



Pédagogie en réseau 2021-2022

Préscolaire, primaire et adaptation scolaire

L'équipe de l'École en réseau coordonne plusieurs activités en réseau regroupant des classes de partout au Québec et parfois d'ailleurs. La participation à ces activités avec les élèves permet un enrichissement et le développement de leurs compétences disciplinaires et numériques dans un contexte signifiant. Parfois, des experts sont amenés à intervenir auprès des élèves pour bonifier leurs apprentissages.

Pour faciliter votre planification annuelle, l'équipe de l'ÉER vous informe des activités qui seront offertes en **2021-2022 pour chaque cycle**. La durée d'une activité est variable, d'une semaine à plusieurs mois. Les dates sont sujettes à changement. Lorsqu'une activité est proposée **plus d'une fois dans l'année**, le mot **ET** est ajouté à la date. Cliquez sur les cycles pour vous diriger vers les pages correspondantes:

Cycles	Pages
Préscolaire	p. 2 à 11
1er cycle	p. 12 à 32
2e cycle	p. 33 à 65
3e cycle	p. 66 à 103
Adaptation scolaire	p. 104

Les inscriptions à ces activités seront ouvertes environ 2 à 4 semaines avant leur début sur le [site Web de l'ÉER](#). **Surveillez l'infolettre et les médias sociaux pour connaître les dates !** Il est à noter que d'autres activités peuvent s'ajouter en cours d'année.

La majorité des activités offertes par l'ÉER sont gratuites. Toutefois, certains partenaires exigent des frais qui peuvent être assumés par le programme Culture-éducation. L'icône (\$) indique que cette activité est payante.

Une section est spécifique aux classes d'adaptation scolaire. Toutefois, les jeunes de ces classes sont toujours les bienvenus dans toutes les activités en réseau.

Nous espérons que cette planification vous aidera à mieux vivre la pédagogie en réseau!

Précolaire

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Partout les minéraux</p> <p>Précolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Musée Minéro Géoparc de Percé</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>7 à 8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Les roches sont partout autour de nous, on les collectionne: elles nous fascinent! On se questionne sur ces "précieuses": <i>D'où viennent-elles? Sont-elles toutes semblables? Comment fait-on pour les reconnaître?</i></p> <p>À travers la démarche scientifique, les élèves construisent leurs connaissances sur les caractéristiques qui permettent d'identifier les roches. À l'aide de leurs sens, puis grâce à des outils d'observation, ils découvrent que les roches sont composées de différents « ingrédients »: les minéraux. Au troisième cycle, les élèves se familiarisent avec le cycle de formation des roches. Enfin, un jeu d'association entre un minéral et un objet du quotidien permet aux élèves de réaliser l'omniprésence des minéraux dans notre vie et l'importance du travail du géologue et du minéralogiste.</p>
<p>Mon herbier de classe</p> <p>Précolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissages</i> 	<p>Cette séquence d'activités permettra aux élèves de s'engager dans une démarche scientifique pour construire une clé d'identification et un herbier d'espèces d'arbres de leur milieu. Au moyen des repères culturels, dont l'histoire d'un des premiers botanistes du Québec, le frère Marie-Victorin, il sera possible de mieux situer le besoin d'organiser, de connaître et de nommer les caractéristiques permettant de reconnaître les arbres. Les élèves développeront leur sensibilité à leur environnement à travers des visites en milieu naturel.</p>

<p>Au coeur des arbres avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Association forestière du Saguenay-Lac-Saint-Jean</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Arts, ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ces géants que nous côtoyons tous les jours, les connaissons-nous vraiment? À l'aide d'un expert dans le domaine, vous aurez la chance d'être initié à la classification des arbres et en apprendre davantage sur les produits du bois. Puis, la littérature jeunesse viendra soutenir la thématique des arbres par des réflexions éthiques.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>L'arbre à souhaits</i> et/ou <i>Les droits des arbres</i> en main pour participer à la deuxième partie de l'activité (achat ou emprunt).</p>
<p>Les Chapitrieries</p> <p>Préscolaire, 1er, 2e et 3e cycles</p> <p>Partenaires: Bibliothèques scolaires de Charlevoix</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>9 x 45 minutes (1 fois par mois)</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Venez découvrir « Les Chapitrieries! », des animations littéraires en direct, qui sont ouvertes à tous et qui veulent stimuler le plaisir de la lecture chez les jeunes du préscolaire et du primaire.</p> <p>Au fil de l'année, différents thèmes seront abordés, allant des fêtes du calendrier jusqu'à l'environnement, en passant par les grands classiques et la culture générale.</p>
<p>Des robots et des contes</p> <p>Préscolaire, 1er, 2e et 3e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ <i>Durée: 5-6 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s): <i>Programmation, Français,</i> 	<p>Dans le cadre du projet, les élèves découvrent et redécouvrent les contes classiques, modernes ou réinventés! La 1re partie est composée de défis lancés aux classes pour habiliter les élèves à la programmation.</p> <p>Dans la 2e partie, ils s'inspirent d'un monde imaginaire ou même en créent un, puis ils le représentent sous la forme d'une maquette, les robots prenant place de personnages. Ils sont ensuite programmés pour réaliser des trajets sur cette</p>

	<p><i>Mathématique</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Technologie</i> 	<p>maquette en cohérence avec l'histoire. Les classes s'entraident et partagent leur réalisation.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Nos petites peurs</p> <p>Précolaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Construire sa conscience de soi-Connaissance de soi</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Production</i> 	<p>Le thème des émotions est mis à profit dans cette activité en réseau. Après la lecture de l'album <i>Mes petites peurs</i> aux classes en visio, chacune se questionne sur les peurs que tous peuvent avoir. Les classes qui le souhaitent pratiquent la chanson de Passe-Partout sur les peurs et font un enregistrement qu'ils partagent aux autres classes.</p> <p>Par la suite, les enfants dessinent une peur et identifient une solution pour avoir moins peur. Cela permet de travailler comment bien enregistrer sa voix (parler assez fort, dire la phrase au complet, ...). Un montage permet de montrer nos petites peurs aux autres classes. Une rencontre des classes en visio termine l'activité pour partager les réussites et défis vécus dans les classes.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir l'album Mes petites peurs en classe (achat ou emprunt).</p> <p>Exemple de production vécue dans une classe</p>
<p>Recueil numérique de nos lectures coup de coeur</p> <p>Précolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-octobre</i> ➤ Durée : <i>12 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Inclusion</i> 	<p>Un projet simple et motivant qui vous permet de rassembler les lectures coup de coeur de votre classe dans un recueil numérique en plus d'échanger avec d'autres classes. Avec vos élèves, vous pourrez travailler les 4 dimensions de la lecture (comprendre, interpréter, réagir et apprécier) tout en modélisant différentes stratégies et outils, puis vous partagerez vos coups de coeur littéraires.</p> <p>Au fil des rencontres en visioconférence, des outils numériques seront présentés à vos élèves pour les intégrer dans votre recueil (audio, vidéo, image, ...) et mieux répondre aux besoins diversifiés en classe. Un projet ouvert qui laisse place à la créativité des classes!</p>

<p>Atelier ÉER - Nous sommes une classe en réseau Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>septembre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Toutes les disciplines</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Nous sommes une classe en réseau vise à amener les élèves à interagir sur leur perception de ce qu'est une classe en réseau en partageant leur expérience dans ÉER. C'est également une belle opportunité pour les nouveaux élèves de se familiariser à l'ÉER.</p>
<p>Atelier ÉER - La démarche d'investigation scientifique en réseau Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>septembre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier La démarche d'investigation scientifique en réseau vous permet de vous familiariser à cette façon d'enseigner la science et la technologie au primaire (en classe avec vos élèves). Vous apprendrez comment tenir compte des représentations de vos élèves et de leurs questions. Des outils concrets vous seront proposés.</p>
<p>Atelier ÉER - Communiquer entre classes en réseau Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>septembre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Communiquer par visioconférence permettra à vos élèves de communiquer avec d'autres élèves par l'entremise de la visioconférence et ainsi de comprendre l'importance de bien articuler, de parler fort et de regarder la caméra.</p>

<p>Réseau littéraire Demers et Poulin</p> <p>Préscolaire et 1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Novembre ET Mars</i> ➤ Durée : <i>6 à 8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Dominique Demers et Stéphane Poulin ont collaboré sur plusieurs albums pour offrir de véritables trésors : <i>Vieux Thomas et la petite fée</i>, <i>Annabel et la bête</i> ainsi que <i>L'oiseau des sables</i>. Un réseau littéraire à vivre en réseau pour découvrir ces albums par l'entremise du forum d'écriture et de la visioconférence permet aux élèves de développer leurs compétences à lire et à apprécier des œuvres littéraires. Une façon facile de découvrir et de s'approprier les outils de l'École en réseau !</p> <p>Les classes devront avoir en main au moins un des livres <i>Vieux Thomas et la petite fée</i>, <i>Annabel et la bête</i> ainsi que <i>L'oiseau des sables</i> pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Une histoire d'animaux avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>3e semaine de novembre</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Les animaux attirent les jeunes depuis toujours! Dans cette thématique, vous êtes d'abord invités à découvrir les capacités d'adaptation des animaux aux conditions rigoureuses de l'hiver ou même à d'autres milieux. Par la suite, à l'aide de la littérature jeunesse, nous explorons plusieurs aspects des animaux. Finalement, les élèves auront une histoire collaborative à imaginer ou une description d'un animal à réaliser.</p>
<p>Quels cadeaux pour Noël?</p> <p>Préscolaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Décembre</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Communiquer à l'oral et à l'écrit</i> ➤ Principale dimension de la compétence 	<p>Lors d'une rencontre en visioconférence, les classes reçoivent un message d'un lutin du Père Noël qui se questionne pour l'atelier de fabrication de jouets pour s'assurer d'en préparer suffisamment pour les enfants cette année (il en avait manqué l'année passée!). Il demande aux élèves de faire un sondage dans les classes de maternelle (ou d'autres niveaux) de leur école, pour savoir la catégorie la plus populaire (travailler la notion de catégorie en amont en classe).</p> <p>Chaque classe se sépare en petites équipes et prépare des questions à poser aux autres amis de maternelle ou de l'école (comment poser les questions et noter les réponses, etc.). Par la suite, chaque classe représente les résultats sous la forme de son choix (à bandes, circulaires, etc...). Lors d'une rencontre en visioconférence,</p>

	numérique : <i>Production</i>	les classes présentent le résultat du sondage dans son école. Le tout est envoyé au lutin au Pôle Nord. Si possible le Père Noël assiste à la présentation ou envoie une vidéo pour remercier les classes d'avoir aidé ses lutins à préparer Noël.
Par la fenêtre de ma classe, je vois... Préscolaire	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-janvier</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Découvrir le monde qui l'entoure-Pensée</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	Inspiré par la situation d'apprentissage proposée par le service national du RÉCIT Préscolaire, le projet vise à ce que les élèves partagent un dessin de ce qu'ils observent par la fenêtre de leur classe ou encore de leur maison dans un contexte de classe à distance. L'activité sera composée de 2 rencontres en visioconférence et d'activités dans chaque classe entre ces 2 rencontres: <ol style="list-style-type: none"> a. Observer et discuter de ce que les enfants voient par la fenêtre. b. Dessin individuel de chaque élève (papier ou numérique) c. Présentation des dessins des élèves dans chaque classe d. Partager les réalisations des élèves sur le Padlet collaboratif Le Padlet pourra aussi être partagé aux parents. Des activités possibles pourront être faites en classe en complément : ressemblances/différences, comparaisons entre la ville et la campagne, etc.
Voyage au temps des dinosaures Préscolaire et 1 ^{er} cycle Partenaire: Parc national de Miguasha	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mars</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, Arts plastiques, Robotique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Technologie, Collaboration</i> 	Les élèves pourront découvrir le monde fascinant des fossiles et des dinosaures. Ils seront accompagnés d'un expert du parc national de Miguasha qui présentera des informations aux classes en visioconférence. Des activités d'enrichissement seront également disponibles pour vos élèves: fabrication de fossiles, trajet de robotique et activités en français.

<p>Le monde fascinant des oiseaux avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: À venir</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-mars</i> ➤ Durée: <i>5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication et collaboration</i> 	<p>Dans un premier temps, ce sera l'occasion pour les élèves d'échanger au sujet de leurs conceptions initiales de ce qu'est un oiseau?</p> <p>Accompagné d'un expert, les élèves auront la chance de découvrir davantage les oiseaux et leur milieu. Les jeunes sont amenés à développer des connaissances portant entre autres sur les caractéristiques anatomiques des oiseaux, leurs habitats, leur régime alimentaire, leur chant et leur préservation. Car comme le dit si bien Jacques Cousteau : <i>On protège ce que l'on aime et l'on aime ce que l'on connaît.</i></p> <p>Vous pourrez également réaliser des activités complémentaires en français et en art en lien avec cette thématique.</p>
<p>Réseau littéraire Des ogres à l'école</p> <p>Préscolaire et 1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée : <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Nous vous proposons d'aller à la rencontre de ce personnage mythique! Pour ce faire, des activités vous sont proposées à partir de l'album vedette <i>Gruffalo</i>.</p> <p>Ces activités visent un travail de compréhension approfondie des personnages de l'histoire (description physique et psychologique, compréhension des émotions et changements au fil du texte) ainsi qu'une réflexion sur les préjugés.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir l'album <i>Gruffalo</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>

<p>Les mystères des bourgeons</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Jardin botanique de Montréal et autres à déterminer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée: <i>5-6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaborer, Production</i> 	<p>Au préscolaire et au premier cycle, les élèves s'initient à la science à travers l'exploration du milieu naturel. Ils s'émerveillent. Ils observent, se posent des questions, aiguisent leur sens de l'observation, utilisent des outils d'observation et de mesure simples. Aux 2e et 3e cycles, les élèves sont au cœur d'une démarche scientifique qui leur permettra de développer leur sens de l'observation et de se familiariser avec la communication scientifique à travers le dessin d'observation. Ils pourront déterminer quels sont les éléments à mesurer pour comparer les différentes espèces d'arbres et comprendre le processus de "débourrement" du bourgeon. Ils pourront créer des moyens de consigner leurs observations (ex. des tableaux). Ils développeront leurs compétences pour communiquer leurs résultats à l'aide de graphiques et/ou de diagrammes. À travers cette séquence qui allie les mathématiques et le français, vous trouverez un contexte authentique pour mettre en relief les phénomènes astronomiques liés à l'alternance des saisons.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>À la découverte des insectes avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Robert Loiselle et Joseph Moisan-De Serres, entomologistes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé <i>Mi-avril</i> ➤ Durée: <i>6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration et communication</i> 	<p>Venez explorer le monde des insectes sous l'approche des cinq sens en vous posant la question, mais que font les insectes en hiver? Par la suite, venez approfondir vos connaissances sur les 5 sens, le classement, la métamorphose et sur certaines caractéristiques particulières des insectes avec des entomologistes passionnés.</p> <p>Enfin, une rencontre avec un scientifique invité, nous permet d'échanger sur l'impact des insectes sur notre environnement. Exploration à faire tout au long de la thématique sur les insectes avec la possibilité de commander des cocons de papillon et de vivre la métamorphose.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>

<p>Buzz printanier à la TOHU!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: TOHU Parc Frédéric-Back</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mai</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Découvrez le monde des abeilles et des insectes pollinisateurs avec la TOHU ! Son rucher et son sentier des pollinisateurs à proximité du parc Frédéric-Back contribuent à la préservation des abeilles en milieu urbain.</p> <p>En participant à cette activité, vous en apprendrez plus sur les abeilles et les insectes pollinisateurs qui nous entourent, leur rôle essentiel dans les écosystèmes. Vous découvrirez comment protéger et aider ces insectes à survivre à notre climat grâce à la construction d'un abri à insectes à partir de matériaux simples.</p>
<p>Journée BD PoP</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: FBDM et Bibliothécaires CSSDM et CSSMB</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>27 mai 2022</i> ➤ Durée: <i>1 journée</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Art, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Les bibliothécaires scolaires du CSSDM et ÉER vous invitent cette année encore aux activités de l'événement BD PoP 2022! Il s'agit d'une journée scolaire entièrement virtuelle pour faire découvrir l'univers de la bande dessinée à vos élèves dans le cadre du Festival BD de Montréal.</p> <p>Les activités BD seront offertes en ligne et en direct. Venez y faire la rencontre de bédéistes et auteurs jeunesse du Québec.</p> <p>Au menu : cours de dessins de BD, exploration de l'univers du manga et découverte de la BD pour les plus jeunes!</p>
<p>Plaisir de créer : Actions et émotions</p> <p>Préscolaire et 1^{er} cycle</p> <p>Partenaire: Maison Théâtre</p> <p>Coût: 100.00 \$ par classe et admissible au programme La culture à l'école</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: (<i>À déterminer</i>) ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Art dramatique, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>À travers les activités " clés en main " qui composent cet atelier dynamique, idéal pour les petits, les élèves vivront un processus de création original axé sur l'exploration des émotions, l'expression et le mouvement du corps. Il s'agit d'une belle occasion de développer des liens en groupe et d'apprendre à se connaître autrement par le biais de jeux créatifs et d'une bouffée de fantaisie.</p> <p>L'atelier comprend trois phases pour expérimenter le théâtre de manière surprenante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Une capsule vidéo à regarder en groupe pour découvrir le théâtre physique donnant un accès inédit à des extraits d'oeuvres théâtrales d'ici pour les jeunes publics; ● Un atelier interactif avec une artiste-médiatrice chevronnée de la Maison

	<p><i>Communication</i></p>	<p>Théâtre;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une activité de réinvestissement collaborative et enrichissante pour conclure cette aventure ludique. <p>Les classes inscrites à cette activité et qui le désirent auront la chance de vivre une activité en réseau.</p>
<p>Création édition d'un livre avec un illustrateur</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sylvain Blouin</p> <p>Coûts: Option 1 Fabrication d'un livre 450\$+tx</p> <p>Option 2 3 ateliers : 120\$/classe 2 ateliers : 85\$/classe 1 atelier : 50\$/classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Au choix de l'enseignant</i> ➤ Durée: <i>2 à 4 mois selon l'avancement de chaque projet de livre</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Arts, Entrepreneuriat</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet de création et d'édition d'un livre peut être réalisé à l'intérieur d'une classe, de plusieurs classes, d'une école entière, voire à être jumelé avec une autre école ! Choisissez un thème à votre histoire selon les intérêts de vos élèves ! Un sujet qui motivera vos jeunes à développer leur intérêt pour l'écriture. Le projet s'adapte facilement aux différents types de texte : texte narratif, texte fantastique, documentaire... Éditions Exclamation travaillera conjointement avec l'enseignant-e.</p> <p>Nous publions votre histoire écrite et construite collectivement en livre illustré de format papier. Chaque livre vendu rapportera 3,00\$ à votre école. Ce livre comptera 24 pages incluant 12 dessins en couleurs faits par notre illustrateur professionnel.</p> <p>En parallèle, des ateliers sont proposés aux classes. Vous pouvez les combiner au projet de création de livre ou simplement y assister de manière indépendante.</p> <p>Atelier #1 : <u>La création du personnage</u> Atelier #2 : <u>Les étapes du schéma narratif présentées en dessin</u> Atelier #3 : <u>La couverture d'un livre</u></p>
<p>Création d'un personnage de BD en 3D !</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sylvain Blouin</p> <p>Coût: 125 à 200\$ selon la formule</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>(Au choix)</i> ➤ Durée: <i>45-75 minutes (au choix)</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Arts plastiques, Français, Univers social.</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Innovation</i> 	<p>L'atelier de création d'un personnage de BD en 3D est animé par monsieur Sylvain Blouin, un auteur-illustrateur qui possède plus de 25 ans d'expérience. Au cours de la démarche, il aide les jeunes en leur donnant des trucs pour persévérer durant leurs tentatives.</p> <p>À la fin de l'atelier, l'objectif est de créer leur personnage de BD ou son super-héros et de l'observer en 3D à l'aide d'une paire de lunettes qui leur sera fournie. L'atelier de création a pour effet de valoriser et de développer la confiance en soi, la fierté, la persévérance et l'évolution graphique.</p>

