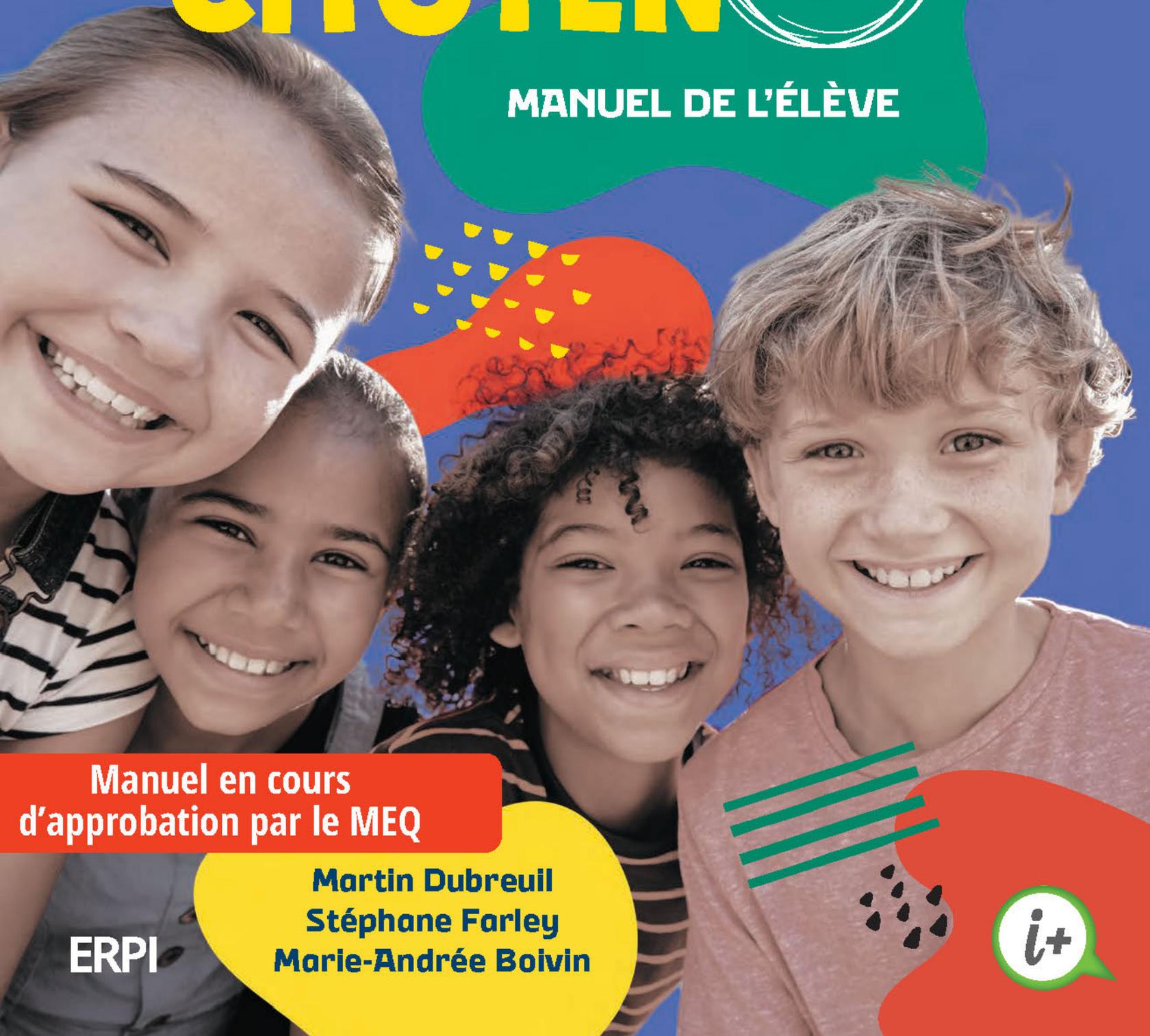


3^e année du primaire

PASSEPORT CITOYEN 3

MANUEL DE L'ÉLÈVE



Manuel en cours
d'approbation par le MEQ

Martin Dubreuil
Stéphane Farley
Marie-Andrée Boivin

ERPI



**PASSEPORT
CITOYEN**

3

MANUEL DE L'ÉLÈVE

**Martin Dubreuil
Stéphane Farley
Marie-Andrée Boivin**

Développement éditorial

Maria Christina Jiménez

Conception éditoriale

Marie-Claude Rioux

Gestion du projet éditorial

Natacha Auclair

Anaïs Nica Royer

Gestion du projet éditorial – Boîte à outils

Paul Ste-Marie

Collaboration à l'édition

Johanne Lauzon

Karine Siros

Charge de projet à l'édition

Sara Laflamme

Révision linguistique

Isabelle Rolland

Correction d'épreuves

Annie Cloutier

Coordination – droits de reproduction

Marie-Chantal Laforge

Patrick St-Hilaire

Conception et réalisation de la couverture

Benoît Pitre

Conception graphique

Catherine Boily

Réalisation graphique

Marquis Interscript

Illustrations

Simon Banville (p. 24, 33, 34, 60, 65)

François Samson-Dunlop (p. 2, 3, 6, 8, 9, 20, 36, 50, 70, 84)

Montages photo

Martin Tremblay (p. 14, 18)

© ÉDITIONS DU RENOUVEAU PÉDAGOGIQUE INC., 2024

1611, boulevard Crémazie Est, 10^e étage

Montréal (Québec) H2M 2P2

Canada

Téléphone : 514 334-2690

Télécopieur : 514 334-4720

info@erpi.com

erpi.com



Tous droits réservés.

On ne peut reproduire aucun extrait de ce livre sous quelque forme ou par quelque procédé que ce soit — sur machine électronique, mécanique, à photocopier ou à enregistrer, ou autrement — sans avoir obtenu, au préalable, la permission écrite des ÉDITIONS DU RENOUVEAU PÉDAGOGIQUE INC.

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2024

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2024

Imprimé au Canada

1234567890

ITIB

27 26 25 24

ISBN 978-2-7661-5801-0

(PRJ009617)

Ce projet est financé en partie par le gouvernement du Canada

Canada

Consultation pédagogique

Marie-Josée Bédard

Enseignante, école de la Rose-des-Vents, Cantley

Consultation – Experts de contenu

Karine Beaulieu

Enseignante en culture et citoyenneté québécoise, école secondaire de La Seigneurie, Québec

Marie-Ève Gauvin

Professeure, Faculté de médecine de l'Université Laval, Québec
Agente de planification, programmation et recherche, CIUSS de la Capitale-Nationale, Québec

Nadine Gros-Louis

Directrice Gestion des enjeux, bureau de la sénatrice Michèle Audette, Ottawa

Simon Jodoin

Chroniqueur d'actualité, Radio-Canada, Montréal

Virginie Martel

Professeure, Unité départementale des sciences de l'éducation de l'Université du Québec à Rimouski, Rimouski

Nous tenons sincèrement à remercier les personnes suivantes pour leur précieuse collaboration :

Cindy Boisvert, école Saint-Paul, Scotstown ; **Édith Gamache**, conseillère pédagogique au CSS des Draveurs, Gatineau ; **Geneviève Gilbert**, école de la Pommeraie, Mont-Saint-Hilaire ; **Evelyne Guay**, école Virginie-Roy, L'Île-Perrot ; **Faouzia Hamiche**, école primaire Sainte-Gertrude, Montréal ; **Karine Jobin**, école de la Rose-des-Vents, Cantley ; **Nathalie Lavoie**, conseillère pédagogique au CSS de Montréal, Montréal ; **Marilyn Minier**, école de la Clé-des-Champs, Dunham ; **Marc Nolet**, conseiller pédagogique au CSS de la Baie-James, Chibougamau ; **Manon Petit**, école de l'Arc-en-ciel, Laval ; **Marie-Josée Picotte**, école de la Rose-des-Vents, Brossard ; **Véronique Provost**, école Notre-Dame-du-Sacré-Coeur, Weedon et école Notre-Dame-du-Paradis, Dudswell ; **Sophie Roy**, conseillère pédagogique au CSS des Hauts-Bois-de-l'Outaouais, Maniwaki ; **Virginie Tardif**, école de la Rose-des-Vents, Brossard ; **Camille Verhoeven-Savard**, école primaire Lajoie, Montréal.

Table des matières

Ton manuel en un coup d'œil	IV
Le programme <i>Culture et citoyenneté québécoise</i> en un coup d'œil.....	VII
Boîte à outils.....	1

Thème 1

LES SAVOIRS DANS L'ESPACE NUMÉRIQUE	13
--	----

La fiabilité de l'information sur les plateformes numériques	14
---	----

Atelier 1 – Les détectives de l'information	14
--	----

Atelier 2 – Où as-tu vu ça?.....	16
---	----

Synthèse du thème 1	20
----------------------------------	----

Thème 2

LES DYNAMIQUES DE GROUPE	21
---------------------------------------	----

Les différences et les points communs entre les individus	22
--	----

Atelier 1 – Unique... comme tout le monde!.....	22
--	----

Atelier 2 – Les autres et toi.....	24
---	----

L'inclusion et l'exclusion	28
---	----

Atelier 1 ES – Faire bande à part.....	28
--	----

Atelier 2 ES – Bienvenue au club!	31
---	----

Synthèse du thème 2	36
----------------------------------	----

Thème 3

LES MILIEUX DE VIE	37
---------------------------------	----

Les manières d'habiter le territoire	38
---	----

Atelier 1 – Vivre au Québec	38
--	----

Atelier 2 – Une province, différents milieux de vie	40
--	----

La relation avec la nature	44
---	----

Atelier 1 – Au fil de l'eau	44
--	----

Atelier 2 – La nature à portée de main.....	46
--	----

Synthèse du thème 3	50
----------------------------------	----

Thème 4

LA PERCEPTION DE SOI	51
-----------------------------------	----

Les stéréotypes et la vision de soi	52
--	----

Atelier 1 ES – Un stéréotype, c'est quoi?.....	52
--	----

Atelier 2 ES – L'habit ne fait pas le moine.....	54
--	----

Les désirs et les limites personnelles	58
---	----

Atelier 1 ES – J'en veux! J'en veux! J'en veux!.....	58
---	----

Atelier 2 – Et si tu pouvais tout faire?.....	60
--	----

Atelier 3 ES – Non, c'est non!.....	64
---	----

Synthèse du thème 4	70
----------------------------------	----

Thème 5

LES QUESTIONS EXISTENTIELLES	71
---	----

Le cycle de la vie	72
---------------------------------	----

Atelier 1 – Les âges de la vie	72
---	----

Atelier 2 – La grande énigme de la vie.....	74
--	----

La spiritualité	78
------------------------------	----

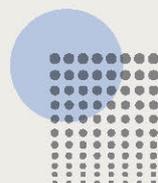
Atelier 1 – Le sens de la vie.....	78
---	----

