

NOTE PEDAGOGIQUE

LES 2 FONT L'APER



Traitement des objectifs de la grille APER

Afin de traiter les objectifs de l'APER de manière exhaustive, il nous a semblé pertinent de construire les activités de la manière suivante :

- Pour le statut « objectif à acquérir pendant le cycle » d'un objectif (toutes les cases blanches d'un même objectif) : **une activité de base.**
- Pour le statut « objectif qui peut être poursuivi pendant le cycle » d'un objectif (toutes les cases grises d'un même objectif) : **une activité dérivée.**

Ainsi, l'activité, « de base » ou « dérivée », varie en fonction du statut de l'objectif dans la grille, non pas en fonction du cycle.

Vous pourrez remarquer que l'agencement des objectifs dans la grille est légèrement différent de celui de la grille officielle APER. Toutefois, il est important de noter que pour des raisons de regroupement par « thèmes », seul **l'agencement des objectifs** a été modifié, mais que **tous restent présents.**


Par ailleurs, il nous a parfois semblé intéressant de proposer des traitements différents, pour un même objectif dont le statut dans la grille est le même pour les 3 cycles : par exemple, pour l'objectif 17, en statut « à acquérir » pour tous les cycles, nous avons proposé un exercice pour le cycle 1 et 2, et un second contenant une question différente, mais testant le même objectif, pour le cycle 3. Parfois, l'interactivité change (notamment pour les items utilisant beaucoup de texte en cycle 3). La liste des items concernés : 17, 18, 31 et 38.


Les activités

Tout au long du module, nous proposons, selon le cas, deux types « d'activités » :

- **Des activités de discussion, de débat** autour de scénette animées ou fixes qui poussent les élèves à décrire les comportements des personnages dans la scène, à chercher les comportements qu'ils auraient du adopter, à repérer les mauvais comportements et ce qu'ils peuvent entraîner, etc.
- **Des exercices interactifs** qui sont alternativement :
 - Des questions à choix unique,
 - Des questions à choix multiples,
 - Des glisser-déposer d'illustrations sur une image de fond,
 - Un glisser-déposer d'étiquettes texte.


Description d'une activité type, avec scénette animée :


 La mascotte, Max, attire l'attention des enfants, elle introduit le sujet et présente la scénette qui va suivre.


 La scénette (animée ou non) d'une situation de la rue se lance.

 La scénette se met sur pause : vous lisez la consigne. La question posée aux élèves doit susciter un débat et réclamer des réponses.

Cette interruption dans la scénette est l'occasion pour vous de poser des questions complémentaires (notamment celles fournies dans les guides), et de soulever les points qui vous semblent importants.

 Vous cliquez sur « On vérifie » : les bonnes réponses sont mises en évidence visuellement, et vous (ou les élèves !) pouvez reformuler oralement cette réponse visuelle, voire fournir des informations complémentaires.

 Vous cliquez sur « On continue » : une deuxième activité traitant le même objectif se lance (un même objectif peut être traité à travers une, deux ou trois activités).

 Vous cliquez sur « On fait le bilan » : la mascotte conclue l'activité par un bref rappel dans lequel elle revient sur les points importants, les erreurs à ne pas faire, les bons comportements à adopter.

Documents pour l'enseignant

La grille APER

Pour que vous puissiez suivre votre avancée dans le module, nous mettons à votre disposition la grille de l'Attestation de Première Education à la Route, telle qu'elle a été revisitée par nos soins (pour plus de cohérence)

Les guides de l'enseignant

L'idée de ce logiciel est de vous « laisser la main » sur la progression souhaitée dans le logiciel, et sur les retours explicatifs que vous souhaitez donner à vos élèves, aussi bien suite à leurs erreurs qu'à leurs bonnes réponses.

Pour vous accompagner dans cette démarche, trois « guides de l'enseignant » enregistrables et imprimables sont fournis (un guide par cycle).

Ainsi, pour chacun des objectifs inclus dans le cycle concerné, le guide indique :

- le thème et le nom de l'objectif, pour pouvoir garder un lien avec la grille APER,
- des questions complémentaires que vous pouvez poser, en plus de la consigne,
- les bonnes réponses attendues,
- les compléments de réponses que vous pouvez fournir.

Chaque guide vous donne également des pistes pour :

- alimenter le débat entre les enfants,
- les pousser à développer leurs réponses,
- les aider à se justifier, etc.

Navigation, en quelques mots...

L'entrée dans le logiciel se fait par cycle, puis par profil. Vous choisissez ensuite le thème, et enfin l'objectif que vous souhaitez aborder.

La séance peut donc suivre l'ordre des objectifs tels qu'ils sont agencés dans la grille APER revisitée, ou être « personnalisée » en fonction de vos besoins ou de ceux de vos élèves.

La navigation dans le logiciel est détaillée dans le document « Tutoriel de navigation », enregistrable et imprimable, disponible en version PDF au clic sur le bouton « Document pour l'enseignant ».

