit groupe		25	Scénarios 2 à 6 à réaliser en 5 petits groupes ; Discussion et création en petits groupes du scénario qui leur a été attribué ; Présentation à la classe : Décrire le scénario + Identifier le problème et l'émotion + Évaluer si la situation est saine, malsaine ou abusive + Conseils ; Partager les créations avec l'enseignant.e jumelé.e
4	36	Incontournables des relations		5	Démonstration d'écoute active
4	37	Évalue ton apprentissage		1	Demandez aux élèves de répondre dans l'application ; Seule la Super Admin a accès à ces réponses dans l'application ;
4	38	Question brûlante		2	Ces questions seront partagées avec les animateurs.trices qui pourront y répondre dans les ateliers suivants, si possible
4	39	Conclusion		2	Remercier le groupe pour sa participation ; Demander aux élèves de se déconnecter de l'application et de fermer les iPads.
				70	

Atelier 5 - Consentement

Atelier	Diapo	Titre	Objectif d'apprentissage	Temps alloué (minutes)	Notes

<p>IMPORTANT Avant le début de l'atelier:</p> <p>1- Assurer le jumelage des élèves dans l'app par petits groupes AVANT le début de l'atelier 5, au besoin</p> <p>2- Placer les élèves en 5 petits groupes à leur arrivée</p>					
<p>Arrivée des élèves; Distribution des iPads; Introduction de l'équipe et de l'atelier</p>					
				15	Prendre le moins de temps possible pour l'arrivée et la connection aux comptes des élèves afin de bonifier le temps de création ou de discussion, selon la priorité; Demander aux élèves de compléter la fiche avec leur nom d'utilisateur et mot de passe; Récupérer ces fiches avant la fin de l'atelier; Intro aux fonctions de base l'app (navigation, clavardage, albums, etc); Aperçu des ressources disponibles (application, document, site web, école)
5	Page couverture	Intro oeuvre d'art	Éducation artistique	1	Identifier l'oeuvre d'art qui sert de page couverture; Titre, artist, medium
5	1	Règles de base	Élaboration d'un espace plus sûr	2	Demander aux élèves de lire les Règles de base pour la classe ou faire un rappel des Règles de base, si ce n'est pas le premier atelier; iels lèvent la main pour montrer leur accord;
5	2-3	Roue des émotions	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	2	Expliquer les fonctions de la Roue des émotions; Rappel que c'est confidentiel, personne d'autre peut voir leurs réponses; L'importance d'identifier les émotions pour avoir une relation saine et encourager la culture du consentement
5	4-5	Qu'est-ce que le consentement ?	Connaissances	10	Demander aux élèves leur définition du consentement, à haute voix ou par clavardage ; Visionner la vidéo dans Aide et ressources → Atelier 5 "Parlons du consentement" (2,5 min) ; Demander aux élèves de lire la liste de contrôle du consentement ; Demander aux élèves de lire ce qui n'est PAS un consentement.
5	6	Consentement ou non	Éducation aux médias & analyse critique	10	Expliquer les étapes de l'éducation aux médias (analyse critique) : Regarder, Interpréter, Évaluer; Effectuer une analyse critique avec le groupe s'ils n'en ont jamais fait; Choisir une oeuvre en petits groupes pour analyse critique; Revenir en grand groupe; Effectuer une analyse critique d'une ou deux œuvres qui ont attiré leur attention
5	7	Consentement ou non	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences		Demander aux élèves de dire quel énoncé exprime clairement le consentement