Atelier 2 – Vers l'infini, et plus loin encore	80
---	----

Synthèse du thème 5	84
----------------------------------	----

Sources iconographiques	85
--------------------------------------	----

Références des données	86
-------------------------------------	----



Ton manuel

en un coup d'œil

Le programme *Culture et citoyenneté québécoise* en un coup d'œil

La compétence *Examiner des réalités culturelles*

En 3^e année, le programme *Culture et citoyenneté québécoise* t'invite à examiner 5 réalités culturelles pour te préparer à l'exercice de la citoyenneté québécoise, aujourd'hui et dans ta vie future.



Les buts du programme

Préparer à l'exercice de la citoyenneté québécoise

C'est développer tes savoirs et tes compétences sur les droits, les obligations et les responsabilités des personnes afin de favoriser ta participation à la société québécoise.

Viser la reconnaissance de soi et de l'autre

C'est reconnaître ta propre valeur et reconnaître que les autres, peu importe leur identité et leur façon de penser ont les mêmes droits et la même valeur que toi.

Poursuivre le bien commun

C'est te comporter de façon à favoriser le vivre-ensemble à l'école et à l'extérieur de l'école. C'est aussi rechercher des solutions dans l'intérêt de tous lorsque les points de vue s'opposent, tout en respectant les valeurs communes de la société québécoise.

Le programme *Culture et citoyenneté québécoise* en un coup d'œil VII

Ces quatre pages te présentent un résumé du programme *Culture et citoyenneté québécoise* : les buts du programme, les contenus abordés et les composantes de la compétence *Examiner des réalités culturelles*.

La *Boîte à outils* te propose des définitions, des explications et de nombreux exemples illustrés qui te permettent d'examiner les réalités culturelles au programme.

Boîte à outils

Observer des réalités culturelles

Outil 1 • Quelques éléments de la culture page 2

Outil 2 • Les trois types de questions page 4

Considérer des émotions

Outil 3 • Des exemples d'émotions page 5

Outil 4 • Les déclencheurs et les réactions page 6

Comparer des points de vue

Outil 5 • Le point de vue, les idées et les repères page 7

Outil 6 • Les erreurs de raisonnement page 8

Dialoguer

Outil 7 • Les formes de dialogue page 10

Outil 8 • Les conditions favorables à l'interaction page 11

Outil 9 • Les moyens pour appuyer ses idées page 12

Ton manuel se divise en cinq thèmes. Chaque thème commence par une page d'ouverture comportant une petite description et un sommaire du thème.

Chaque thème comprend une ou deux sections.

Chaque section comprend deux ou trois ateliers.

THEME 3

Les milieux de vie

Quel est le lien entre l'endroit où tu habites, ton mode de vie et tes relations avec la nature ? Dans ce thème, tu verras qu'au Québec, tout le monde ne vit pas de la même manière.

Les manières d'habiter le territoire		La relation avec la nature		Synthèse du thème 3
Atelier 1 Vivre au Québec	Atelier 2 Une province, différents milieux de vie	Atelier 1 Au fil de l'eau	Atelier 2 La nature à portée de main	
#page 35	#page 40	#page 44	#page 46	#page 50

37

Chaque thème se termine par une synthèse.

Dans les ateliers, tu examines toutes sortes de réalités culturelles. En début d'atelier, on te demande d'observer des illustrations ou des photos, ou encore de lire un extrait d'album jeunesse, puis de répondre à des questions. L'objectif ? Te faire réfléchir à une réalité culturelle avant de commencer des activités ou des projets qui vont t'aider à la comprendre.

L'atelier 1 est court. Il compte deux ou trois pages.

L'atelier 2 ou 3 est plus long. Il compte de quatre à six pages.

Reproduction interdite © ERPI

Atelier 1

Les différences et les points communs entre les individus

Unique... comme tout le monde !

Chaque personne est unique. Mais qu'est-ce qui nous rend à la fois uniques et semblables ? Dans cet atelier, tu exploreras ce qui nous différencie et ce qui nous unit.

1 ► Observe les enfants et lis leur description. Réponds ensuite aux questions.

Marianné

- aime la nature
- nage très bien
- se décourage vite
- adore blaguer

Antoine

- joue de la batterie
- a beaucoup d'amis
- déteste les araignées
- est désordonné

Henri

- est patient
- joue des lours
- a gagné la grande course de l'école

Élise

- adore les jeux vidéo
- aime chanter
- bégale
- aime jardiner

22 Thème 2 • Les dynamiques de groupe

Atelier 2

Les différences et les points communs entre les individus

Les autres et toi

C'est quoi, être comme tout le monde ? Dans cet atelier, tu découvriras que les caractéristiques physiques, les comportements et la façon de ressentir les émotions sont à la fois semblables et différents chez chaque personne.

1 ► Regarde attentivement les personnages de l'illustration. Réponds ensuite aux questions.

24 Thème 2 • Les dynamiques de groupe

- Quel endroit ressemble le plus à celui où tu habites? Pourquoi?
- Penses-tu qu'il y a des activités qui se pratiquent dans un de ces endroits, mais pas dans les autres? Si oui, lesquelles?
- Selon toi, est-ce qu'on peut vivre de la même manière partout au Québec? Pourquoi?
- Quelles questions pourrais-tu poser aux habitants de ces endroits pour mieux comprendre comment ils vivent?
- Y a-t-il un de ces endroits où tu aimerais habiter? Un endroit où tu n'aimerais pas habiter? Pourquoi?

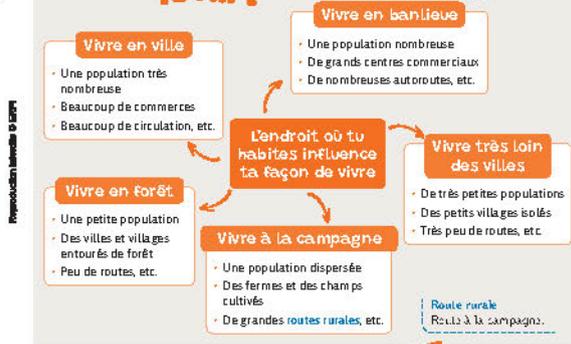
MÉDIAS et VIE NUMÉRIQUE

Sur internet, il existe des sites qui permettent de voir le lieu où tu habites à partir de celui où tu es. Avec eux, tu peux explorer d'autres endroits d'ici et d'ailleurs.



2. Dessine une activité qui représente bien l'endroit où tu habites.

savais-tu que... ?



Les mots et les expressions plus difficiles, écrits en bleu, sont définis dans la marge. 39

À la fin de chaque atelier, on te propose la rubrique *Savais-tu que...?* Il s'agit d'un résumé des éléments que tu dois retenir en lien avec la réalité culturelle à l'étude.

Au fil des ateliers, trois rubriques t'aident à approfondir tes apprentissages.

PENSÉE CRITIQUE

On t'explique comment exercer ta pensée critique dans une situation donnée.

DIALOGUE

On te rappelle les moyens pour appuyer tes idées ainsi que les conditions favorables à l'interaction. On t'aide aussi à éviter les erreurs de raisonnement.

MÉDIAS et VIE NUMÉRIQUE

On te sensibilise aux impacts des technologies de l'information et des médias numériques dans ton quotidien.

Les mots et les expressions plus difficiles, écrits en bleu, sont définis dans la marge.

À la fin de chaque thème, tu vas trouver une synthèse sous forme de bande dessinée.

3. Regarde ces deux images.



- Que représentent ces images selon toi? Où se trouvent les humains dans ces images?
- Penses-tu qu'une des représentations est meilleure que l'autre? Pourquoi?
- Selon toi, est-ce que la nature a besoin des humains? Pourquoi?
- Imagine que tu te promènes autour de ton école en observant la nature. Réponds ensuite aux questions.
 - Quels éléments de la nature se trouvent près de ton école?
 - D'après toi, la présence de ton école a-t-elle un impact sur la nature? Pourquoi?
 - Crois-tu que la présence de la nature influence les gens? Comment?

Question philo

C'est l'occasion de partager ton point de vue sur des questions éthiques et philosophiques, et de comparer tes idées avec celles de tes camarades de classe.

Synthèse du thème 1

Une histoire de calmar



Thème 1 • Les savoirs dans l'espace numérique

Reproduction interdite © ERPI

Le programme *Culture et citoyenneté québécoise*

en un coup d'œil

La compétence *Examiner des réalités culturelles*

En 3^e année, le programme *Culture et citoyenneté québécoise* t'invite à examiner 5 réalités culturelles pour te préparer à l'exercice de la citoyenneté québécoise, aujourd'hui et dans ta vie future.



Les buts du programme

Préparer à l'exercice de la citoyenneté québécoise

C'est développer tes savoirs et tes compétences sur les droits, les obligations et les responsabilités des personnes afin de favoriser ta participation à la société québécoise.

