



PROGRAMMATION DES ACTIVITÉS DU PRÉSCOLAIRE AU 3^e CYCLE PRIMAIRE 2023-2024

L'équipe de l'École en réseau coordonne plusieurs activités en réseau regroupant plusieurs classes. 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 experts¹ sont amenés à intervenir auprès des classes pour bonifier leurs apprentissages.

Pour faciliter votre planification annuelle, l'équipe de l'ÉER vous informe des activités offertes en **2023-2024**. La durée d'une activité est variable, ponctuelle, variant de 45 à 75 minutes ou, d'une semaine à plusieurs mois pour les activités avec séquence. 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.

Encore cette année, vous pouvez vous préinscrire à une activité en cliquant sur le nom de celle-ci. Ainsi, vous serez informés, par courriel, de l'ouverture de l'inscription officielle à cette activité et vous pourrez alors décider de vous y inscrire.

Si vous souhaitez participer à l'activité à laquelle vous vous êtes préinscrit, il sera important de vous inscrire quand vous recevrez le courriel confirmant l'ouverture officielle des inscriptions.

Les inscriptions aux activités sont ouvertes [sur le site web de l'ÉER](#) environ 3 à 4 semaines avant leur début. Surveillez l'infolettre et les médias sociaux pour connaître les dates! Il est à noter que d'autres activités peuvent s'ajouter ou être annulées en cours d'année.

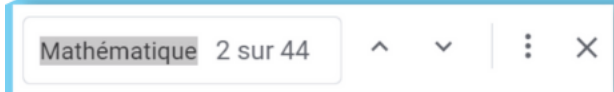
Vous aimeriez proposer une activité en réseau? Cliquez ici. Une fois le formulaire rempli, nous vous contacterons et nous vous accompagnerons pour la planification et la mise en réseau de celle-ci. Nous mettrons également en valeur votre activité auprès des autres enseignants du Québec en plus de contribuer à sa coordination.

Dans le tableau suivant, vous trouverez dans la **première colonne**, le titre de l'activité, le(s) niveau(x) scolaire(x) auxquels elle s'adresse et le nom du partenaire extrascolaire s'il y a lieu. Dans la **deuxième colonne**, le moment de début anticipé de l'activité, sa durée ainsi que les compétences disciplinaires et les dimensions de la compétence numérique touchées. Vous trouverez la description de l'activité dans la **dernière colonne**.

Les classes d'adaptation scolaire, de francisation, de langage, etc., sont les bienvenues dans l'ensemble des activités en réseau proposées. Toutes nos activités sont inclusives notamment, par la flexibilité des planifications proposées. N'hésitez pas à communiquer avec le ou la responsable de l'activité à laquelle vous souhaitez participer pour en apprendre davantage.

¹ Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre. L'emploi du genre masculin a pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la lecture.

Astuce



En faisant **Ctrl + F** n'importe où dans le document, vous pouvez chercher par mot-clé. Une fenêtre s'ouvre et vous tapez un ou des mots-clés (ex. : Mathématique). L'outil de recherche cible les endroits où ce mot se trouve dans le document

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

Table des matières

Cliquez sur le titre de votre choix pour accéder directement à la section qui vous interpelle

Préscolaire	3
1er cycle	9
2e cycle	24
3e cycle	48
Francisation, Adaptation scolaire et autre(s)	81

Préscolaire

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Le grand rendez-vous de Fanny Bloom avec l'OSM</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Orchestre symphonique de Montréal</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin septembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>À la veille des journées de la culture, venez en apprendre plus sur la chanson 2023!</p> <p>Durant cet atelier-rencontre, les élèves auront la chance de poser leurs questions directement à l'artiste qui est en vedette cette année : Fanny Bloom.</p> <p>Cet atelier est offert autant aux enseignants titulaires de classe qu'aux enseignants de musique. Bienvenue à tous!</p>
<p>Nos petites peurs</p> <p>Préscolaire</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>1 à 3 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Venez travailler le thème des émotions en réseau!</p> <p>Après la lecture de l'album <i>Mes petites peurs</i> lors d'une visioconférence, chaque classe se questionne par rapport aux peurs que tous peuvent avoir. Les classes qui le souhaitent pratiquent la chanson de <i>Passe-Partout</i> sur les peurs et font un enregistrement qu'ils pourront partager aux autres classes.</p> <p>Par la suite, les enfants dessinent une peur et identifient une solution pour avoir moins peur. Un montage permettra ensuite de montrer nos petites peurs aux autres classes.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Mes petites peurs de Todd Parr (achat ou emprunt).</p>
<p>Conte sonorisé d'Halloween 2.0</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>1 à 3 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique, Cognitif, Langagier</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Quels sons pouvons-nous entendre à Halloween?</p> <p>Pour y répondre, une enseignante de musique animera une activité avec les élèves, en plus d'aborder le vocabulaire musical: son aigu, grave, court, long, etc.</p> <p>En groupe, les élèves seront invités à inventer un conte sonorisé et à le présenter aux autres classes.</p> <p>Venez vous amuser à créer un conte sonorisé d'Halloween collaboratif!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Images et maths*</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre et début janvier</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<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.</p> <p>S'inspirant de M@ths-en-vie, les élèves doivent chercher dans l'image les indices pour résoudre le problème. Le but de cette activité est de développer chez les élèves des stratégies mathématiques plus efficaces qu'ils pourront réinvestir.</p> <p>La séquence d'activités sera offerte à deux moments:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Images et maths - Préscolaire au 3e cycle primaire - Octobre (3 rencontres) • Images et maths - Préscolaire au 3e cycle primaire - Janvier (4 rencontres) <p>Joignez-vous à l'une d'elles ou pourquoi pas aux deux!</p>
<p>Ta voix compte!</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture religieuse, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>Chez Idée éducation entrepreneuriale, nous sommes persuadés que les jeunes, même au primaire, doivent prendre leur place dans la communauté pour y contribuer et sentir qu'ils sont utiles.</p> <p>Nous pensons également que cet engagement pourrait avoir une incidence sur leur motivation et leur plaisir d'être à l'école. Par le biais de cet atelier et à la suite de la lecture de l'album « <i>Ta voix compte</i> », nous explorerons, avec les classes, différentes facettes de l'engagement.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Ta voix compte! de Peter H. Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Par la fenêtre de ma classe, je vois...</p> <p>Préscolaire</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>1 à 3 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Cognitif, Langagier, Physique et moteur</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>D'un peu partout au Québec, des paysages différents s'observent par la fenêtre de nos classes.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves seront invités à dessiner à l'aide d'un outil technologique ce qu'ils voient par les fenêtres de leur classe.</p> <p>Puis, ces dessins seront partagés afin de créer un moment de découverte et de discussion extraordinaire autour des ressemblances et des différences dans nos paysages respectifs. Bienvenue à tous!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Réseau littéraire Demers et Poulin</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce réseau littéraire, vos élèves découvriront des albums écrits par Dominique Demers et illustrés par Stéphane Poulin: <i>Vieux Thomas et la petite fée, Annabel et la Bête, L'oiseau des sables</i>.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves pourront développer leurs compétences à lire et à apprécier tout en interagissant entre eux. La collaboration des élèves sur un forum d'écriture et la richesse de leur partage apporteront une dimension très intéressante à ce projet.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main les livres suivants: Vieux Thomas et la petite fée ainsi que Annabel et la Bête ou L'oiseau des sables (achat ou emprunt).</p>
<p>Des Nations unies grâce à des objectifs communs</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Univers social, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>L'Organisation des Nations Unies a mobilisé les pays membres afin que nous joignons nos efforts pour faire de notre planète un monde meilleur d'ici 2030.</p> <p>Par le biais de 17 objectifs de développement durable, nous, tous les humains de la terre pouvons nous engager pour faire la différence. C'est ce que nous propose <i>la légende du colibri</i>. À la suite de la lecture de cette légende, nous verrons comment, dans notre classe et notre école, nous pouvons contribuer aux objectifs des Nations Unies.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: La légende du colibri de Denis Kormann (achat ou emprunt).</p>