1er cycle

Français

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Les Chapitreries</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Bibliothèques scolaires de Charlevoix</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>9 x 45 minutes (1 fois par mois)</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Venez découvrir « Les Chapitreries ! », des animations littéraires en direct, qui sont ouvertes à tous et qui veulent stimuler le plaisir de la lecture chez les jeunes du préscolaire et du primaire. Au fil de l'année, différents thèmes seront abordés, allant des fêtes du calendrier jusqu'à l'environnement, en passant par les grands classiques et la culture générale.</p>
<p>Recueil numérique de nos lectures coup de coeur</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-octobre</i> ➤ Durée : <i>12 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Inclusion</i> 	<p>Un projet simple et motivant qui vous permet de rassembler les lectures coup de coeur de votre classe dans un recueil numérique en plus d'échanger avec d'autres classes. Avec vos élèves, vous pourrez travailler les 4 dimensions de la lecture (comprendre, interpréter, réagir et apprécier) tout en modélisant différentes stratégies et outils, puis vous partagerez vos coups de coeur littéraires.</p> <p>Au fil des rencontres en visioconférence, des outils numériques seront présentés à vos élèves pour les intégrer dans votre recueil (audio, vidéo, image, ...) et mieux répondre aux besoins diversifiés en classe. Un projet ouvert qui laisse place à la créativité des classes!</p>

<p>Création édition d'un livre avec un illustrateur</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sylvain Blouin</p> <p>Coûts: Option 1 Fabrication d'un livre 450\$+tx Option 2 3 ateliers : 120\$/classe 2 ateliers : 85\$/classe 1 atelier : 50\$/classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>au choix de l'enseignant</i> ➤ Durée: <i>2 à 4 mois selon l'avancement de chaque projet de livre</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Arts, Entrepreneuriat</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet de création et d'édition d'un livre peut être réalisé à l'intérieur d'une classe, de plusieurs classes, d'une école entière, voire à être jumelé avec une autre école ! Choisissez un thème à votre histoire selon les intérêts de vos élèves ! Un sujet qui motivera vos jeunes à développer leur intérêt pour l'écriture. Le projet s'adapte facilement aux différents types de texte : texte narratif, texte fantastique, documentaire... Éditions Exclamation travaillera conjointement avec l'enseignant-e.</p> <p>Nous publions votre histoire écrite et construite collectivement en livre illustré de format papier. Chaque livre vendu rapportera 3,00\$ à votre école. Ce livre comptera 24 pages incluant 12 dessins en couleurs faits par notre illustrateur professionnel.</p> <p>En parallèle, des ateliers sont proposés aux classes. Vous pouvez les combiner au projet de création de livre ou simplement y assister de manière indépendante.</p> <p style="text-align: center;">Atelier #1 : <u>La création du personnage</u> Atelier #2 : <u>Les étapes du schéma narratif présentées en dessin</u> Atelier #3 : <u>La couverture d'un livre</u></p>
<p>Rendez-vous littéraire Vèzmô</p> <p>1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Inclusion</i> 	<p>Un rendez-vous littéraire, c'est l'occasion rêvée de faire vivre une lecture interactive à vos élèves, mais ça peut également vous permettre de découvrir comment animer une lecture interactive.</p> <p>Pour le rendez-vous littéraire de <i>Vezmò la sorcière</i>, nous vous proposons une activité préparatoire sur le vocabulaire riche de ce livre. Lors de notre rencontre virtuelle, nous animerons la lecture interactive. Nous allons poser des questions aux élèves pour aborder les 4 dimensions de la lecture. Finalement, nous proposons des activités de prolongement facultatives.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Vèzmô la sorcière</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>À la découverte des familles de mots!</p> <p>1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> 	<p>Cet atelier sera l'occasion d'intégrer à votre planification une séance animée traitant de la morphologie dérivationnelle. Lors de notre rencontre virtuelle, vos élèves accompagneront Morpho afin de découvrir les mots de la même famille. Ils se familiariseront à trouver les liens de sens entre les mots ce qui favorisera le développement de leur vocabulaire.</p>

<p>Partenaire: Nathalie Chapleau, Professeure titulaire, UQAM</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	
<p>Réseau littéraire Demers et Poulin</p> <p>Préscolaire et 1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Novembre ET Mars</i> ➤ Durée : <i>6 à 8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Dominique Demers et Stéphane Poulin ont collaboré sur plusieurs albums pour offrir de véritables trésors : <i>Vieux Thomas et la petite fée</i>, <i>Annabel et la bête</i> ainsi que <i>L'oiseau des sables</i>. Un réseau littéraire à vivre en réseau pour découvrir ces albums par l'entremise du forum d'écriture et de la visioconférence permet aux élèves de développer leurs compétences à lire et à apprécier des œuvres littéraires. Une façon facile de découvrir et de s'approprier les outils de l'École en réseau !</p> <p>Les classes devront avoir en main au moins un des livres <i>Vieux Thomas et la petite fée</i>, <i>Annabel et la bête</i> ainsi que <i>L'oiseau des sables</i> pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Rendez-vous littéraire L'abri</p> <p>1^{er} cycle (2^e année)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé : Janvier</i> ➤ <i>Durée: 60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Inclusion</i> 	<p>Un rendez-vous littéraire, c'est l'occasion rêvée de faire vivre une lecture interactive à vos élèves, mais ça peut également vous permettre de découvrir comment animer une lecture interactive.</p> <p>Lors de notre rencontre virtuelle, nous animerons la lecture interactive. Nous allons poser des questions aux élèves pour aborder les 4 dimensions de la lecture. Finalement, on vous propose des activités de prolongement facultatives.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>L'abri</i> (ISBN: 9782924332344) en main pour participer (achat ou emprunt).</p>

<p>RDV littéraire Lolita, la taupe qui cherche l'amour à la loupe</p> <p>1^{er} cycle (2^e année)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mars</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Inclusion</i> 	<p>Un rendez-vous littéraire, c'est l'occasion rêvée de faire vivre une lecture interactive à vos élèves, mais ça peut également vous permettre de découvrir comment animer une lecture interactive.</p> <p>Lors de notre rencontre virtuelle, nous animerons la lecture interactive de l'album <i>Lolita, la taupe qui cherche l'amour à la loupe</i> en posant des questions aux élèves pour aborder les 4 dimensions de la lecture. Finalement, des activités de prolongement facultatives seront proposées aux classes.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Lolita, la taupe qui cherche l'amour à la loupe</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>L'école d'antan</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>Partenaire: FADOQ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-mars</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français et arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Production, Communication, Collaboration</i> 	<p>Un projet intergénérationnel qui permet aux classes de créer un lien et d'échanger avec des personnes âgées sur l'école d'autrefois. Les classes concevront et illustreront une histoire traitant de l'école d'antan ayant pour héros une personne âgée, lorsqu'elle était enfant, en écriture partagée avec celle-ci. Des livres numériques seront créés pour consigner toutes ces belles histoires. Un projet plein d'humanité qui permettra des découvertes assurées.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement.</p>
<p>Réseau littéraire Des ogres à l'école</p> <p>Préscolaire et 1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée : <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Nous vous proposons d'aller à la rencontre du personnage mythique de l'ogre! Pour ce faire, des activités vous sont proposées à partir de l'album vedette <i>Gruffalo</i>.</p> <p>Ces activités visent un travail de compréhension approfondie des personnages de l'histoire (description physique et psychologique, compréhension des émotions et changements au fil du texte) ainsi qu'une réflexion sur les préjugés.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir l'album <i>Gruffalo</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>

Mathématique

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Images et math</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles Regroupés par niveau</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé: Octobre</i> ➤ <i>Durée: 6 mois</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Mathématique</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Collaboration</i> 	<p>Les mathématiques sont partout! Regroupées par niveau scolaire, les classes sont invitées à prendre des photos de leur environnement qui suscitent un problème mathématique et à les partager aux autres. S'inspirant de Maths-en-images, les élèves doivent chercher dans l'image les indices pour résoudre le problème. Comme les indices ne sont pas que dans l'énoncé, l'élève ne fait pas un simple repérage de données mathématiques. Il doit pousser sa réflexion un peu plus loin...</p> <p>Les activités suscitent les causeries mathématiques où les élèves partagent les différentes stratégies qu'ils ont utilisées. Le but de cette activité est de développer chez les élèves des stratégies mathématiques plus efficaces qu'ils pourront réinvestir. Joignez la communauté Images et math!</p>
<p>LittéraMATHS : Ninon s'inquiète</p> <p>1^{er} cycle (2e année)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé : Octobre</i> ➤ <i>Durée: 60 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Mathématique</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage</i> 	<p>LittéraMATHS : Aborder les maths à l'aide de la littérature jeunesse c'est tellement amusant et motivant pour les élèves! C'est une façon ludique de travailler des concepts mathématiques parfois abstraits.</p> <p>Lors de la rencontre virtuelle, Caroline Boudreau animera une lecture interactive de l'album <i>Ninon s'inquiète</i>.</p> <p>Des activités mathématiques de prolongement vous seront proposées (Document Notebook interactif).</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Ninon s'inquiète</i> (ISBN: 9782211081719) en main pour participer (achat ou emprunt).</p>

<p>LittéraMATHS : L'autobus</p> <p>1^{er} cycle (2^e année)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Novembre</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>LittéraMATHS : Aborder les maths à l'aide de la littérature jeunesse c'est tellement amusant et motivant pour les élèves! C'est une façon ludique de travailler des concepts mathématiques parfois abstraits.</p> <p>Lors de la rencontre virtuelle, Caroline Boudreau animera une lecture interactive de l'album <i>L'autobus</i> de Marianne Dubuc.</p> <p>Des activités mathématiques de prolongement vous seront proposées. (Document Notebook interactif)</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>L'autobus</i> (ISBN: 9782981754707) en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>LittéraMATHS : 365 pingouins</p> <p>1^{er} cycle (2^e année)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Février</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Aborder les maths à l'aide de la littérature jeunesse c'est tellement amusant et motivant pour les élèves! C'est une façon ludique de travailler des concepts mathématiques parfois abstraits.</p> <p>Lors de la rencontre virtuelle, Caroline Boudreau va animer une lecture interactive avec l'album <i>365 pingouins</i> de Jean-Luc Fromental.</p> <p>Des activités mathématiques de prolongement vous seront proposées. (Document Notebook interactif)</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>365 pingouins</i> (ISBN: 9782330080150) en main pour participer (achat ou emprunt).</p>

Science

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Partout les minéraux</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Musée Minéro Géoparc de Percé</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>7 à 8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Les roches sont partout autour de nous, on les collectionne: elles nous fascinent! On se questionne sur ces “précieuses”: D’où viennent-elles? Sont-elles toutes semblables? Comment fait-on pour les reconnaître?</p> <p>À travers la démarche scientifique, les élèves construisent leurs connaissances sur les caractéristiques qui permettent d’identifier les roches. À l’aide de leurs sens, puis grâce à des outils d’observation, ils découvrent que les roches sont composées de différents « ingrédients »: les minéraux. Au troisième cycle, les élèves se familiarisent avec le cycle de formation des roches.</p> <p>Enfin, un jeu d’association entre un minéral et un objet du quotidien permet aux élèves de réaliser l’omniprésence des minéraux dans notre vie et l’importance du travail du géologue et du minéralogiste.</p>
<p>Mon herbier de classe</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Cette séquence d’activités permettra aux élèves de s’engager dans une démarche scientifique pour construire une clé d’identification et un herbier d’espèces d’arbres de leur milieu.</p> <p>Au moyen des repères culturels, dont l’histoire d’un des premiers botanistes du Québec, le frère Marie-Victorin, il sera possible de mieux situer le besoin d’organiser, de connaître et de nommer les caractéristiques permettant de reconnaître les arbres.</p> <p>Les élèves développeront leur sensibilité à leur environnement à travers des visites en milieu naturel.</p>

<p>Atelier ÉER La démarche d'investigation scientifique en réseau</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>septembre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier La démarche d'investigation scientifique en réseau vous permet de vous familiariser à cette façon d'enseigner la science et la technologie au primaire (en classe avec vos élèves). Vous apprendrez comment tenir compte des représentations de vos élèves et de leurs questions. Des outils concrets vous seront proposés.</p>
<p>Au coeur des arbres avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Association forestière du Saguenay-Lac-Saint-Jean</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Arts, ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Ces géants que nous côtoyons tous les jours, les connaissons-nous vraiment? À l'aide d'un expert dans le domaine, vous aurez la chance d'être initié à la classification des arbres et en apprendre davantage sur les produits du bois. Puis, la littérature jeunesse viendra soutenir la thématique des arbres par des réflexions éthiques.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>L'arbre à souhaits</i> et/ou <i>Les droits des arbres</i> en main pour participer à la deuxième partie de l'activité (achat ou emprunt).</p>

<p>Le projet saumon</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Fin-septembre (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de Fundy situé sur la rive nord de la baie de Fundy de la province du Nouveau-Brunswick vous invite à une présentation sur le saumon de l'Atlantique.</p> <p>Les experts de Parcs Canada aborderont notamment les stratégies de conservation et de restauration de son habitat. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ.</p> <p>Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Bon voyage petit saumon</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début octobre (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de Fundy situé sur la rive nord de la baie de Fundy de la province du Nouveau-Brunswick vous invite à une activité à distance sur le terrain. Les experts de Parcs Canada vous montreront en direct une opération de repeuplement du saumon dans la baie de Fundy. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Litt-ÉER Science : La fée scientifique</p> <p>1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé: Octobre ET Mai</i> ➤ <i>Durée : 3 semaines</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie, Français</i> 	<p>Venez découvrir la démarche scientifique à partir d'un album et la mettre en pratique en classe en s'inspirant des actions d'Esther, la fée scientifique. La littérature jeunesse devient alors un prétexte pour aborder plusieurs concepts scientifiques avec les élèves.</p> <p><u>Thèmes abordés</u> : La découverte de la démarche scientifique et la germination.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Production</i> 	<p>Un cahier de science sera proposé aux classes pour accompagner les élèves à vivre les différentes étapes de la démarche scientifique. Les élèves seront amenés à partager leurs découvertes et leurs résultats aux autres classes.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir l'album <i>La fée scientifique</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Découvrons le monde des champignons avec Mission plein air!</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Mycologue à confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Début octobre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, et Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Communication</i> 	<p>Il nous arrive fréquemment de voir différents champignons lors de nos balades en nature.</p> <p>Dans cette activité, les élèves sont invités à se questionner sur le monde des champignons, leurs formes variées, leurs couleurs et leurs utilités.</p> <p>En collaboration avec un mycologue, les élèves pourront répondre à leurs questions. Ils sont également invités à observer, cueillir ou à prendre des photos de champignons afin de réaliser un court texte descriptif.</p>
<p>Dialogue scientifique - Les tiques - comment elles vivent et nous affectent</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Kristen Crandall, doctorante en écologie à l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>20 octobre, 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> ➤ Thématique: <i>Écologie (Univers vivant et matériel)</i> 	<p>Thématique: <i>Écologie (Univers vivant et matériel)</i></p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances.</p> <p>Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>

<p>Les bisons des bois</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En novembre (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national Wood Buffalo de Parcs Canada situé dans le Nord-Est de l'Alberta et le Sud des Territoires du Nord-Ouest vous invite à une présentation sur les bisons des bois. Le statut d'espèce en péril sera abordé ainsi que ce qui est fait pour aider à préserver cet animal. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Litt-ÉER Science : Du chocolat chaud pour les grenouilles?</p> <p>1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé: Novembre</i> ➤ <i>Durée : 3 semaines</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie, Français</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Production</i> 	<p>Venez mettre en pratique la démarche scientifique dans votre classe à l'aide de l'album <i>Du chocolat chaud pour les grenouilles?</i> La lecture du livre devient alors un prétexte pour aborder plusieurs concepts scientifiques avec les élèves.</p> <p><u>Thème abordé</u> : Quels sont les moyens d'adaptation des animaux pour se réchauffer ?</p> <p>Un cahier de science sera proposé aux classes pour accompagner les élèves à vivre les différentes étapes de la démarche scientifique. Les élèves seront amenés à partager leurs découvertes et leurs résultats aux autres classes.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir l'album « <i>Du chocolat chaud pour les grenouilles?</i> » en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Une histoire d'animaux avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé: 3e semaine de novembre</i> ➤ <i>Durée: 4 semaines</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie, Français</i> 	<p>Les animaux attirent les jeunes depuis toujours!</p> <p>Dans cette thématique, vous êtes d'abord invités à découvrir les capacités d'adaptation des animaux aux conditions rigoureuses de l'hiver ou même à d'autres milieux. Par la suite, à l'aide de la littérature jeunesse, nous explorons plusieurs aspects des animaux.</p> <p>Finalement, les élèves auront une histoire collaborative à imaginer ou une description d'un animal à réaliser.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	
<p>Dialogue scientifique - La paléontologie au musée Redpath : une aventure aussi grande qu'un dinosaure!</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Alexandre Demers-Potvin, doctorant au Département de biologie de l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>8 décembre 8h45 à 9h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Thématique: Paléontologie (Terre-espace)</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances.</p> <p>Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>FabricaSons: un projet interdisciplinaire science et musique</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Conservatoire ou orchestre symphonique (à confirmer)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Musique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Marier la démarche d'analyse technologique et de conception technologie à la musique est-ce possible? Bien sûr, c'est ce que nous vous proposons dans le projet FabricaSons!</p> <p>Grâce à ce projet interdisciplinaire alliant la musique, la science et la technologie vos élèves feront l'analyse technologique d'un xylophone. Cela leur permettra de se familiariser avec le concept de fréquence, de qualité et de hauteur des sons. Ils découvriront comment les sons sont perçus par l'oreille interne humaine. Enfin, ils devront concevoir un instrument à percussion à partir de matériel recyclé.</p> <p>C'est l'occasion pour le spécialiste de musique de travailler de concert avec le titulaire pour travailler ensemble sur ce projet!</p> <p>Des spécialistes, dont un percussionniste professionnel, guideront les élèves dans l'exploration et le choix des éléments inhérents à la démarche de fabrication d'un instrument, notamment le timbre et le mode de production.</p>

<p>Les p'tits futés</p> <p>1^{er} et 2^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En février</i> (date à venir) ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national Forillon vous invite à une présentation sur le thème de la protection de l'environnement et des adaptations des animaux à celui-ci. Cette activité permet de promouvoir la richesse de la biodiversité nord-côtière et, par le fait même, d'encourager les élèves à y porter une plus grande attention. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Litt-ÉER Science : Ma branche préférée</p> <p>1^{er} cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé: Février</i> ➤ <i>Durée : 3 semaines</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie, Français</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Production</i> 	<p>Venez mettre en pratique la démarche scientifique dans votre classe à l'aide de l'album <i>Ma branche préférée</i>. La lecture du livre devient alors un prétexte pour aborder plusieurs concepts scientifiques avec les élèves.</p> <p><u>Thème abordé</u> : Les 3 états de l'eau : liquide, solide et gazeux.</p> <p>Un cahier de science sera proposé aux classes pour accompagner les élèves à vivre les différentes étapes de la démarche scientifique. Les élèves seront amenés à partager leurs découvertes et leurs résultats aux autres classes.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir l'album l'album <i>Ma branche préférée</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Dialogue scientifique: Les matériaux du futur</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sophia Roy, Étudiante au baccalauréat en Génie chimique à l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Date: 16 février 8h45</i> ➤ <i>Durée: 60 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Culture informationnelle</i> 	<p>Thème: Ingénierie</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances. Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>

<p>Voyage au temps des dinosaures</p> <p>Préscolaire et 1^{er} cycle</p> <p>Partenaire: Parc national de Miguasha</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mars</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, Arts plastiques, Robotique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie, Collaboration</i> 	<p>Les élèves pourront découvrir le monde fascinant des fossiles et des dinosaures.</p> <p>Ils seront accompagnés d'un expert du parc national de Miguasha qui présentera des informations aux classes en visioconférence.</p> <p>Des activités complémentaires seront également proposées pour vos élèves : fabrication de fossiles, trajet de robotique et activités en français.</p>
<p>Le monde fascinant des oiseaux avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: À venir</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-mars</i> ➤ Durée: <i>5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Dans un premier temps, ce sera l'occasion pour les élèves d'échanger au sujet de leurs conceptions initiales de ce qu'est un oiseau?</p> <p>Accompagné d'un expert, les élèves auront la chance de découvrir davantage les oiseaux et leur milieu. Les jeunes sont amenés à développer des connaissances portant entre autres sur les caractéristiques anatomiques des oiseaux, leurs habitats, leur régime alimentaire, leur chant et leur préservation. Car comme le dit si bien Jacques Cousteau : <i>On protège ce que l'on aime et l'on aime ce que l'on connaît.</i></p> <p>Vous pourrez également réaliser des activités complémentaires en français et en art en lien avec cette thématique.</p>