Viser la reconnaissance de soi et de l'autre

C'est reconnaître ta propre valeur et reconnaître que les autres, peu importe leur identité et leur façon de penser, ont les mêmes droits et la même valeur que toi.

Poursuivre le bien commun

C'est te comporter de façon à favoriser le vivre-ensemble à l'école et à l'extérieur de l'école. C'est aussi rechercher des solutions dans l'intérêt de tous lorsque les points de vue s'opposent, tout en respectant les valeurs communes de la société québécoise.

Reproduction interdite © ERPI



Les contenus thématiques

Dans les cinq thèmes de ton manuel, p. 13 à 84.

Réalités culturelles

Les savoirs dans l'espace numérique

La fiabilité de l'information sur les plateformes numériques

Les dynamiques de groupe

Les différences et les points communs entre les individus

L'inclusion et l'exclusion

ES Les normes de genre

Éléments de contenu en lien avec chacune des réalités culturelles

Éléments de contenu en lien avec l'éducation à la sexualité (**ES**)

Les contenus liés à l'exercice de la compétence

Dans la Boîte à outils de ton manuel, p. 1 à 12.

Concepts pour développer la compétence **Examiner des réalités culturelles**

Concepts

- Culture
- Réalité culturelle
- Questions de compréhension, éthique et philosophique
- Émotion
- Point de vue
- Repère
- Valeur
- Norme
- Raisonnement

Façons de présenter et de partager tes idées

Formes de dialogue

- La narration
- La conversation
- La discussion
- L'entrevue
- La table ronde

Attitudes et comportements à adopter pour réussir un dialogue

Conditions favorables à l'interaction

Ex.: Respecter les règles de fonctionnement de l'interaction, répondre aux questions posées par les autres, etc.

Reproduction interdite © ERPI

Le programme *Culture et citoyenneté québécoise* s'appuie sur la **sociologie** et la **philosophie éthique** pour favoriser la **pensée critique** et le **dialogue**.

Les milieux de vie

La manière d'habiter le territoire

La relation avec la nature

La perception de soi

Les stéréotypes et la vision de soi

ES Les stéréotypes sexuels et de genre

Les désirs et les limites personnelles

ES La prévention des agressions sexuelles

Les questions existentielles

Le cycle de la vie

La spiritualité



Moyens pour bien exprimer ton point de vue et te faire comprendre

Moyens pour appuyer ses idées

- Donner des raisons
- Formuler un désaccord
- Donner des exemples
- Distinguer
- Définir
- Faire des liens avec les idées des autres

Erreurs à éviter lorsque tu exprimes un point de vue.

Erreurs de raisonnement

- Double faute
- Faux dilemme
- Argument d'autorité
- Appel au stéréotype



La compétence et ses composantes

Le programme *Culture et citoyenneté québécoise* de 3^e année te permet d'exercer la compétence **Examiner des réalités culturelles** à travers 4 composantes.

Observer des réalités culturelles

- Poser des questions (de compréhension, philosophiques et éthiques)
- Réaliser des observations
- Estimer la pertinence des informations
- Dégager des caractéristiques
- Comparer des observations et des informations

Considérer des émotions

- Reconnaître des émotions
- Associer des réactions à des émotions
- Identifier des déclencheurs possibles des émotions

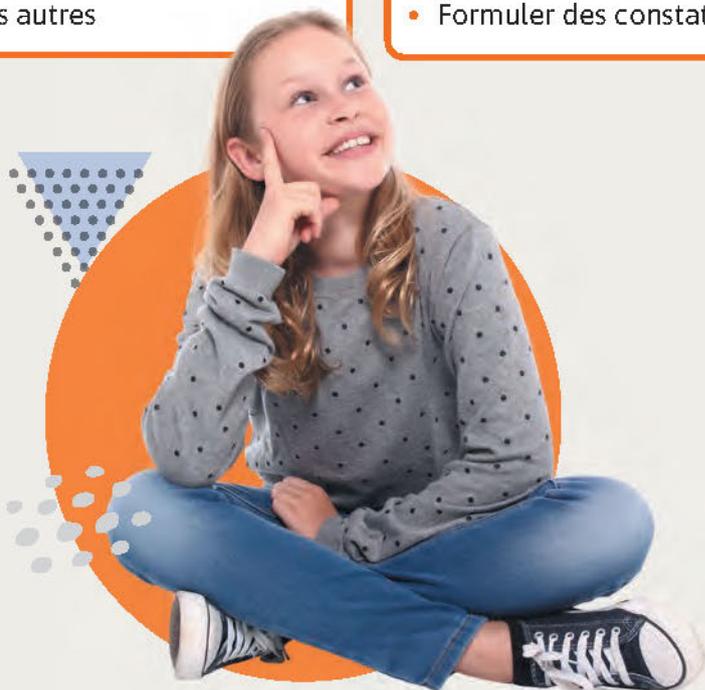
Examiner des réalités culturelles

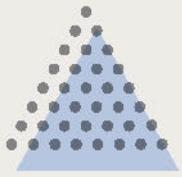
Dialoguer

- Appliquer les conditions favorables à l'interaction
- Considérer ses ressentis
- Appuyer ses idées
- S'enquérir des idées des autres

Comparer des points de vue

- Identifier des divergences ou des tensions
- Identifier des points de vue ainsi que les idées et les repères qui leur sont associés
- Comparer des idées et des repères
- Formuler des constats





Boîte à outils



Reproduction interdite © ERPI

Observer des réalités culturelles

- Outil 1** • Quelques éléments de la culture ▶ page 2
- Outil 2** • Les trois types de questions ▶ page 4

Considérer des émotions

- Outil 3** • Des exemples d'émotions ▶ page 5
- Outil 4** • Les déclencheurs et les réactions ▶ page 6

Comparer des points de vue

- Outil 5** • Le point de vue, les idées et les repères ▶ page 7
- Outil 6** • Les erreurs de raisonnement ▶ page 8

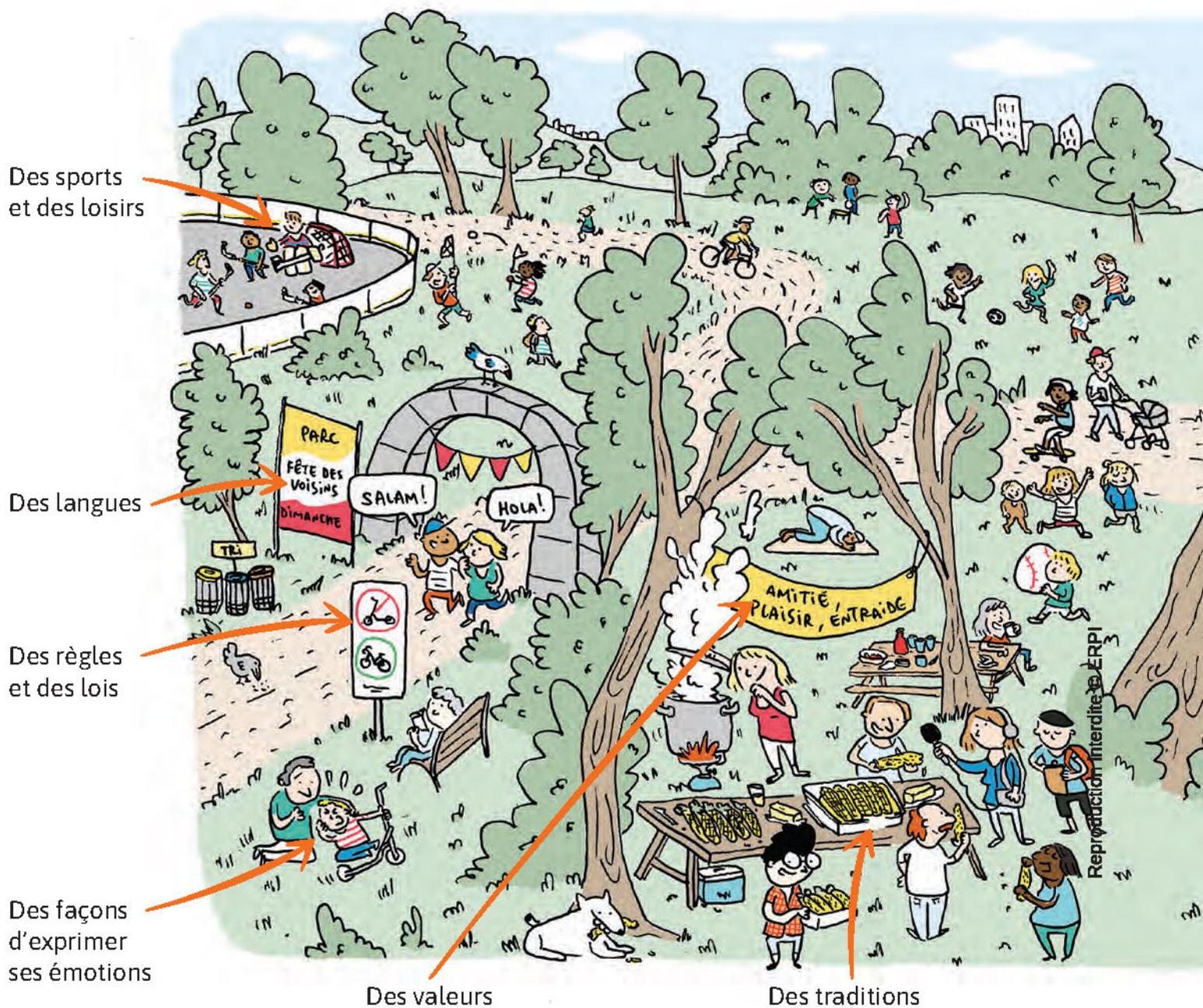
Dialoguer

- Outil 7** • Les formes de dialogue ▶ page 10
- Outil 8** • Les conditions favorables à l'interaction ▶ page 11
- Outil 9** • Les moyens pour appuyer ses idées ▶ page 12