<p>Dessine-moi...Soyons créatifs!</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Et si nous nous inspirions de peintres célèbres pour dessiner un simple bonhomme de neige?</p> <p>La séquence débute avec l'exploration d'un documentaire original où un hamster s'amuse à nous faire découvrir le style de plusieurs artistes. Puis, un mur collaboratif amènera les élèves à en savoir plus sur les techniques de leurs artistes préférés. Quelques exercices viendront nourrir la créativité des élèves. Ainsi, à leur tour, les élèves deviendront des créateurs en réalisant une œuvre à la manière d'un artiste de leur choix. Pour finir, les classes seront invitées à exposer et à apprécier les réalisations des autres élèves sur un mur collaboratif.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Dessine-moi un bonhomme de neige de Amy Newbold (achat des droits par CopiBec ou emprunt).</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Un peu d'empathie, ça fait du bien...</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture religieuse, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Résoudre une variété de problèmes avec le numérique.</i></p>	<p>Créer des contextes favorables à la créativité et à l'engagement nécessite de se mettre dans la peau de l'autre. Cet état d'esprit est appelé l'empathie.</p> <p>En partant de la lecture du livre « Je suis humain », nous échangerons sur la nature de l'empathie. Par la suite, grâce à des activités collaboratives, nous verrons comment nous pouvons voir les choses autrement afin d'identifier ou de reconnaître les besoins ou les défis à relever dans nos communautés (classe, école, ville, région, etc.).</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Je suis humain: un livre sur l'empathie de Susan Verde et Peter H Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Entrez dans l'univers de Frida Kahlo</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>8 à 10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français, Éthique et culture religieuse</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Produire du contenu à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Dans cette séquence, les élèves auront la chance de découvrir l'univers de Frida Kahlo et devront créer leur autoportrait. Une panoplie de livres vous sera proposée afin que les classes choisissent ceux qui correspondent le mieux à leur niveau scolaire. Des livres audio viendront enrichir la découverte de cette merveilleuse artiste.</p> <p>De plus, les activités proposées permettront d'exploiter les quatre dimensions de la lecture, d'échanger à l'écrit (KF ou mur Padlet) et d'intégrer des outils numériques de dessin.</p> <p>Il sera également possible de personnaliser ce projet en choisissant différents volets avec des activités facultatives qui vous seront proposées.</p>
<p>Bonhomme de neige fondu</p> <p>Préscolaire</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-janvier</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Dans cette activité, les classes ont un but collectif: écrire un mot avant que le bonhomme de neige ne soit fondu.</p> <p>À partir d'un document en écran partagé, un bonhomme de neige est dessiné avec des formes. L'image d'un mot s'y trouve aussi et les enfants doivent identifier les lettres pour écrire ce mot. Le droit de parole est donné en alternance à chacune des classes. Si une mauvaise lettre est donnée, une forme est enlevée du bonhomme de neige.</p> <p>L'activité travaille la conscience phonologique, plus particulièrement le son des lettres pour former des mots.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Réseau littéraire - Les dragons</p> <p>Préscolaire</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin janvier</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Cognitif, Langagier, Physique et moteur</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>À travers ce réseau littéraire sur le thème des dragons, les élèves découvriront différentes oeuvres et seront appelés à identifier des ressemblances et des différences.</p> <p>Des activités complémentaires seront proposées, entre autres, en art et en robotique. Pour respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main les livres suivants: Le dragon qui mangeait des fesses de princesse et Il n'y a pas de dragon dans cette histoire (achat ou emprunt).</p>
<p>Éclipse solaire totale du 8 avril 2024</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): À la découverte de l'univers</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Accompagnez vos élèves dans l'expérience astronomique d'une vie!</p> <p>Le 8 avril 2024, le Soleil sera recouvert par la Lune pour les résidents du Québec, des provinces de l'Atlantique et de l'Ontario. Certains seront même dans la bande de totalité!</p> <p>Une activité en réseau pour apprendre et comprendre le phénomène et pour partager votre engouement et votre excitation autour de cet événement unique dans une vie!</p>
<p>ABCdaire des mouvements</p> <p>Préscolaire</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Physique et moteur, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Cette séquence d'activités amène les élèves à former les lettres de l'alphabet avec leur corps, à créer des mouvements puis à composer un exercice à partir d'une lettre de l'alphabet dans le but de produire un livre collectif de type ABCdaire.</p> <p>Les créations des élèves seront présentées lors de rencontres virtuelles aux classes afin d'inviter les élèves à bouger et à prendre conscience de leur corps.</p> <p>Le livre numérique collaboratif sera offert aux classes participantes.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Le merveilleux monde des dinosaures</p> <p>Préscolaire</p> <p>Partenaire(s): Parc national de Miguasha</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Toutes disciplines</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Produire du contenu à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Dans cette séquence, vous découvrirez le monde fascinant des dinosaures et des fossiles à travers des activités en réseau et d'autres qui seront vécues en classe: chansons, art, motricité, jeux, musique, etc.</p> <p>Dans un atelier éducatif, un expert du parc national Miguasha s'entretiendra avec les élèves afin de leur donner plus d'informations sur les fossiles. Les classes qui le souhaitent pourront partager leurs réalisations sur un mur PADLET et s'inspirer de celles des autres.</p>
<p>La cabane à culture avec le Village Québécois d'Antan</p> <p>Préscolaire</p> <p>Partenaire(s): BANQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin mai</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Produire du contenu à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Activité interdisciplinaire et culturelle de la série « La cabane à culture » développée en collaboration avec Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BANQ), le CSSDM et l'ÉER.</p> <p>Le Village Québécois d'Antan Les élèves de maternelle pourront découvrir la vie d'autrefois grâce à un voyage dans le temps au Village Québécois d'Antan.</p>
<p>Journée BD PoP</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Bibliothécaires scolaires du CSSDM, CSSMB et CSSPI, FBDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin mai</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Les organisateurs du Festival BD de Montréal (FBDM), les bibliothécaires scolaires du CSSDM, du CSSPI, du CSSMB et l'équipe de l'ÉER vous invitent, cette année encore, aux activités de l'événement BD PoP 2024!</p> <p>Des activités BD sont offertes en ligne et en direct. Venez y faire la rencontre de bédéistes et d'auteurs jeunesse du Québec.</p> <p>Au menu pour les jeunes: cours de dessin, exploration et découverte de bandes dessinées et plus encore!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Création d'un personnage de BD en 3D</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Éditions Exclamation</p> <p>Frais (\$)</p>	<p>Début envisagé: À déterminer</p> <p>Durée: En continu</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): Arts plastiques, Français</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<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>Dans cette démarche de création, les élèves seront guidés dans leurs tentatives par l'artiste qui partagera ses trucs. À la fin de l'atelier, ils auront créé leur personnage de BD ou leur superhéros. Pour finir, les élèves pourront observer leur personnage 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>Cet atelier est ponctuel et peut être fait tout au long de l'année, au moment que vous choisissez.</p> <p>Coût: 125 à 200\$ selon la formule et le nombre de classes.</p>
<p>Création/édition d'un livre avec un illustrateur</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Éditions Exclamation</p> <p>Frais (\$)</p>	<p>Début envisagé: À déterminer</p> <p>Durée: 11 à 12 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<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 être jumelé avec une autre école! Éditions Exclamation travaillera conjointement avec l'enseignant.e afin de publier l'histoire écrite et construite collectivement en un livre illustré en format papier.</p> <p>Chaque livre vendu rapportera 3,00\$ à votre école. Ce livre comptera 24 pages incluant 12 dessins en couleurs faits par notre illustrateur professionnel. En parallèle, des ateliers sont proposés aux classes. Vous pouvez les combiner au projet de création de livres ou simplement y assister de manière indépendante.</p> <p>Atelier #1: La création du personnage; Atelier #2: Les étapes du schéma narratif présentées en dessin; Atelier #3: La couverture d'un livre.</p> <p>Cette activité peut être faite tout au long de l'année, au moment que vous choisissez.</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>