<p>Dialogue scientifique: Pourquoi les animaux quittent-ils leurs habitats?</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Nathalie Jreidini PhD Biology student McGill University, Redpath Museum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>20 avril 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Thématique : Univers vivant - Écologie</p> <p>Titre: Utiliser de petits animaux pour répondre à une grande question: Pourquoi les animaux quittent-ils leurs habitats?</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances.</p> <p>Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>Les mystères des bourgeons</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires : Jardin botanique de Montréal et autres à déterminer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée: <i>5-6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Production</i> 	<p>Au préscolaire et au premier cycle, les élèves s'initient à la science à travers l'exploration du milieu naturel. Ils s'émerveillent. Ils observent se posent des questions, aiguissent leur sens de l'observation, utilisent des outils d'observation et de mesure simples.</p> <p>Aux 2^e et 3^e cycles, les élèves sont au cœur d'une démarche scientifique qui leur permettra de développer leur sens de l'observation et de se familiariser avec la communication scientifique à travers le dessin d'observation. Ils pourront déterminer quels sont les éléments à mesurer pour comparer les différentes espèces d'arbres et comprendre le processus de "débourement" du bourgeon. Ils pourront créer des moyens de consigner leurs observations (ex. des tableaux). Ils développeront leurs compétences pour communiquer leurs résultats à l'aide de graphiques et/ou de diagrammes.</p> <p>À travers cette séquence qui allie les mathématiques et le français, vous trouverez un contexte authentique pour mettre en relief les phénomènes astronomiques liés à l'alternance des saisons.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>

<p>À la découverte des insectes avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Robert Loïselle et Joseph Moisan-De Serres, entomologistes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-avril</i> ➤ Durée: <i>6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>Venez explorer le monde des insectes sous l'approche des cinq sens en vous posant la question, mais que font les insectes en hiver?</p> <p>Par la suite, venez approfondir vos connaissances sur les 5 sens, le classement, la métamorphose et sur certaines caractéristiques particulières des insectes avec des entomologistes passionnés.</p> <p>Finalement, une rencontre avec un scientifique invité nous permet d'échanger sur l'impact des insectes sur notre environnement. Exploration à faire tout au long de la thématique sur les insectes avec la possibilité de commander des cocons de papillon et de vivre la métamorphose.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Buzz printanier à la TOHU!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: TOHU-Parc Frédéric-Back</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mai</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Découvrez le monde des abeilles et des insectes pollinisateurs avec la TOHU ! Son rucher et son sentier des pollinisateurs à proximité du parc Frédéric-Back contribuent à la préservation des abeilles en milieu urbain.</p> <p>En participant à cette activité, vous en apprendrez plus sur les abeilles et les insectes pollinisateurs qui nous entourent, leur rôle essentiel dans les écosystèmes. Vous découvrirez comment protéger et aider ces insectes à survivre à notre climat grâce à la construction d'un abri à insectes à partir de matériaux simples.</p>

Programmation et numérique

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Des robots et des contes</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ <i>Durée: 5-6 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Programmation,</i> <i>Français,</i> <i>Mathématique.</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie</i> 	<p>Dans le cadre du projet, les élèves découvrent et redécouvrent les contes classiques, modernes ou réinventés! La 1^{re} partie est composée de défis lancés aux classes pour habiliter les élèves à la programmation. Dans la 2^e partie, ils s'inspirent d'un monde imaginaire ou même en créent un, puis ils le représentent sous la forme d'une maquette, les robots prenant place de personnages. Ils sont ensuite programmés pour réaliser des trajets sur cette maquette en cohérence avec l'histoire. Les classes s'entraident et partagent leur réalisation.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>

ECR et Développement de la personne

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Atelier ÉER - Nous sommes une classe en réseau</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>septembre</i> ET <i>janvier</i> ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Toutes les disciplines</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Nous sommes une classe en réseau vise à amener les élèves à interagir sur leur perception de ce qu'est une classe en réseau en partageant leur expérience dans ÉER.</p> <p>C'est également une belle opportunité pour les nouveaux élèves de se familiariser à l'ÉER.</p>
<p>Atelier ÉER - Communiquer entre classes en réseau</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>septembre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Communiquer par visioconférence permettra à vos élèves de communiquer avec d'autres élèves par l'entremise de la visioconférence et ainsi de comprendre l'importance de bien articuler, de parler fort et de regarder la caméra.</p>
<p>Pareil, pas pareil</p> <p>1^{er} cycle (1^{re} année)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mai</i> ➤ Durée : <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Éducation à la sexualité</i> 	<p>L'activité vise à donner des exemples aux élèves sur les rôles sexuels et les amener à prendre conscience des diverses façons d'être et de se comporter au-delà des stéréotypes sexuels. Elle comprend 3 phases :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Activité autour des stéréotypes sexuels : En classe puis en interclasses ● Lecture interactive autour du livre numérique <i>Marvin a disparu</i> (lien partagé aux classes) : En classe

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Activité concernant l'identité : En classe puis en interclasses <p>Une bonne manière de travailler cette thématique avec vos élèves.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Arts

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Art-ÉER 1 ^{er} cycle	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date : <i>Octobre à mai (environ une fois par mois)</i> ➤ Durée: <i>8 x 45-60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Arts plastiques</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Art-ÉER : Cours d'arts plastiques virtuel inspirés de la littérature jeunesse.</p> <p>Pourquoi participer à un Art-ÉER ?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permettre à mes élèves de vivre une activité artistique avec d'autres classes; • Vivre une activité d'arts plastiques à l'aide de la littérature jeunesse; • Apprendre des techniques de dessins; • Développer la créativité chez mes élèves; • Apprécier des œuvres créatives réalisées. <p>Exemple d'une activité précédente : Art-ÉER-<i>Les animaux humanisés</i> réalisé suite à la lecture de l'album <i>L'autobus</i> de Marianne Dubuc https://youtu.be/s-AdzB-Ou-M</p>
Appréci-ÉER 1 ^{er} cycle	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre ET Février</i> ➤ Durée : <i>4 x 45 minutes (1 fois par mois)</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Arts plastiques</i> 	<p>Lors des activités Appréci-ÉER, vos élèves pourront découvrir des œuvres d'art, des artistes et des musées, sans sortir de leur classe, et apprendre à les apprécier.</p> <p>Pour apprécier, il faut prendre le temps de s'arrêter, d'observer, de reconnaître l'émotion qui nous envahit, et cela sans se juger ou se comparer.</p> <p>L'art n'a jamais été aussi accessible grâce à la technologie. Venez le découvrir avec nous!</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Vous serez invités à partager les appréciations de vos élèves aux autres classes.</p> <p>En tout, 8 activités différentes seront présentées pendant l'année scolaire 2021-2022, soit environ une par mois à partir du mois d'octobre 2021.</p>
<p>Création d'un personnage de BD en 3D !</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sylvain Blouin</p> <p>Coût: 125 à 200\$ selon la formule</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: (au choix de l'enseignant) ➤ Durée: 45-75 minutes (au choix) ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Arts plastiques, Français, Univers social.</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Innovation</i> 	<p>L'atelier de création d'un personnage de BD en 3D est animé par monsieur Sylvain Blouin, un auteur-illustrateur qui possède plus de 25 ans d'expérience.</p> <p>Au cours de la démarche, il aide les jeunes en leur donnant des trucs pour persévérer durant leurs tentatives. À la fin de l'atelier, l'objectif est de créer leur personnage de BD ou son super-héros et de l'observer en 3D à l'aide d'une paire de lunettes qui leur sera fournie.</p> <p>L'atelier de création a pour effet de valoriser et de développer la confiance en soi, la fierté, la persévérance et l'évolution graphique.</p>
<p>Plaisir de créer : Actions et émotions</p> <p>Préscolaire et 1^{er} cycle</p> <p>Partenaire: Maison Théâtre</p> <p>Coût: 100.00 \$ par classe et admissible au programme La culture à l'école</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: (<i>À venir</i>) ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Art dramatique, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>À travers les activités " clés en main " qui composent cet atelier dynamique, idéal pour les petits, les élèves vivront un processus de création original axé sur l'exploration des émotions, l'expression et le mouvement du corps. Il s'agit d'une belle occasion de développer des liens en groupe et d'apprendre à se connaître autrement par le biais de jeux créatifs et d'une bouffée de fantaisie. L'atelier comprend trois phases pour expérimenter le théâtre de manière surprenante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Une capsule vidéo à regarder en groupe pour découvrir le théâtre physique donnant un accès inédit à des extraits d'oeuvres théâtrales d'ici pour les jeunes publics; ● Un atelier interactif avec une artiste-médiatrice chevronnée de la Maison Théâtre; ● Une activité de réinvestissement collaborative et enrichissante pour conclure cette aventure ludique <p>Les classes inscrites à cette activité et qui le désirent auront la chance de vivre une activité en réseau.</p>

<p>Journée BD PoP</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: FBDM et Bibliothécaires CSSDM et CSSMB</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 27 mai 2022 ➤ Durée: 1 journée ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Art, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Les bibliothécaires scolaires du CSSDM et ÉER vous invitent cette année encore aux activités de l'événement BD PoP 2022!</p> <p>Il s'agit d'une journée scolaire entièrement virtuelle pour faire découvrir l'univers de la bande dessinée à vos élèves dans le cadre du Festival BD de Montréal. Les activités BD seront offertes en ligne et en direct. Venez y faire la rencontre des bédéistes et auteurs jeunesse du Québec.</p> <p>Au menu : cours de dessins de BD, exploration de l'univers du manga et découverte de la BD pour les plus jeunes!</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2^e cycle

Français

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Mémoires de papier: écriture poétique identitaire</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaires: Clémence Dumas-Côté, auteure et Musée de la mémoire vivante</p> <p>Coût: 150\$/classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>L'exposition « Pourquoi écrivent-elles tant ? » du <i>Musée de la mémoire vivante</i> met à l'honneur le genre littéraire de l'écriture des journaux intimes. Cette activité de médiation culturelle est l'occasion d'aborder ce genre littéraire ainsi que la poésie avec les élèves.</p> <p>Après une rencontre avec une médiatrice du musée qui présentera l'exposition aux classes, l'auteure Clémence Dumas-Côté accompagnera les élèves dans l'écriture poétique d'un moment intime de leur vie à travers trois ateliers et des rétroactions sur leurs écrits. Les élèves qui le souhaiteront pourront partager le fruit de leur travail au musée. Les textes des élèves viendront enrichir l'exposition qui aura lieu jusqu'en juin 2023.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Réseau littéraire de la bande à Smikee</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Fin septembre</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Approfondissez vos habiletés à décrire des personnages en faisant la comparaison entre des personnages typiquement connus et ceux atypiques développés dans la Bande à Smikee. Travaillez également avec vos élèves sur leurs conceptions de ce qu'est un héros et un anti-héros. Par la suite, continuez à travailler avec vos élèves en collaboration avec d'autres classes les 4 dimensions de la lecture.</p> <p>Les classes devront avoir en main le livre <i>Morts et fiers de l'être Tome 1</i> pour participer au réseau littéraire de la bande à Smikee (achat ou emprunt).</p>

<p>Les Chapitrieries</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Bibliothèques scolaires de Charlevoix</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>9 x 45 minutes (1 fois par mois)</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Venez découvrir « Les Chapitrieries ! », des animations littéraires en direct, qui sont ouvertes à tous et qui veulent stimuler le plaisir de la lecture chez les jeunes du préscolaire et du primaire.</p> <p>Au fil de l'année, différents thèmes seront abordés, allant des fêtes du calendrier jusqu'à l'environnement, en passant par les grands classiques et la culture générale.</p>
<p>Recueil numérique de nos lectures coup de coeur</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-octobre</i> ➤ Durée : <i>12 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Inclusion</i> 	<p>Un projet simple et motivant qui vous permet de rassembler les lectures coup de coeur de votre classe dans un recueil numérique en plus d'échanger avec d'autres classes. Avec vos élèves, vous pourrez travailler les 4 dimensions de la lecture (comprendre, interpréter, réagir et apprécier) tout en modélisant différentes stratégies et outils, puis vous partagerez vos coups de coeur littéraires.</p> <p>Au fil des rencontres en visioconférence, des outils numériques seront présentés à vos élèves pour les intégrer dans votre recueil (audio, vidéo, image, ...) et mieux répondre aux besoins diversifiés en classe. Un projet ouvert qui laisse place à la créativité des classes!</p>
<p>Création édition d'un livre avec un illustrateur</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sylvain Blouin</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>au choix de l'enseignant</i> ➤ Durée: <i>Trois rencontres</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Arts, Entrepreneuriat</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet de création et d'édition d'un livre peut être réalisé à l'intérieur d'une classe, de plusieurs classes, d'une école entière, voire à être jumelé avec une autre école !</p> <p>Choisissez un thème à votre histoire selon les intérêts de vos élèves ! Un sujet qui motivera vos jeunes à développer leur intérêt pour l'écriture. Le projet s'adapte facilement aux différents types de texte : texte narratif, texte fantastique, documentaire... Éditions Exclamation travaillera conjointement avec l'enseignant-e.</p> <p>Nous publions votre histoire écrite et construite collectivement en livre illustré de format papier. Chaque livre vendu rapportera 3,00\$ à votre école.</p>

<p>Coûts: Option 1 Fabrication d'un livre 450\$+tx Option 2 3 ateliers : 120\$/classe 2 ateliers : 85\$/classe 1 atelier : 50\$/classe</p>		<p>Ce livre comptera 24 pages incluant 12 dessins en couleurs faits par notre illustrateur professionnel.</p> <p>En parallèle, des ateliers sont proposés aux classes. Vous pouvez les combiner au projet de création de livre ou simplement y assister de manière indépendante.</p> <p>Atelier #1 : <u>La création du personnage</u> Atelier #2 : <u>Les étapes du schéma narratif présentées en dessin</u> Atelier #3 : <u>La couverture d'un livre</u></p>
<p>Petite Sorcière</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Projet MÛ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ <i>Durée: 4 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Robotique, Arts plastiques</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Technologie</i> 	<p>Pour débiter ce projet, vos élèves écouteront l'excellent balado <i>Petite Sorcière</i>, une production de Projet MÛ réalisée en collaboration avec La puce à l'oreille. Puisant dans la tradition du conte, ce balado raconte avec un brin d'humour et quelques frissons, une histoire de résilience et de courage.</p> <p>Des activités de français viendront se greffer à cette écoute: description des personnages sur un document collaboratif, écriture collaborative, réécrire certaines parties du schéma du récit.</p> <p>Les élèves devront reproduire les personnages et une partie de la forêt dans laquelle se déroule cette histoire dans le cadre des cours d'arts plastiques et un trajet de robotique sera également proposé à partir des créations des élèves.</p> <p>Chaque classe pourra ensuite choisir les volets les mieux adaptés à ses besoins afin de s'y inscrire.</p>
<p>Cercle de lecture avec Biodôme et les Sisters</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Fin octobre</i> ➤ <i>Durée: 5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Venez découvrir les BD <i>Biodôme</i> et les <i>Sisters</i> ou même les deux en même temps avec ce cercle de lecture. Les élèves pourront découvrir et commenter leur lecture d'un album BD <i>Biodôme</i> ou les <i>Sisters</i> sous divers aspects pendant le projet. Ils pourront explorer le livre en étant à tour de rôle : Maître des personnages, des liens, des passages, et des illustrations. Chaque semaine un cercle de lecture est d'abord vécu à l'oral par les élèves. Dans un deuxième temps, chaque élève sous l'expertise de son rôle ira réaliser des échanges avec les élèves de différentes classes par l'entremise d'un forum d'écriture le KF. Il est important de noter que des BD différentes sont utilisées dans ce projet.</p> <p>Les classes devront avoir en main une BD <i>Biodôme</i> ou les <i>Sisters</i> par élève ou par dyade pour participer à ce cercle de lecture (achat ou emprunt).</p>

<p>Réseau littéraire de la BD Aventurosaure</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Fin novembre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>Découvrez Rex, un jeune dinosaure bleu, qui rêve de devenir le plus grand aventurier de tous les temps! Une bande dessinée fantastique remplie de rebondissements, créée par l'auteur et l'illustrateur Julien Paré-Sorel.</p> <p>Des fiches pédagogiques déjà créées pourront permettre de susciter les discussions et guider le groupe dans la compréhension de l'histoire. Le réseau littéraire permet d'échanger principalement par rapport aux personnages, aux temps du récit, au vocabulaire et d'aborder quelques questions éthiques en lien avec les aventures vécues par Rex.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir la BD Tome 1 Aventurosaure <i>Le réveil de Rex</i> en main pour participer au projet (achat ou emprunt).</p>
<p>Cercle de lecture avec la BD Tintin au Tibet</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-janvier</i> ➤ Durée: <i>7 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Science et technologie, Robotique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie</i> 	<p>Venez vivre un cercle de lecture sur la BD <i>Tintin au Tibet</i>. Les élèves pourront découvrir et commenter leur lecture de cet album sous divers aspects pendant le projet. Ils pourront explorer le livre en expérimentant 6 rôles différents.</p> <p>Chaque semaine, les élèves sont invités à lire un nombre de pages et à être responsable de son rôle qu'il partage oralement à la fin de la semaine. Les échanges et les interactions sur l'expertise de son rôle seront également réalisés entre les différentes classes par l'entremise d'un forum d'écriture le KF. Des activités en robotique sont également proposées.</p> <p>Les classes devront avoir en main une BD <i>Tintin au Tibet</i> par élève ou par dyade pour participer à ce cercle de lecture (achat ou emprunt).</p>
<p>Cercle de lecture avec Astérix et Obélix</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-mars</i> ➤ Durée: <i>6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Mathématique, Science et technologie, Arts</i> 	<p>Venez découvrir le monde d'Astérix et Obélix avec ce cercle de lecture. Les élèves pourront découvrir et commenter leur lecture d'un album BD d'Astérix sous divers aspects pendant le projet. Ils pourront explorer le livre en étant à tour de rôle : Maître des personnages, des liens, des passages, et des illustrations.</p> <p>À chaque semaine, les élèves sont invités à lire un nombre de pages et à être responsable de son rôle qu'il partage à la fin de la semaine. Les échanges et les interactions sur l'expertise de son rôle seront également réalisés entre les différentes classes par l'entremise d'un forum d'écriture le KF. Des activités interdisciplinaires sont offertes ainsi que la possibilité d'aller plus loin sur différents aspects des albums. Il est important de noter que des BD différentes d'Astérix sont</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	utilisées dans ce projet. Les classes devront avoir en main une BD <i>d'Astérix</i> par élève ou par dyade pour participer à ce cercle de lecture (achat ou emprunt).
Réseau littéraire avec l'Agent Jean 2 ^e et 3 ^e cycles	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-avril</i> ➤ Durée: <i>5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Faites découvrir le monde de l'Agent Jean à vos élèves! Ils pourront améliorer leur compréhension grâce au cahier de lecture ainsi que leurs réactions et appréciations sur les personnages et les lieux de ces livres sur un forum d'écriture.</p> <p>Les élèves pourront interagir avec d'autres classes sur ces deux éléments importants dans une histoire. Une activité pédagogique supplémentaire de lecture et d'écriture sera également offerte aux classes participantes.</p>

Mathématique

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Images et math 1 ^{er} , 2 ^e et 3 ^e cycles Regroupés par niveau	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>6 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Les mathématiques sont partout! Regroupées par niveau scolaire, les classes sont invitées à prendre des photos de leur environnement qui suscitent un problème mathématique et à les partager aux autres. S'inspirant de Maths-en-images, les élèves doivent chercher dans l'image les indices pour résoudre le problème. Comme les indices ne sont pas que dans l'énoncé, l'élève ne fait pas un simple repérage de données mathématiques. Il doit pousser sa réflexion un peu plus loin... Les activités suscitent les causeries mathématiques où les élèves partagent les différentes stratégies qu'ils ont utilisées. Le but de cette activité est de développer chez les élèves des stratégies mathématiques plus efficaces qu'ils pourront réinvestir. Joignez la communauté Images et math!</p>