Observer des réalités culturelles

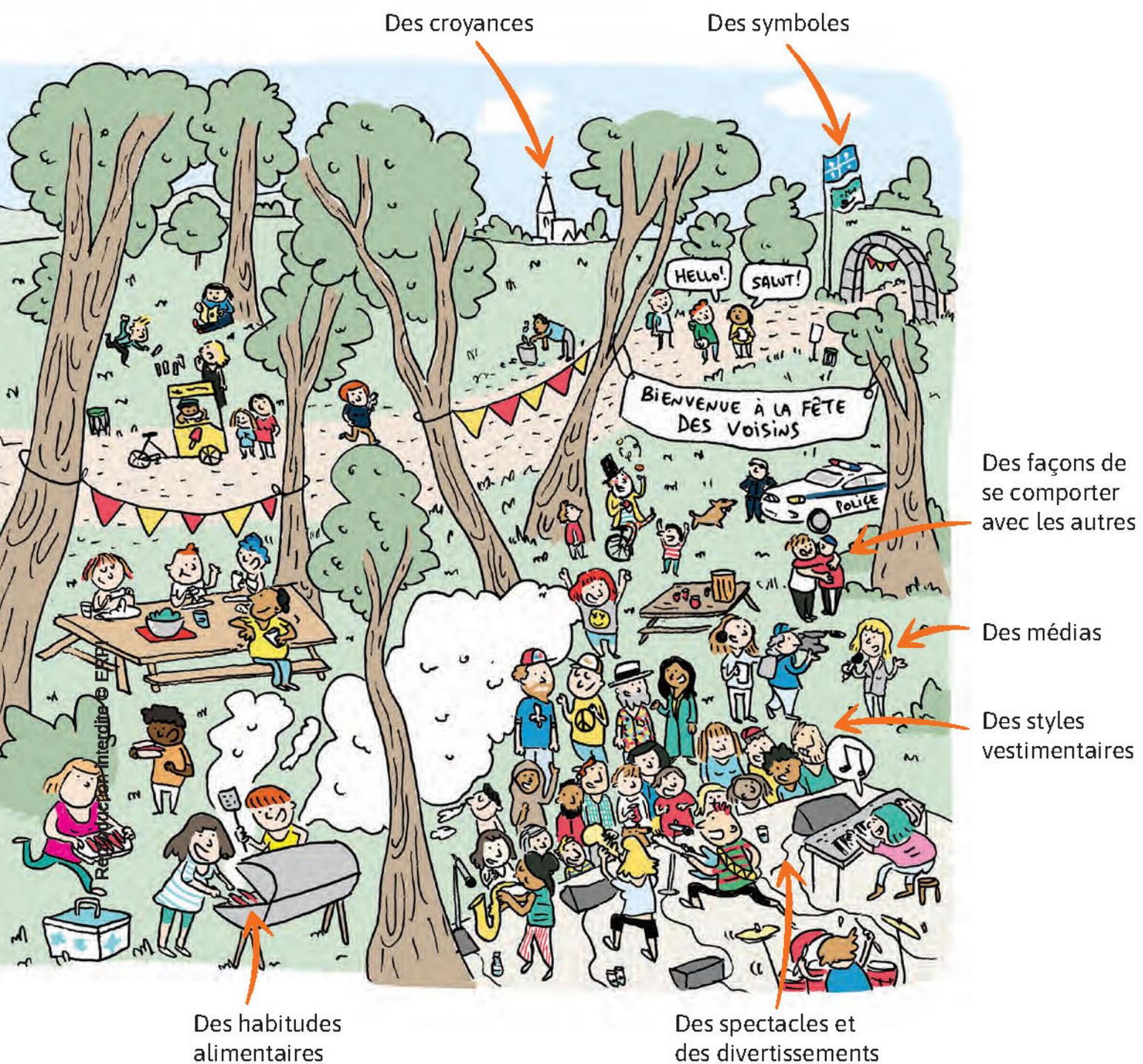
Pour mieux comprendre la **culture** des personnes qui vivent au Québec, tu peux observer différentes **réalités culturelles**.

Outil 1 Quelques éléments de la culture



Culture: Façons de penser, de ressentir et d'agir partagées par un groupe de personnes.

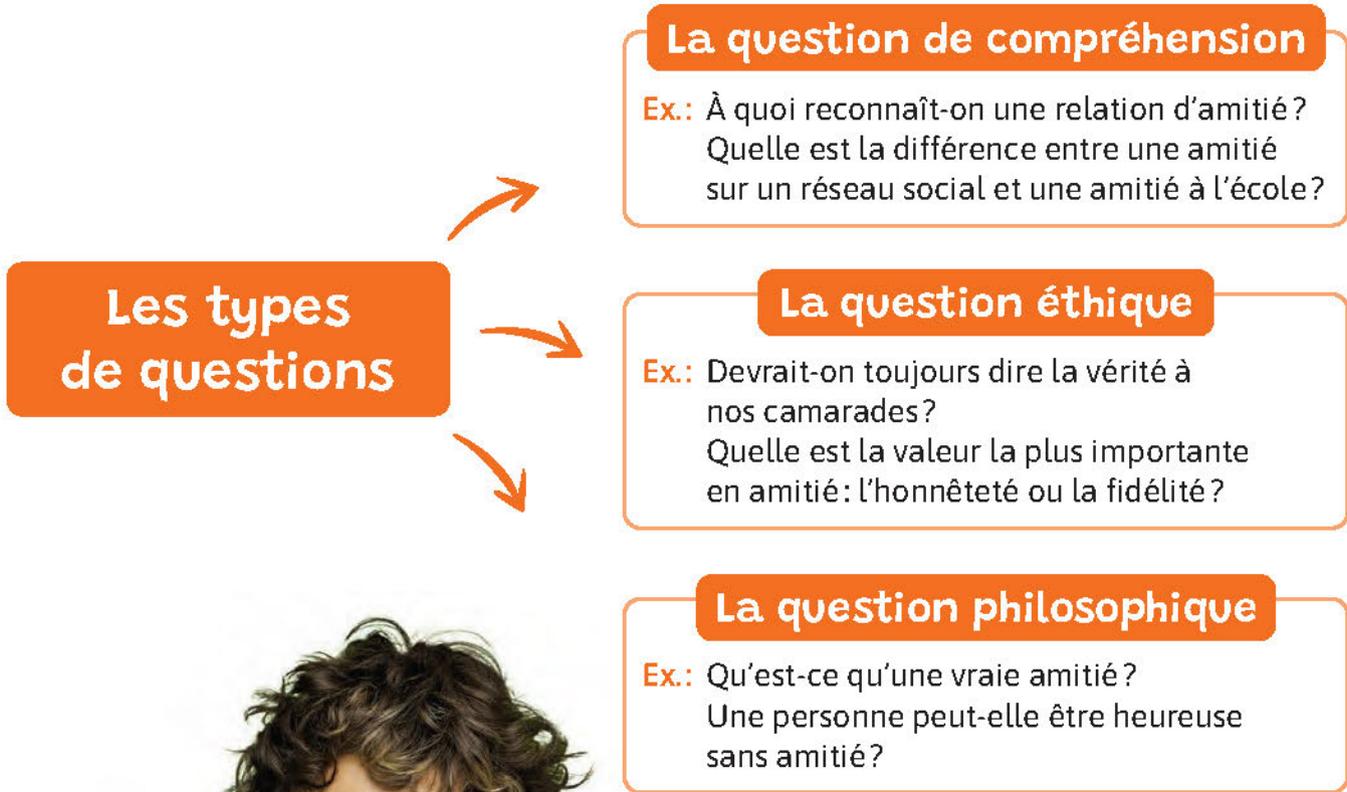
Réalité culturelle: Élément de la culture.



Outil 2 Les trois types de questions

Pour mieux comprendre la culture qui t'entoure et y réfléchir, tu peux te poser trois types de questions: des **questions de compréhension**, des **questions éthiques** et des **questions philosophiques**.

Les types de questions



La question de compréhension

Ex.: À quoi reconnaît-on une relation d'amitié?
Quelle est la différence entre une amitié sur un réseau social et une amitié à l'école?

La question éthique

Ex.: Devrait-on toujours dire la vérité à nos camarades?
Quelle est la valeur la plus importante en amitié: l'honnêteté ou la fidélité?

La question philosophique

Ex.: Qu'est-ce qu'une vraie amitié?
Une personne peut-elle être heureuse sans amitié?



Question de compréhension:
Question qui aide à mieux comprendre une réalité.

Question éthique: Question qui permet de réfléchir aux normes et aux valeurs qui guident les comportements.

Question philosophique:
Question qui permet de réfléchir à des sujets comme le sens de la vie, la vérité, l'amitié ou la beauté.

Considérer des émotions

Pour dialoguer, il est important de reconnaître les **émotions** que tu ressens et celles ressenties par les autres.

Outil 3 Des exemples d'émotions



Reproduction interdite © ERPI

Émotion: C'est ce qu'on ressent de façon soudaine et temporaire face à une situation, face à une ou des personnes, etc.



Outil 4 Les déclencheurs et les réactions

Une émotion est provoquée par un déclencheur (une pensée, ce que dit ou ce que fait une personne, un événement, etc.) et peut produire une réaction (une expression du visage, une parole, un geste, etc.).



Face à un danger, on peut ressentir ou exprimer de la peur ou du stress.



Après une réussite, on peut ressentir ou exprimer de la joie ou de la fierté.



Le même déclencheur peut faire réagir les personnes de façons très différentes.

Comparer des points de vue

Pour examiner et comparer des **points de vue**, il est important que tu identifies les idées qui leur sont associées et les **repères** sur lesquels ils s'appuient.