1^{er} cycle

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Les contes mathématiques</p> <p>1^{er} année du primaire</p> <p>Partenaire(s): Équipe RÉVERBÈRE</p>	<p>Début envisagé: <i>Début septembre</i></p> <p>Durée: <i>En continu pendant l'année</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En collaboration avec l'équipe du Réverbère, cette séquence d'activités amènera vos élèves à construire leur compréhension conceptuelle de la numération positionnelle. Ils découvriront six contes dans lesquels des personnages attachants solliciteront leur aide pour réaliser des tâches mathématiques. Ils évolueront ainsi dans le monde magique des contes.</p> <p>Cette séquence comporte quelques rencontres interclasses. Il y aura également des rencontres entre enseignants uniquement afin de discuter de ce qui est vécu en classe.</p> <p>Finally, les élèves pourront partager leurs réflexions mathématiques et leurs découvertes à l'aide d'une plateforme de collaboration.</p> <p>Voilà une belle façon d'engager vos élèves dans l'apprentissage des processus mathématiques!</p>
<p>Ultra-trail Monarque</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Mission monarque - Insectarium de Montréal, Ultra-trail Monarque</p>	<p>Début envisagé: <i>Début septembre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 7 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Éducation physique et à la santé, Science et technologie, Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>À la fin de l'été 2023, l'ultramarathonien Anthony Battah accompagnera les papillons monarques dans leur migration hivernale, du Canada jusqu'au Mexique, dans le but d'attirer l'attention sur l'importance de la conservation de l'écosystème de cet important pollinisateur.</p> <p>À travers cette séquence d'activités interdisciplinaires (science, mathématique, éducation physique, français, US et arts plastiques), les classes sont invitées à réaliser un défi sportif puis à vivre une démarche d'investigation scientifique collaborative qui leur permettra de se familiariser avec les notions d'écosystèmes et de biodiversité.</p> <p>Les élèves pourront également se familiariser avec le cycle de vie du papillon monarque et prendre conscience du rôle important qu'ils peuvent jouer dans la préservation, non seulement, du monarque, mais de bien d'autres êtres vivants de leurs environnements locaux.</p>
<p>Apprécier les arts plastiques en réseau*</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Lors des activités Appréci-ÉER, vos élèves pourront découvrir des œuvres d'art et des artistes, sans sortir de leur classe.</p> <p>Ils apprendront comment apprécier une œuvre. Tout au long du projet, des vitamines artistiques seront offertes, afin de cibler des aspects à apprécier dans une œuvre d'art.</p> <p>En plus de ces vitamines artistiques à consommer en classe, cette séquence d'apprentissage comporte des rencontres interclasses ainsi que des défis à réaliser et à partager.</p> <p>Cette séquence de 8 semaines sera vécue deux fois dans l'année: septembre et février.</p> <p>Au plaisir de vous y retrouver!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Tout part d'un point</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>Le point de départ de la créativité est différent d'un projet à un autre. Mais tout part d'un point.</p> <p>Dans le cadre de la journée mondiale du point, l'équipe Idée éducation entrepreneuriale invite les classes à explorer la créativité sous différents angles. Ainsi, dans cette activité ponctuelle, les élèves seront invités à créer leur point de départ qui pourra être partagé au monde entier. Les enseignants, quant à eux, pourront voir comment la créativité peut être mise en valeur par des petits gestes dans la classe et ainsi créer une ambiance créative pour lancer l'année.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Le point de départ de Peter H. Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Au cœur des arbres-Mission PLEIN AIR!</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Association forestière du Saguenay-Lac-St-Jean</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR : Les arbres, ces géants que nous côtoyons tous les jours, les connaissons-nous vraiment?</p> <p>À l'aide d'un expert, les élèves seront initiés à la classification des arbres et en apprendront sur les produits du bois. De plus, la littérature jeunesse soutiendra la thématique des arbres par des réflexions éthiques.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main l'un des livres suivants pour participer aux lectures (achat ou emprunt): L'arbre des souhaits de Kyo Maclear ou L'arbre à souhaits de Katherine Alice Applegate ou Les droits des arbres de Johanne Gagnée et Mathieu Muizon.</p>
<p>Le grand rendez-vous de Fanny Bloom avec l'OSM</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Orchestre symphonique de Montréal</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin septembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>À la veille des journées de la culture, venez en apprendre plus sur la chanson 2023!</p> <p>Durant cet atelier-rencontre, les élèves auront la chance de poser leurs questions directement à l'artiste qui est en vedette cette année : Fanny Bloom.</p> <p>Cet atelier est offert autant aux enseignants titulaires de classe qu'aux enseignants de musique. Bienvenue à tous!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Conte sonorisé d'Halloween 2.0</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>1 à 3 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique, Cognitif, Langagier</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Quels sons pouvons-nous entendre à Halloween?</p> <p>Pour y répondre, une enseignante de musique animera une activité avec les élèves, en plus d'aborder le vocabulaire musical: son aigu, grave, court, long, etc.</p> <p>En groupe, les élèves seront invités à inventer un conte sonorisé et à le présenter aux autres classes.</p> <p>Venez vous amuser à créer un conte sonorisé d'Halloween collaboratif!</p>
<p>Images et maths*</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre et début janvier</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<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.</p> <p>S'inspirant de M@ths-en-vie, les élèves doivent chercher dans l'image les indices pour résoudre le problème. Le but de cette activité est de développer chez les élèves des stratégies mathématiques plus efficaces qu'ils pourront réinvestir.</p> <p>La séquence d'activités sera offerte à deux moments:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Images et maths - Préscolaire au 3e cycle primaire - Octobre (3 rencontres) • Images et maths - Préscolaire au 3e cycle primaire - Janvier (4 rencontres) <p>Joignez-vous à l'une d'elles ou pourquoi pas aux deux!</p>
<p>Questions de mieux se connaître</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>3 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Activité brise-glace en mathématique pour donner l'occasion aux enseignants et aux élèves des classes qui interagissent, depuis peu, de mieux se connaître.</p> <p>L'objectif de la séquence est de réaliser des activités mathématiques qui tisseront des liens entre les élèves afin de faciliter les échanges et la collaboration. Pour faire connaissance, les élèves réfléchiront puis élaboreront des questions sur les intérêts, les habitudes et les passions des jeunes de leur âge. Ils travailleront sur le forum collaboratif (KF) pour échanger les idées, déposer leurs questions et répondre aux sondages des autres classes. Pour finir, les élèves créeront des diagrammes pour illustrer les données recueillies puis présenteront leurs interprétations lors d'une rencontre virtuelle.</p> <p>Vivement que les maths nous aident à faire connaissance!</p>
<p>Le monde des champignons- Mission PLEIN AIR!</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Il nous arrive fréquemment d'apercevoir différents champignons lors de nos balades en nature. Dans cette séquence d'activités, les élèves seront invités à se questionner sur le monde des champignons, sur leurs formes variées, sur leurs couleurs et sur leurs utilités.</p> <p>En collaboration avec un mycologue, les élèves pourront répondre à leurs questions. Ils seront également invités à</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>observer, cueillir ou à prendre en photos des champignons afin de réaliser un court texte descriptif et des dessins d'observation.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faudrait avoir en main le livre Le fan club des champignons d'Élise Gravel pour participer à la lecture interactive (achat ou emprunt).</p>
<p>Ta voix compte!</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture religieuse, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>Chez Idée éducation entrepreneuriale, nous sommes persuadés que les jeunes, même au primaire, doivent prendre leur place dans la communauté pour y contribuer et sentir qu'ils sont utiles.</p> <p>Nous pensons également que cet engagement pourrait avoir une incidence sur leur motivation et leur plaisir d'être à l'école. Par le biais de cet atelier et à la suite de la lecture de l'album « <i>Ta voix compte</i> », nous explorerons, avec les classes, différentes facettes de l'engagement.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Ta voix compte! de Peter H. Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Apprenti paléontologue</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM, Parc national de Miguasha</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 9 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>Ce projet interdisciplinaire (science et technologie, français, mathématiques) au thème accrocheur permettra aux élèves du premier cycle du primaire de se familiariser avec la démarche d'investigation en science et technologie tout en développant la compétence « communiquer oralement » en français.</p> <p>Les élèves produiront des hypothèses qu'ils partageront avec l'ensemble des classes participantes en développant leur compétence numérique.</p> <p>Les élèves pourront collaborer avec un véritable paléontologue qui leur fera découvrir comment la démarche scientifique est appliquée dans son travail. Les élèves pourront réinvestir leurs connaissances et développer un savoir-faire lors d'activités à la manière d'un paléontologue.</p>
<p>La survie - Mission PLEIN AIR</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 9 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de</p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Avec vos élèves, imaginez-vous en situation de survie dans le Nord québécois. Comment faire pour survivre? Quelle serait la première action à effectuer? Vos priorités? Ce projet sera alimenté par des experts passionnés du domaine de la survie qui pourront partager leur expérience et répondre à vos questions. Le volet éthique sera également abordé à la suite du visionnement des émissions d'<i>Expédition extrême</i> avec M. André-François Bourbeau. Puis, à partir de passages de son livre <i>Le Survieathon, 25 ans plus tard</i>, les élèves découvriront cette sommité de la survie. L'invitation sera lancée de tenter, en plein air, les missions de survie proposées dans le projet.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<p>la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage;</i> <i>Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Tellement sauvage! de Mireille Messier (achat ou emprunt). Le livre Le surviethon 25 ans plus tard d'André-François Bourbeau est facultatif.</p>
<p>Découverte de Biblius</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques;</i> <i>Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée.</p> <p>Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues accompagnera les élèves dans la découverte de Biblius.</p> <p>Cette séquence propose des activités d'exploration des ressources de Biblius.</p>
<p>La cabane à culture surprise d'octobre!</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>Partenaire(s): BANQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 9 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s):</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage;</i> <i>Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>Activité interdisciplinaire et culturelle de la série « La cabane à culture » développée en collaboration avec Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BANQ), le CSSDM et l'ÉER.</p> <p>Surprise d'octobre Cette activité, conçue spécifiquement pour le 1er cycle, offre aux élèves une expérience d'apprentissage enrichissante et engageante. Le sujet précis reste à être déterminé.</p>