<p>Un monde dont vous êtes le héros</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>4 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Innovation</i> 	<p>Projet interdisciplinaire de création d'un monde dans Minecraft Éducation qui s'inspire des livres dont vous êtes le héros.</p> <p>Les élèves approfondiront des notions de français et de mathématiques tout en développant leur créativité et leurs habiletés de communication puisque les mondes sont créés par des équipes interclasses.</p>
<p>Transport autonome - Robotique</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Février</i> ➤ Durée: <i>11-12 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Science et technologie, Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Résolution de problèmes</i> 	<p>Votre véhicule autonome, simulé par un robot, devra traverser le pays sur une grande carte en transportant des passagers de Gaspé à Whitehorse tout en tenant compte de plusieurs consignes comme le calcul du niveau de charge des batteries, le calcul des distances parcourues ou l'estimation du nombre de passagers dans le véhicule lors des différents arrêts. Ce projet peut être réalisé avec différents types de robots. Bon voyage!</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>

Science

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Partout les minéraux</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Musée Minéro Géoparc de Percé</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>7 à 8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Les roches sont partout autour de nous, on les collectionne: elles nous fascinent! On se questionne sur ces “précieuses”: D’où viennent-elles? Sont-elles toutes semblables? Comment fait-on pour les reconnaître?</p> <p>À travers la démarche scientifique, les élèves construisent leurs connaissances sur les caractéristiques qui permettent d’identifier les roches. À l’aide de leurs sens, puis grâce à des outils d’observation, ils découvrent que les roches sont composées de différents « ingrédients »: les minéraux. Au troisième cycle, les élèves se familiarisent avec le cycle de formation des roches.</p> <p>Enfin, un jeu d’association entre un minéral et un objet du quotidien permet aux élèves de réaliser l’omniprésence des minéraux dans notre vie et l’importance du travail du géologue et du minéralogiste.</p>
<p>Mon herbier de classe</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Cette séquence d’activités permet aux élèves de s’engager dans une démarche scientifique pour construire une clé d’identification et un herbier d’espèces d’arbres de leur milieu.</p> <p>Au moyen des repères culturels, dont l’histoire d’un des premiers botanistes du Québec, le frère Marie-Victorin, il est possible de mieux situer le besoin d’organiser, de connaître et de nommer les caractéristiques permettant de reconnaître les arbres.</p> <p>Les élèves développent leur sensibilité à leur environnement à travers des visites en milieu naturel.</p>

<p>Atelier ÉER - La démarche d'investigation scientifique en réseau Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>octobre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier La démarche d'investigation scientifique en réseau vous permet de vous familiariser à cette façon d'enseigner la science et la technologie au primaire (en classe avec vos élèves). Vous apprendrez comment tenir compte des représentations de vos élèves et de leurs questions. Des outils concrets vous seront proposés.</p>
<p>Au coeur des arbres avec Mission plein air! Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles Partenaire: Association forestière du Saguenay-Lac-Saint-Jean</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Arts, ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Ces géants que nous côtoyons tous les jours, les connaissons-nous vraiment? À l'aide d'un expert dans le domaine, vous aurez la chance d'être initié à la classification des arbres et en apprendre davantage sur les produits du bois. Puis, la littérature jeunesse viendra soutenir la thématique des arbres par des réflexions éthiques.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>L'arbre à souhaits</i> et/ou <i>Les droits des arbres</i> en main pour participer à la deuxième partie de l'activité (achat ou emprunt).</p>

<p>Le projet saumon</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Fin-septembre (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de Fundy est situé sur la rive nord de la baie de Fundy de la province du Nouveau-Brunswick vous invite à une présentation sur le saumon de l'Atlantique. Les experts de Parcs Canada aborderont notamment les stratégies de conservation et de restauration de son habitat. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes.</p> <p>Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Bon voyage petit saumon</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début octobre (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de Fundy est situé sur la rive nord de la baie de Fundy de la province du Nouveau-Brunswick vous invite à une activité à distance sur le terrain. Les experts de Parcs Canada vous montreront en direct une opération de repeuplement du saumon dans la baie de Fundy. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>Découvrons le monde des champignons avec Mission plein air!</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Mycologue à confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Début octobre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français et Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Communication</i> 	<p>Il nous arrive fréquemment de voir différents champignons lors de nos balades en nature. Dans cette activité, les élèves sont invités à se questionner sur le monde des champignons, leurs formes variées, leurs couleurs et leurs utilités.</p> <p>En collaboration avec un mycologue, les élèves pourront répondre à leurs questions. Ils sont également invités à observer, cueillir ou à prendre des photos de champignons afin de réaliser un court texte descriptif.</p>
<p>Les fossiles, mémoire de la Terre</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parc national de Miguasha</p> <p>Coût: 20\$/capsule/classe 60\$/classe pour les 3 capsules</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>5 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Arts plastiques, Robotique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie, Collaboration</i> 	<p>Ce projet permet à vos élèves de découvrir les secrets fascinants que recèlent les fossiles, accompagné par un spécialiste du parc national de Miguasha. Les élèves auront la chance de participer et d'interagir en participant à 3 capsules présentées en visioconférence. En touchant aux sciences, au français, aux mathématiques voire aux arts, on amènera les élèves à mieux comprendre la nature des fossiles, les principaux jalons de l'histoire de la vie sur Terre.</p> <p>Ce projet présente une panoplie d'activités et de volets envisageables. Chaque classe pourra ensuite choisir les volets les mieux adaptés à ses besoins afin de s'y investir.</p>

<p>Dialogue scientifique - Les tiques - comment elles vivent et nous affectent</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Kristen Crandall, doctorante en écologie à l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>20 octobre, 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Thématique: Écologie (Univers vivant et matériel)</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances. Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>À la découverte du parc Frédéric Back: en route vers le zéro déchet!</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: TOHU-Parc Frédéric Back</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Vous aimeriez participer à un projet citoyen dans votre classe ? Sensibiliser vos élèves à la nécessité de réduire les déchets ?</p> <p>La TOHU et l'ÉER vous proposent une activité qui vous permettra de découvrir le passé surprenant du parc Frédéric Back puis de mettre vos élèves en action pour poser des gestes concrets en matière de résidus.</p> <p>Lors de la première séance, vous découvrirez le passé surprenant du parc Frédéric Back, la métamorphose unique d'une carrière puis d'un site d'enfouissement en un immense espace vert. Les élèves se mettent ensuite en action en observant et en s'interrogeant sur leur propre production et gestion des matières résiduelles. La deuxième séance permet, en fonction des résultats, de découvrir les bons gestes à poser pour améliorer la gestion des matières résiduelles, valoriser, recycler, réutiliser et réduire les déchets.</p> <p>Cette activité est un parfait point de départ pour un projet entrepreneurial en environnement ou pour aborder des notions en sciences, histoire ou société.</p>
<p>Au sommet avec Mission plein air!</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Emmanuel Daigle,</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Fin octobre</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique,</i> 	<p>Les montagnes vous interpellent! Les jeunes peuvent découvrir avec la thématique des sommets qu'une ascension en altitude demande beaucoup de préparation et de persévérance. Organisation d'une telle expédition, plusieurs sommets, obstacles et apprentissages sont au rendez-vous.</p> <p>Venez rencontrer un expert de trek en haute montagne, Emmanuel Daigle, vous parler de santé en altitude, de thermorégulation; des compétences utiles qui peuvent se transposer lors des sorties extérieures avec vos élèves. Vous pouvez</p>

<p>Conférencier et guide de trek en haute montagne</p>	<p><i>Français, Arts</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>poursuivre vos découvertes sur cette thématique avec des activités pédagogiques: projets d'écriture sur la légende ou le récit en 5 temps et situation problème en mathématique.</p>
<p>Forillon face à l'érosion côtière</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En novembre (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Découvrez comment Parcs Canada relève le défi de l'érosion côtière au parc national Forillon! Avec les changements climatiques, l'érosion côtière s'accroît. Pour y faire face, il faut modifier notre façon d'occuper le littoral.</p> <p>Suivez l'équipe de Parcs Canada dans ce récit scientifique afin de mieux comprendre le phénomène de l'érosion côtière et les stratégies d'adaptation à mettre en place pour préserver les trésors naturels et culturels au parc national Forillon.</p> <p>Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>
<p>Littérature et science: L'astronomie</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Novembre</i> ➤ <i>Durée: 5-6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet interdisciplinaire en français et science placera vos élèves au cœur d'une démarche d'investigation scientifique à partir de l'album <i>Nous sommes là</i>, d'Oliver Jeffers. Dans un premier temps, l'album sera lu en visioconférence en rencontres interclasses. Puis, un défi sera lancé aux classes et une rencontre de partage aura lieu.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir en main le livre <i>Nous sommes là</i> pour participer (achat ou emprunt).</p>

<p>Dialogue scientifique - La paléontologie au musée Redpath : une aventure aussi grande qu'un dinosaure!</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Alexandre Demers-Potvin, doctorant au Département de biologie de l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>8 décembre 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Thématique: Paléontologie (Terre-espace)</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances.</p> <p>Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>Sur les traces de la faune</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En janvier</i> (date à venir) ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Découvrez la faune du Québec par l'interprétation des traces animales avec Parcs Canada. Découverte des mammifères les plus communs au Québec. Traces sonores (cris et autres sons que font les animaux).</p> <p>Traces visuelles (empreintes, excréments et autres). Conseils pour une observation sécuritaire et respectueuse de la nature et de la faune. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>

<p>Littérature et science: Conception technologique</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet interdisciplinaire en français et science placera vos élèves au coeur d'une démarche d'investigation scientifique à partir de l'album <i>Quel Génie!</i> d'Ashley Spires.</p> <p>Dans un premier temps, l'album sera lu en visioconférence en rencontres interclasses. Puis, un défi sera lancé aux classes et une rencontre de partage aura lieu.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Quel Génie!</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Les couleuvres à flanc rouge</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En janvier (date à venir) ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national Wood Buffalo de Parcs Canada situé dans le Nord-Est de l'Alberta et le Sud des Territoires du Nord-Ouest vous invite à une présentation sur les couleuvres à flanc rouge. Le statut d'espèce en péril sera abordé ainsi que ce qui est fait pour aider à préserver cet animal. Plus de détails suivront cet automne. Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ.</p> <p>Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>FabricaSons: un projet interdisciplinaire science et musique</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Conservatoire ou orchestre symphonique (à confirmer)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Musique, Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Marier la démarche d'analyse technologique et de conception technologie à la musique est-ce possible? Bien sûr, c'est ce que nous vous proposons dans le projet FabricaSons!</p> <p>Grâce à ce projet interdisciplinaire alliant la musique, la science et la technologie vos élèves feront l'analyse technologique d'un xylophone. Cela leur permettra de se familiariser avec le concept de fréquence, de qualité et de hauteur des sons. Ils découvriront comment les sons sont perçus par l'oreille interne humaine. Enfin, ils devront concevoir un instrument à percussion à partir de matériel recyclé. C'est l'occasion pour le spécialiste de musique de travailler de concert avec le titulaire pour travailler ensemble sur ce projet!</p> <p>Des spécialistes, dont un percussionniste professionnel, guideront les élèves dans l'exploration et le choix des éléments inhérents à la démarche de fabrication d'un instrument, notamment le timbre et le mode de production.</p>
<p>Une maison verte avec Mission plein air!</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: À confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-janvier</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Dans une optique d'énergies renouvelables, qu'est-ce qu'une maison écoénergétique? Comment rendre un bâtiment plus écologique? Pour y arriver, les élèves iront d'abord découvrir ce qui se construit dans différents pays. Comment les habitants de la planète Terre s'abritent-ils? Quelles sont les grandes différences? Utilisent-ils les mêmes matériaux? Ce projet sera l'occasion de comparer plusieurs types d'habitations dans le monde et d'en apprendre davantage sur leur construction.</p>
<p>Béluga et baleines du St-Laurent</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>2 février 9h00</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> 	<p>Saviez-vous que le parc marin du Saguenay–Saint-Laurent est l'un des meilleurs endroits au monde pour observer les baleines ? Les élèves découvriront quelles sont les baleines qui viennent s'y alimenter et d'où provient cette étonnante abondance de vie.</p> <p>Le béluga du Saint-Laurent sera aussi à l'honneur. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Découvrir :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le parc marin du Saguenay–Saint-Laurent 2. Le secret du voyage des baleines 3. L'identification des baleines du Saint-Laurent 4. Le béluga du Saint-Laurent
<p>Les p'tits futés</p> <p>1^{er} et 2^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En février</i> (date à venir) ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national Forillon vous invite à une présentation sur le thème de la protection de l'environnement et des adaptations des animaux à celui-ci. Cette activité permet de promouvoir la richesse de la biodiversité nord-côtière et, par le fait même, d'encourager les élèves à y porter une plus grande attention. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>La survie avec Mission plein air!</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: À confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-février</i> ➤ <i>Durée: 3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage et Communication</i> 	<p>Venez imaginer ce que pourrait être une situation de survie et rencontrer en visioconférence un passionné et un expert dans le domaine! Imaginez-vous en situation de survie dans le nord québécois. Quelle sera votre première action? Vos priorités? Comment vous y prendrez-vous? Par la suite, laissez-vous inspirer par des passages du livre <i>Le surviethon 25 ans après</i>.</p> <p>Continuez à vous questionner, tout en visionnant des émissions Expédition extrême réalisées avec nul autre que M. André-François Bourbeau lui-même. Techniques de feu, abris de survie sont différents aspects qui seront abordés et qui vous donneront peut-être le goût d'aller expérimenter avec vos élèves en nature.</p> <p>Facultatif: Prévoir le livre <i>Le surviethon 25 ans après</i></p>

<p>Dialogue scientifique: Les matériaux du futur! Utiliser des bactéries pour la production de matériaux pour la médecine et l'électronique.</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sophia Roy, Étudiante au baccalauréat en Génie chimique à l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: 16 février 8h45 ➤ Durée: 60 minutes ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Thème: Ingénierie</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances.</p> <p>Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>La grue blanche</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En mars (date à venir) ➤ Durée: 45 minutes ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national Wood Buffalo de Parcs Canada situé dans le Nord-Est de l'Alberta et le Sud des Territoires du Nord-Ouest vous invite à une présentation sur la grue blanche. Le statut d'espèce en péril sera abordé ainsi que ce qui est fait pour aider à préserver cet animal. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>Le monde fascinant des oiseaux avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: (À identifier)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-mars</i> ➤ Durée: <i>5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Dans un premier temps, ce sera l'occasion pour les élèves d'échanger au sujet de leurs conceptions initiales de ce qu'est un oiseau?</p> <p>Accompagné d'un expert, les élèves auront la chance de découvrir davantage les oiseaux et leur milieu. Les jeunes sont amenés à développer des connaissances portant entre autres sur les caractéristiques anatomiques des oiseaux, leurs habitats, leur régime alimentaire, leur chant et leur préservation. Car comme le dit si bien Jacques Cousteau : <i>On protège ce que l'on aime et l'on aime ce que l'on connaît.</i></p> <p>Vous pourrez également réaliser des activités complémentaires en français et en art en lien avec cette thématique.</p>
<p>Les fossiles: les îles Mingan à l'époque tropicale</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Avril (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Vous pensiez que faire un voyage dans le temps était impossible, détrompez-vous! Avec les fossiles de la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan qui ont plus de 450 millions d'années, le saut dans le temps n'a jamais été aussi accessible.</p> <p>Parcs Canada vous propose un atelier où les organismes marins fossilisés sont à l'honneur. Nous découvrirons ensemble comment ils se sont formés, comment les identifier et qui sont leurs descendants d'aujourd'hui. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>
<p>Dialogue scientifique: Pourquoi les animaux quittent-ils leurs habitats?</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>20 avril 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> 	<p>Thématique : Univers vivant - Écologie</p> <p>Titre: Utiliser de petits animaux pour répondre à une grande question: Pourquoi les animaux quittent-ils leurs habitats?</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur</p>

<p>Partenaire: Nathalie Jreidini PhD Biology student McGill University, Redpath Museum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances. Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>Les mystères des bourgeons</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires : Jardin botanique de Montréal et autres à déterminer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée: <i>5-6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Production</i> 	<p>Au préscolaire et au premier cycle, les élèves s'initient à la science à travers l'exploration du milieu naturel. Ils s'émerveillent. Ils observent se posent des questions, aiguisent leur sens de l'observation, utilisent des outils d'observation et de mesure simples. Aux 2^e et 3^e cycles, les élèves sont au cœur d'une démarche scientifique qui leur permettra de développer leur sens de l'observation et de se familiariser avec la communication scientifique à travers le dessin d'observation. Ils pourront déterminer quels sont les éléments à mesurer pour comparer les différentes espèces d'arbres et comprendre le processus de "débourement" du bourgeon. Ils pourront créer des moyens de consigner leurs observations (ex. des tableaux). Ils développeront leurs compétences pour communiquer leurs résultats à l'aide de graphiques et/ou de diagrammes. À travers cette séquence qui allie les mathématiques et le français, vous trouverez un contexte authentique pour mettre en relief les phénomènes astronomiques liés à l'alternance des saisons.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Littérature et science: Jardinage</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet interdisciplinaire en français et science placera vos élèves au cœur d'une démarche d'investigation scientifique à partir de l'album <i>Les aventures agricoles d'Harry l'agriculteur</i>, de Christophe Nicolas. Dans un premier temps, l'album sera lu en visioconférence en rencontres interclasses. Puis, un défi sera lancé aux classes et une rencontre de partage aura lieu.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Les aventures agricoles d'Harry l'agriculteur</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>

<p>À la découverte des insectes avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Robert Loiselle et Joseph Moisan-De Serres, entomologistes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-avril</i> ➤ Durée: <i>6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration et communication</i> 	<p>Venez explorer le monde des insectes sous l'approche des cinq sens en vous posant la question, mais que font les insectes en hiver?</p> <p>Par la suite, venez approfondir vos connaissances sur les 5 sens, le classement, la métamorphose et sur certaines caractéristiques particulières des insectes avec des entomologistes passionnés.</p> <p>Finalement, une rencontre avec un scientifique invité, nous permet d'échanger sur l'impact des insectes sur notre environnement. Exploration à faire tout au long de la thématique sur les insectes avec la possibilité de commander des cocons de papillon et de vivre la métamorphose.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Buzz printanier à la TOHU!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: TOHU-Parc Frédéric-Back</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mai</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Découvrez le monde des abeilles et des insectes pollinisateurs avec la TOHU ! Son rucher et son sentier des pollinisateurs à proximité du parc Frédéric-Back contribuent à la préservation des abeilles en milieu urbain.</p> <p>En participant à cette activité, vous en apprendrez plus sur les abeilles et les insectes pollinisateurs qui nous entourent, leur rôle essentiel dans les écosystèmes. Vous découvrirez comment protéger et aider ces insectes à survivre à notre climat grâce à la construction d'un abri à insectes à partir de matériaux simples.</p>
<p>Protection des écosystèmes aquatiques - drave</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Mai (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de la Mauricie vous invite à une présentation sur la protection des écosystèmes aquatiques. Les experts de Parcs Canada aborderont notamment la drave, ce métier oublié qui a façonné le Québec. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45</p>

		minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.
Les oiseaux marins 2 ^e et 3 ^e cycles Partenaire: Parcs Canada	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Mai (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Saviez-vous que certains oiseaux passent la majorité de leur temps dans l'eau, et ce, même l'hiver ? Étonnant, n'est-ce pas ! C'est le cas de bien des oiseaux marins. Le parc national Forillon et la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan sont deux lieux où nous retrouvons énormément de nos amis ailés. Nous vous proposons donc une activité où identifications, adaptations et découvertes sont au rendez-vous. Les oiseaux marins n'auront pratiquement plus de secrets pour vous!</p> <p>Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>