Outil 5 Le point de vue, les idées et les repères

Un point de vue est construit à partir d'**idées** et s'appuie sur des **repères**.



Point de vue: Ensemble d'idées liées entre elles pour répondre à une question ou pour prendre position face à une situation, à un événement, etc. Ces idées s'appuient sur différents repères.

Repère: C'est ce qui sert à soutenir une idée (expérience, observation personnelle, norme, étude scientifique, valeur, etc.)

Valeur: C'est ce qui est important pour quelqu'un ou pour un groupe (amitié, solidarité, respect de la nature, etc.). Une valeur peut servir à guider un comportement.

Norme: Règle, loi ou attente d'un groupe.

Outil 6 Les erreurs de raisonnement

Lorsque tu exprimes ton point de vue, il est important d'utiliser un **raisonnement** clair. Tu dois aussi éviter les **erreurs de raisonnement**.

La double faute

Justifier un comportement en disant que d'autres personnes font la même chose ou pire encore.



Le faux dilemme

Faire croire qu'il n'y a que deux solutions possibles à un problème pour forcer quelqu'un à choisir la moins pire des deux, c'est-à-dire celle qu'on préfère.



Raisonnement: Suite logique d'idées qui mène à une conclusion.

Erreur de raisonnement: Raisonnement qui semble logique, mais qui contient des erreurs dans la façon de lier les idées ou de formuler une conclusion.

L'argument d'autorité

Prétendre qu'un fait est vrai ou qu'une idée est bonne en s'appuyant incorrectement sur l'autorité d'une personne importante pour soi, d'une personne experte ou d'une personne très connue.



L'appel au stéréotype

Défendre une idée en disant que toutes les personnes d'un groupe se comportent et pensent de la même façon, sans tenir compte des différences entre les gens (âge, genre, origine, taille, tenue vestimentaire, etc.). Un stéréotype est une idée toute faite qui est généralement négative et basée sur des renseignements faux ou incomplets.



Dialoguer

Le **dialogue** te permet de réfléchir sur des sujets et d'échanger des points de vue sur une réalité culturelle. Il existe plusieurs **formes de dialogues**.

Outil 7 Les formes de dialogue

La narration



Une personne raconte des événements de façon détaillée, à l'oral ou à l'écrit.

La conversation



Des personnes partagent leurs idées et leurs expériences sur un sujet.

La discussion



Des personnes échangent de façon structurée des idées, des opinions et des arguments dans le but d'examiner des points de vue.

L'entrevue



Une personne pose des questions à une autre pour savoir ce qu'elle pense ou ce qu'elle ressent, ou pour en apprendre plus sur ses activités, ses expériences, etc.

La table ronde



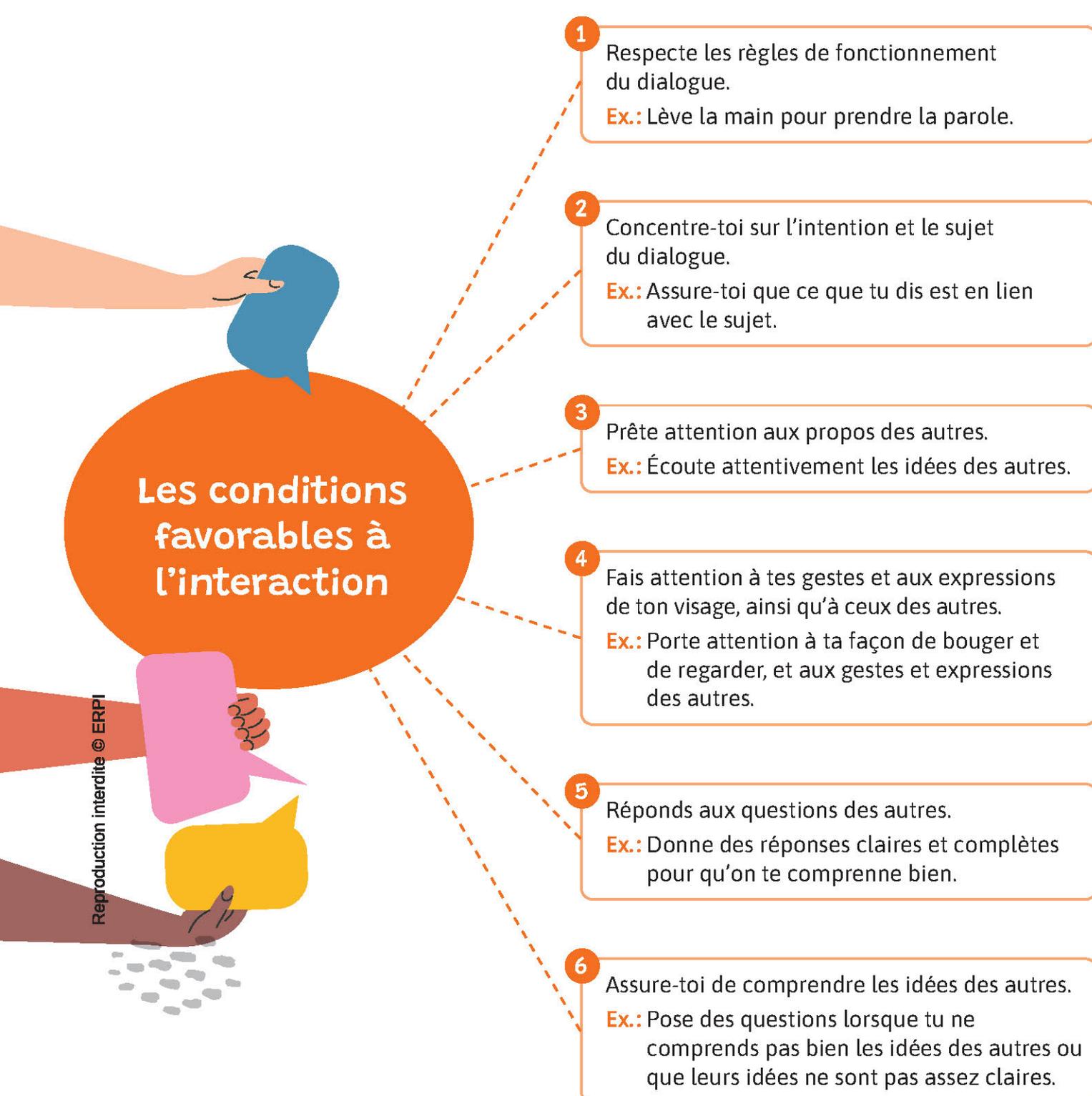
Des personnes qui connaissent bien un sujet se réunissent pour partager des idées devant un public, qui peut leur poser des questions.

Dialogue: Réflexion personnelle, ou en interaction avec les autres, qui vise à reconnaître et à comprendre différents points de vue sur une réalité culturelle. Le dialogue permet d'approfondir sa compréhension d'un sujet, d'une expérience, etc.

Forme de dialogue: Façon de présenter ou de partager des idées.

Outil 8 Les conditions favorables à l'interaction

Voici six comportements qui favorisent la réussite d'un dialogue.



Les conditions favorables à l'interaction

1 Respecte les règles de fonctionnement du dialogue.
Ex.: Lève la main pour prendre la parole.

2 Concentre-toi sur l'intention et le sujet du dialogue.
Ex.: Assure-toi que ce que tu dis est en lien avec le sujet.

3 Prête attention aux propos des autres.
Ex.: Écoute attentivement les idées des autres.

4 Fais attention à tes gestes et aux expressions de ton visage, ainsi qu'à ceux des autres.
Ex.: Porte attention à ta façon de bouger et de regarder, et aux gestes et expressions des autres.

5 Réponds aux questions des autres.
Ex.: Donne des réponses claires et complètes pour qu'on te comprenne bien.

6 Assure-toi de comprendre les idées des autres.
Ex.: Pose des questions lorsque tu ne comprends pas bien les idées des autres ou que leurs idées ne sont pas assez claires.

Outil 9 Les moyens pour appuyer ses idées

Les **moyens pour appuyer ses idées** permettent d'exprimer ton point de vue et de bien te faire comprendre.

Devrait-on faire de l'activité physique tous les jours à l'école?



Donner des raisons

Je pense que oui, **parce que** ça fait du bien au corps et à la tête.



Formuler un désaccord

Je ne suis pas d'accord. On a suffisamment de cours d'éducation physique. Ce n'est pas tout le monde qui aime faire du sport.



Donner des exemples

Je suis d'accord. **Par exemple**, après les cours d'éducation physique, je suis plus reposée et plus concentrée en classe.

Distinguer

Je pense qu'il faut **faire la différence** entre l'activité physique et les cours d'éducation physique.



Définir

C'est vrai. **Si on définit** l'activité physique, on peut dire que c'est « bouger ». On peut faire de l'activité physique n'importe quand et n'importe où, pas seulement dans les cours d'éducation physique.



Faire des liens avec les idées des autres

Pour **faire un lien avec ton idée**, on peut bouger pendant la récréation et pendant la pause du midi si on en a envie!



Moyen pour appuyer ses idées: Manière de soutenir ses idées pour enrichir le dialogue.

THÈME 2

Les dynamiques de groupe



Quelle est ta place parmi les autres ? Dans ce thème, tu découvriras des différences et des ressemblances qui existent entre les gens. Tu exploreras aussi des situations qui peuvent amener des personnes à vivre de l'inclusion et de l'exclusion.

Les différences et les points communs entre les individus

Atelier 1

Unique... comme tout le monde !

▶ page 22

Atelier 2

Les autres et toi

▶ page 24

L'inclusion et l'exclusion

Atelier 1 ES

Faire bande à part

▶ page 28

Atelier 2 ES

Bienvenue au club !

▶ page 31

Synthèse du thème 2

▶ page 36

Unique... comme tout le monde !