<p>La cabane à culture avec l'Académie de danse de l'Outaouais, Fernand Nault</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>Partenaire(s): BANQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 9 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Danse, Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage;</i> <i>Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>Activité interdisciplinaire et culturelle de la série « La cabane à culture » développée en collaboration avec Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BANQ), le CSSDM et l'ÉER.</p> <p>L'Académie de danse de l'Outaouais, Fernand Nault Les élèves seront initiés au patrimoine artistique de la danse au Québec et à l'expression par le mouvement à travers l'œuvre du chorégraphe Fernand Nault, présentée par l'Académie de danse de l'Outaouais.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>LittÉRature et grammaire*</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacun des albums</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Enseigner des notions grammaticales à partir de la littérature jeunesse: une pratique gagnante! Lors de chaque rencontre, les élèves travailleront à partir d'un album pour dégager des règles orthographiques ou d'autres notions grammaticales. Ces activités ont été créées dans une CoP chapeautée par l'équipe de l'ÉER.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, veuillez avoir en main les livres suivants (achat ou emprunt):</p> <ul style="list-style-type: none"> • LittÉRature et grammaire - 1er cycle: Octobre (<i>La ruelle</i> de Céline Comtois) • LittÉRature et grammaire - 1er cycle: Novembre (<i>Ce n'est pas une bonne idée!</i> de Mo Williems) • LittÉRature et grammaire - 1er cycle: Février (<i>La forêt</i> de Rob Hodgson)
<p>RDV LittÉERaire*</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve, à droite, dans la colonne description pour chacun des albums</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques, Éthique et culture religieuse</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Ces rendez-vous littéraires sont des occasions de faire vivre la lecture interactive à vos élèves, mais ils peuvent également vous permettre de découvrir comment animer une lecture interactive.</p> <p>Notez que des activités facultatives, à réaliser en classe, seront proposées à la suite de l'activité. Environ 3 rendez-vous littéraires sont prévus durant l'année.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main les livres suivants (achat ou emprunt):</p> <ul style="list-style-type: none"> • RDV LittÉERaire - 1er cycle: Novembre (<i>Vèzmô la sorcière</i> de Geoffroy De Pennart) • RDV LittÉERaire - 1er cycle: Février (<i>Lolita, la taupe qui cherche l'amour à la loupe</i> d'Alexandra Néraudeau) • RDV LittÉERaire - 1er cycle: Mai (<i>Mon jour de chance</i> de Keiko Kasza)
<p>Maths en 3 temps*</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>*Cette activité ne fait pas l'objet d'une préinscription, car les sujets des rencontres s'ajoutent au fur et à mesure de l'année scolaire selon les besoins.</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Voici une activité Maths en 3 temps que vous vivrez en direct avec vos élèves.</p> <p>Cette activité ponctuelle a pour but de susciter, chez vos élèves, des causeries mathématiques dans lesquelles ils partageront les différentes stratégies qu'ils ont utilisées. Ainsi, les élèves développeront des stratégies mathématiques plus efficaces qu'ils pourront réinvestir en classe par la suite.</p> <p>Deux rencontres sont proposées durant l'année. Surveillez les différents médias sociaux de l'ÉER pour vous inscrire!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Réseau littéraire Demers et Poulin</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce réseau littéraire, vos élèves découvriront des albums écrits par Dominique Demers et illustrés par Stéphane Poulin: <i>Vieux Thomas et la petite fée, Annabel et la Bête, L'oiseau des sables</i>.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves pourront développer leurs compétences à lire et à apprécier tout en interagissant entre eux. La collaboration des élèves sur un forum d'écriture et la richesse de leur partage apporteront une dimension très intéressante à ce projet.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main les livres suivants: Vieux Thomas et la petite fée ainsi que Annabel et la Bête ou L'oiseau des sables (achat ou emprunt).</p>
<p>Des Nations unies grâce à des objectifs communs</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Univers social, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>L'Organisation des Nations Unies a mobilisé les pays membres afin que nous joignons nos efforts pour faire de notre planète un monde meilleur d'ici 2030.</p> <p>Par le biais de 17 objectifs de développement durable, nous, tous les humains de la terre pouvons nous engager pour faire la différence. C'est ce que nous propose <i>la légende du colibri</i>. À la suite de la lecture de cette légende, nous verrons comment, dans notre classe et notre école, nous pouvons contribuer aux objectifs des Nations Unies.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: La légende du colibri de Denis Kormann (achat ou emprunt).</p>
<p>Les mésaventures du père Noël</p> <p>1^{er} cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: <i>4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Innover et faire preuve de créativité avec le numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Imaginez les aventures d'un père Noël malchanceux qui, à l'approche du grand soir, enchaîne les accidents.</p> <p>Dans cette séquence, chaque élève composera et illustrera un court récit. Les productions seront présentées puis les classes découvriront les mésaventures humoristiques imaginées par l'auteur Maximiliano Luchini.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Les 24 aventures (et mésaventures) du père Noël de Maximiliano Luchini (achat ou emprunt).</p> <p>Un autre livre, au choix de l'enseignant, sur la thématique de la fée des dents, est également nécessaire pour vivre pleinement les activités.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Les adaptations des animaux</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Faune</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada présente des animaux et leurs surprenantes adaptations.</p> <p>Quelles sont les forces des animaux? Pourquoi certains animaux sont-ils plus efficaces que d'autres lorsqu'il fait noir? Pourquoi les poissons se débrouillent-ils si bien dans l'eau, mais pas sur terre? Pourquoi les mammifères ont-ils de la fourrure?</p> <p>L'équipe de Parcs Canada amènera les classes participantes à réfléchir sur le lien qui unit l'humain à la nature.</p> <p>Un rendez-vous qui promet d'être... unique!</p>
<p>LittÉER-Science*</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacun des albums.</p>	<p>Début envisagé: <i>Début décembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Venez mettre en pratique la démarche scientifique dans votre classe à l'aide d'un album. La lecture du livre devient alors un prétexte pour aborder plusieurs concepts scientifiques avec les élèves.</p> <p>Un cahier de science est proposé aux classes pour accompagner les élèves et ainsi vivre les différentes étapes de la démarche scientifique.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main les livres suivants (achat ou emprunt):</p> <ul style="list-style-type: none"> • LittÉER-Science : Du chocolat chaud pour les grenouilles (décembre) • LittÉER-Science : Ma branche préférée (février) • LittÉER-Science : La fée scientifique (mai). <p>Informations sur les albums: Du chocolat chaude pour les grenouilles de John Martz et Etta Kaner (emprunt seulement, livre épuisé) Ma branche préférée de Mireille Messier La fée scientifique d'Ashley Spires</p>
<p>Dessine-moi...Soyons créatifs!</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Et si nous nous inspirions de peintres célèbres pour dessiner un simple bonhomme de neige?</p> <p>La séquence débute avec l'exploration d'un documentaire original où un hamster s'amuse à nous faire découvrir le style de plusieurs artistes. Puis, un mur collaboratif amènera les élèves à en savoir plus sur les techniques de leurs artistes préférés. Quelques exercices viendront nourrir la créativité des élèves. Ainsi, à leur tour, les élèves deviendront des créateurs en réalisant une œuvre à la manière d'un artiste de leur choix. Pour finir, les classes seront invitées à exposer et à apprécier les réalisations des autres élèves sur un mur collaboratif.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Dessine-moi un bonhomme de neige de Amy Newbold (achat des droits par CopiBec ou emprunt).</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Un peu d'empathie, ça fait du bien...</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture religieuse, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Résoudre une variété de problèmes avec le numérique.</i></p>	<p>Créer des contextes favorables à la créativité et à l'engagement nécessite de se mettre dans la peau de l'autre. Cet état d'esprit est appelé l'empathie.</p> <p>En partant de la lecture du livre « Je suis humain », nous échangerons sur la nature de l'empathie. Par la suite, grâce à des activités collaboratives, nous verrons comment nous pouvons voir les choses autrement afin d'identifier ou de reconnaître les besoins ou les défis à relever dans nos communautés (classe, école, ville, région, etc.).</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Je suis humain: un livre sur l'empathie de Susan Verde et Peter H Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Entrez dans l'univers de Frida Kahlo</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>8 à 10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français, Éthique et culture religieuse</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Produire du contenu à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Dans cette séquence, les élèves auront la chance de découvrir l'univers de Frida Kahlo et devront créer leur autoportrait. Une panoplie de livres vous sera proposée afin que les classes choisissent ceux qui correspondent le mieux à leur niveau scolaire. Des livres audio viendront enrichir la découverte de cette merveilleuse artiste.</p> <p>De plus, les activités proposées permettront d'exploiter les quatre dimensions de la lecture, d'échanger à l'écrit (KF ou mur Padlet) et d'intégrer des outils numériques de dessin. Il sera également possible de personnaliser ce projet en choisissant différents volets avec des activités facultatives qui vous seront proposées.</p>
<p>Rallyes lecture avec Biblius</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée.</p> <p>Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues présentera aux élèves des rallyes lecture réalisés avec les livres de la collection partagée de Biblius.</p> <p>Les classes échangeront autour des activités et partageront leurs astuces.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p><u>Défi apprenti génie</u></p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Réseau Technosciences EDQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>11 à 12 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Arts</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Un défi techno clé en main pour votre classe!</p> <p>Réalisez le Défi apprenti génie (DAG) 2023-2024 dans votre classe avec le support des experts de Technoscience Est-du-Québec!</p> <p>Concevez des avions de papier qui franchiront différentes épreuves. Il s'agit d'une occasion unique d'expérimenter une démarche de conception en science et technologie en étant accompagné lors des différentes étapes.</p> <p>Plusieurs séances permettront d'explorer le concept du DAG et ses outils pour ensuite se mettre en action et créer les avions en classe.</p> <p>Ce projet est offert uniquement aux CSS couverts par Technosciences est-du-Québec:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CSS du Fleuve-et-des-Lacs (Les Basques et Témiscouata) • CSS de Kamouraska - Rivière-du-Loup • CSS des Monts-et-Marées • CSS des Phares • CSS des Chic-Chocs • CSS René-Lévesque • CSS des Îles <p>Vidéo promotionnelle : https://www.youtube.com/watch?v=DYaogkqHpY&t=151s</p> <p>Pour plus de détails sur le Défi apprenti génie: https://technoscience.ca/programmes/defi-apprenti-genie/</p>
<p><u>Une histoire d'animaux - Mission PLEIN AIR</u></p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Experts scientifiques à déterminer</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français, Anglais</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Les animaux attirent les jeunes depuis toujours! Dans cette thématique, les classes seront invitées à se questionner sur les capacités d'adaptation des animaux face aux conditions rigoureuses de l'hiver. Puis, ils valideront leurs réponses avec des experts du comportement animal. Des activités en science seront proposées aux élèves leur permettant de faire des observations et d'approfondir leurs découvertes. Une activité artistique, inspirée du photographe animalier Jean-Simon Bégin, sera suggérée aux élèves.</p> <p>Un volet est offert en anglais. Les titulaires pourront, s'ils le désirent, travailler cette thématique avec le spécialiste de son école. Plusieurs documents ont été créés pour les disciplines exploitées dans cette séquence.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Du chocolat chaud pour les grenouilles ou <i>Do Frogs Drink Hot Chocolate?</i> de John Martz et Etta Kaner (achat ou emprunt).</p>