Programmation et numérique

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Des robots et des contes Préscolaire, 1 ^{er} , 2 ^e et 3 ^e cycles	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé: Octobre</i> ➤ <i>Durée: 5-6 mois</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Programmation, Français, Mathématique,</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique: Technologie</i> 	<p>Dans le cadre du projet, les élèves découvrent et redécouvrent les contes classiques, modernes ou réinventés! La 1^{re} partie est composée de défis lancés aux classes pour habiliter les élèves à la programmation.</p> <p>Dans la 2^e partie, ils s'inspirent d'un monde imaginaire ou même en créent un, puis ils le représentent sous la forme d'une maquette, les robots prenant place de personnages. Ils sont ensuite programmés pour réaliser des trajets sur cette maquette en cohérence avec l'histoire. Les classes s'entraident et partagent leur réalisation.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>

<p>Webinaires en intelligence numérique</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Pensée critique</i> 	<p>En participant à cette séquence, vous aurez accès à 4 webinaires de 40 minutes chacun traitant des 4 thèmes suivants:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Du métier à tisser au téléphone intelligent</u> pour comprendre comment la mathématique, la science et la technologie sont au cœur de l'évolution des connaissances numériques depuis 200 ans. 2. <u>Des 0 et des 1</u> pour comprendre les données et leur utilisation. 3. <u>Un univers miniature à démystifier</u> pour découvrir l'architecture et le fonctionnement des appareils numériques. 4. <u>Devenir maître de l'information numérique</u> en tenant compte des enjeux et des pièges que nous retrouvons dans le monde du numérique. <p>Un guide de l'enseignant.e propose des liens avec la compétence numérique et le programme de formation ainsi que des activités de consolidation.</p> <p>Exemple du premier webinaire qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Modélisation 3D - Les énergies renouvelables</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Novembre</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Innovation</i> 	<p>Projet collaboratif où les élèves doivent créer des objets en 3 dimensions (x,y,z) qui produisent ou consomment de l'énergie dans un écosystème où les sources sont uniquement le soleil, l'eau et la lumière. Les énergies renouvelables devront produire suffisamment d'électricité pour alimenter l'environnement qui sera proposé (maisons, écoles, bornes de recharge, services...). Un tableau permettra aux élèves d'identifier la consommation requise pour cet environnement.</p> <p>Finalement, des créations 3D seront intégrées et filmées dans une présentation multimédia tridimensionnelle accessible à tous. Il sera également possible d'imprimer certains objets.</p> <p>Programme de modélisation 3D utilisé: Tinkercad</p>

<p>Mini-techs en réseau 2.0</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie</i> 	<p>Formation en ligne d'une équipe de mini-techs dans votre école. Leur mandat consiste à donner un soutien de première ligne pour les activités numériques, voici quelques exemples : dépannage pour l'utilisation de la visioconférence, résolution de problèmes comme des périphériques mal branchés, des tableaux et des écrans numériques interactifs (TNI/ENI) qui ont des problèmes d'affichage et/ou de calibrage, branchement et entretien des flottes de tablettes et portables, des combos numériques etc.. Un parcours de formation de 4 rencontres sur l'heure du dîner sera offert et des outils de tests et de simulations seront offerts. C'est une belle occasion pour permettre aux élèves de préciser leur orientation professionnelle dans ce domaine.</p> <p>Prérequis : Avoir assisté aux 4 webinaires en Intelligence numérique 4 à 6 élèves par école.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Déjouez l'intelligence artificielle (IA) en réseau - 3 ateliers différents</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Grandir sans Frontières</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>automne, hiver et printemps</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématiques, ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Éthique</i> 	<p>L'organisme Grandir sans Frontières propose de nouveaux ateliers cette année permettant de découvrir les principes de fonctionnement de l'intelligence artificielle (I.A.) et de l'utilisation des algorithmes dans une approche citoyenne numérique. Les classes participent aux ateliers en ligne. A l'issue de cet atelier, les enseignants sont invités à ouvrir un espace de discussion avec les élèves sur la question de l'éthique liée aux usages de l'I.A. dans différents contextes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Atelier 1: Société ● Atelier 2: Algorithmes ● Atelier 3: Apprentissage machine <p>Les ateliers sont offerts une classe à la fois, ou encore avec 2 classes en simultanément, et seront offerts des journées fixées chaque semaine. Le matériel requis pour l'élève: un ordinateur avec souris et connexion internet.</p>

Univers social

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Des pommes à croquer</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Musée de la mémoire vivante</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Septembre</i> ➤ Durée: <i>5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>L'automne, la saison des pommes! Découvrez-en davantage sur l'histoire des vergers au Québec durant cette activité coanimée par une médiatrice du Musée de la mémoire vivante. Les classes seront invitées à découvrir le musée et l'histoire des pommiers par le biais d'extraits de témoignages audiovisuels, de documents iconographiques et d'échanges.</p> <p>Par la suite, les élèves écriront un témoignage personnel d'une activité liée aux pommes et réaliseront une création artistique (médium au choix des classes). Ceux qui le souhaitent pourront contribuer à la mission du musée en partageant leurs productions lors d'un vernissage virtuel.</p>
<p>Opérations intellectuelles en univers social : Établir des comparaisons</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Octobre (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>En univers social, on peut observer le développement des compétences en se basant sur le critère <i>Utilisation appropriée des connaissances</i>. Ce critère se manifeste par la réalisation de différentes opérations intellectuelles. Or, il n'est pas toujours facile de guider les élèves dans le développement de ces habiletés. Une activité préparatoire, une rencontre en visioconférence et une activité de réinvestissement vous sont proposées pour enseigner aux élèves l'opération intellectuelle : Établir des comparaisons.</p>

<p>Le bureau de Philippe-Aubert-de-Gaspé</p> <p>Fin 2^e cycle et 3^e cycle</p> <p>Partenaire: Musée de la mémoire vivante</p> <p>Coût: 70 \$ par classe (admissible au Répertoire culture-éducation)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>toute l'année au choix de l'enseignant</i> ➤ Durée : <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Cette activité permet de découvrir des aspects de la vie et de l'œuvre de Philippe Aubert-de-Gaspé, l'un des premiers romanciers francophones du Canada français et le dernier seigneur de la seigneurie du Port-Joly, à travers des objets qui lui ont appartenu.</p> <p>L'activité est animée par un médiateur culturel du Musée de la mémoire vivante. Les classes visiteront virtuellement le bureau de ce personnage historique marquant à l'aide de l'application mobile québécoise Spoken Adventures développée en partenariat avec le laboratoire PRISME du Musée des Beaux-Arts de Montréal.</p>
<p>Trousse éducative sur les cultures autochtones - Le panier</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Musée McCord</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>À partir de la trousse éducative développée par le musée McCord, les classes sont amenées à réfléchir et à analyser la place qu'occupent certains objets dans les sociétés algonquiennes et iroquoiennes sur l'économie, la spiritualité, la communauté, le territoire, les ressources naturelles et le mode de vie.</p> <p>Cette activité porte sur le panier et comporte 3 parties:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation de l'objet aux élèves en visioconférence et des activités à faire 2. Dans chaque classe, écouter des vidéos puis activités du cahier de l'élève, seul, en sous-groupe ou en groupe classe à leur choix. Les informations seront rassemblées pour préparer une diffusion qui prendra la forme souhaitée dans chaque classe. Les synthèses seront déposées sur un Padlet collaboratif. 3. Pour conclure, lors d'une rencontre en visioconférence, chaque classe présentera les réussites et défis rencontrés ainsi que les apprentissages réalisés. <p>Une manière simple d'amorcer l'apprentissage en réseau. Autres thématiques dans l'année: le tambour, le canot, le wampum.</p>

<p>La société française en Nouvelle-France - Seigneurie vers 1645</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>21 octobre, 9h00</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le lieu historique national du Fort-Chambly vous invite à une présentation sur la société française en Nouvelle-France au milieu du 17^e siècle. Les experts de Parcs Canada aborderont notamment l'organisation des seigneuries à l'époque. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Comparons nos sociétés</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Novembre</i> ➤ Durée: <i>4-5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Même si nous habitons tous au Québec, les sociétés dans lesquelles nous vivons ne sont pas parfaitement identiques. Dans cette séquence d'activités, vos élèves seront tout d'abord amenés à caractériser leur société et leur territoire. Ils pourront ensuite les comparer avec les sociétés des autres classes participantes. L'évaluation des compétences 1 et 3 en US sera possible pendant cette séquence.</p>
<p>Trousse éducative sur les cultures autochtones - Le tambour</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Musée McCord</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Novembre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>À partir de la trousse éducative développée par le musée McCord, les classes sont amenées à réfléchir et à analyser la place qu'occupent certains objets dans les sociétés algonquiennes et iroquoiennes sur l'économie, la spiritualité, la communauté, le territoire, les ressources naturelles et le mode de vie.</p> <p>Cette activité porte sur le tambour et comporte 3 parties:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation de l'objet aux élèves en visioconférence et des activités à faire 2. Dans chaque classe, écouter des vidéos puis activités du cahier de l'élève, seul, en sous-groupe ou en groupe classe à leur choix. Les informations seront rassemblées pour préparer une diffusion qui prendra la forme

		<p>souhaitée dans chaque classe. Les synthèses seront déposées sur un Padlet collaboratif.</p> <p>3. Pour conclure, lors d'une rencontre en visioconférence, chaque classe présentera les réussites et défis rencontrés ainsi que les apprentissages réalisés.</p> <p>Une manière simple d'amorcer l'apprentissage en réseau. Autres thématiques dans l'année: le canot, le wampum.</p>
<p>Noël victorien</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: 7-8-9 décembre 9h00 ➤ Durée: 45 minutes ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Qu'ont en commun la maison George-Étienne-Cartier à Montréal et la Redoute Dauphine à Québec? Ces deux sites historiques furent hôtes de nombreuses réceptions et de célébrations de Noël. C'est durant la période victorienne (1837-1901) que les festivités changent et teintent nos traditions actuelles. Ensemble, nous allons explorer l'évolution de cette fête dans la colonie, l'arbre de Noël, les cartes de souhaits et les coutumes entourant cette période si joyeuse de l'année. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>
<p>Le gouverneur et le début du parlementarisme</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En janvier (date à venir) ➤ Durée: 45 minutes ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Du haut de la falaise de la ville de Québec, le château Saint-Louis est le lieu d'échanges en vue de la création d'un futur parlement (1820).</p> <p>Les élèves comprendront la répartition des pouvoirs dans la colonie, le fonctionnement d'une chambre d'assemblée et auront la chance de voter un nouveau projet de loi. Étant le représentant du roi du Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord, les élèves découvriront que le gouverneur général, George Ramsay, exerce un rôle important dans les débuts du parlementarisme.</p> <p>Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>

<p>Trousse éducative sur les cultures autochtones - Le canot</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Musée McCord</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>À partir de la trousse éducative développée par le musée McCord, les classes sont amenées à réfléchir et à analyser la place qu'occupent certains objets dans les sociétés algonquiennes et iroquoiennes sur l'économie, la spiritualité, la communauté, le territoire, les ressources naturelles et le mode de vie.</p> <p>Cette activité porte sur le canot et comporte 3 parties:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation de l'objet aux élèves en visioconférence et des activités à faire 2. Dans chaque classe, écouter des vidéos puis activités du cahier de l'élève, seul, en sous-groupe ou en groupe classe à leur choix. Les informations seront rassemblées pour préparer une diffusion qui prendra la forme souhaitée dans chaque classe. Les synthèses seront déposées sur un Padlet collaboratif. 3. Pour conclure, lors d'une rencontre en visioconférence, chaque classe présentera les réussites et défis rencontrés ainsi que les apprentissages réalisés. <p>Une manière simple d'amorcer l'apprentissage en réseau. Autres thématiques dans l'année: le wampum.</p>
<p>Opérations intellectuelles en univers social : Établir des liens de causalité</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Février (à confirmer)</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>En univers social, on peut observer le développement des compétences en se basant sur le critère Utilisation appropriée des connaissances. Ce critère se manifeste par la réalisation de différentes opérations intellectuelles.</p> <p>Or, il n'est pas toujours facile de guider les élèves dans le développement de ces habiletés. Une activité préparatoire, une rencontre en visioconférence et une activité de réinvestissement vous sont proposées pour enseigner aux élèves l'opération intellectuelle : Établir des liens de causalité.</p>

<p>Bâtir un pays : Le Canada d’hier à aujourd’hui</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>10 février, 9h00</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Une activité offerte par le Lieu historique national de Sir-George-Étienne Cartier. Cette présentation offre un survol ludique de la Confédération et du système politique canadien par l’entremise de Sir George-Étienne Cartier, un personnage incontournable du 19^e siècle.</p> <p>Film, jeu-questionnaire et visuels colorés aideront à concrétiser ces notions historiques du domaine de l’univers social. Les élèves réaliseront que créer un pays n’est pas une mince affaire et que les décisions prises il y a plus de 150 ans influencent encore leur vie quotidienne. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu’une activité de prolongement.</p>
<p>Personnages marquants de notre quartier</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>\$ À confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mars</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Ce projet placera vos élèves dans une démarche d’enquête qui leur permettra de découvrir des personnages marquants de leur famille et de leur quartier. Ils pourront ensuite les présenter à des classes de partout au Québec.</p>
<p>Trousse éducative sur les cultures autochtones - Le wampum</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Musée McCord</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mars</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>À partir de la trousse éducative développée par le musée McCord, les classes sont amenées à réfléchir et à analyser la place qu’occupent certains objets dans les sociétés algonquiennes et iroquoiennes sur l’économie, la spiritualité, la communauté, le territoire, les ressources naturelles et le mode de vie.</p> <p>Cette activité porte sur le wampum et comporte 3 parties:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation de l’objet aux élèves en visioconférence et des activités à faire 2. Dans chaque classe, écouter des vidéos puis activités du cahier de l’élève, seul, en sous-groupe ou en groupe classe à leur choix. Les informations seront rassemblées pour préparer une diffusion qui prendra la forme souhaitée dans chaque classe. Les synthèses seront déposées sur un Padlet collaboratif.

		<p>3. Pour conclure, lors d'une rencontre en visioconférence, chaque classe présentera les réussites et défis rencontrés ainsi que les apprentissages réalisés.</p> <p>Une manière simple d'amorcer l'apprentissage en réseau.</p>
<p>Mode de vie du voyageur</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>20 avril, 9h00</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le lieu historique national du Commerce-de-la-Fourrure-à-Lachine vous invite à une présentation sur le mode de vie du voyageur au temps du commerce de la fourrure. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

ECR et développement de la personne

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Atelier ÉER - Nous sommes une classe en réseau</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>octobre ET janvier</i> ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Toutes les disciplines</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Nous sommes une classe en réseau vise à amener les élèves à interagir sur leur perception de ce qu'est une classe en réseau en partageant leur expérience dans ÉER. C'est également une belle opportunité pour les nouveaux élèves de se familiariser à l'ÉER.</p>

<p>Atelier ÉER - Collaborer en réseau</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>septembre</i> ET <i>janvier</i> ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Toutes les disciplines</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Collaborer en réseau vise à amorcer le travail collaboratif entre classes et mieux comprendre la coélaboration de connaissances.</p>
<p>Atelier ÉER - Communiquer entre classes en réseau</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>octobre</i> ET <i>janvier</i> ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Communiquer par visioconférence permettra à vos élèves de communiquer avec d'autres élèves par l'entremise de la visioconférence et ainsi de comprendre l'importance de bien articuler, de parler fort et de regarder la caméra.</p>

Arts

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Expo-Éco</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Musée des beaux arts de Montréal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>6-7 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Arts, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Collaboration</i> 	<p>Le musée des beaux-arts de Montréal vous convie à participer à l'exploration d'une exposition sur l'écologie.</p> <p>À travers à la fois une visite virtuelle et des séances de médiations culturelles, vous serez invités à découvrir des oeuvres hors du commun et à réinvestir en classe par la réalisation d'une œuvre inspirée de son travail.</p>
<p>Création d'un personnage de BD en 3D !</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Sylvain Blouin</p> <p>Coût: 125 à 200\$ selon la formule</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>au choix de l'enseignant</i> ➤ Durée: <i>45-75 minutes</i> (au choix) ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Arts plastiques, Français, Univers social.</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Innovation</i> 	<p>L'atelier de création d'un personnage de BD en 3D est animé par monsieur Sylvain Blouin, un auteur-illustrateur qui possède plus de 25 ans d'expérience.</p> <p>Au cours de la démarche, il aide les jeunes en leur donnant des trucs pour persévérer durant leurs tentatives. À la fin de l'atelier, l'objectif est de créer leur personnage de BD ou son super-héros et de l'observer en 3D à l'aide d'une paire de lunettes qui leur sera fournie.</p> <p>L'atelier de création a pour effet de valoriser et de développer la confiance en soi, la fierté, la persévérance et l'évolution graphique.</p>

<p>Plaisir de créer - Des objets et des rêves</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire : Maison Théâtre</p> <p>Coût: 100\$ par classe (admissible au programme La culture à l'école)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: à <i>déterminer</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Art dramatique, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>Les élèves vivront un processus de réflexion et de création original en explorant la manipulation marionnettique. À partir d'univers oniriques ou fantastiques, ils découvriront les possibilités expressives et narratives du théâtre d'objets tout en tissant des liens différents, renouvelés et ludiques, avec leurs collègues de classe. L'atelier comprend trois phases pour expérimenter le théâtre de manière surprenante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Une capsule vidéo à regarder en groupe pour découvrir le théâtre physique donnant un accès inédit à des extraits d'oeuvres théâtrales d'ici pour les jeunes publics; ● Un atelier interactif avec une artiste-médiatrice chevronnée de la Maison Théâtre; ● Une activité de réinvestissement collaborative et enrichissante pour conclure cette aventure ludique <p>Les classes inscrites à cette activité et qui le désirent auront la chance de vivre une activité en réseau.</p>
<p>Journée BD PoP</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: FBDM et Bibliothécaires CSSDM et CSSMB</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>27 mai 2022</i> ➤ Durée: <i>1 journée</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Art, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Les bibliothécaires scolaires du CSSDM et ÉER vous invitent cette année encore aux activités de l'événement BD PoP 2022!</p> <p>Il s'agit d'une journée scolaire entièrement virtuelle pour faire découvrir l'univers de la bande dessinée à vos élèves dans le cadre du Festival BD de Montréal. Les activités BD seront offertes en ligne et en direct. Venez y faire la rencontre des bédéistes et auteurs jeunesse du Québec.</p> <p>Au menu : cours de dessins de BD, exploration de l'univers du manga et découverte de la BD pour les plus jeunes!</p>

3^e cycle

Français

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Réseau littéraire de la bande à Smikee</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Fin-septembre</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Approfondissez vos habiletés à décrire des personnages en faisant la comparaison entre des personnages typiquement connus et ceux atypiques développés dans la Bande à Smikee. Travaillez également avec vos élèves sur leurs conceptions de ce qu'est un héros et un anti-héros. Par la suite, continuez à travailler avec vos élèves en collaboration avec d'autres classes, les 4 dimensions de la lecture.</p> <p>Les classes devront avoir en main le livre <i>Morts et fiers de l'être Tome 1</i> pour participer au réseau littéraire de la bande à Smikee (achat ou emprunt).</p>
<p>Les Chapitrieres</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Bibliothèques scolaires de Charlevoix</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>9 x 45 minutes (1 fois par mois)</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Venez découvrir « Les Chapitrieres ! », des animations littéraires en direct, qui sont ouvertes à tous et qui veulent stimuler le plaisir de la lecture chez les jeunes du préscolaire et du primaire. Au fil de l'année, différents thèmes seront abordés, allant des fêtes du calendrier jusqu'à l'environnement, en passant par les grands classiques et la culture générale.</p>

