

Blocs de construction : Découvrez de quoi est faite votre ville

(Mardi 24 octobre 2023 de 13 h à 14 h)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

Que ce soit des maisons individuelles aux gratte-ciels, les bâtiments remplissent les rues de nos villes. Mais comment sont-ils construits, de quoi sont-ils faits et comment sont-ils créés pour répondre à nos besoins ? Joignez-vous à une aventure virtuelle en direct, interactive et adaptée au programme scolaire avec Aventures E2. Explorons ensemble le processus dynamique de construction qui forme nos villes et des matériaux qui le facilitent!

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES
E2
ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	Blocs de construction : Découvrez de quoi est faite votre ville		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves: tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectifs de développement durable : Villes et communautés durables; Industrie, innovation et infrastructure</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>

Suivre l'argent à la trace : Des pièces aux cryptomonnaies

(Mardi 14 novembre 2023 de 10 h 30 à 11 h 30)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

Nous en voulons, nous en avons besoin et nous l'utilisons tous les jours - Aventures E2 vous propose un voyage captivant au cœur du monde de l'argent. Qu'est-ce qui donne la valeur à une pièce de 25 cents, un billet de cent dollars ou une transaction numérique de cryptomonnaie ? Notre aventure virtuelle en direct explore les concepts fascinants de la création de monnaie, les transactions financières et même le monde de pointe du minage de Bitcoin.

Grâce à cette expérience exclusive (tout adaptée au programme scolaire) et les avis d'experts passionnés et des activités interactives, les élèves comprendront mieux le rôle que joue l'argent dans nos vies et l'évolution du paysage des transactions financières.

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière.

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES
E2
ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	Suivre l'argent à la trace : Des pièces aux cryptomonnaies		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves : tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectifs de développement durable : Travail décent et croissance économique, Institutions fortes</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>

Cœur de l'Internet : Les médias numériques à travers le monde

(Mardi 5 décembre 2023 de 10 h à 11 h)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

YouTube, TikTok, Instagram, Amazon et bien d'autres applications font partie de notre quotidien. Mais comment pouvons-nous acheter et vendre des choses à l'autre bout de la planète en un clic ? Comment pouvons-nous visionner, partager et commenter du contenu en direct avec le monde entier ? Joignez-vous à une aventure virtuelle en direct, interactive et adaptée au programme scolaire avec Aventures E2. Découvrons ensemble comment toutes ces transactions et ce contenu médiatique peuvent être partagés en une fraction de seconde ainsi que les problèmes pouvant affecter l'Internet mondial.

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES
E2
ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	Cœur de l'Internet : Les médias numériques à travers le monde		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves : tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectifs de développement durable : Industrie, innovation and infrastructure</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>

Question de puissance : Produire de l'énergie électrique

(Jeudi 18 janvier 2024 de 9 h 30 à 10 h 30)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

L'électricité, qui alimente notre monde, de nos maisons à nos téléphones intelligents, est une force mystérieuse et indispensable. Vous êtes-vous déjà demandé d'où elle vient et comment elle fonctionne ? Rejoignez-nous dans le voyage virtuel interactif en direct d'Aventures E2 qui nous plongera au cœur d'un réseau électrique. Découvrez les secrets de sa production, sa transmission et sa gestion. Préparez-vous à vivre une expérience électrisante !

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES
E2
ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	Question de puissance : Produire de l'énergie électrique		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves : tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectif de développement durable : Énergie propre et d'un coût abordable, Consommation et production responsables</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>

Appuyez sur « Démarrer » pour commencer : Console de jeux et créativité

(Jeudi 22 février 2024 de 13 h à 14 h)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

Aujourd'hui, les jeux vidéo - sur nos téléphones, nos ordinateurs et nos consoles - font partie de notre quotidien. Mais saviez-vous que ces mêmes jeux non seulement prennent des milliers d'heures à créer et nécessitent une technologie complexe pour fonctionner, mais doivent également être recyclés de manière particulière ? Joignez-vous à une aventure virtuelle en direct, interactive et adaptée au programme scolaire avec Aventures E2. Explorons ensemble la créativité et l'ingéniosité des jeux, en suivant le cycle de vie de vos jeux vidéo et consoles préférés.

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES
E2
ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	Appuyez sur « Démarrer » pour commencer : Console de jeux et créativité		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves : tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectifs de développement durable : Consommation et production responsables; Industrie, innovation et infrastructure</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>

Le futur du transport : Véhicules autonomes et villes intelligentes

(Jeudi 21 mars 2024 de 9 h 30 à 10 h 30)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

Des villes dans lesquelles les voitures autonomes pourraient facilement emprunter des itinéraires spécifiques, trouver des places de stationnement, vous permettre de faire la sieste en chemin, tout en réduisant la probabilité d'accidents - quel rêve ! Mais comment cela serait-il possible ? Dans combien de temps cette vision deviendrait-elle réalité ? Et s'agit-il d'une véritable solution pour un avenir plus durable ?