Chaque personne est unique. Mais qu'est-ce qui nous rend à la fois uniques et semblables ? Dans cet atelier, tu exploreras ce qui nous différencie et ce qui nous unit.

1 ▶ Observe les enfants et lis leur description. Réponds ensuite aux questions.

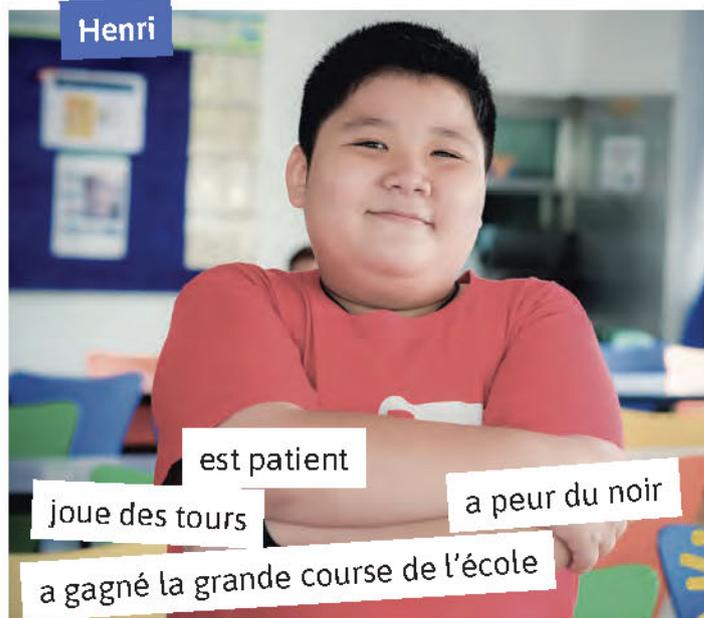
Marianne



Antoine



Henri



Élise



Reproduction interdite © ERPI

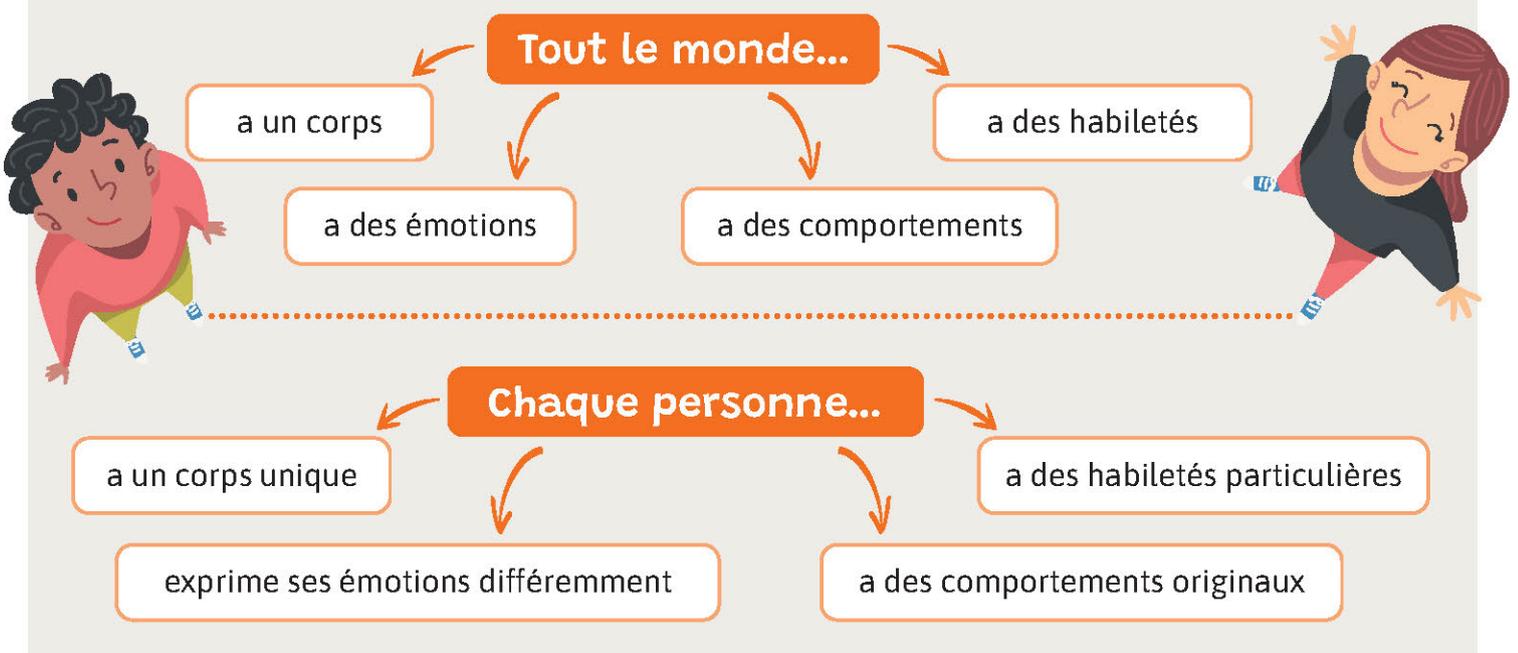
- a À partir des photos et des descriptions, qu'est-ce que tu peux savoir de ces enfants? Qu'est-ce que tu ne peux pas savoir?
- b Quelles caractéristiques sont partagées par plusieurs de ces enfants? Lesquelles sont uniques à l'un ou l'autre des enfants?
- c Dans la vie de tous les jours, quelles sont les caractéristiques les plus faciles à voir chez les autres? Les plus difficiles à remarquer?
- d D'après toi, qu'est-ce qui est commun à tous les humains? Qu'est-ce qui est différent? Pourquoi?

PENSÉE CRITIQUE

Chercher les différences entre deux choses, c'est chercher ce qui les distingue. Trouver ce qui distingue deux personnes peut t'aider à mieux les comprendre.

- 2 ▶ Tu te distingues des autres par ton apparence, tes activités préférées, tes qualités et tes défauts. Tu partages également certaines caractéristiques avec d'autres.
 - a Pour chaque caractéristique, **trouve** une personne qui te ressemble et une personne qui est différente de toi.
 - b Comment expliques-tu ces ressemblances et ces différences?
 - c Qu'est-ce qui te surprend dans tes observations?

Savais-tu que... ?



Les autres et toi

C'est quoi, être comme tout le monde ? Dans cet atelier, tu découvriras que les caractéristiques physiques, les comportements et la façon de ressentir les émotions sont à la fois semblables et différents chez chaque personne.

- 1 ▶ **Regarde** attentivement les personnages de l'illustration. **Réponds** ensuite aux questions.



Reproduction interdite © ERPI

- a Quelles caractéristiques les personnages ont-ils en commun? Quelles caractéristiques les différencient?
- b Penses-tu qu'il y a des caractéristiques qui différencient les personnages, mais qu'on ne peut pas voir? Si oui, **donne** des exemples.
- c Penses-tu qu'il y a des caractéristiques que les personnages ont en commun, mais qu'on ne peut pas voir? Si oui, **donne** des exemples.
- d Selon toi, qu'est-ce que c'est, la diversité?

2 ▶ Apprends à connaître une personne de ta classe.

- a **Pose** cinq questions à ton ou ta camarade sur ses activités, ses émotions, ses préférences, ses habiletés, etc. **Note** chacune de ses réponses.
- b Ensuite, inversez les rôles et **réponds** à ses questions.
- c Quelles ressemblances avez-vous découvertes entre vous? Quelles différences?



DIALOGUE

Lors de ton entrevue, assure-toi que ton ou ta camarade comprend bien tes questions. Assure-toi aussi de bien comprendre ses réponses.

Reproduction interdite © ERPI



3 ▶ Réponds aux questions. Au besoin, inspire-toi des photos.

a Trouves-tu que les gens qui habitent ton quartier se ressemblent ? Pourquoi ?



c Quels talents les jeunes de ton âge peuvent-ils avoir ?



b À quelles fêtes, cérémonies ou activités culturelles les jeunes de ta région participent-ils ?



d Connais-tu des façons de faire ou des traditions qui existent dans certaines familles, mais pas dans d'autres familles ? Si oui, lesquelles ?



e Crois-tu que certaines choses sont importantes pour tous les humains malgré leurs différences ? Pourquoi ?

Savais-tu que... ?

Tous les humains sont **semblables**, mais en même temps **différents**

Tout le monde a...

- un corps
- des émotions
- des comportements
- des habiletés

Chaque corps est différent :

- Poids
- Taille
- Couleur de la peau
- Développement
- Couleur et forme des yeux
- Couleur et texture des cheveux, etc.

Les émotions s'expriment différemment :

- Colère
- Tristesse
- Peur
- Joie, etc.

Les comportements varient :

- Consommation
- Personnalité
- Activités
- Préférences, etc.

Les habiletés sont multiples :

- Intellectuelles
- Physiques
- Émotionnelles
- Sociales, etc.

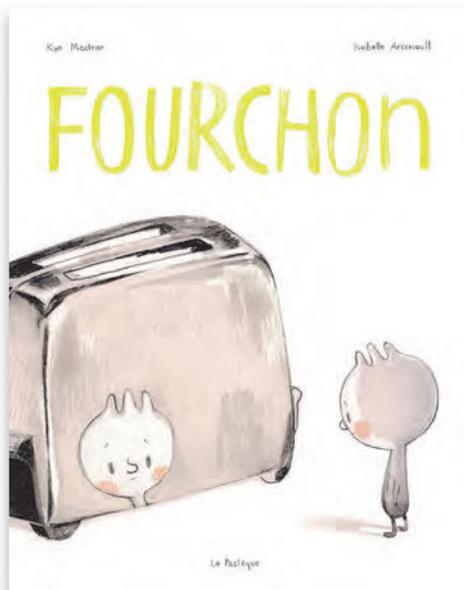
C'est ce qui crée...
la **diversité** !