<p>Recueil numérique de nos lectures coup de coeur</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-octobre</i> ➤ Durée : <i>12 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Inclusion</i> 	<p>Un projet simple et motivant qui vous permet de rassembler les lectures coup de coeur de votre classe dans un recueil numérique en plus d'échanger avec d'autres classes. Avec vos élèves, vous pourrez travailler les 4 dimensions de la lecture (comprendre, interpréter, réagir et apprécier) tout en modélisant différentes stratégies et outils, puis vous partagerez vos coups de coeur littéraires.</p> <p>Au fil des rencontres en visioconférence, des outils numériques seront présentés à vos élèves pour les intégrer dans votre recueil (audio, vidéo, image, ...) et mieux répondre aux besoins diversifiés en classe. Un projet ouvert qui laisse place à la créativité des classes!</p>
<p>Le loup Garou du Kamouraska</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Musée de la mémoire vivante</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Octobre</i> ➤ <i>Durée: 6 à 7 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Production</i> 	<p>En collaboration avec le Musée de la mémoire vivante qui présente un artéfact muséal, les élèves sont invités à écrire un texte d'opinion en collaboration avec des élèves d'autres classes sur la question suivante : <i>Le Loup-garou du Kamouraska : légende ou vérité ?</i> Les textes seront rassemblés et ensuite diffusés.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Création édition d'un livre avec un illustrateur</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sylvain Blouin</p> <p>Coûts: Option 1 Fabrication d'un livre 450\$+tx</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>au choix de l'enseignant</i> ➤ <i>Durée: Trois rencontres</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Arts, Entrepreneuriat</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet de création et d'édition d'un livre peut être réalisé à l'intérieur d'une classe, de plusieurs classes, d'une école entière, voire à être jumelé avec une autre école ! Choisissez un thème à votre histoire selon les intérêts de vos élèves ! Un sujet qui motivera vos jeunes à développer leur intérêt pour l'écriture. Le projet s'adapte facilement aux différents types de texte : texte narratif, texte fantastique, documentaire... Éditions Exclamation travaillera conjointement avec l'enseignant-e.</p> <p>Nous publions votre histoire écrite et construite collectivement en livre illustré de format papier. Chaque livre vendu rapportera 3,00\$ à votre école. Ce livre comptera 24 pages incluant 12 dessins en couleurs faits par notre illustrateur professionnel.</p> <p>En parallèle, des ateliers sont proposés aux classes. Vous pouvez les combiner au projet de création de livre ou simplement y assister de manière indépendante.</p>

<p>Option 2 3 ateliers : 120\$/classe 2 ateliers : 85\$/classe 1 atelier : 50\$/classe</p>		<p>Atelier #1 : <u>La création du personnage</u> Atelier #2 : <u>Les étapes du schéma narratif présentées en dessin</u> Atelier #3 : <u>La couverture d'un livre</u></p>
<p>Petite Sorcière 2^e et 3^e cycles Partenaire: Projet MÛ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ <i>Durée: 4 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Robotique, Arts plastiques</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Technologie</i> 	<p>Pour débiter ce projet, vos élèves écouteront l'excellent balado <i>Petite Sorcière</i>, une production de Projet MÛ réalisée en collaboration avec La puce à l'oreille. Puisant dans la tradition du conte, ce balado raconte avec un brin d'humour et quelques frissons, une histoire de résilience et de courage.</p> <p>Des activités de français viendront se greffer à cette écoute : description des personnages sur un document collaboratif, écriture collaborative, réécrire certaines parties du schéma du récit. Les élèves devront reproduire les personnages et une partie de la forêt dans laquelle se déroule cette histoire dans le cadre des cours d'arts plastiques et un trajet de robotique sera également proposé à partir des créations des élèves.</p> <p>Chaque classe pourra ensuite choisir les volets les mieux adaptés à ses besoins afin de s'y inscrire.</p>
<p>Cercle de lecture avec Biodôme et les Sisters 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Fin octobre</i> ➤ <i>Durée: 5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Venez découvrir les BD Biodôme et les Sisters ou même les deux en même temps avec ce cercle de lecture. Les élèves pourront découvrir et commenter leur lecture d'un album BD Biodôme ou les Sisters sous divers aspects pendant le projet. Ils pourront explorer le livre en étant à tour de rôle : Maître des personnages, des liens, des passages, et des illustrations.</p> <p>Chaque semaine un cercle de lecture est d'abord vécu à l'oral par les élèves. Dans un deuxième temps, chaque élève sous l'expertise de son rôle ira réaliser des échanges avec les élèves de différentes classes par l'entremise d'un forum d'écriture le KF. Il est important de noter que des BD différentes sont utilisées dans ce projet.</p> <p>Les classes devront avoir en main une BD Biodôme ou les Sisters par élève ou par dyade pour participer à ce cercle de lecture (achat ou emprunt).</p>

<p>Mémoires de papier: écriture poétique identitaire</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaires: Clémence Dumas-Côté, auteurs et Musée de la mémoire vivante</p> <p>Coût: 150\$/classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Fin octobre</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>L'exposition « Pourquoi écrivent-elles tant ? » du Musée de la mémoire vivante met à l'honneur le genre littéraire de l'écriture des journaux intimes. Cette activité de médiation culturelle est l'occasion d'aborder ce genre littéraire ainsi que la poésie avec les élèves.</p> <p>Après une rencontre avec une médiatrice du musée qui présentera l'exposition aux classes, l'auteure Clémence Dumas-Côté accompagnera les élèves dans l'écriture poétique d'un moment intime de leur vie à travers trois ateliers et des rétroactions sur leurs écrits. Les élèves qui le souhaiteront pourront partager le fruit de leur travail au musée. Les textes des élèves viendront enrichir l'exposition qui aura lieu jusqu'en juin 2023.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Réseau littéraire de la BD Aventurosaure</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Fin novembre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>Découvrez Rex, un jeune dinosaure bleu, qui rêve de devenir le plus grand aventurier de tous les temps! Une bande dessinée fantastique remplie de rebondissements, créée par l'auteur et l'illustrateur Julien Paré-Sorel.</p> <p>Des fiches pédagogiques déjà créées pourront permettre de susciter les discussions et guider le groupe dans la compréhension de l'histoire. Le réseau littéraire permet d'échanger principalement par rapport aux personnages, aux temps du récit, au vocabulaire et d'aborder quelques questions éthiques en lien avec les aventures vécues par Rex.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir la BD Tome 1 Aventurosaure <i>Le réveil de Rex</i> en main pour participer au projet (achat ou emprunt).</p>

<p>Cercle de lecture avec la BD Tintin au Tibet</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-janvier</i> ➤ Durée: <i>7 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Science et technologie, Robotique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie</i> 	<p>Venez vivre un cercle de lecture sur la BD Tintin au Tibet. Les élèves pourront découvrir et commenter leur lecture de cet album sous divers aspects pendant le projet. Ils pourront explorer le livre en expérimentant 6 rôles différents.</p> <p>Chaque semaine, les élèves sont invités à lire un nombre de pages et à être responsable de son rôle qu'il partage oralement à la fin de la semaine. Les échanges et les interactions sur l'expertise de son rôle seront également réalisés entre les différentes classes par l'entremise d'un forum d'écriture le KF. Des activités en robotique sont également proposées.</p> <p>Les classes devront avoir en main une BD <i>Tintin au Tibet</i> par élève ou par dyade pour participer à ce cercle de lecture (achat ou emprunt).</p>
<p>Cercle de lecture avec Astérix et Obélix</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-mars</i> ➤ Durée: <i>6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français, Mathématique, Science et technologie, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>Venez découvrir le monde d'Astérix et Obélix avec ce cercle de lecture. Les élèves pourront découvrir et commenter leur lecture d'un album BD d'Astérix sous divers aspects pendant le projet. Ils pourront explorer le livre en étant à tour de rôle : Maître des personnages, des liens, des passages, et des illustrations.</p> <p>À chaque semaine, les élèves sont invités à lire un nombre de pages et à être responsable de son rôle qu'il partage à la fin de la semaine. Les échanges et les interactions sur l'expertise de son rôle seront également réalisés entre les différentes classes par l'entremise d'un forum d'écriture le KF. Des activités interdisciplinaires sont offertes ainsi que la possibilité d'aller plus loin sur différents aspects des albums. Il est important de noter que des BD différentes d'Astérix sont utilisées dans ce projet. Les classes devront avoir en main une BD <i>d'Astérix</i> par élève ou par dyade pour participer à ce cercle de lecture (achat ou emprunt).</p>
<p>Réseau littéraire avec l'Agent Jean</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-avril</i> ➤ Durée: <i>5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Faites découvrir le monde de l'Agent Jean à vos élèves! Ils pourront améliorer leur compréhension grâce au petit cahier de lecture ainsi que leurs réactions et appréciations sur les personnages et les lieux de ces livres sur un forum d'écriture. Les élèves pourront interagir avec d'autres classes sur ces deux éléments importants dans une histoire. Une activité pédagogique supplémentaire de lecture et d'écriture sera également offerte aux classes participantes.</p>

Mathématique

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Images et math</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles Regroupés par niveau</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé: Octobre</i> ➤ <i>Durée: 6 mois</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Mathématique</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Collaboration</i> 	<p>Les mathématiques sont partout! Regroupées par niveau scolaire, les classes sont invitées à prendre des photos de leur environnement qui suscitent un problème mathématique et à les partager aux autres. S'inspirant de Maths-en-images, les élèves doivent chercher dans l'image les indices pour résoudre le problème. Comme les indices ne sont pas que dans l'énoncé, l'élève ne fait pas un simple repérage de données mathématiques. Il doit pousser sa réflexion un peu plus loin...</p> <p>Les activités suscitent les causeries mathématiques où les élèves partagent les différentes stratégies qu'ils ont utilisées. Le but de cette activité est de développer chez les élèves des stratégies mathématiques plus efficaces qu'ils pourront réinvestir. Joignez la communauté Images et math!</p>
<p>Un monde dont vous êtes le héros</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Date: Janvier</i> ➤ <i>Durée: 4 mois</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Mathématique, français</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Innovation</i> 	<p>Projet interdisciplinaire de création d'un monde dans Minecraft Éducation qui s'inspire des livres dont vous êtes le héros. Les élèves approfondiront des notions de français et de mathématiques tout en développant leur créativité et leurs habiletés de communication puisque les mondes sont créés par des équipes interclasses.</p>
<p>LittéraMATHS : Le filou de la forêt</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En février (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 60 minutes</i> 	<p>LittéraMATHS : Aborder les maths à l'aide de la littérature jeunesse c'est tellement amusant et motivant pour les élèves! C'est une façon ludique d'aborder les concepts mathématiques parfois abstraits.</p> <p>Ce mois-ci, nous aborderons les concepts de mesure des longueurs et de moyenne arithmétique.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Dans un premier temps une lecture interactive à saveur mathématique de l'album <i>Le filou de la forêt</i> d'Oliver Jeffers aura lieu en visioconférence en rencontre interclasses. Des activités mathématiques de prolongement vous seront proposées. Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Le filou de la forêt</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Transport autonome - robotique</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Février</i> ➤ Durée: <i>11-12 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Science et technologie, Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Résolution de problèmes</i> 	<p>Votre véhicule autonome, simulé par un robot, devra traverser le pays sur une grande carte en transportant des passagers de Gaspé à Whitehorse tout en tenant compte de plusieurs consignes comme le calcul du niveau de charge des batteries, le calcul des distances parcourues ou l'estimation du nombre de passagers dans le véhicule lors des différents arrêts. Ce projet peut être réalisé avec différents types de robots. Bon voyage!</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>LittéraMATHS : 21 éléphants sur le pont de Brooklyn</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En mars (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>LittéraMATHS : Aborder les maths à l'aide de la littérature jeunesse c'est tellement amusant et motivant pour les élèves! C'est une façon ludique d'aborder les concepts mathématiques parfois abstraits. Ce mois-ci, nous aborderons les concepts de mesure des masses et de fractions (rapport). Dans un premier temps une lecture interactive à saveur mathématique de l'album <i>21 éléphants sur le pont de Brooklyn</i> de April Jones Prince aura lieu en visioconférence en rencontre interclasses. Des activités mathématiques de prolongement vous seront proposées.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>21 éléphants sur le pont de Brooklyn</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>

<p>LittéraMATHS : Mammifères terrestres du monde</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En mai (date à venir)</i> ➤ <i>Durée: 60 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Mathématique</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage</i> 	<p>LittéraMATHS : Aborder les maths à l'aide de la littérature jeunesse c'est tellement amusant et motivant pour les élèves! C'est une façon ludique d'aborder les concepts mathématiques parfois abstraits. Ce mois-ci, nous aborderons des concepts de statistique: tableaux de données, diagrammes et analyse des données.</p> <p>Dans un premier temps une lecture interactive à saveur mathématique de l'album <i>Métropolis</i> de Benoit Tardif aura lieu en visioconférence en rencontre interclasses. Des activités mathématiques de prolongement vous seront proposées. Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Mammifères terrestres du monde</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
----------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Science

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Partout les minéraux</p> <p>Pré-scolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Musée Minéro Géoparc de Percé</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début envisagé: Mi-septembre</i> ➤ <i>Durée: 7 à 8 semaines</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique: Collaboration</i> 	<p>Les roches sont partout autour de nous, on les collectionne: elles nous fascinent! On se questionne sur ces "précieuses": D'où viennent-elles? Sont-elles toutes semblables? Comment fait-on pour les reconnaître?</p> <p>À travers la démarche scientifique, les élèves construisent leurs connaissances sur les caractéristiques qui permettent d'identifier les roches. À l'aide de leurs sens, puis grâce à des outils d'observation, ils découvrent que les roches sont composées de différents « ingrédients »: les minéraux. Au troisième cycle, les élèves se familiarisent avec le cycle de formation des roches.</p> <p>Enfin, un jeu d'association entre un minéral et un objet du quotidien permet aux élèves de réaliser l'omniprésence des minéraux dans notre vie et l'importance du travail du géologue et du minéralogiste.</p>

<p>Mon herbier de classe</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Cette séquence d'activités permettra aux élèves de s'engager dans une démarche scientifique pour construire une clé d'identification et un herbier d'espèces d'arbres de leur milieu. Au moyen des repères culturels, dont l'histoire d'un des premiers botanistes du Québec, le frère Marie-Victorin, il sera possible de mieux situer le besoin d'organiser, de connaître et de nommer les caractéristiques permettant de reconnaître les arbres. Les élèves développeront leur sensibilité à leur environnement à travers des visites en milieu naturel.</p>
<p>Le projet saumon</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Fin-septembre (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de Fundy est situé sur la rive nord de la baie de Fundy de la province du Nouveau-Brunswick vous invite à une présentation sur le saumon de l'Atlantique. Les experts de Parcs Canada aborderont notamment les stratégies de conservation et de restauration de son habitat. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Bon voyage petit saumon</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Début octobre</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de Fundy est situé sur la rive nord de la baie de Fundy de la province du Nouveau-Brunswick vous invite à une activité à distance sur le terrain. Les experts de Parcs Canada vous montreront en direct une opération de repeuplement du saumon dans la baie de Fundy. Plus de détails suivront cet automne. Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>Atelier ÉER - La démarche d'investigation scientifique en réseau</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>octobre</i> ET <i>janvier</i> ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier La démarche d'investigation scientifique en réseau vous permet de vous familiariser à cette façon d'enseigner la science et la technologie au primaire (en classe avec vos élèves). Vous apprendrez comment tenir compte des représentations de vos élèves et de leurs questions. Des outils concrets vous seront proposés.</p>
<p>Au coeur des arbres avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Association forestière du Saguenay-Lac-Saint-Jean</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-septembre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Arts, ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Ces géants que nous côtoyons tous les jours, les connaissons-nous vraiment? À l'aide d'un expert dans le domaine, vous aurez la chance d'être initié à la classification des arbres et en apprendre davantage sur les produits du bois. Puis, la littérature jeunesse viendra soutenir la thématique des arbres par des réflexions éthiques.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>L'arbre à souhaits</i> et/ou <i>Les droits des arbres</i> en main pour participer à la deuxième partie de l'activité (achat ou emprunt).</p>
<p>Découvrons le monde des champignons avec Mission plein air!</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Mycologue à confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Début octobre</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, et Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Communication</i> 	<p>Il nous arrive fréquemment de voir différents champignons lors de nos balades en nature. Dans cette activité, les élèves sont invités à se questionner sur le monde des champignons, leurs formes variées, leurs couleurs et leurs utilités. En collaboration avec un mycologue, les élèves pourront répondre à leurs questions. Ils sont également invités à observer, cueillir ou à prendre des photos de champignons afin de réaliser un court texte descriptif.</p>

<p>Les fossiles, mémoire de la Terre 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parc national de Miguasha</p> <p>Coût: 20\$/capsule/classe 60\$/classe pour les 3 capsules</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> Durée: <i>5 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Arts plastiques, Robotique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie, Collaboration</i> 	<p>Ce projet permettra à vos élèves de découvrir les secrets fascinants que recèlent les fossiles, accompagné par un spécialiste du parc national de Miguasha. Les élèves auront la chance de participer et d'interagir en participant à 3 capsules présentées en visioconférence. En touchant aux sciences, au français, aux mathématiques voire aux arts, on amènera les élèves à mieux comprendre la nature des fossiles, les principaux jalons de l'histoire de la vie sur Terre. Ce projet présente une panoplie d'activités et de volets envisageables. Chaque classe pourra ensuite choisir les volets les mieux adaptés à ses besoins afin de s'y investir.</p>
<p>Le castor 3^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Mi-octobre</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de Kouchibouguac situé sur la côte Est de la province du Nouveau-Brunswick vous invite à une présentation sur le castor. Vous en apprendrez davantage avec vos élèves sur cet animal emblématique du Canada.</p> <p>Plus de détails suivront cet automne. Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes.</p> <p>Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Dialogue scientifique - Les tiques - comment elles vivent et nous affectent 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>20 octobre, 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> 	<p>Thématique: Écologie (Univers vivant et matériel)</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances.</p>

<p>Partenaire: Kristen Crandall, doctorante en écologie à l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>À la découverte du parc Frédéric Back: en route vers le zéro déchet!</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: TOHU-Parc Frédéric Back</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Vous aimeriez participer à un projet citoyen dans votre classe ? Sensibiliser vos élèves à la nécessité de réduire les déchets ? La TOHU et l'ÉER vous proposent une activité qui vous permettra de découvrir le passé surprenant du parc Frédéric Back puis de mettre vos élèves en action pour poser des gestes concrets en matière de résidus.</p> <p>Lors de la 1^{ère} séance, vous découvrirez le passé surprenant du parc Frédéric Back, la métamorphose unique d'une carrière puis d'un site d'enfouissement en un immense espace vert. Les élèves se mettent ensuite en action en observant et en s'interrogeant sur leur propre production et gestion des matières résiduelles. La 2^e séance permet, en fonction des résultats, de découvrir les bons gestes à poser pour améliorer la gestion des matières résiduelles, valoriser, recycler, réutiliser et réduire les déchets. Cette activité est un parfait point de départ pour un projet entrepreneurial en environnement ou pour aborder des notions en sciences, histoire ou société.</p>
<p>Au sommet avec Mission plein air!</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Emmanuel Daigle, Conférencier et guide de trek en haute montagne</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Français, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>Les montagnes vous interpellent! Les jeunes peuvent découvrir avec la thématique des sommets qu'une ascension en altitude demande beaucoup de préparation et de persévérance. Organisation d'une telle expédition, plusieurs sommets, obstacles et apprentissages sont au rendez-vous. Venez rencontrer un expert en trek de haute montagne, Emmanuel Daigle, vous parler de santé en altitude, de thermorégulation; des compétences utiles qui peuvent se transposer lors des sorties extérieures avec vos élèves. Vous pouvez poursuivre vos découvertes sur cette thématique avec des activités pédagogiques: projets d'écriture sur la légende ou le récit en 5 temps et situation problème en mathématique.</p>