<p><u>Balado artistique en réseau</u></p> <p>1^{er} cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du</i></p>	<p>L'intention générale de cette séquence est d'amener les élèves à découvrir l'univers du balado ainsi que les éléments prosodiques à partir de leurs propres écrits.</p> <p>Il y aura une rencontre avec un expert en arts dramatiques pour un atelier sur les éléments prosodiques. Au terme de ce projet, les élèves devront enregistrer leur livre audio.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Le loup qui voulait faire le tour du monde</p> <p>1^{er} cycle</p>	<p><i>numérique pour l'apprentissage; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p> <p>Début envisagé: <i>Début février</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Notre célèbre loup vit constamment de belles aventures. Cette fois-ci, il a fait le tour du monde!</p> <p>Quelques pages du livre <i>Le loup qui voulait faire le tour du monde</i> seront lues aux élèves. Le loup a ensuite une mission pour chaque classe: soit de présenter sa ville ou son village! Ainsi, les élèves auront une meilleure représentation de leur territoire (compétence à développer en univers social au 1^{er} cycle).</p> <p>À la fin de la séquence, chaque classe pourra présenter ses découvertes aux autres classes. Ainsi, les élèves pourront mieux comprendre les différences et les ressemblances entre les diverses régions du Québec.</p> <p>Ces présentations seront envoyées à notre ami Le loup... Qui sait, peut-être nous répondra-t-il?</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Le Loup qui voulait faire le tour du monde de Orianne Lallemand et Eléonore Thuillier (achat ou emprunt).</p>
<p>Éclipse solaire totale du 8 avril 2024</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): À la découverte de l'univers</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Accompagnez vos élèves dans l'expérience astronomique d'une vie!</p> <p>Le 8 avril 2024, le Soleil sera recouvert par la Lune pour les résidents du Québec, des provinces de l'Atlantique et de l'Ontario. Certains seront même dans la bande de totalité!</p> <p>Une activité en réseau pour apprendre et comprendre le phénomène et pour partager votre engouement et votre excitation autour de cet événement unique dans une vie!</p>
<p>Il était une fois...les contes</p> <p>1^{er} cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Le petit chaperon rouge, Cendrillon, Boucle d'Or... Ces contes sont intemporels!</p> <p>Cette séquence d'activités permettra à vos élèves de se plonger dans l'univers merveilleux des contes, des plus classiques aux moins connus. Nous visiterons également des contes réinventés. Chaque classe aura aussi à faire connaître un conte aux autres classes participantes. Ainsi, les élèves découvriront une multitude de contes.</p> <p>À la fin de la séquence, nous ferons appel aux talents d'écrivains des élèves afin d'inventer, eux-mêmes, un conte. Des rencontres interclasses, du travail en classe et un partage de ce qui est vécu en classe seront en alternance tout au long du projet. Plongez avec nous dans l'univers merveilleux des contes!</p> <p>Pour participer à cette séquence, chaque classe puisera dans la bibliothèque de son école pour avoir en main les contes qui seront exploités au fil des rencontres.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Je « scratche » avec l'ÉER: Le combat des monstres</p> <p>1^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Programmation, Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Inspiré de l'album <i>Je suis terrible</i> d'Élise Gravel, un défi de programmation est lancé aux élèves par des conseillers pédagogiques TIC du Centre de services scolaire de Montréal.</p> <p>Chaque semaine, durant 4 semaines, une capsule théorique est présentée aux classes participantes. Puis, les élèves devront « scratcher » pour relever le défi. Les conseillers pédagogiques seront disponibles pour répondre à leurs questions pendant le reste de la rencontre.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Je suis terrible pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Le monde fascinant des oiseaux - Mission PLEIN AIR</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Experts scientifiques à déterminer</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Dans ce projet, accompagnés d'experts, les élèves auront la chance de découvrir les oiseaux du Québec. Les jeunes seront 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: "On protège ce que l'on aime et l'on aime ce que l'on connaît." Des activités complémentaires en français, en art et science telle que l'observation en nature seront proposées.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, veuillez avoir en main le livre suivant: Douze oiseaux de Philippe Béha et Renée Robitaille pour participer à la lecture animée (achat ou emprunt).</p>
<p>Voyage au temps des dinosaures</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>Partenaire(s): Parc national de Miguasha</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Arts plastiques, Robotique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Découvrez le monde fascinant des dinosaures et des fossiles à travers cette séquence qui offre différentes activités en réseau et d'autres à réaliser en classe.</p> <p>Lors de rencontres virtuelles, un expert du parc national de Miguasha, monsieur Olivier Matton, responsable de la conservation et de l'éducation, présentera des informations aux classes participantes puis questionnera les élèves à propos des fossiles et des dinosaures.</p> <p>Les classes seront invitées à échanger et à réaliser des activités sur ces sujets passionnants à l'aide d'outils collaboratifs. Voici des exemples d'activités: Art-ÉER, fabrication de fossiles, trajet de robotique et activités en français.</p> <p>Serez-vous du voyage?</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Texte informatif avec Biblius</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée.</p> <p>Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues offrira aux élèves d'explorer différents textes informatifs qui font partie de la collection partagée de Biblius, de comprendre la structure de ce type de texte et de les apprécier.</p>
<p>Réseau littéraire - Capitaine Static</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce cercle de lecture en réseau, venez découvrir les BD du Capitaine Static, ce jeune garçon superhéros. Une série tellement appréciée des élèves et finaliste dans plusieurs catégories de la BD!</p> <p>Cette séquence est spécialement conçue pour les élèves du 1^{er} et du 2^e cycle. Ceux-ci exploreront la BD en empruntant différents rôles. Une occasion de comprendre, d'interpréter, de réagir et finalement d'apprécier l'univers du capitaine Static.</p> <p>Chaque semaine en classe, une rencontre du cercle de lecture est d'abord vécue à l'oral par les élèves. Puis, dans un deuxième temps, chaque élève, sous l'expertise de son rôle, réalise des échanges avec les élèves de différentes classes par l'entremise d'un forum de partage à l'écrit ou à l'oral.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, les classes doivent avoir en main une BD Capitaine Static tome 1 par élève ou par dyade pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Défi biodiversité</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Espace pour la vie - Insectarium</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>7 à 10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Éducation à la citoyenneté, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Se connecter à la nature pour apprendre c'est le Défi Biodiversité.</p> <p>Dans le cadre d'une séquence d'activités en S&T pour tous les niveaux du primaire vous deviendrez de véritables scientifiques en herbe grâce au partage de vos observations avec la communauté de iNaturalist.</p> <p>La séquence est simple, tout d'abord quelques notions relatives au sens de l'observation et à la diversité des êtres vivants qui nous entourent en collaboration avec l'équipe d'Espace pour la vie. Puis, une formation sur l'utilisation de l'application iNaturalist. Enfin, tout le monde dehors!</p> <p>Les classes partageront leurs observations et leurs découvertes lors de rencontres en visioconférence interclasses et avec des scientifiques inspirants.</p> <p>Devenez des citoyens actifs et engagés pour la sauvegarde de la biodiversité!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Mais où est ton ombre?</p> <p>1^{er} cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début mai</i></p> <p>Durée: 3 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Tout le monde connaît Peter Pan... La séquence débute par la présentation d'une courte vidéo où Peter Pan essaie d'attraper son ombre. Celle-ci se déplace et tente de lui échapper.</p> <p>Pour faire suite à cette amorce humoristique, les classes participantes activeront leurs connaissances par rapport aux ombres. Puis, les élèves iront mesurer leur ombre sur la cour d'école, à deux moments différents dans la journée. Est-ce que la mesure de l'ombre sera la même selon l'heure où elle a été prise? C'est ce que nous découvrirons ensemble!</p>
<p>Journée BD PoP</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Bibliothécaires scolaires du CSSDM, CSSMB et CSSPI, FBDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin mai</i></p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Les organisateurs du Festival BD de Montréal (FBDM), les bibliothécaires scolaires du CSSDM, du CSSPI, du CSSMB et l'équipe de l'ÉER vous invitent, cette année encore, aux activités de l'événement BD PoP 2024!</p> <p>Des activités BD sont offertes en ligne et en direct. Venez y faire la rencontre de bédéistes et d'auteurs jeunesse du Québec.</p> <p>Au menu pour les jeunes: cours de dessin, exploration et découverte de bandes dessinées et plus encore!</p>
<p>Art-ÉER*</p> <p>1^{er} cycle</p> <p>*Cette activité ne fait pas l'objet d'une préinscription, car les sujets des Art-ÉER s'ajoutent au fur et à mesure de l'année scolaire selon les besoins.</p>	<p>Début envisagé: <i>En continu pendant l'année</i></p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Ces cours d'arts plastiques sont proposés en direct ou en différé.</p> <p>Pourquoi participer à un Art-ÉER? Pour...</p> <ul style="list-style-type: none"> • permettre à nos élèves de vivre une activité artistique avec d'autres classes; • apprendre des techniques de dessin; • développer la créativité chez nos élèves; • apprécier des œuvres créatives réalisées. <p>Ces activités sont offertes environ une fois par mois. Surveillez les différents médias sociaux de l'ÉER pour vous inscrire!</p> <p>Consultez les enregistrements des activités réalisées en 22-23.</p>
<p>Expérimente les saisons</p> <p>1^{er} cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>En continu pendant l'année</i></p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique:</p>	<p>Nous sommes chanceux d'habiter au Québec et de pouvoir vivre les quatre saisons! Mais avons-nous déjà porté un regard scientifique sur les changements des saisons? C'est ce que cette activité permettra de faire.</p> <p>Chaque saison, de courtes expériences et observations seront proposées aux élèves. Lors des rencontres interclasses, nous échangerons sur nos découvertes. Nous pourrions ainsi comparer les changements d'une région à l'autre!</p> <p>Voici des exemples de questions qui seront abordées lors de nos échanges: La quantité de neige est-elle la même? L'apparition des bourgeons se fait-elle au même moment selon l'endroit où l'on habite?</p> <p>De belles découvertes en vue pour les petits scientifiques en herbe!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Création d'un personnage de BD en 3D</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Éditions Exclamation</p> <p>Frais (\$)</p>	<p><i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p> <p>Début envisagé: À déterminer</p> <p>Durée: En continu</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): Arts plastiques, Français</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<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>Dans cette démarche de création, les élèves seront guidés dans leurs tentatives par l'artiste qui partagera ses trucs. À la fin de l'atelier, ils auront créé leur personnage de BD ou leur superhéros. Pour finir, les élèves pourront observer leur personnage 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>Cet atelier est ponctuel et peut être fait tout au long de l'année, au moment que vous choisissez.</p> <p>Coût: 125 à 200\$ selon la formule et le nombre de classes.</p>
<p>Création/édition d'un livre avec un illustrateur</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Éditions Exclamation</p> <p>Frais (\$)</p>	<p>Début envisagé: À déterminer</p> <p>Durée: 11 à 12 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<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 être jumelé avec une autre école! Éditions Exclamation travaillera conjointement avec l'enseignant.e afin de publier l'histoire écrite et construite collectivement en un livre illustré en format papier.</p> <p>Chaque livre vendu rapportera 3,00\$ à votre école. Ce livre comptera 24 pages incluant 12 dessins en couleurs faits par notre illustrateur professionnel. En parallèle, des ateliers sont proposés aux classes. Vous pouvez les combiner au projet de création de livres ou simplement y assister de manière indépendante.</p> <p>Atelier #1: La création du personnage; Atelier #2: Les étapes du schéma narratif présentées en dessin; Atelier #3: La couverture d'un livre.</p> <p>Cette activité peut être faite tout au long de l'année, au moment que vous choisissez.</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>