Joignez-vous à une aventure virtuelle en direct, interactive et adaptée au programme scolaire avec Aventures E2. En explorant le fonctionnement et la construction des voitures autonomes, en passant par le sommet des tours 5G, cette aventure nous emmène dans les coulisses de ces véhicules "futuristes" et nous interroge sur le coût environnemental des nouvelles technologies.

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES

E2

ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	Le futur du transport : Véhicules autonomes et villes intelligentes		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves : tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectifs de développement durable : Villes et communautés durables</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>

Réguler le climat : Les gaz à effet de serre, de la source à la solution

(Journée de la Terre, lundi 22 avril 2024 de 13 h à 14 h)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

Nous savons que les émissions de CO2 et de gaz à effet de serre sont l'un des principaux facteurs du changement climatique, mais d'où viennent-elles, quel est leur impact et que pouvons-nous faire à leur sujet ? Joignez-vous à une aventure virtuelle en direct, interactive et adaptée au programme scolaire avec Aventures E2. Voyageons ensemble à travers l'atmosphère pour une exploration approfondie des gaz à effet de serre et des moyens incroyables mis en œuvre dans le monde entier pour les suivre, les mesurer et les réduire.

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES
E2
ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	Réguler le climat : Les gaz à effet de serre, de la source à la solution		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves : tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectifs de développement durable : Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques; Industrie, innovation et infrastructure</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>

La terre attirée vers le ciel : Déplacer des montagnes et faire voler des avions

(Mardi 7 mai 2024 de 10 h 30 à 11 h 30)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

Les avions peuvent nous emmener n'importe où sur Terre en quelques heures, comme par magie. Mais la construction de ces machines nécessite des minerais que l'on ne peut trouver que dans les profondeurs de la terre et qui doivent être transformés en métaux robustes. Comment ces processus apparemment extraordinaires fonctionnent-ils ? Joignez-vous à une aventure virtuelle en direct, interactive et adaptée au programme scolaire avec Aventures E2. Dans cette aventure de haut vol, nous plongerons dans les mondes interconnectés de l'exploitation minière et du transport aérien !

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES
E2
ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	La terre attirée vers le ciel : Déplacer des montagnes et faire voler des avions		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves : tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectifs de développement durable : Consommation et production responsables; Industrie, innovation et infrastructure</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>



Les travaux d'eaux : Le système circulatoire de la ville

(Jeudi 6 juin 2024 de 13 h à 14 h)

DESCRIPTION DE L'ATELIER-CONFÉRENCE :

L'eau représente 71 % de la surface de la Terre et constitue un élément essentiel de la vie ; nous la buvons, nous l'utilisons pour nous laver... nous sommes même faits d'eau ! Mais comment arrive-t-elle dans nos robinets et sort-elle de nos maisons, et surtout, comment s'assurer qu'elle est saine à utiliser ? Joignez-vous à une aventure virtuelle en direct, interactive et adaptée au programme scolaire avec Aventures E2. Explorons ensemble le système circulatoire de l'eau et suivons son incroyable voyage de la nature jusqu'à nos robinets.

MATÉRIEL FOURNI PAR L'INNOVATEUR :

Accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉCOLE :

Ordinateur, écran ou projecteur

MATÉRIEL FOURNI PAR L'ÉLÈVE :

Tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable

LANGUE :

Français, Anglais (visitez notre [site web](#) pour les dates dans la langue de votre choix)

AVENTURES
E2
ADVENTURES

Grille de planification de l'atelier-conférence
mentionnée dans le *Guide de l'Innovateur*

Titre de l'atelier	Les travaux d'eaux : Le système circulatoire de la ville		
Groupe(s) d'âge visé(s)	6e année à la 5e secondaire		
Matériel nécessaire			
apporté par l'Innovateur(trice) : accès aux coulisses des industries, animatrice, experts et ressources pédagogiques liés à chaque matière	apporté par l'enseignant(e) : ordinateur, écran ou projecteur	apporté par les élèves : tablette ou téléphone (si permis en classe) ou ordinateur portable	besoins particuliers dans le local :

Activité	Durée approximative	Matériel	Approche	Objectifs
Exploration approfondie en 60 minutes de deux ou trois lieux dynamiques, en temps réel. (participation interactive en direct ou visionnement asynchrone offert)	60 minutes	Ordinateurs et connexion internet	Activités interactives et engageantes animées par notre équipe et nos experts comprenant: des questions-réponses en temps réel, des sondages et plusieurs autres activités interactives pour maintenir l'intérêt de tous.	<p>Objectifs de développement durable : Eau propre et assainissement, Vie aquatique</p> <p>Objectifs d'apprentissage : explorer comment la Science et Technologie, les Mathématiques, les Sciences Sociales et les Langues s'appliquent dans le monde réel</p>