<p>Les chauves-souris</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : fin-octobre ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Hélène Panter de Parcs Canada vous invite à une présentation sur la vie secrète des chauve-souris. Elle abordera notamment leur statut d'espèce en péril et ce qui est fait pour aider à préserver cet animal. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes.</p> <p>Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Forillon face à l'érosion côtière</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En novembre</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Découvrez comment Parcs Canada relève le défi de l'érosion côtière au parc national Forillon! Avec les changements climatiques, l'érosion côtière s'accroît. Pour y faire face, il faut modifier notre façon d'occuper le littoral. Suivez l'équipe de Parcs Canada dans ce récit scientifique afin de mieux comprendre le phénomène de l'érosion côtière et les stratégies d'adaptation à mettre en place pour préserver les trésors naturels et culturels au parc national Forillon. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>
<p>La survie en forêt selon les connaissances autochtones</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En novembre</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national Wood Buffalo de Parcs Canada situé dans le Nord-Est de l'Alberta et le Sud des Territoires du Nord-Ouest vous invite à une présentation sur la survie en forêt. Les techniques ancestrales autochtones seront abordées. Plus de détails suivront cet automne. Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>Littérature et science: L'astronomie</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>Novembre</i> ➤ Durée: <i>5-6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet interdisciplinaire en français et science placera vos élèves au cœur d'une démarche d'investigation scientifique à partir de l'album <i>Nous sommes là</i>, d'Oliver Jeffers. Dans un premier temps, l'album sera lu en visioconférence en rencontre interclasses. Puis, un défi sera lancé aux classes et une rencontre de partage aura lieu.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Nous sommes là</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Une histoire d'animaux avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>3e semaine de novembre</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français</i> ➤ Principale dimension compétence numérique: <i>Collaboration</i> 	<p>Les animaux attirent les jeunes depuis toujours! Dans cette thématique, vous êtes d'abord invités à découvrir les capacités d'adaptation des animaux aux conditions rigoureuses de l'hiver ou même à d'autres milieux. Par la suite, à l'aide de la littérature jeunesse, nous explorons plusieurs aspects des animaux. Finalement, les élèves auront une histoire collaborative à imaginer ou une description d'un animal à réaliser.</p>
<p>Comment s'habiller en hiver</p> <p>3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En décembre</i> (date à venir) ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le coordonnateur à l'initiation au camping de Parcs Canada vous invite à une présentation sur les bonnes pratiques pour s'habiller chaudement et profiter du camping hivernal! Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>Réserve de ciel étoilé</p> <p>3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En décembre</i> (date à venir) ➤ <i>Durée: 45 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national de Kejimikujik situé en Nouvelle-Écosse et le parc national Wood Buffalo situé dans le Nord-Est de l'Alberta et le Sud des Territoires du Nord-Ouest vous invitent à une présentation sur les réserves de ciel étoilé au Canada. Venez découvrir toute la splendeur de la voûte céleste et comprendre les mesures qui sont prises pour préserver sa visibilité. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Partout la science - Voir l'invisible</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Centre de démonstration en sciences physiques</p> <p>Coût: 200\$ par présentation</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Date: 6 au 10 décembre ET 28 mars au 1er avril</i> ➤ <i>Durée: 60 minutes</i> ➤ <i>Discipline(s) ciblée(s) : Science et technologie</i> ➤ <i>Principale dimension de la compétence numérique : Apprentissage, Culture informationnelle</i> 	<p>Partout la science ouvre la porte sur l'univers fascinant des sciences et des idées en racontant la science par la démonstration scientifique. Voir l'invisible est un scénario pédagogique clé en main en 3 temps: activités préparatoires (15 à 60 minutes), visioconférence (60 minutes), activités d'intégration (20 à 60 minutes). Dans le cadre du projet Voir l'invisible, les élèves découvrent les principes scientifiques qui expliquent des phénomènes insolites liés à la matière, l'énergie, le mouvement et les forces.</p> <p>Dans un premier temps, l'esprit critique et la réflexion des élèves sont mis à l'épreuve par la réalisation d'expériences sensorielles déstabilisantes, qui mettent les élèves en appétit en montrant qu'on peut appréhender l'invisible grâce à nos sens et que parfois ce que notre œil voit peut être trompeur. Une visioconférence interactive permet aux élèves de partager leurs hypothèses et leurs explications des expériences vécues, d'approfondir les idées reliées par l'observation et la réalisation de démonstrations culturellement ancrées. Finalement, des activités d'intégration et de prolongement à faire en classe permettent de poursuivre la réflexion, consolider les acquis et leur donner une perspective</p> <p>La réalisation de ce projet comprend une boîte de matériel livrée dans votre école pour la réalisation des différentes activités.</p>

<p>Dialogue scientifique - La paléontologie au musée Redpath : une aventure aussi grande qu'un dinosaure!</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Alexandre Demers-Potvin, doctorant au Département de biologie de l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>8 décembre 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Thématique: Paléontologie (Terre-espace)</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances. Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>Sur les traces de la faune</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En janvier (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Découvrez la faune du Québec par l'interprétation des traces animales avec Parcs Canada. Découverte des mammifères les plus communs au Québec. Traces sonores (cris et autres sons que font les animaux). Traces visuelles (empreintes, excréments et autres). Conseils pour une observation sécuritaire et respectueuse de la nature et de la faune. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>
<p>La martre d'Amérique</p> <p>3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En janvier (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc national Forillon vous invite à une présentation sur la martre d'Amérique. Les experts de Parcs Canada aborderont notamment les stratégies de conservation et de restauration de son habitat. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>Littérature et science: Conception technologique</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagée: <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet interdisciplinaire en français et science placera vos élèves au coeur d'une démarche d'investigation scientifique à partir de l'album <i>Quel Génie!</i> d'Ashley Spire. Dans un premier temps, l'album sera lu en visioconférence en rencontre interclasses. Puis, un défi sera lancé aux classes et une rencontre de partage aura lieu.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Quel Génie!</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>FabricaSons: un projet interdisciplinaire science et musique</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Conservatoire ou orchestre symphonique (à confirmer)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Musique, Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Marier la démarche d'analyse technologique et de conception technologie à la musique est-ce possible? Bien sûr, c'est ce que nous vous proposons dans le projet FabricaSons! Grâce à ce projet interdisciplinaire alliant la musique, la science et la technologie vos élèves feront l'analyse technologique d'un xylophone. Cela leur permettra de se familiariser avec le concept de fréquence, de qualité et de hauteur des sons. Ils découvriront comment les sons sont perçus par l'oreille interne humaine. Enfin, ils devront concevoir un instrument à percussion à partir de matériel recyclé. C'est l'occasion pour le spécialiste de musique de travailler de concert avec le titulaire pour travailler ensemble sur ce projet!</p> <p>Des spécialistes, dont un percussionniste professionnel, guideront les élèves dans l'exploration et le choix des éléments inhérents à la démarche de fabrication d'un instrument, notamment le timbre et le mode de production.</p>
<p>Une maison verte avec Mission plein air!</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: À confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-janvier</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Dans une optique d'énergies renouvelables, qu'est-ce qu'une maison écoénergétique? Comment rendre un bâtiment plus écologique? Pour y arriver, les élèves iront d'abord découvrir ce qui se construit dans différents pays. Comment les habitants de la planète Terre s'abritent-ils? Quelles sont les grandes différences? Utilisent-ils les mêmes matériaux? Ce projet sera l'occasion de comparer plusieurs types d'habitations dans le monde et d'en apprendre davantage sur leur construction.</p>

<p>Le fleuve aux grandes eaux</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaires : Parc marin Saguenay Saint-Laurent et un un pilote maritime du Saint-Laurent</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Fin-janvier</i> ➤ Durée: <i>4 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, Univers social, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Apprentissage</i> 	<p>Nous partons à la découverte du Fleuve St-Laurent en collaboration avec le Parc Marin Saguenay-St-Laurent. Nous découvrirons l'histoire de notre majestueux fleuve afin d'en découvrir plus sur notre passé pour mieux se tourner vers l'avenir (contenu en univers social et en français). Nous aborderons aussi du contenu en sciences, ainsi que les COPS en découvrant différents métiers liés au fleuve St-Laurent et au Parc Marin.</p> <p>Les classes devront avoir en main le livre <i>Le brunissement des baleines blanches</i> pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Béluga et baleines du St-Laurent</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>2 février 9h00</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Saviez-vous que le parc marin du Saguenay–Saint-Laurent est l'un des meilleurs endroits au monde pour observer les baleines ? Les élèves découvriront quelles sont les baleines qui viennent s'y alimenter et d'où provient cette étonnante abondance de vie. Le béluga du Saint-Laurent sera aussi à l'honneur. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p> <p>Découvrir :</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Le parc marin du Saguenay–Saint-Laurent 6. Le secret du voyage des baleines 7. L'identification des baleines du Saint-Laurent 8. Le béluga du Saint-Laurent
<p>La région Karstique et sa géologie</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En février (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> 	<p>Le parc national Wood Buffalo de Parcs Canada situé dans le Nord-Est de l'Alberta et le Sud des Territoires du Nord-Ouest vous invite à une présentation sur la géologie de la région Karstique. Ce phénomène géologique unique créé sur la surface terrestre par le drainage de l'eau dans le sol vous surprendra. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>La survie avec Mission plein air!</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: À confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-février</i> ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Communication</i> 	<p>Venez imaginer ce que pourrait être une situation de survie et rencontrer en visioconférence un passionné et un expert dans le domaine! Imaginez-vous en situation de survie dans le nord québécois. Quelle sera votre première action? Vos priorités? Comment vous y prendrez-vous? Par la suite, laissez-vous inspirer par des passages du livre <i>Le surviethon 25 ans après</i>. Continuez à vous questionner, tout en visionnant des émissions Expédition extrême réalisées avec nul autre que M. André-François Bourbeau lui-même. Techniques de feu, abris de survie sont différents aspects qui seront abordés et qui vous donneront peut-être le goût d'aller expérimenter avec vos élèves en nature.</p> <p>Facultatif: Prévoir le livre: <i>Le surviethon 25 ans après</i></p>
<p>Dialogue scientifique: Les matériaux du futur! Utiliser des bactéries pour la production de matériaux pour la médecine et l'électronique.</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Sophia Roy, Étudiante au baccalauréat en Génie chimique à l'Université McGill</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>16 février 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Thème: Ingénierie</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances. Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>

<p>Le monde fascinant des oiseaux avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: À venir</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-mars</i> ➤ Durée: <i>5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Dans un premier temps, ce sera l'occasion pour les élèves d'échanger au sujet de leurs conceptions initiales de ce qu'est un oiseau?</p> <p>Accompagné d'un expert, les élèves auront la chance de découvrir davantage les oiseaux et leur milieu. Les jeunes sont amenés à développer des connaissances portant entre autres sur les caractéristiques anatomiques des oiseaux, leurs habitats, leur régime alimentaire, leur chant et leur préservation. Car comme le dit si bien Jacques Cousteau : <i>On protège ce que l'on aime et l'on aime ce que l'on connaît.</i></p> <p>Vous pourrez également réaliser des activités complémentaires en français et en art en lien avec cette thématique.</p>
<p>Les invertébrés</p> <p>3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>23 mars 9h00</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le parc marin du Saguenay–Saint-Laurent vous invite à une présentation sur les invertébrés. La présentation vous fera découvrir une des facettes de la vie marine qui peuple ce grand fleuve. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>Les fossiles: les îles Mingan à l'époque tropicale</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>avril</i> (date à venir) ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Vous pensiez que faire un voyage dans le temps était impossible, détrompez-vous! Avec les fossiles de la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan qui ont plus de 450 millions d'années, le saut dans le temps n'a jamais été aussi accessible. Parcs Canada vous propose un atelier où les organismes marins fossilisés sont à l'honneur.</p> <p>Nous découvrirons ensemble comment ils se sont formés, comment les identifier et qui sont leurs descendants d'aujourd'hui. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>
<p>Dialogue scientifique: Pourquoi les animaux quittent-ils leurs habitats?</p> <p>1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Nathalie Jreidini PhD Biology student McGill University, Redpath Museum</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>20 avril 8h45</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Thématique : Univers vivant - Écologie</p> <p>Titre: Utiliser de petits animaux pour répondre à une grande question: Pourquoi les animaux quittent-ils leurs habitats?</p> <p>Lors d'un dialogue scientifique, les élèves sont invités à échanger avec un(e) scientifique en visioconférence. Les thématiques sont variées et issues des quatre univers du PFÉQ. Les scientifiques témoignent de la nature de leur travail, de leur parcours scolaire, de leurs qualités et habiletés et surtout ils/elles partagent leurs connaissances. Cette activité permet à vos élèves de développer leur culture scientifique et technologique, de s'initier aux développements scientifiques et technologiques actuels, de s'initier aux façons de faire la science et la technologie et d'apprécier les phénomènes scientifiques présents dans leurs milieux et leur offrir des occasions d'être témoins d'avancées technologiques.</p>
<p>Les mystères des bourgeons</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires : Jardin botanique de Montréal et autres à déterminer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée: <i>5-6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i> 	<p>Au préscolaire et au premier cycle, les élèves s'initient à la science à travers l'exploration du milieu naturel. Ils s'émerveillent. Ils observent se posent des questions, aiguisent leur sens de l'observation, utilisent des outils d'observation et de mesure simples.</p> <p>Aux 2^e - 3^e cycles, les élèves sont au cœur d'une démarche scientifique qui leur permettra de développer leur sens de l'observation et de se familiariser avec la communication scientifique à travers le dessin d'observation. Ils pourront déterminer quels sont les éléments à mesurer pour comparer les différentes espèces d'arbres et comprendre le processus de "débourrement" du bourgeon.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Production</i> 	<p>Ils pourront créer des moyens de consigner leurs observations (ex. des tableaux). Ils développeront leurs compétences pour communiquer leurs résultats à l'aide de graphiques et/ou de diagrammes. À travers cette séquence qui allie les mathématiques et le français, vous trouverez un contexte authentique pour mettre en relief les phénomènes astronomiques liés à l'alternance des saisons.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Vélo en réseau</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Vélo Québec</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Le vélo est un objet technologique fabuleux. Il permet des déplacements plus rapides sans trop d'efforts physiques. Ça n'a pas toujours été le cas! Cette séquence d'activité vous permettra de vous familiariser avec l'histoire de l'invention de cette machine extraordinaire. Les objets technologiques sont inventés pour répondre à un besoin de l'humain. Ce besoin est simple: rendre la vie plus facile. Le vélo ne fait pas exception. L'histoire de l'évolution du vélo nous révèle les écueils et les réussites technologiques de cet objet technologique prodigieux et surtout très utile.</p> <p>Dans un premier temps, à travers l'exploration de l'histoire de l'invention du vélo et d'une expérimentation simple, vous découvrirez certaines composantes qui permettent à votre vélo de rouler. Puis, vous réaliserez une démarche d'analyse technologique du système de freinage d'un vélo. Enfin, nous vous donnerons des trucs de pro pour l'ajustement d'un système de freinage.</p>
<p>Littérature et science: Jardinage</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Avril</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Ce projet interdisciplinaire en français et science placera vos élèves au cœur d'une démarche d'investigation scientifique à partir de l'album <i>Les aventures agricoles d'Harry l'agriculteur</i>, de Christophe Nicolas.</p> <p>Dans un premier temps, l'album sera lu en visioconférence en rencontres interclasses.</p> <p>Puis, un défi sera lancé aux classes et une rencontre de partage aura lieu.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Les aventures agricoles d'Harry l'agriculteur</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>

<p>À la découverte des insectes avec Mission plein air!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Robert Loiselle et Joseph Moisan-De Serres, entomologistes</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mi-avril</i> ➤ Durée: <i>6 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie, Français, Arts</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration et communication</i> 	<p>Venez explorer le monde des insectes sous l'approche des cinq sens en vous posant la question, mais que font les insectes en hiver?</p> <p>Par la suite, venez approfondir vos connaissances sur les 5 sens, le classement, la métamorphose et sur certaines caractéristiques particulières des insectes avec des entomologistes passionnés.</p> <p>Finalement, une rencontre avec un scientifique invité, nous permet d'échanger sur l'impact des insectes sur notre environnement.</p> <p>Exploration à faire tout au long de la thématique sur les insectes avec la possibilité de commander des cocons de papillon et de vivre la métamorphose.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Le caribou des bois</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En avril (date à venir) ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>La réserve de parc national de Nahanni de Parcs Canada située dans les Territoires du Nord-Ouest vous invite à une présentation sur le caribou des bois. Le statut d'espèce en péril sera abordé ainsi que ce qui est fait pour aider à préserver cet animal. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

<p>Buzz printanier à la TOHU!</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: TOHU-Parc Frédéric-Back</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mai</i> ➤ Durée: <i>4 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Culture informationnelle</i> 	<p>Découvrez le monde des abeilles et des insectes pollinisateurs avec la TOHU ! Son rucher et son sentier des pollinisateurs à proximité du parc Frédéric-Back contribuent à la préservation des abeilles en milieu urbain.</p> <p>En participant à cette activité, vous en apprendrez plus sur les abeilles et les insectes pollinisateurs qui nous entourent, leur rôle essentiel dans les écosystèmes. Vous découvrirez comment protéger et aider ces insectes à survivre à notre climat grâce à la construction d'un abri à insectes à partir de matériaux simples.</p>
<p>Les oiseaux marins</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En mai (date à venir) ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Saviez-vous que certains oiseaux passent la majorité de leur temps dans l'eau, et ce, même l'hiver ? Étonnant, n'est-ce pas ! C'est le cas de bien des oiseaux marins. Le parc national Forillon et la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan sont deux lieux où nous retrouvons énormément de nos amis ailés. Nous vous proposons donc une activité où identifications, adaptations et découvertes sont au rendez-vous. Les oiseaux marins n'auront pratiquement plus de secrets pour vous! Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>

Programmation et numérique

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Des robots et des contes</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ <i>Durée: 5-6 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Programmation, Français, Mathématique,</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie</i> 	<p>Dans le cadre du projet, les élèves découvrent et redécouvrent les contes classiques, modernes ou réinventés! La 1^{re} partie est composée de défis lancés aux classes pour habiliter les élèves à la programmation.</p> <p>Dans la 2^e partie, ils s'inspirent d'un monde imaginaire ou même en créent un, puis ils le représentent sous la forme d'une maquette, les robots prenant place de personnages. Ils sont ensuite programmés pour réaliser des trajets sur cette maquette en cohérence avec l'histoire. Les classes s'entraident et partagent leur réalisation.</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Webinaires en intelligence numérique</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ <i>Durée: 7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Pensée critique</i> 	<p>En participant à cette séquence, vous aurez accès à 4 webinaires de 40 minutes chacun traitant des 4 thèmes suivants:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du métier à tisser au téléphone intelligent pour comprendre comment la mathématique, la science et la technologie sont au cœur de l'évolution des connaissances numériques depuis 200 ans. 2. Des 0 et des 1 pour comprendre les données et leur utilisation. 3. Un univers miniature à démystifier pour découvrir l'architecture et le fonctionnement des appareils numériques. 4. Devenir maître de l'information numérique en tenant compte des enjeux et des pièges que nous retrouvons dans le monde du numérique. <p>Un guide de l'enseignant.e propose des liens avec la compétence numérique et le programme de formation ainsi que des activités de consolidation.</p> <p>Exemple du premier webinaire qui s'est déroulé antérieurement</p>

<p>Modélisation 3D - Les énergies renouvelables</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Novembre</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Innovation</i> 	<p>Projet collaboratif où les élèves doivent créer des objets en 3 dimensions (x,y,z) qui produisent ou consomment de l'énergie dans un écosystème où les sources sont uniquement le soleil, l'eau et la lumière. Les énergies renouvelables devront produire suffisamment d'électricité pour alimenter l'environnement qui sera proposé (maisons, écoles, bornes de recharge, services...). Un tableau permettra aux élèves d'identifier la consommation requise pour cet environnement.</p> <p>Enfin, des créations 3D seront intégrées et filmées dans une présentation multimédia tridimensionnelle accessible à tous. Il sera également possible d'imprimer certains objets.</p> <p>Programme de modélisation 3D utilisé: Tinkercad</p>
<p>Mini-techs en réseau 2.0</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématique, Science et technologie</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Technologie</i> 	<p>Formation en ligne d'une équipe de mini-techs dans votre école. Leur mandat consiste à donner un soutien de première ligne pour les activités numériques, voici quelques exemples : dépannage pour l'utilisation de la visioconférence, résolution de problèmes comme des périphériques mal branchés, des tableaux et des écrans numériques interactifs (TNI/ENI) qui ont des problèmes d'affichage et/ou de calibrage, branchement et entretien des flottes de tablettes et portables, des combos numériques etc.. Un parcours de formation de 4 rencontres sur l'heure du dîner sera offert et des outils de tests et de simulations seront offerts. C'est une belle occasion pour permettre aux élèves de préciser leur orientation professionnelle dans ce domaine.</p> <p>Prérequis : Avoir assisté aux 4 webinaires en Intelligence numérique 4 à 6 élèves par école</p> <p>Exemple du projet qui s'est déroulé antérieurement</p>
<p>Déjouez l'intelligence artificielle (IA) en réseau - 3 ateliers différents</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>automne, hiver et printemps</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Mathématiques, ÉCR</i> 	<p>L'organisme Grandir sans Frontières propose de nouveaux ateliers cette année permettant de découvrir les principes de fonctionnement de l'intelligence artificielle (I.A.) et de l'utilisation des algorithmes dans une approche citoyenne numérique. Les classes participent aux ateliers en ligne. A l'issue de cet atelier, les enseignants sont invités à ouvrir un espace de discussion avec les élèves sur la question de l'éthique liée aux usages de l'I.A. dans différents contextes.</p> <p>Atelier 1: Société Atelier 2: Algorithmes Atelier 3: Apprentissage machine</p>

Partenaire: Grandir sans Frontières	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Éthique</i> 	Les ateliers sont offerts une classe à la fois, ou encore avec 2 classes en simultané, et seront offerts des journées fixées chaque semaine. Le matériel requis pour l'élève: un ordinateur avec souris et connexion internet.
-----------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Univers social

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Opérations intellectuelles en univers social : Établir des comparaisons 2 ^e et 3 ^e cycles	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En octobre</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	En univers social, on peut observer le développement des compétences en se basant sur le critère <i>Utilisation appropriée des connaissances</i> . Ce critère se manifeste par la réalisation de différentes opérations intellectuelles. Or, il n'est pas toujours facile de guider les élèves dans le développement de ces habiletés. Une activité préparatoire, une rencontre en visioconférence et une activité de réinvestissement vous sont proposées pour enseigner aux élèves l'opération intellectuelle : Établir des comparaisons.
Le Coeur d'Auschwitz 3 ^e cycles Partenaire: Musée de l'Holocauste de Montréal	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>fin-octobre</i> ➤ Durée: <i>2-3 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Apprentissage</i> 	Le projet pédagogique <i>Le Cœur d'Auschwitz</i> porte sur un objet-phare de la collection du Musée de l'Holocauste Montréal, qui symbolise la résistance spirituelle. Au péril de leur vie, des femmes juives détenues dans le camp d'Auschwitz ont fabriqué une carte de souhaits, en forme de cœur, contenant plusieurs messages, alors que les nazis cherchaient à nier leur humanité. Les élèves travailleront en collaboration sur l'histoire de cet objet afin de mieux comprendre l'Holocauste et de développer l'empathie. Plusieurs ressources sont mises à votre disposition (témoignages, films, textes, etc.). Ce projet réflexif pourra se clore sur une note positive par la fabrication du cœur par les élèves et le partage de celui-ci. Vous serez accompagné-es tout au long du projet par des experts du Musée de l'Holocauste Montréal.