2^e cycle

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Construction de concepts en univers social*</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve, à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: 4 à 6 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En univers social, les concepts sont omniprésents et leur compréhension n'est pas toujours chose simple, car certains d'entre eux présentent un niveau d'abstraction élevé.</p> <p>Ces séquences permettent aux élèves de construire 3 concepts fondamentaux: territoire, société et temps. Pour chaque séquence, un enseignement explicite des opérations intellectuelles ou de la caractérisation est réalisé:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Qu'est-ce qu'un territoire? L'application La Constellation de l'Ours* • Janvier: Qu'est-ce qu'une société? Les albums jeunesse <i>Poussin noir</i> et <i>À qui la frite?</i> • Mi-mars: Qu'est-ce que le temps? L'application Jamboard <p>*Note: Pour la Constellation de l'Ours, vous devez avoir une licence-classe ou utiliser l'essai gratuit de 7 jours pour pouvoir participer;</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main le livre suivant: <i>Poussin noir</i> de Rascal et Peter Elliot. L'album <i>À qui la frite?</i> de Chloé Varin et France Cormier est disponible dans la collection partagée de Biblius.</p> <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>Ultra-trail Monarque</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Mission monarque - Insectarium de Montréal, Ultra-trail Monarque</p>	<p>Début envisagé: <i>Début septembre</i></p> <p>Durée: 6 à 7 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Éducation physique et à la santé, Science et technologie, Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>À la fin de l'été 2023, l'ultramarathonien Anthony Battah accompagnera les papillons monarques dans leur migration hivernale, du Canada jusqu'au Mexique, dans le but d'attirer l'attention sur l'importance de la conservation de l'écosystème de cet important pollinisateur.</p> <p>À travers cette séquence d'activités interdisciplinaires (science, mathématique, éducation physique, français, US et arts plastiques), les classes sont invitées à réaliser un défi sportif puis à vivre une démarche d'investigation scientifique collaborative qui leur permettra de se familiariser avec les notions d'écosystèmes et de biodiversité.</p> <p>Les élèves pourront également se familiariser avec le cycle de vie du papillon monarque et prendre conscience du rôle important qu'ils peuvent jouer dans la préservation, non seulement, du monarque, mais de bien d'autres êtres vivants de leurs environnements locaux.</p>
<p>Déjouez les Codes! Robotique</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début septembre</i></p> <p>Durée: 4 à 10 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Robotique, Science et technologie</i></p>	<p>Le parcours de robotique est parfait pour aider vos élèves à développer leurs compétences numériques et à connaître les bases des circuits électriques, des boîtiers d'engrenages et de la conception 3D. Tout cela dans un contexte amusant et interactif!</p> <p>Scénarios adaptés aux ensembles LEGO Spike et EV3, ils sont conçus pour des groupes d'un minimum de 16 élèves.</p> <p>Comme vous pourrez le constater, il y aura 3 séances en co-enseignement et 2 séances individuelles avec</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Partenaire(s): Grandir Sans Frontières	Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Produire du contenu à l'aide du numérique.</i>	l'enseignant.. La séquence complète est de 16 unités et contient un projet créatif sur mesure. Attention: Ce parcours est offert <u>gratuitement pour les villes de moins de 100 000 habitants</u> . Toutefois, il est aussi disponible moyennant certains frais pour les autres écoles qui voudraient y participer. Pour joindre la personne responsable, écrivez à infos@grandirsansfrontieres.org
Déjouez les Codes! Modélisation 3D 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Grandir Sans Frontières	Début envisagé: <i>Début septembre</i> Durée: <i>4 à 10 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Programmation, Mathématique</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Innover et faire preuve de créativité avec le numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i>	Le parcours de modélisation 3D est parfait pour aider l'élève à développer ses compétences numériques et à découvrir les bases de la création et de la modélisation, et ce dans un contexte amusant et interactif. La modélisation 3D permet de développer différentes compétences disciplinaires en S&T et en mathématiques ainsi que de nombreuses compétences numériques telles que la résolution de problèmes créatifs. Lors de votre inscription, vous recevrez une confirmation pour la première rencontre avec l'enseignant. Lors de cette rencontre, vous pourrez réserver les plages horaires qui vous conviennent selon la disponibilité de notre formateur. Vous devez prendre rendez-vous à 5 reprises dans l'ordre suivant: <ul style="list-style-type: none"> ● Rencontre préparatoire avec l'enseignant(e) ● Atelier d'introduction avec les élèves ● Premier atelier en direct ● Préparation à l'atelier de projet créatif avec l'enseignant ● Introduction à l'atelier créatif avec les élèves * Il est important de prévoir qu'il y aura 5 ateliers en asynchrone entre la 2 ^e et la 3 ^e rencontre.
Déjouez les Codes! Multimédia 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Grandir Sans Frontières	Début envisagé: <i>Début septembre</i> Durée: <i>4 à 10 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Science et technologie</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Résoudre une variété de problèmes avec le numérique.</i>	Le parcours multimédia permet de développer de nombreuses compétences numériques, comme les habiletés technologiques et la résolution de problèmes créatifs. Le parcours place l'élève dans un contexte d'apprentissage stimulant qui lui permet de découvrir la création de contenu multimédia, et ce, dans le plaisir. Ce cours permet aussi de s'immerger dans différentes compétences artistiques. Lors de cette rencontre, vous pourrez réserver les plages horaires qui vous conviennent selon la disponibilité de notre formateur. Vous devez prendre rendez-vous à 5 reprises dans l'ordre suivant: <ul style="list-style-type: none"> ● Rencontre préparatoire avec l'enseignant(e) ● Atelier d'introduction avec les élèves ● Premier atelier en direct ● Préparation à l'atelier de projet créatif avec l'enseignant ● Introduction à l'atelier créatif avec les élèves * Il est important de prévoir qu'il y aura 5 ateliers en asynchrone entre la 3 ^e et la 4 ^e rencontre.

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Tout part d'un point</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>Le point de départ de la créativité est différent d'un projet à un autre. Mais tout part d'un point.</p> <p>Dans le cadre de la journée mondiale du point, l'équipe Idée éducation entrepreneuriale invite les classes à explorer la créativité sous différents angles. Ainsi, dans cette activité ponctuelle, les élèves seront invités à créer leur point de départ qui pourra être partagé au monde entier. Les enseignants, quant à eux, pourront voir comment la créativité peut être mise en valeur par des petits gestes dans la classe et ainsi créer une ambiance créative pour lancer l'année.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Le point de départ de Peter H. Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Au cœur des arbres-Mission PLEIN AIR!</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Association forestière du Saguenay-Lac-St-Jean</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR : Les arbres, ces géants que nous côtoyons tous les jours, les connaissons-nous vraiment?</p> <p>À l'aide d'un expert, les élèves seront initiés à la classification des arbres et en apprendront sur les produits du bois. De plus, la littérature jeunesse soutiendra la thématique des arbres par des réflexions éthiques.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main l'un des livres suivants pour participer aux lectures (achat ou emprunt): L'arbre des souhaits de Kyo Maclear ou L'arbre à souhaits de Katherine Alice Applegate ou Les droits des arbres de Johanne Gagnée et Mathieu Muizon.</p>
<p>Réseau littéraire - La bande à Smikee</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce réseau littéraire, les élèves approfondiront leurs habiletés à décrire des personnages en faisant la comparaison entre des personnages typiquement connus et d'autres personnages atypiques développés dans l'album La bande à Smikee.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves travailleront sur leurs conceptions de ce qu'est un héros et un anti-héros. En échangeant et en collaborant avec d'autres classes, ils entreront dans les 4 dimensions de la lecture (comprendre, réagir, interpréter et apprécier). Ce travail collaboratif les amènera à inventer des énigmes ou des situations mathématiques d'application que les élèves feront réaliser aux autres classes.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir le livre en main le livre Morts et fiers de l'être Tome 1 de Freg Makina (achat ou emprunt).</p>
<p>Je "scratche" avec l'ÉÉR: Personnage marquant</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>8 semaines</i></p>	<p>Inspiré par une tâche proposée par le RÉCIT Univers social, les élèves sont invités à réaliser une présentation multimédia sur un personnage marquant de l'histoire du Québec.</p> <p>La rencontre d'information pour les enseignants aura lieu à la mi-septembre et les rencontres avec les classes</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>4^e année du primaire et 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Programmation, Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>débiteront un mois plus tard. Ce délai permettra aux classes de réaliser le travail de recherche en histoire qui est préalable au défi de programmation.</p> <p>Ce défi est lancé aux élèves par des conseillers pédagogiques TIC du CSSDM. Chaque semaine, durant 4 semaines, une capsule théorique est présentée aux élèves. Puis, ils pourront "scratcher" pour relever le défi. Les CP seront disponibles pour répondre à leurs questions pendant le reste de la rencontre.</p>
<p>Le grand rendez-vous de Fanny Bloom avec l'OSM</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Orchestre symphonique de Montréal</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin septembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>À la veille des journées de la culture, venez en apprendre plus sur la chanson 2023!</p> <p>Durant cet atelier-rencontre, les élèves auront la chance de poser leurs questions directement à l'artiste qui est en vedette cette année : Fanny Bloom.</p> <p>Cet atelier est offert autant aux enseignants titulaires de classe qu'aux enseignants de musique. Bienvenue à tous!</p>
<p>Des pommes à croquer</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée de la mémoire vivante</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin septembre</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser sa culture informationnelle; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>L'automne, la saison des pommes!</p> <p>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).</p> <p>Ceux qui le souhaitent pourront contribuer à la mission du musée en partageant leurs productions lors d'un vernissage virtuel.</p>
<p>Les objets se racontent: panier et tambour*</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée McCord</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin septembre</i></p> <p>Durée: <i>8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<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>Durant l'année, il est possible de s'inscrire à deux courtes séquences, chacune portant sur un objet issu des cultures autochtones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les objets se racontent: panier (octobre) • Les objets se racontent: le tambour (novembre) <p>Chaque séquence comporte 3 parties:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Présentation de l'objet aux élèves en visioconférence et des activités à réaliser; 2. Dans chaque classe, écouter des vidéos puis réaliser des activités dans le cahier de l'élève. Les