La mascotte et les personnages

Max

Le logiciel est introduit par la mascotte : Max, un Hérisson. Au cours d'une brève séquence, Max se présente, et présente les enjeux du module pour les élèves. Il intervient ensuite au début et à la fin de chaque activité.

Cafouille et Prudence

Ces deux personnages dynamisent les contenus en apportant une petite touche d'humour au module : l'idée est de pouvoir visionner les risques liés aux infractions des règles de circulation sans que les images ne soient dramatiques ou choquantes. Il s'agit de laisser aux mésaventures de la circulation toute leur importance, sans les rendre trop sombres.

TUTORIEL D'UTILISATION DU LOGICIEL



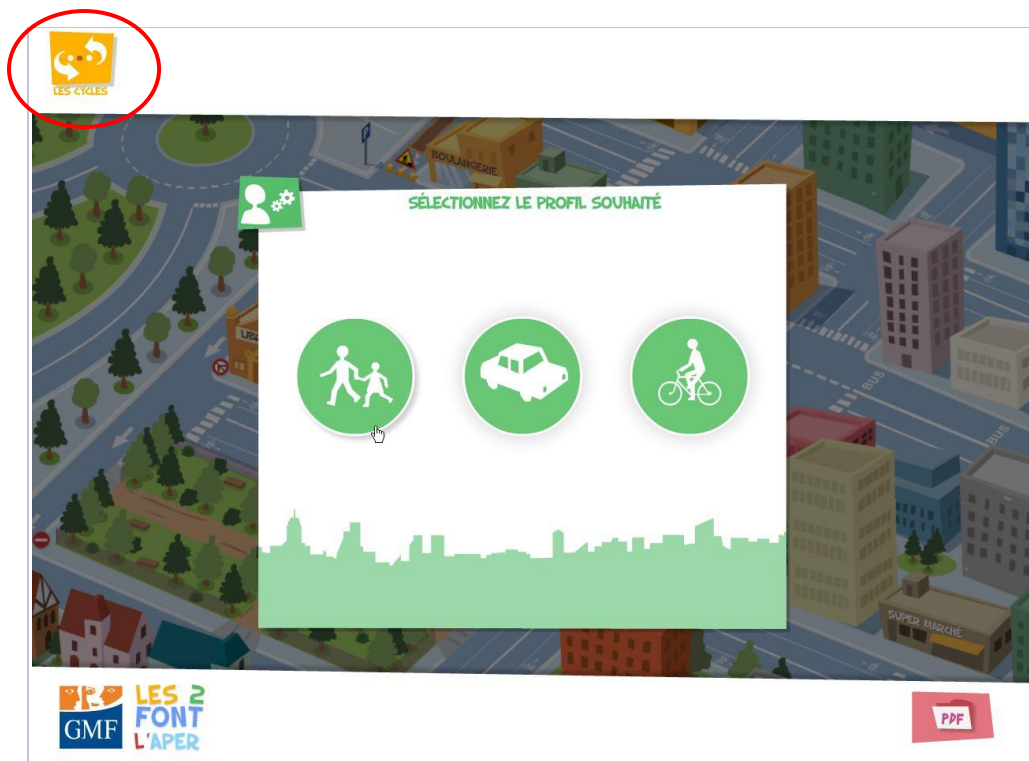
ÉTAPE 1 : sélectionnez le cycle



Après l'écran d'introduction dans lequel Max présente le logiciel, vous êtes directement conduit vers le premier écran de sélection.

Sélectionnez le cycle sur lequel vous souhaitez travailler.

ÉTAPE 2 : sélectionnez le profil



Le cycle choisi s'affiche en haut à gauche sous la forme d'un pictogramme jaune.

Les trois points blancs représentent les trois cycles ; ici le 2nd point est mis en évidence (en rouge), vous rappelant que vous avez choisi le 2nd cycle.

Tout au long du logiciel, au clic sur ce pictogramme « Les cycles », vous pourrez retourner à l'écran de sélection du cycle.

Sélectionnez à présent le profil sur lequel vous souhaitez travailler.

ÉTAPE 3 : sélectionnez le thème



Le profil choisi apparaît à droite du pictogramme « Les cycles » ; ici, les personnages correspondent au profil « Quand je suis piéton ».

Tout au long du logiciel, au clic sur ce pictogramme, vous retournerez à l'écran de sélection du profil, sans quitter le cycle choisi précédemment.

Sélectionnez enfin le thème sur lequel vous souhaitez travailler.

ÉTAPE 4 : sélectionnez l'objectif



Le thème choisi (ici, « Je me déplace sur le trottoir ») s'affiche en haut, à droite du pictogramme « Le profil ».

Au clic sur l'un des thèmes proposés, les objectifs associés apparaissent.

Sélectionnez l'objectif sur lequel vous souhaitez travailler pour lancer l'activité.

ÉTAPE 5 : Introduction de l'activité choisie



L'activité correspondant à l'objectif choisi se lance.

