

4. Heure de classe spéciale - Utilisation de chiens d'assistance

Le matériel de la montre :	Utilisation des chiens d'assistance - l'impact du travail des chiens d'assistance
Âge	ÉCOLE INTERMÉDIAIRE 9-13
Diagnostic des besoins éducatifs spéciaux	Troubles de l'apprentissage (dyslexie, dysgraphie), troubles de l'attention (TDAH), Troubles mentaux : dépression, anxiété anormale, Trouble de l'interaction sociale (autisme)
Outils : visualisation :	- les chiens d'assistance institutionnels et les outils nécessaires à leur utilisation - tablette numérique, ordinateur portable/tablette - outils numériques : PPT, word, kahoot <u>Note</u> : Avant le début de la leçon, placez les chaises et les bancs en forme de U.

L'heure	Cours de l'horloge	numériques
5'	1, Introductions - "règles du jeu" (à répéter si le groupe a déjà suivi le cours de ROF)	PPT - 3 règles https://youtu.be/SzTm_Gb4qmM
8'	2, Motivation - Se mettre dans l'ambiance Les élèves disent "bonjour" au chien : PACSI	Annexe 1 /Description du jeu
10'	3, Impression - puzzle Puzzle-puzzle après les tours	Puzzle numérique https://www.jigsawplanet.com/Dog4Love/trick-of-assistance-dog-segitokutya-trukkok Annexe 1 /Description du jeu
10'	4, Façonner les mentalités Allons-y avec le chien ! jeu	Annexe 1 /Description du jeu
3'	5, Discussion - Expérience du jeu "Bougeons avec le chien"	Qu'avez-vous pensé du jeu "Bougeons avec le chien" ? Quelles ont été vos expériences ?
6'	6, L'épreuve du courage	Annexe 1 /Description du jeu
3'	7, Table ronde - dire au revoir Quelles sont les nouvelles informations et expériences que vous retirez de cette leçon ?	Annexe 1 /Description du jeu

Description des jeux

2, Motivation/ syntonisation PACSI	Les élèves "disent bonjour" au chien : l'élève se place devant le chien, lui demande de le saluer et lui donne une récompense.
3, Impression - puzzle	puzzle numérique https://www.jigsawplanet.com/Dog4Love/trick-of-assistance-dog-segitokutya-trukkok Après le téléchargement, les participants font le tour du puzzle avec le chien.
5, Jeu "Bougez avec le chien !	Dans le jeu, ils peuvent expérimenter ce que c'est que d'avoir un handicap. Nous plaçons une chaise au milieu. Les volontaires peuvent essayer : de ramasser un objet tombé de s'asseoir sur une chaise sans se lever/ sans utiliser les mains/ d'éteindre la lumière à partir d'une position assise/ d'autres positions problématiques avec une mobilité limitée. Ils essaient également de faire la même chose avec les chiens.
6, L'épreuve du courage	Les participants volontaires se couchent sur le tapis, le maître leur donne une friandise, le chien la mange.
7, Table ronde - dire au revoir	Q : <i>Qu'avez-vous appris au cours de cette leçon ? Quel exercice avez-vous préféré ?</i> L'animateur se promène avec le chien. Un à un, les participants caressent le chien et répondent à la question.

Merci de cliquer sur le lien et de répondre à 5 questions courtes pour nous aider dans notre travail ! (Il faut environ 1 minute pour remplir le questionnaire.)

Questionnaire de satisfaction : <https://forms.gle/dL4o1NziJec2Bkr18>