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes et sujets à laquelle elle est offerte</p>		<p>informations seront rassemblées pour préparer une diffusion;</p> <p>3. Pour conclure, lors d'une rencontre en visioconférence, présentation par chaque classe de leur synthèse et partage des réussites et des défis rencontrés.</p> <p>Une manière simple d'amorcer l'apprentissage en réseau!</p>
<p>Images et maths*</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre et début janvier</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<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.</p> <p>S'inspirant de M@ths-en-vie, les élèves doivent chercher dans l'image les indices pour résoudre le problème. Le but de cette activité est de développer chez les élèves des stratégies mathématiques plus efficaces qu'ils pourront réinvestir.</p> <p>La séquence d'activités sera offerte à deux moments:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Images et maths - Préscolaire au 3e cycle primaire - Octobre (3 rencontres) • Images et maths - Préscolaire au 3e cycle primaire - Janvier (4 rencontres) <p>Joignez-vous à l'une d'elles ou pourquoi pas aux deux!</p>
<p>Questions de mieux se connaître</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>3 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Activité brise-glace en mathématique pour donner l'occasion aux enseignants et aux élèves des classes qui interagissent, depuis peu, de mieux se connaître.</p> <p>L'objectif de la séquence est de réaliser des activités mathématiques qui tisseront des liens entre les élèves afin de faciliter les échanges et la collaboration. Pour faire connaissance, les élèves réfléchiront puis élaboreront des questions sur les intérêts, les habitudes et les passions des jeunes de leur âge. Ils travailleront sur le forum collaboratif (KF) pour échanger les idées, déposer leurs questions et répondre aux sondages des autres classes. Pour finir, les élèves créeront des diagrammes pour illustrer les données recueillies puis présenteront leurs interprétations lors d'une rencontre virtuelle.</p> <p>Vivement que les maths nous aident à faire connaissance!</p>
<p>Le monde des champignons- Mission PLEIN AIR!</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Il nous arrive fréquemment d'apercevoir différents champignons lors de nos balades en nature. Dans cette séquence d'activités, les élèves seront invités à se questionner sur le monde des champignons, sur leurs formes variées, sur leurs couleurs et sur leurs utilisations.</p> <p>En collaboration avec un mycologue, les élèves pourront répondre à leurs questions. Ils seront également invités à observer, cueillir ou à prendre en photos des champignons afin de réaliser un court texte descriptif et des dessins d'observation.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main le livre Le fan club des champignons d'Élise Gravel pour participer à la lecture interactive (achat ou emprunt).</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Empathie en réseau</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Fondation Monique Fitz-Back</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Éthique et culture religieuse</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Développer l'empathie pour favoriser le vivre-ensemble.</p> <p>Les classes participantes seront jumelées pour vivre les activités afin de favoriser l'interaction entre elles. En développant une meilleure compréhension des émotions et des valeurs (les siennes et celles des autres), les élèves seront ensuite amenés à étendre cette aptitude à des situations extérieures diverses où ils sauront faire preuve d'empathie et de pensée critique.</p> <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante.</p> <p>Cette séquence d'activités est également l'un des Parcours numériques.</p>
<p>Les merveilles des océans</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Gwenaëlle Gremion, océanographe et un artiste récupérateur (à confirmer)</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>En continu pendant l'année</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Science et technologie, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>L'intention générale de l'activité interclasses est d'amener les élèves à découvrir les merveilles des océans et à les sensibiliser à leur protection.</p> <p>Cette activité se déploie en quatre séquences interdisciplinaires: un cercle de lecture, une situation d'écoute, l'écriture d'un récit et une réalisation artistique.</p> <p>Vous pouvez réaliser ces quatre séquences en totalité ou en partie. Notez que les séquences ne sont pas préalables les unes aux autres.</p>
<p>Créez votre musique avec Learning music d'Ableton</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Novamusique et Station Clip</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>3 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique, Arts</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Découvrez comment il est facile de créer de la musique à l'aide des outils de création musicale d'aujourd'hui. Grâce à la plateforme Learning music d'Ableton accessible facilement et gratuitement en ligne, cette activité permet d'initier les élèves à la production musicale.</p> <p>En trois rencontres, à raison d'une rencontre par semaine, les élèves apprendront à créer leur propre Beat, à ajouter des textures musicales sous formes d'accords, à composer une ligne de basse et à explorer la création d'une mélodie, le tout pouvant être exporté dans le logiciel Live d'Ableton.</p> <p>Cette série d'ateliers fait écho au cours Faire ses premiers pas en production musicale avec Learning music d'Ableton de la Station Clip disponible gratuitement sur la YouTube de la seule école certifiée par Ableton au Québec.</p>
<p>Ta voix compte!</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture</i></p>	<p>Chez Idée éducation entrepreneuriale, nous sommes persuadés que les jeunes, même au primaire, doivent prendre leur place dans la communauté pour y contribuer et sentir qu'ils sont utiles.</p> <p>Nous pensons également que cet engagement pourrait avoir une incidence sur leur motivation et leur plaisir d'être à l'école. Par le biais de cet atelier et à la suite de la lecture de l'album « <i>Ta voix compte</i> », nous explorerons, avec les classes, différentes facettes de l'engagement.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale	<i>religieuse, Entrepreneuriat</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i>	Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Ta voix compte! de Peter H. Reynolds (achat ou emprunt).
La survie - Mission PLEIN AIR 1 ^{er} cycle 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): CSSDM	Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> Durée: <i>6 à 9 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i>	Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR Avec vos élèves, imaginez-vous en situation de survie dans le Nord québécois. Comment faire pour survivre? Quelle serait la première action à effectuer? Vos priorités? Ce projet sera alimenté par des experts passionnés du domaine de la survie qui pourront partager leur expérience et répondre à vos questions. Le volet éthique sera également abordé à la suite du visionnement des émissions d' <i>Expédition extrême</i> avec M. André-François Bourbeau. Puis, à partir de passages de son livre <i>Le Survieathon, 25 ans plus tard</i> , les élèves découvriront cette sommité de la survie. L'invitation sera lancée de tenter, en plein air, les missions de survie proposées dans le projet. Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Tellement sauvage! de Mireille Messier (achat ou emprunt). Le livre Le survieathon 25 ans plus tard d'André-François Bourbeau est facultatif.
Découverte de Biblius 1 ^{er} cycle 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): RÉCIT	Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> Durée: <i>4 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i>	La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée . Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues accompagnera les élèves dans la découverte de Biblius. Cette séquence propose des activités d'exploration des ressources de Biblius.
L'opéra, quelle histoire! 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Opéra de Montréal	Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> Durée: <i>Ponctuelle</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Art dramatique, Musique</i> Principale(s) dimension(s) de	Le majestueux Opéra de Montréal vous convie à une aventure lyrique inédite qui a captivé les esprits depuis plus de quatre siècles! Rejoignez la soprano virtuose, Frédérique Drolet, ukulélé en main, alors qu'elle démystifie l'art de l'opéra avec passion et humour. Des secrets d'un baryton à l'alimentation hivernale d'un chanteur d'opéra, aucune question ne reste sans réponse! Plongez dans l'univers envoûtant de l'art lyrique en découvrant la technique vocale, la trajectoire artistique, ainsi que l'histoire de la musique. Vous serez charmés par les extraits d'opéra interprétés en diverses langues, accompagnés d'exercices de groupe énergiques.

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<p>la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Post-atelier, les techniques mystérieuses du <i>poutchipoupou</i>, du bâillement de la diva, du raisin sec et de la balle de ping-pong seront dévoilées, enrichissant le vocabulaire musical des élèves!</p> <p>Répondez à l'appel de l'opéra et laissez Frédérique Drolet vous transporter dans cet art spectaculaire!</p>
<p>Petite Sorcière</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Projet MÛ et La puce à l'oreille.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>8 à 10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques, Robotique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Ce projet débute avec l'écoute de 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 espace collaboratif, écriture collaborative et réécriture de 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. 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>La grande fête de la musique québécoise</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): LES FLOS théâtre jeunesse</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique, Français, Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique.</i></p>	<p>Partons à la découverte de grands artistes qui ont marqué la musique québécoise!</p> <p>Durant cet atelier, les élèves se mettront dans la peau d'auteurs en inventant la suite des paroles de chansons québécoises, ainsi que dans la peau de juges en votant pour leurs extraits favoris. L'atelier fera voyager les jeunes à travers les grandes décennies de l'histoire du Québec, des années 60 à aujourd'hui!</p> <p>Les classes pourront tisser de nombreux liens avec des notions en univers social. Après l'atelier, les élèves connaîtront Robert Charlebois, Marjo, Sarahmée et bien d'autres!</p> <p>L'activité ponctuelle est gratuite, mais les classes ont la possibilité (facultatif) d'avoir accès à la captation vidéo du spectacle <i>Ma Symphonie</i>, un spectacle théâtral qui raconte 100 ans de musique québécoise, moyennant des frais de 175\$ + taxes par classe.</p>
<p>Zéro déchet</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): La TOHU</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En collaboration avec La TOHU, cette activité permet de découvrir le passé surprenant du parc Frédéric Back afin que les élèves se mettent en action pour poser des gestes concrets en matière de gestion des résidus.</p> <p>Lors de la première séance, découvrez la métamorphose unique d'une carrière puis d'un site d'enfouissement en un immense espace vert. Les élèves observent et s'interrogent sur leur propre production et gestion des matières résiduelles.</p> <p>Ils découvrent les bons gestes à poser pour améliorer la gestion des matières résiduelles: valoriser, recycler, réutiliser et réduire les déchets.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Les animaux nocturnes: Hibou et Chauve-souris*</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacun des sujets</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Faune</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada vous présente deux créatures de la nuit.</p> <p>Quand je me réveille à la brunante, moi, je mange. Quand je vois des petites proies, moi, je mange. Quand je vole dans la nuit, moi, je mange. Quand j'utilise mon écholocation, moi, je mange. Quand je veux parler, je fais des hou! hou! hou! hou!</p> <p>Joignez-vous à l'équipe de Parcs Canada pour en apprendre plus sur les hiboux et les chauves-souris.</p> <p>Il y aura deux parties pour cet atelier : partie 1: le hibou, partie 2 : les chauves-souris</p>
<p>BDvasion en réseau</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSFL</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>BDvasion en réseau est un concept de BD-jeux d'évasion dans lequel les classes doivent réussir ensemble les défis et les énigmes proposés grâce à la lecture et à leurs connaissances en français.</p> <p>Cette aventure immersive sous forme de séquence offre l'occasion aux élèves de participer à un camp d'entraînement pour développer leurs habiletés et leurs stratégies de résolution de problèmes par la lecture.</p> <p>Une fois le camp d'entraînement réussi, des défis volontairement difficiles seront lancés aux classes afin de faire émerger leur sens de l'effort et développer la collaboration et la logique des joueurs-lecteurs. Des rencontres collaboratives seront lancées pour partager les idées, encourager l'itération et inciter les participants à penser différemment.</p> <p>Embarquez dans l'aventure de BDvasion en découvrant des femmes fortes et inspirantes qui ont façonné l'histoire à leur façon!</p>
<p>La journée nationale des bibliothèques scolaires*</p> <p>4^e année du primaire et 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Innovier et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Venez célébrer avec nous la Journée nationale des bibliothèques scolaires sous le thème de: La grande fête de Riopelle.</p> <p>Pour l'occasion, deux ateliers célébrant le 100^e anniversaire de Jean-Paul Riopelle vous seront offerts:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 8h30 à 9h15 (45 min) : Atelier littéraire, découverte de Riopelle avec Marie Barguidjian et son livre <i>Riopelle, l'artiste magicien</i>. 2. 9h45 à 10h45 (60 min) : Atelier d'arts plastiques avec la Fondation Riopelle et la médiatrice Michelle Rhéaume <p>Un avant-midi d'activités tout spécial pour entrer dans l'univers de l'artiste Jean-Paul Riopelle à travers la littérature jeunesse et les arts plastiques.</p> <p>Notez que le livre Riopelle, l'artiste magicien de Marie Barguidjian est disponible sur Biblius dans la collection partagée.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>LittÉERaMATHS*</p> <p>2^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes et sujets à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Enseigner 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>Au fil des mois, 3 séquences, indépendantes les unes des autres, illustrent des concepts différents, et ce, à partir d'une œuvre disponible dans la collection partagée de Biblius. Une lecture interactive, à saveur mathématique, de l'album est réalisée puis un défi mathématique est lancé aux élèves.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main les livres mentionnés pour participer (achat ou emprunt).</p> <ul style="list-style-type: none"> • En octobre: les opérations sur les nombres avec les albums La limace, La coquerelle et Le pou, d'Élise Gravel • En janvier: les nombres décimaux avec l'album Bienvenue à la Monstrierie d'Élise Gravel • En mars: la mesure du temps avec l'album Une drôle de journée pour Madame Poule de Lina Rousseau <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>Création d'un balado en classe</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Créer des balados de toutes pièces en classe constitue une aventure multidisciplinaire captivante pour les élèves comme pour les enseignants. Quel équipement choisir? Par où commencer?</p> <p>Cette séquence d'activités vous permettra d'explorer les nombreux avantages de la radio numérique et d'en parcourir les principaux aspects techniques spécifiques au contexte scolaire.</p> <p>La majeure partie du temps sera consacrée à s'initier au montage sonore et à la création de courts balados avec du matériel de base.</p> <p>Matériel requis : ordinateurs ou tablettes suffisent pour débiter. Seulement si possible : au moins 1 micro externe, Idéalement : au moins 2 micros externes, 2 pieds de micro</p> <p>Application : Soundtrap (version gratuite : utilisation personnelle) et Audacity.</p>
<p>La diplomatie en Nouvelle-France</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Parcs Canada et le Musée Huron-Wendat vous racontent l'histoire de la diplomatie en Nouvelle-France.</p> <p>Saviez-vous que de hautes rencontres diplomatiques se déroulaient à Québec au temps de la Nouvelle-France?</p> <p>Venez découvrir comment se déroulaient les échanges diplomatiques entre les gouverneurs et les chefs hurons-wendat. Vous pourrez apprendre sur le mode de vie des colons et des hurons-wendat en plus de mieux connaître le rôle du gouverneur général à Québec.</p> <p>À découvrir :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rôles du gouverneur général; • Importance de la diplomatie et des relations diplomatiques avec les Premières Nations; • Objets d'échange entre les Premières Nations et les colons français.