Les boutons interactifs situés entre les flèches de navigation en bas de l'écran correspondent au nombre d'objectifs que vous pouvez parcourir au sein du thème en cours (ces objectifs ayant été filtrés en fonction de vos choix précédents, pour le cycle et le profil).

Pour passer à l'objectif suivant, cliquez sur la flèche de droite.

Pour revenir à l'objectif précédent, cliquez sur la flèche de gauche.

Pour chaque dernier objectif du profil en cours, vous serez automatiquement renvoyé vers le premier objectif du profil suivant : le pictogramme « Le profil » changera en conséquence. Vous ne quitterez pas le cycle choisi.

■ **Pour lancer le module en entier** : sélectionnez le cycle souhaité, puis le profil « Piéton » suivi du premier objectif du premier thème. La navigation se déroulera dans l'ordre prévue par la grille APER.

LES 2 FONT L'APER		Validation en fin de cycle		
Savoirs, savoir-faire à acquérir		1	2	3
Les savoirs et savoir-faire énoncés dans ce tableau renvoient au document Attestation de Première Éducation à la Route. Les cases blanches désignent les cycles au cours desquels ils doivent être acquis. Les cases grisées indiquent la possibilité de poursuivre le travail au cours des cycles suivants, les cases noircies marquent les cycles qui ne sont pas concernés.		Blanche	Blanche	Blanche
QUAND JE SUIS PIÉTON... (PROFIL)				
Je me déplace sur le trottoir (Thème)				
1	Dans la rue, je sais regarder (Objectif)			
2	Dans la rue, je sais écouter			
3	Je reconnais et je nomme les différents espaces, les véhicules et les usagers			
4	Je sais marcher sur le trottoir accompagné(e)			
5	Je sais marcher sur le trottoir non accompagné(e)			
Je traverse une chaussée				
6	Je sais que je ne dois pas traverser une chaussée seul(e) : je dois donner la main			
7	Je sais traverser une chaussée seul(e)			
8	Je sais traverser à un carrefour			
9	Je sais traverser à un rond-point			
10	Je sais faire traverser une personne			
Je vis dans un espace complexe familial				
11	Je sais identifier les dangers			
12	Je reconnais les espaces de jeu et les espaces de circulation			
13	Je sais me déplacer à pied dans mon quartier ou mon village			
J'évolue dans un espace complexe non familial				
14	Je sais identifier les dangers			
15	Je sais organiser mon trajet			
16	Je sais utiliser un plan, une carte			
17	Je connais les règles du code de la route			
18	Je sais donner l'alerte en cas d'accident			
19	Je connais les principes simples de secourisme			
QUAND JE SUIS PASSAGER...				
Je sais me mettre en sécurité et je connais les outils de sécurité				
20	Je sais monter et descendre d'un véhicule			
21	Je sais pourquoi je dois être retenu(e) (ceinture, siège)			
22	Je sais comment je dois être retenu(e)			
23	Je sais utiliser ma ceinture de sécurité			
24	J'adopte l'attitude qui convient sur une zone d'attente			
Je connais le comportement à adopter vis à vis du conducteur				
25	Je ne gêne pas le conducteur			
26	Je connais et je respecte le code du passager de transport en commun			
Je connais le code du passager et je respecte les consignes				
27	Je connais et je respecte le code du passager du véhicule particulier			
28	Je connais et je respecte le code du passager deux roues			
29	Je respecte les consignes de l'adulte dans un transport scolaire			
QUAND JE ROULE...				
Je sais rouler en respectant les autres personnes et les règles				
30	Je sais rouler prudemment sur le trottoir et les espaces piétons			
31	Je roule dans l'espace de circulation correspondant à l'engin que j'utilise			
32	Je sais rouler en tenant compte des autres			
33	Je sais rouler en groupe			
34	Je contrôle ma vitesse, mon équilibre, ma trajectoire			
Je sais contrôler mon équipement				
35	Je demande et j'utilise les équipements de protection			
36	Je vérifie et j'utilise les équipements			
37	Je vérifie les organes de sécurité de l'engin			
Je connais les règles du code de la route				
38	Je connais les espaces de circulation où je ne dois pas rouler			
39	Je sais rouler à droite			
40	Je connais la signification de la signalisation (feux et panneaux)			
41	Je connais l'ordre de passage aux intersections			
42	Je signale à temps mes intentions de changement de direction			
43	Je respecte les règles du code de la route			

IMPRESSION DES DOCUMENTS POUR L'ENSEIGNANT



Pour accéder aux « Documents pour l'enseignant », cliquez sur le bouton en bas à droite : une fenêtre contenant l'ensemble des documents PDF, s'ouvre.

Sélectionnez les documents que vous souhaitez, pour les enregistrer et/ou les imprimer*.

* Pensez à l'environnement : n'imprimez ces documents que si vous en avez vraiment besoin. ☺

Pour économiser ou optimiser l'utilisation du papier :

- Privilégiez l'impression en noir et blanc
- Imprimez en recto/verso
- Imprimez au verso des pages déjà imprimées
- Utilisez les feuilles imprimées comme papier brouillon