<p>Le bureau de Philippe-Aubert-de-Gaspé</p> <p>Fin 2^e cycle et 3^e cycle</p> <p>Partenaire: Musée de la mémoire vivante</p> <p>Coût: 70 \$ par classe (admissible au Répertoire culture-éducation)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>au choix de l'enseignant</i> ➤ Durée : <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Cette activité permet de découvrir des aspects de la vie et de l'œuvre de Philippe Aubert-de-Gaspé, l'un des premiers romanciers francophones du Canada français et le dernier seigneur de la seigneurie du Port-Joly, à travers des objets qui lui ont appartenu.</p> <p>L'activité est animée par un médiateur culturel du Musée de la mémoire vivante. Les classes visiteront virtuellement le bureau de ce personnage historique marquant à l'aide de l'application mobile québécoise Spoken Adventures développée en partenariat avec le laboratoire PRISME du Musée des Beaux-Arts de Montréal.</p>
<p>Comparons nos sociétés</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Novembre</i> ➤ Durée: <i>4-5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>Même si nous habitons tous au Québec, les sociétés dans lesquelles nous vivons ne sont pas parfaitement identiques. Dans cette séquence d'activités, vos élèves seront tout d'abord amenés à caractériser leur société et leur territoire. Ils pourront ensuite les comparer avec les sociétés des autres classes participantes. L'évaluation des compétences 1 et 3 en US sera possible pendant cette séquence.</p>
<p>Le Musée Huron-Wendat</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En novembre (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le lieu historique national des Forts-et-Châteaux-Saint-Louis vous invite à une présentation sur le musée Huron-Wendat. Les experts de Parcs Canada vous présenteront cette institution nationale du peuple wendat qui veille à la conservation de leur patrimoine et à la mise en valeur de leur histoire, leur culture et les arts des Premières Nations. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et</p>

		lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.
Noël victorien 2 ^e et 3 ^e cycles Partenaire: Parcs Canada	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: 7-8-9 décembre 9h00 ➤ Durée: 45 minutes ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Qu'ont en commun la maison George-Étienne-Cartier à Montréal et la Redoute Dauphine à Québec? Ces deux sites historiques furent hôtes de nombreuses réceptions et de célébrations de Noël.</p> <p>C'est durant la période victorienne (1837-1901) que les festivités changent et teintent nos traditions actuelles. Ensemble, nous allons explorer l'évolution de cette fête dans la colonie, l'arbre de Noël, les cartes de souhaits et les coutumes entourant cette période si joyeuse de l'année.</p> <p>Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>
Le gouverneur et le début du parlementarisme 2 ^e et 3 ^e cycles Partenaire: Parcs Canada	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En janvier (date à venir)</i> ➤ Durée: 45 minutes ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Du haut de la falaise de la ville de Québec, le château Saint-Louis est le lieu d'échanges en vue de la création d'un futur parlement (1820). Les élèves comprendront la répartition des pouvoirs dans la colonie, le fonctionnement d'une chambre d'assemblée et auront la chance de voter un nouveau projet de loi. Étant le représentant du roi du Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord, les élèves découvriront que le gouverneur général, George Ramsay, exerce un rôle important dans les débuts du parlementarisme. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>

<p>Opérations intellectuelles en univers social : Établir des liens de causalité</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Février (à confirmer)</i> ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration</i> 	<p>En univers social, on peut observer le développement des compétences en se basant sur le critère Utilisation appropriée des connaissances. Ce critère se manifeste par la réalisation de différentes opérations intellectuelles. Or, il n'est pas toujours facile de guider les élèves dans le développement de ces habiletés. Une activité préparatoire, une rencontre en visioconférence et une activité de réinvestissement vous sont proposées pour enseigner aux élèves l'opération intellectuelle : Établir des liens de causalité.</p>
<p>Bâtir un pays : Le Canada d'hier à aujourd'hui</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>10 février, 9h00</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Une activité offerte par le Lieu historique national de Sir-George-Étienne Cartier. Cette présentation offre un survol ludique de la Confédération et du système politique canadien par l'entremise de Sir George-Étienne Cartier, un personnage incontournable du 19^e siècle. Film, jeu-questionnaire et visuels colorés aideront à concrétiser ces notions historiques du domaine de l'univers social. Les élèves réaliseront que créer un pays n'est pas une mince affaire et que les décisions prises il y a plus de 150 ans influencent encore leur vie quotidienne. Une activité préparatoire vous sera fournie, ainsi qu'une activité de prolongement.</p>
<p>Personnages marquants de notre quartier</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>\$ À confirmer</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Mars</i> ➤ Durée: <i>7-8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Ce projet placera vos élèves dans une démarche d'enquête qui leur permettra de découvrir des personnages marquants de leur famille et de leur quartier. Ils pourront ensuite les présenter à des classes de partout au Québec.</p>

<p>Petite histoire de l'immigration au Canada</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>16 et 17 mars 9h00</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le Lieu historique national de Grosse-Île et du mémorial des Irlandais vous invite à une présentation sur l'histoire de l'immigration au Canada. Les experts de Parcs Canada aborderont notamment le rôle qu'a joué Grosse-Île dans l'arrivée des immigrants au Québec. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>
<p>Le canal de Lachine</p> <p>3^e cycles</p> <p>Partenaire: Parcs Canada</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>En mai (date à venir)</i> ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Collaboration</i> 	<p>Le lieu historique national du Canal-de-Lachine vous invite à une présentation sur le canal de Lachine. Les experts de Parcs Canada aborderont notamment le rôle crucial qu'a joué cette voie navigable dans l'histoire du Québec. Plus de détails suivront cet automne.</p> <p>Les présentations offertes par Parcs Canada permettent à vos élèves ainsi qu'à d'autres de partout au Québec d'aller à la rencontre d'experts couvrant une variété de sujets liés au PFEQ. Les agents d'éducation du public des différents parcs et lieux historiques du Canada partagent leur passion pour leur travail et témoignent de leurs connaissances dans un format de présentation convivial et interactif de 45 minutes. Des activités préparatoires et d'intégration vous seront offertes afin de faire profiter vos élèves au maximum de ces animations.</p>

ECR et Développement de la personne

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Atelier ÉER - Nous sommes une classe en réseau</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>octobre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Toutes les disciplines</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Nous sommes une classe en réseau vise à amener les élèves à interagir sur leur perception de ce qu'est une classe en réseau en partageant leur expérience dans ÉER. C'est également une belle opportunité pour les nouveaux élèves de se familiariser à l'ÉER.</p>
<p>Atelier ÉER - Collaborer en réseau</p> <p>2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>octobre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Toutes les disciplines</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Collaborer en réseau vise à amorcer le travail collaboratif entre classes et mieux comprendre la coélaboration de connaissances.</p>

<p>Atelier ÉER - Communiquer entre classes en réseau</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>octobre</i> ET <i>janvier</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>20-30 minutes</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Les ateliers ÉER sont proposés aux classes pour apprendre à mieux travailler en réseau. Ils sont une bonne manière de débiter vos activités au sein de l'ÉER. Les élèves seront invités à participer avec les autres classes.</p> <p>L'atelier Communiquer par visioconférence permettra à vos élèves de communiquer avec d'autres élèves par l'entremise de la visioconférence et ainsi de comprendre l'importance de bien articuler, de parler fort et de regarder la caméra.</p>
<p>La caravane de l'environnement</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: CFER</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>octobre</i> ET <i>janvier</i> ET <i>avril</i> (dates à venir) ➤ Durée: <i>45 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Éducation à la citoyenneté, Science et technologie, Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage</i> 	<p>Afin d'amener vos élèves à mieux comprendre ce qui se passe lorsqu'on jette un déchet, le CFER vous propose une petite compétition amicale avec d'autres classes qui permettra de traiter de la thématique du cycle de récupération des déchets, et mettra de l'avant un jeu interactif intégrant des kahoots.</p> <p>Présenté par des jeunes de 15 à 18 ans du réseau CFER, les élèves vous présenteront 2 vidéos expliquant les notions et vous feront vous affronter dans des kahoots afin de tester vos connaissances !</p> <p>Pour y participer pleinement, il est préférable que chaque élève ait accès à un appareil (tablette, téléphone ou ordinateur connecté sur Internet) afin de pouvoir participer aux kahoots interactifs pendant la présentation.</p>
<p>Internet et la loi</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Éducaloi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ Durée: <i>5 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Éthique</i> 	<p>L'École en réseau, en collaboration avec Éducaloi, offre un projet en réseau présentant aux élèves du 3^e cycle du primaire et à leur enseignant-e les bases quant à l'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux. De plus en plus d'écoles et de familles vivent des situations liées à l'usage Internet des enfants et il peut être difficile de s'y retrouver. Ce projet offre un survol des comportements interdits en ligne (menaces, partage de photos intimes) et propose des pistes d'actions lorsqu'un enfant est victime de harcèlement en ligne. Deux rencontres avec une avocate permettent aux classes participantes d'obtenir des réponses à leurs questions.</p>

<p>COSP - Métier d'élève et méthode de travail</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire: Patrick Charlebois, marathonien</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: <i>14 octobre à 13h</i> ➤ Durée: <i>60 minutes + préparation et réinvestissement</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>COSP, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Voici une façon motivante et facile d'intégrer les COSP à votre planification annuelle. Une visioconférence ainsi qu'une activité de préparation et de réinvestissement d'environ une heure chacune sont proposées tout au long de l'année pour présenter les différents contenus aux élèves. Ce mois-ci, nous aborderons le contenu Métier d'élève et méthodes de travail en compagnie de Patrick Charlebois, marathonien.</p>
<p>COSP - Champs d'intérêt et aptitudes</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>novembre</i> (date à venir) ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>COSP, Arts plastiques</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Voici une façon motivante et facile d'intégrer les COSP à votre planification annuelle. Une visioconférence ainsi qu'une activité de préparation et de réinvestissement d'environ une heure chacune sont proposées tout au long de l'année pour présenter les différents contenus aux élèves. Ce mois-ci, nous aborderons le contenu Champs d'intérêt et aptitudes à partir d'une lecture interactive de l'album <i>Dans ta tête à toi</i>, de Jaume Marco.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Dans ta tête à toi</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>L'empathie</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire : Fondation Monique Fitz-Bach</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>novembre</i> ➤ Durée: <i>8 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>ECR</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication</i> 	<p>Dans le cadre de son projet <i>Vivre ensemble à l'école</i>, la fondation Monique Fitz-Bach et ÉER ont bâti une activité interclasses qui amène les élèves à développer la reconnaissance de l'autre et l'empathie afin de favoriser le vivre ensemble et la poursuite du bien commun. L'intention est d'insuffler un véritable mouvement d'ouverture et de dialogue qui aura des répercussions positives dans la vie quotidienne des jeunes.</p> <p>Les classes participantes seront placées en dyade pour vivre ces activités en classe, en visio et sur des outils d'écriture collaborative.</p>

<p>COSP - Occupation des gens de l'entourage</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>janvier</i> (date à venir) ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>COSP, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Voici une façon motivante et facile d'intégrer les COSP à votre planification annuelle. Une visioconférence ainsi qu'une activité de préparation et de réinvestissement sont proposées tout au long de l'année pour présenter les différents contenus aux élèves. Ce mois-ci, nous aborderons le contenu Occupation des gens de l'entourage.</p>
<p>COSP - Influence sociale</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>février</i> (date à venir) ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>COSP, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Voici une façon motivante et facile d'intégrer les COSP à votre planification annuelle. Une visioconférence ainsi qu'une activité de préparation et de réinvestissement d'environ une heure chacune sont proposées tout au long de l'année pour présenter les différents contenus aux élèves. Ce mois-ci, nous aborderons le concept Influence sociale à partir d'une lecture interactive de l'album <i>Cours!</i> de Davide Cali.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut obligatoirement avoir le livre <i>Cours!</i> en main pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>COSP - Caractéristiques de l'école secondaire</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>avril</i> (date à venir) ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>COSP, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Voici une façon motivante et facile d'intégrer les COSP à votre planification annuelle. Une visioconférence ainsi qu'une activité de préparation et de réinvestissement d'environ une heure chacune sont proposées tout au long de l'année pour présenter les différents contenus aux élèves. Ce mois-ci, nous aborderons de façon interactive le contenu Caractéristiques de l'école secondaire.</p>

<p>COSP - Atouts en période de transition</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En <i>mai</i> (date à venir) ➤ Durée: <i>60 minutes</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>COSP, Arts plastiques</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Communication</i> 	<p>Voici une façon motivante et facile d'intégrer les COSP à votre planification annuelle. Une visioconférence ainsi qu'une activité de préparation et de réinvestissement d'environ une heure chacune sont proposées tout au long de l'année pour présenter les différents contenus aux élèves. Ce mois-ci, nous aborderons de façon interactive le contenu. Atouts en période de transition.</p>
---------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Arts

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Expo-Éco</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire: Musée des beaux arts de Montréal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Janvier</i> ➤ Durée: <i>6-7 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Arts, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique: <i>Collaboration</i> 	<p>Le musée des beaux-arts de Montréal vous convie à participer à l'exploration d'une exposition sur l'écologie. À travers à la fois une visite virtuelle et des séances de médiations culturelles, vous serez invités à découvrir des oeuvres hors du commun et à réinvestir en classe par la réalisation d'une œuvre inspirée de son travail.</p>

<p>Création d'un personnage de BD en 3D !</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: Sylvain Blouin</p> <p>Coût: 125 à 200\$ selon la formule</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Date: (au choix de l'enseignant) ➤ Durée: 45-75 minutes (au choix) ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Arts plastiques, Français, Univers social.</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Apprentissage, Innovation</i> 	<p>L'atelier de création d'un personnage de BD en 3D est animé par monsieur Sylvain Blouin, un auteur-illustrateur qui possède plus de 25 ans d'expérience. Au cours de la démarche, il aide les jeunes en leur donnant des trucs pour persévérer durant leurs tentatives.</p> <p>À la fin de l'atelier, l'objectif est de créer leur personnage de BD ou son super-héros et de l'observer en 3D à l'aide d'une paire de lunettes qui leur sera fournie. L'atelier de création a pour effet de valoriser et de développer la confiance en soi, la fierté, la persévérance et l'évolution graphique.</p>
<p>Plaisir de créer : Des objets et des rêves</p> <p>2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaire : Maison Théâtre</p> <p>Coût: 100\$ par classe (admissible au programme La culture à l'école)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: (à déterminer) ➤ Durée: <i>3 semaines</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Art dramatique, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Communication</i> 	<p>Les élèves vivront un processus de réflexion et de création original en explorant la manipulation marionnettique. À partir d'univers oniriques ou fantastiques, ils découvriront les possibilités expressives et narratives du théâtre d'objets tout en tissant des liens différents, renouvelés et ludiques, avec leurs collègues de classe.</p> <p>L'atelier comprend trois phases pour expérimenter le théâtre de manière surprenante :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Une capsule vidéo à regarder en groupe pour découvrir le théâtre physique donnant un accès inédit à des extraits d'oeuvres théâtrales d'ici pour les jeunes publics; ● Un atelier interactif avec une artiste-médiatrice chevronnée de la Maison Théâtre; ● Une activité de réinvestissement collaborative et enrichissante pour conclure cette aventure ludique <p>Les classes inscrites à cette activité et qui le désirent auront la chance de vivre une activité en réseau.</p>

<p>Musique du monde</p> <p>3^e cycle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé : <i>Mars</i> ➤ Durée: 6 semaines ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Musique, Univers social</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Production</i> 	<p>Durant cette activité, les élèves exploreront des styles de musique de différents pays dans le but de créer un portail de musique du monde.</p> <p>Ils seront amenés à découvrir, nommer, identifier et présenter des styles, des instruments et des aspects socioculturels de la musique d'un autre pays. Au terme de cette activité, les élèves seront en mesure de décrire les principales caractéristiques musicales du style choisi, de présenter le contexte socioculturel de cette musique, ainsi que d'expliquer les ressemblances entre les instruments de certains pays.</p> <p>Le portail présentera l'information que l'ensemble des élèves aura trouvé dans des encyclopédies numériques. Pour réaliser ce projet collectif, ils apprendront à utiliser la plateforme Padlet.</p>
<p>Journée BD PoP</p> <p>Préscolaire, 1^{er}, 2^e et 3^e cycles</p> <p>Partenaires: FBDM et Bibliothécaires CSSDM et CSSMB</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>27 mai 2022</i> ➤ Durée: <i>1 journée</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Art, Français</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Communication, Collaboration</i> 	<p>Les bibliothécaires scolaires du CSSDM et ÉER vous invitent cette année encore aux activités de l'événement BD PoP 2022! Il s'agit d'une journée scolaire entièrement virtuelle pour faire découvrir l'univers de la bande dessinée à vos élèves dans le cadre du Festival BD de Montréal. Les activités BD seront offertes en ligne et en direct. Venez y faire la rencontre des bédéistes et auteurs jeunesse du Québec. Au menu : cours de dessins de BD, exploration de l'univers du manga et découverte de la BD pour les plus jeunes!</p>

Adaptation scolaire

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Le quiz des régions</p> <p>Adaptation scolaire et classes d'accueil</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Début envisagé: <i>Octobre</i> ➤ <i>Durée: 5-6 mois</i> ➤ Discipline(s) ciblée(s) : <i>Univers social, Français, Robotique</i> ➤ Principale dimension de la compétence numérique : <i>Collaboration, Technologie</i> 	<p>Vos élèves auront la chance de participer à un quiz tout en découvrant les diverses régions administratives du Québec.</p> <p>Les classes se partageront des indices à l'aide de cartes postales virtuelles que nous déposerons sur un outil collaboratif. Celles-ci contiendront des indices concernant le relief, le climat, la végétation, l'hydrographie, les grands explorateurs et diverses traces du passé ainsi que les attraits touristiques de chaque région.</p> <p>Une fois les régions découvertes, un trajet de robotique tracé sur une carte du Québec sera proposé aux classes participantes.</p>