Faire bande à part

Pourquoi certaines personnes sont-elles parfois rejetées? Dans cet atelier, tu réfléchiras à l'inclusion et à l'exclusion. Tu exploreras aussi ce que peut ressentir une personne lorsqu'elle est acceptée ou rejetée.

1 ▶ Lis cet extrait de l'album *Fourchon*, écrit par Kyo Maclear, puis **réponds** aux questions.



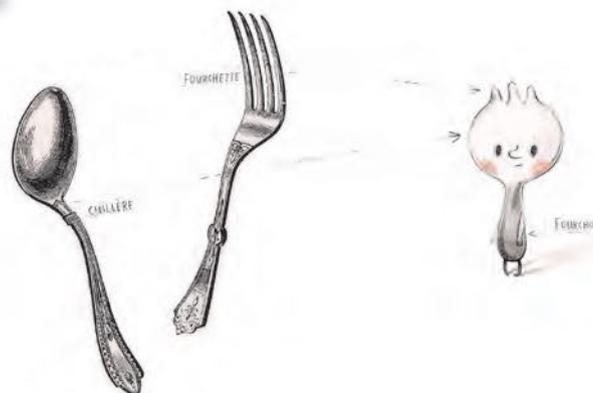
Fourchon n'était ni une fourchette pointue, ni une cuillère toute ronde, mais un peu des deux. [...]

Un jour, après s'être fait demander pour la MILLIÈME fois « Mais, qu'es-tu au juste? » et après s'être vu refuser l'accès à la table pour la MILLIONIÈME fois, Fourchon soupira et se dit: « C'est sûrement plus facile de n'être qu'une seule chose. » Alors il se résolut à choisir...

Il pensa d'abord qu'il devait changer de tête. Il se coiffa d'un chapeau melon pour se donner un air de cuillère. Mais les fourchettes le trouvèrent trop rond.

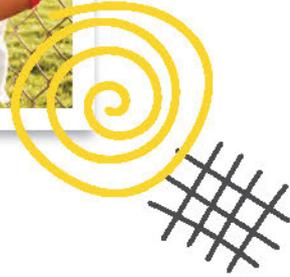
Il se fabriqua alors une couronne de papier pour avoir une tête de fourchette. Mais les cuillères le jugèrent trop pointu.

Kyo MACLEAR, *Fourchon*, Montréal, La Pastèque, 2011, s.p.



- Pourquoi Fourchon se fait-il refuser l'accès à la table?
- Que fait Fourchon pour tenter de se faire accepter? Quel résultat obtient-il?
- À ton avis, quelles émotions Fourchon ressent-il? Pourquoi se sent-il ainsi?

- 2 ▶ Parfois, on entend que les garçons et les filles ne peuvent pas faire les mêmes activités. Qu'en penses-tu? **Regarde** ces deux photos, puis **réponds** aux questions.



- a Selon toi, pourquoi arrive-t-il que des garçons excluent les filles et que des filles excluent les garçons?
- b Connais-tu d'autres raisons pour lesquelles une personne peut être rejetée d'un groupe? Si oui, lesquelles?
- c D'après toi, quels sont les avantages d'inclure une personne différente dans un groupe?
-  d Penses-tu que c'est important de ressembler aux autres pour faire partie d'un groupe? Pourquoi?
- 3 ▶ Lis la situation et les trois points de vue, puis **réponds** aux questions.

Anthony réagit mal à un jeu vidéo pourtant très populaire dans son groupe d'amis, et dont ils parlent souvent tous ensemble. Ce jeu d'action le stresse beaucoup. Devrait-il garder cela pour lui ou en parler aux autres?

Reproduction interdite © ERPI



Un parent

Il devrait garder cela pour lui pour éviter de se faire intimider. Les jeunes d'aujourd'hui font beaucoup d'intimidation.



Un ami

Il devrait oser le dire aux autres. Si ce sont de vrais amis, ils vont le comprendre.



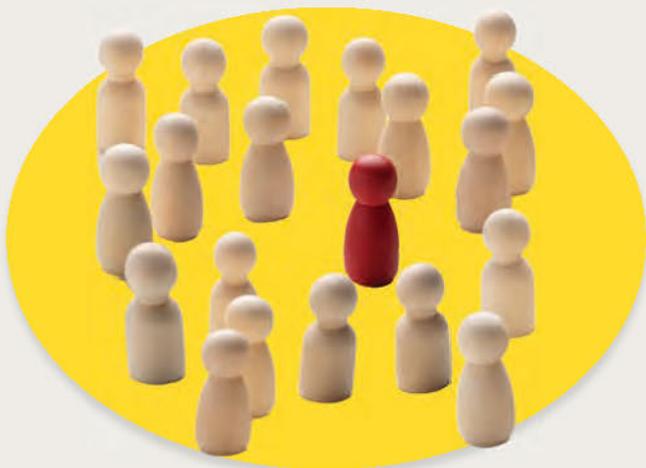
Une amie

Il doit être honnête, c'est ce que mes parents m'ont appris. Soit il leur dit la vérité, soit il change de groupe d'amis.

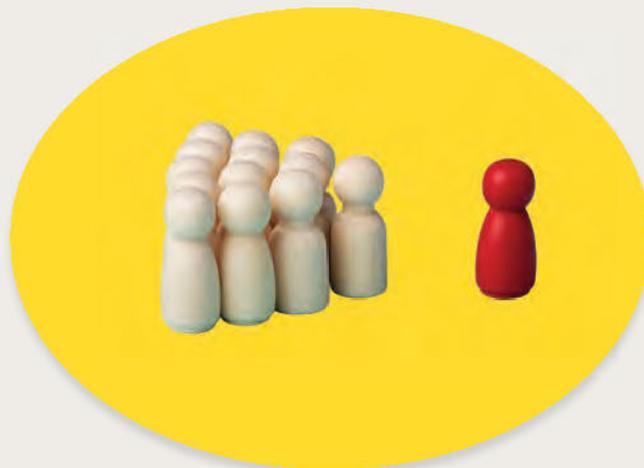
- a Identifie l'idée principale de chaque point de vue.
- b Quel point de vue te semble plus pertinent? Pourquoi?
- c Il y a des erreurs de raisonnement dans les points de vue. Les as-tu trouvées?

Savais-tu que... ?

L'**inclusion**, c'est quand une personne est **acceptée**.



L'**exclusion**, c'est quand une personne est **rejetée**.



L'**inclusion** peut avoir plusieurs effets positifs :

fierté



excitation



joie



confiance



amitié



L'**exclusion** peut avoir plusieurs effets négatifs :

colère



tristesse



frustration



anxiété



jalousie



Pour favoriser l'**inclusion** et réduire l'**exclusion**, tu peux :

- Apprendre à connaître les autres
- T'adapter aux besoins des autres
- Respecter les différences
- Combattre l'intimidation

Bienvenue au club !

Peut-on avoir peur des moqueries lorsqu'on n'est pas comme les autres ? Dans cet atelier, tu découvriras des situations où on peut vivre de l'inclusion et de l'exclusion. Tu réfléchiras aussi à ce que ces situations peuvent provoquer chez les gens.

1 ▶ **Examine** les nouveaux clubs créés dans une école, puis **réponds** aux questions.



Reproduction interdite © ERPI

- Selon toi, quel club sera le plus populaire ? Le moins populaire ? Pourquoi ?
- Penses-tu que des élèves pourraient avoir envie de s'inscrire à un club, mais décider, finalement, de ne pas le faire ? Pourquoi ?
- Crois-tu que certaines activités s'adressent plus aux filles ? Plus aux garçons ? Pourquoi ?
- As-tu des exemples d'activités qui sont pratiquées surtout par des garçons ou surtout par des filles ? Pourquoi, selon toi ?

2 ▶ Lis cette discussion entre amis, puis **réponds** aux questions.

Plus tard, je veux piloter des avions. Mais j'ai un peu peur qu'on me rejette parce que je suis une fille.

Pilote, c'est dangereux. C'est pour les garçons! Tu devrais choisir un métier de fille, comme infirmière.

C'est choquant ce que tu dis, Milo. Les filles sont aussi braves que les garçons. J'ai plein d'amis garçons qui sont plus peureux que moi.

Moi, je trouve que c'est une bonne idée, Lina. J'ai vu un reportage qui parlait du manque de pilotes. Tu seras sûrement la bienvenue.

Je vois bien Lina pilote. Milo, c'est toi qui devrais devenir infirmier. Tu prends toujours soin des autres!



- Quelle est l'idée principale du point de vue de chacun des personnages sur le choix de métier de Lina?
- Sur quelle raison chaque personnage appuie-t-il son idée?
- Sur quel repère s'appuie chaque point de vue?
- Quels sont les deux points de vue qui, selon toi, répondent le mieux aux inquiétudes de Lina? Pourquoi?
- Comment te sentiras-tu si tu ne pouvais pas faire le métier de ton choix seulement parce que tu es un garçon ou une fille?

DIALOGUE

C'est une erreur de baser son opinion sur un stéréotype. Il y a un appel au stéréotype dans le dialogue ci-dessus. L'as-tu trouvé?

Savais-tu que... ?

La famille, les camarades, les films, les jouets, etc. peuvent parfois proposer des idées sur les filles et les garçons.

Ex.:

- Comment se comporter
- À quoi ressembler
- À quoi jouer
- À quoi s'intéresser

C'est ce qu'on appelle les normes de genre.



Tes comportements, ton apparence et tes activités préférées n'appartiennent qu'à toi.

Tu peux parfois les avoir en commun avec la **majorité** ou une **minorité**.