5	8-11	Consentement et sextos	Connaissances	10	Discuter des informations sur les diapos; Encourager la participation des élèves
5	12-14	Jeu d'empathie : Autoportrait émotionnel	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	10	Créer un autoportrait avec une légende choisie ; Partager dans l'album de groupe en tapant "Je consens"; En grand groupe choisir un autoportrait et deviner la légende
5	15	Jeu d'empathie : Autoportrait émotionnel	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	0	Aller dans l'album Images partagées et sélectionnez une image qui a été partagée avec vous ; Devinez la légende et complétez le même ; Renvoyez-le à la personne qui l'a partagé avec vous.
5	16	Compétences pratiques	Le témoin <u>actif.ve</u>	5	Discuter des informations sur les diapos; Encourager la participation des élèves
5	17	Évalue ton apprentissage	Connaissances	1	Demandez aux élèves de répondre dans l'application ; Seule la Super Admin a accès à ces réponses dans l'application ; Ces questions seront partagées avec les animateurs.trices qui pourront y répondre dans les ateliers suivants, si possible
5	18	Question brûlante	Connaissances	2	Remercier le groupe pour sa participation ; Demander aux élèves de se déconnecter de l'application et de fermer les iPads.
5	19	Conclusion	Conclusion	2	
				70	

Atelier 6 - Agissons ensemble

Atelier	Diapo	Titre	Objectif d'apprentissage	Temps alloué (minutes)	Notes
IMPORTANT Avant le début de l'atelier:					
			1- Assurer le jumelage des élèves dans l'app par petits groupes AVANT le début de l'atelier 6, au besoin		
			2- Placer les élèves en 5 petits groupes à leur arrivée		
			3- Distribuer les demi-pages de rappels des objectifs d'apprentissage dans chaque équipe pour la création collaborative de mèmes		
		Arrivée des élèves; Distribution des iPads; Introduction de l'équipe et de l'atelier		15	Prendre le moins de temps possible pour l'arrivée et la connection aux comptes des élèves afin de bonifier le temps de création ou de discussion, selon la priorité; Demander aux élèves de compléter la fiche avec leur nom d'utilisateur et mot de passe; Récupérer ces fiches

	Connexion et création de comptes des élèves		Compte: code classe+prénom+initial nom de famille - tous minuscules, pas d'espaces)	15	avant la fin de l'atelier; Intro aux fonctions de base l'app (navigation, clavardage, albums, etc); Aperçu des ressources disponibles (application, document, site web, école)
6	Page couverture	Intro oeuvre d'art	Éducation artistique	1	Identifier l'oeuvre d'art qui sert de page couverture; Titre, artist, medium
6	1	Règles de base	Élaboration d'un espace plus sûr	2	Demander aux élèves de lire les Règles de base pour la classe ou faire un rappel des Règles de base, si ce n'est pas le premier atelier; iels lèvent la main pour montrer leur accord;
6	2-3	Roue des émotions	Alphabétisation émotionnelle - développement des compétences	2	Expliquer les fonctions de la Roue des émotions; Rappel que c'est confidentiel, personne d'autre peut voir leurs réponses; L'importance d'identifier les émotions pour avoir une relation saine et encourager la culture du consentement
6	4	Comment initier un mouvement	Apprentissage socio-émotionnel	10	Visionner la vidéo (1.5 min); Qui crée les scénarios et attentes de genre et de relations? Qui peut les changer? Agentivité
6	5	Et si on...?	Connaissances - Modèle écologique		Théorie du changement (caillou dans l'eau ; effet papillon) ; Une action peut tout changer
6	6-7	Et si on...?	Connaissances - Agir ensemble		
6	8  Albums	Agissons ensemble - Mèmes positifs	Création ; Compétences en médias numériques & apprentissage socio-émotionnel	20	Laisser la Diapo 8 au tableau pour référence; Créer un ou plusieurs mèmes positifs en équipe; Partager avec l'album Collection de groupe
6	Album Collection de groupe	Présentations: Agissons ensemble - Autoportraits émotionnels	Création ; Compétences en médias numériques & apprentissage socio-émotionnel	15	Présentation des créations à la classe, un groupe à la fois; Distribution des autocollants
6	9	Évalue ton apprentissage	Connaissances	1	Demandez aux élèves de répondre dans l'application ; Seule la Super Admin a accès à ces réponses dans l'application ;
6	10	Question brûlante	Connaissances	2	Ces questions seront partagées avec les animateurs.trices qui pourront y répondre dans les ateliers suivants, si possible
6	11	Conclusion	Conclusion	2	Remercier le groupe pour sa participation ; Demander aux élèves de se déconnecter de l'application et de fermer les iPads.
				70	