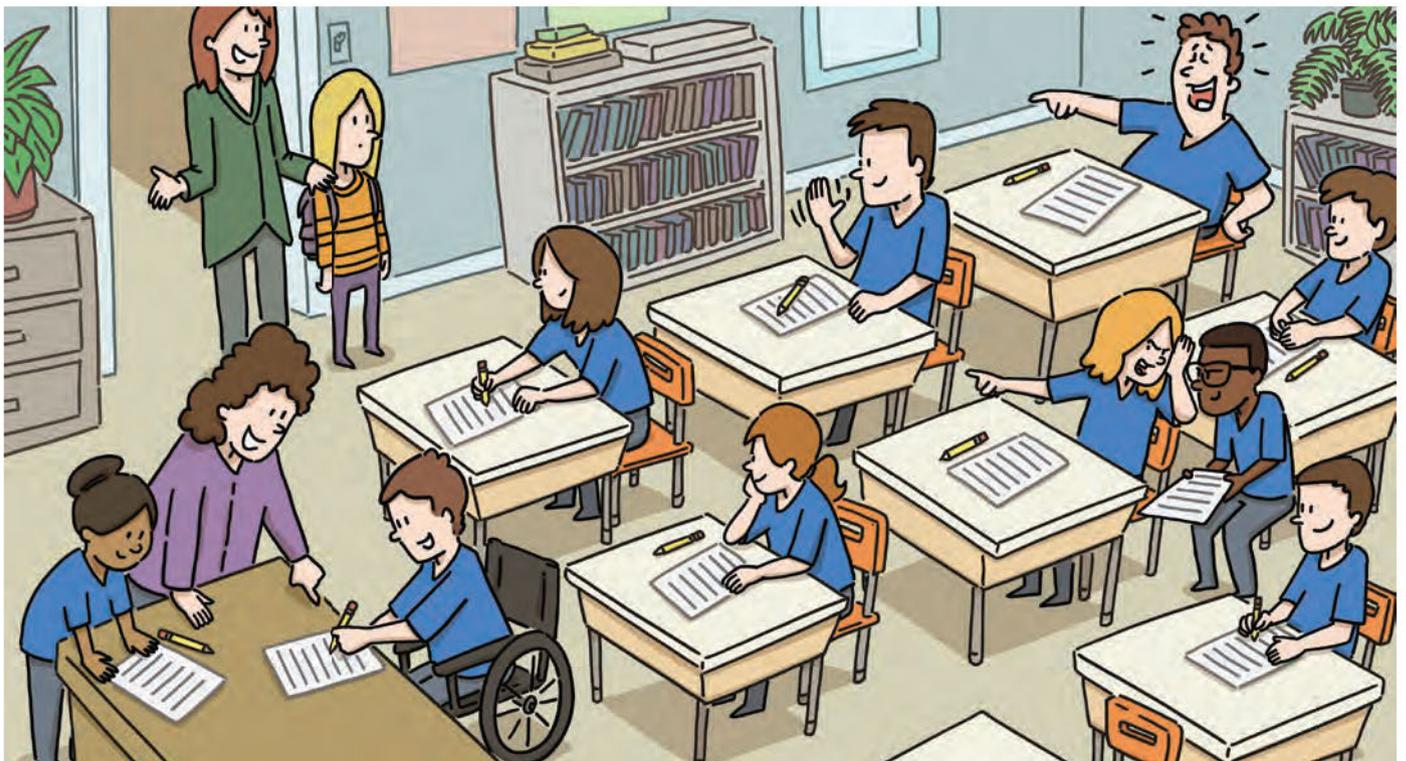
Majorité

Groupe le plus grand.

Minorité

Sous-groupe, groupe plus petit.

3 ▶ **Observe** cette image. Quels comportements y observes-tu ? Lesquels aideront la nouvelle élève à être acceptée dans le groupe ? Lesquels pourraient faire en sorte qu'elle soit rejetée ?



4 ▶ Lis cette bande dessinée. La jeune fille a-t-elle vécu une situation d'inclusion ou d'exclusion ? Pourquoi ?



5 ▶ Regarde ces trois situations. Imagine une suite où le personnage est exclu, et une suite où il est inclus.



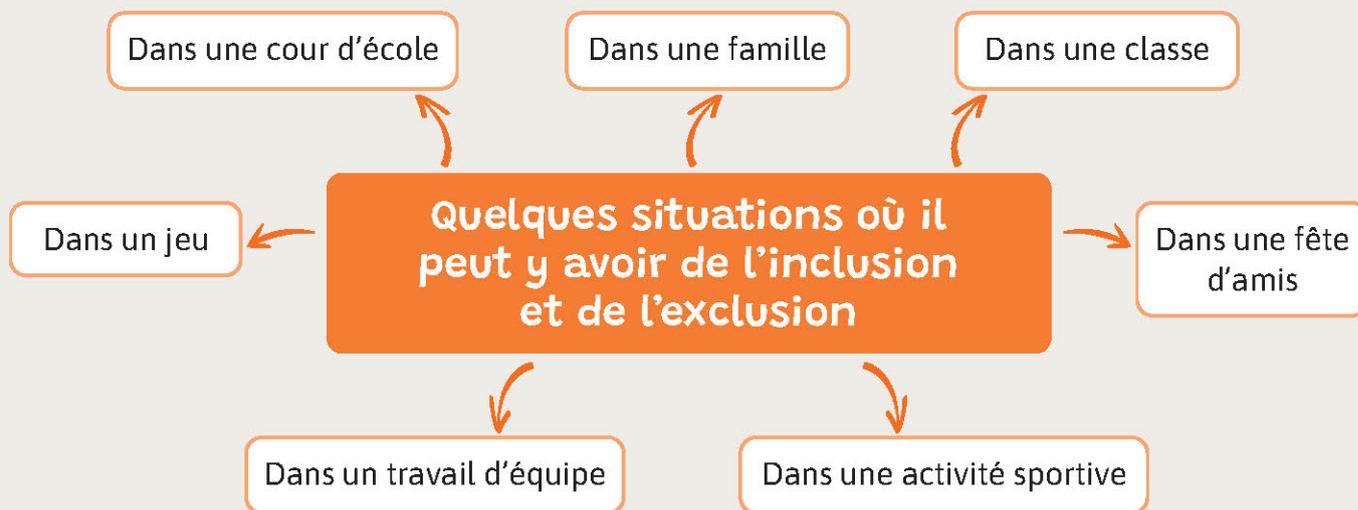
6 ▶ Réfléchis aux situations du numéro 5, puis réponds aux questions.

- a À ton avis, quelles émotions les personnages ont-ils ressenties lorsqu'ils étaient inclus? Lorsqu'ils étaient exclus?
- b À ton avis, quelles émotions les autres personnages ont-ils ressenties lorsqu'ils incluait quelqu'un? Lorsqu'ils l'excluaient?
- c Selon toi, parmi toutes les situations, quel personnage a eu la meilleure attitude? Quel personnage a eu la moins bonne attitude? Pourquoi?

DIALOGUE

Lorsque tu discutes avec plusieurs personnes, assure-toi qu'elles se sentent toutes incluses. Par exemple, regarde tout le monde quand tu parles et donne la parole aux autres quand c'est leur tour de parler. N'oublie pas de donner des exemples ou des raisons pour aider les autres à bien comprendre tes idées.

Savais-tu que... ?



L'inclusion

- On te permet de participer.
- On est à ton écoute.
- On te laisse t'exprimer.
- On t'accueille dans un groupe.



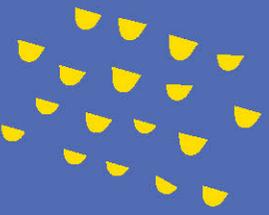
L'exclusion

- On veut t'empêcher de participer.
- On refuse de t'écouter.
- On se moque de toi.
- On te rejette d'un groupe.

Chacun ses goûts



Reproduction interdite © ERPI



PASSEPORT CITOYEN **3**

PASSEPORT CITOYEN est un ensemble didactique conçu pour l'enseignement et l'apprentissage du programme *Culture et citoyenneté québécoise* aux 2^e et 3^e cycles du primaire. La collection intègre tous les contenus du programme, dont ceux relatifs à l'éducation à la sexualité, afin de soutenir et d'outiller les enseignants et les élèves. Le manuel *PASSEPORT CITOYEN* vise à éveiller l'intérêt et la curiosité des élèves en abordant le programme de façon simple et dynamique à l'aide de courts ateliers stimulants.

Le manuel *PASSEPORT CITOYEN* de 3^e année, c'est :

- ▶ une présentation visuelle attrayante, actuelle et aérée ;
- ▶ des contenus rigoureux, riches et accessibles ;
- ▶ une structure conviviale organisée autour des sous-thèmes et des contenus obligatoires du programme ;
- ▶ des ateliers qui peuvent être réalisés en une ou deux périodes et qui visent l'acquisition des notions liées à la réalité culturelle à l'étude et le développement de la compétence disciplinaire ;
- ▶ un élément déclencheur au début de chaque atelier pour faire réfléchir les élèves à une réalité culturelle et contextualiser leurs apprentissages ;
- ▶ des schémas simples et clairs (*Savais-tu que... ?*) qui résument les notions à retenir en lien avec la réalité culturelle à l'étude ;
- ▶ des rubriques qui donnent l'occasion aux élèves d'approfondir leurs apprentissages : *Pensée critique, Dialogue et Médias et vie numérique* ;
- ▶ une boîte à outils qui contient des définitions, des explications et de nombreux exemples illustrés pour permettre aux élèves de mobiliser les contenus liés à l'exercice de la compétence *Examiner des réalités culturelles*.

COMPOSANTES DE PASSEPORT CITOYEN — 3^e ANNÉE DU PRIMAIRE

- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| • MANUEL DE L'ÉLÈVE imprimé | • GUIDE D'ENSEIGNEMENT imprimé |
| • MANUEL DE L'ÉLÈVE numérique | • GUIDE D'ENSEIGNEMENT numérique |