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Les parcs nationaux à vol d'oiseaux</p> <p>4^e année du primaire et 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Sépaq et QuébecOiseaux</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Animée par la Sépaq, cette activité, développée avec l'organisme QuébecOiseaux, connecte les élèves de 4e, 5e et 6e année du primaire à la nature et aux parcs nationaux par l'observation des oiseaux.</p> <p>L'élève est mis en contact avec certains apprentissages de l'univers vivant: anatomie, régime alimentaire, locomotion et mouvement.</p> <p>Tout le matériel est fourni pour réaliser l'activité en 3 étapes:</p> <p>Préparation: L'enseignant donne aux élèves des informations sur la présentation sur les oiseaux. La classe se prépare à faire un défi d'observation.</p> <p>Réalisation: La classe assiste à la présentation du garde-parc sur Teams.</p> <p>Réinvestissement: La classe réalise un défi d'observation d'oiseaux et partage ses données à QuébecOiseaux.</p> <p>Partenaires: Sépaq et QuébecOiseaux</p>
<p>Réseau littéraire Demers et Poulin</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce réseau littéraire, vos élèves découvriront des albums écrits par Dominique Demers et illustrés par Stéphane Poulin: <i>Vieux Thomas et la petite fée, Annabel et la Bête, L'oiseau des sables</i>.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves pourront développer leurs compétences à lire et à apprécier tout en interagissant entre eux. La collaboration des élèves sur un forum d'écriture et la richesse de leur partage apporteront une dimension très intéressante à ce projet.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main les livres suivants: Vieux Thomas et la petite fée ainsi que Annabel et la Bête ou L'oiseau des sables (achat ou emprunt).</p>
<p>Des Nations unies grâce à des objectifs communs</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Univers social, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>L'Organisation des Nations Unies a mobilisé les pays membres afin que nous joignons nos efforts pour faire de notre planète un monde meilleur d'ici 2030.</p> <p>Par le biais de 17 objectifs de développement durable, nous, tous les humains de la terre pouvons nous engager pour faire la différence. C'est ce que nous propose <i>la légende du colibri</i>. À la suite de la lecture de cette légende, nous verrons comment, dans notre classe et notre école, nous pouvons contribuer aux objectifs des Nations Unies.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: La légende du colibri de Denis Kormann (achat ou emprunt).</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Cercle de lecture - Astérix</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: 4 à 6 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce cercle de lecture, venez découvrir les BD d'Astérix, un classique apprécié des enseignants tout comme des élèves! Dans cette séquence, les élèves découvriront et commenteront leur lecture d'une BD sous divers aspects. Puis, ils exploreront les livres en empruntant différents rôles.</p> <p>Chaque semaine, en classe, une rencontre du cercle de lecture est d'abord vécue à l'oral par les élèves. Dans un deuxième temps, chaque élève, sous l'expertise de son rôle, réalise des échanges à l'écrit avec les élèves de différentes classes par l'entremise d'un forum d'écriture (KF). Veuillez noter que des BD différentes sont utilisées dans ce projet.</p> <p>Les classes doivent avoir en main une BD d'Astérix par élève ou par dyade pour participer à ce cercle de lecture (achat ou emprunt).</p>
<p>La vie sous-marine du Saint-Laurent</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Biologie marine</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada vous présente des animaux marins colorés aux formes intrigantes.</p> <p>À quelques mètres de profondeur, sous la surface des eaux froides du parc marin du Saguenay-Saint-Laurent, s'activent une panoplie d'organismes étonnants. Découvrez l'éclatante vie sous-marine du Saint-Laurent!</p> <p>Végétal ou animal? Vertébré ou invertébré?</p> <p>Plongez avec nous à la découverte de cet univers marin fascinant!</p>
<p>Le ciel étoilé</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-décembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Astronomie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada présente le ciel étoilé et sa composition: étoiles, constellations, voie lactée et mythologie grecque.</p> <p>Saviez-vous que le parc national Wood Buffalo est la plus grande réserve de ciel étoilé au monde? Qu'est-ce que ça veut dire?</p> <p>Explorez avec nous la beauté du ciel étoilé et apprenez-en plus sur les constellations qui font de notre ciel nocturne le plus fascinant de tous.</p>
<p>Prêt pour l'hiver</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-décembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Éducation physique et à la santé</i></p>	<p>Trucs et astuces de Parcs Canada pour passer un hiver actif en plein air!</p> <p>Cette activité ponctuelle "Prêt pour l'hiver" fera prendre conscience aux élèves de l'importance de s'habiller convenablement avant de s'aventurer dans le froid.</p> <p>De plus, l'équipe d'initiation au camping de Parcs Canada expliquera aux participants comment bien se préparer avant de pratiquer nos activités hivernales favorites!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Dessine-moi... Soyons créatifs!</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p> <p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Et si nous nous inspirions de peintres célèbres pour dessiner un simple bonhomme de neige?</p> <p>La séquence débute avec l'exploration d'un documentaire original où un hamster s'amuse à nous faire découvrir le style de plusieurs artistes. Puis, un mur collaboratif amènera les élèves à en savoir plus sur les techniques de leurs artistes préférés. Quelques exercices viendront nourrir la créativité des élèves. Ainsi, à leur tour, les élèves deviendront des créateurs en réalisant une œuvre à la manière d'un artiste de leur choix. Pour finir, les classes seront invitées à exposer et à apprécier les réalisations des autres élèves sur un mur collaboratif.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Dessine-moi un bonhomme de neige de Amy Newbold (achat des droits par CopiBec ou emprunt).</p>
<p>Un peu d'empathie, ça fait du bien...</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture religieuse, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Résoudre une variété de problèmes avec le numérique.</i></p>	<p>Créer des contextes favorables à la créativité et à l'engagement nécessite de se mettre dans la peau de l'autre. Cet état d'esprit est appelé l'empathie.</p> <p>En partant de la lecture du livre « Je suis humain », nous échangerons sur la nature de l'empathie. Par la suite, grâce à des activités collaboratives, nous verrons comment nous pouvons voir les choses autrement afin d'identifier ou de reconnaître les besoins ou les défis à relever dans nos communautés (classe, école, ville, région, etc.).</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Je suis humain: un livre sur l'empathie de Susan Verde et Peter H Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Entrez dans l'univers de Frida Kahlo</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>8 à 10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français, Éthique et culture religieuse</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique;</i></p>	<p>Dans cette séquence, les élèves auront la chance de découvrir l'univers de Frida Kahlo et devront créer leur autoportrait. Une panoplie de livres vous sera proposée afin que les classes choisissent ceux qui correspondent le mieux à leur niveau scolaire. Des livres audio viendront enrichir la découverte de cette merveilleuse artiste.</p> <p>De plus, les activités proposées permettront d'exploiter les quatre dimensions de la lecture, d'échanger à l'écrit (KF ou mur Padlet) et d'intégrer des outils numériques de dessin.</p> <p>Il sera également possible de personnaliser ce projet en choisissant différents volets avec des activités facultatives qui vous seront proposées.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<i>Produire du contenu à l'aide du numérique.</i>	
<p>Rallyes lecture avec Biblius</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée.</p> <p>Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues présentera aux élèves des rallyes lecture réalisés avec les livres de la collection partagée de Biblius.</p> <p>Les classes échangeront autour des activités et partageront leurs astuces.</p>
<p>Défi apprenti génie</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Réseau Technosciences EDQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>11 à 12 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Arts</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Un défi techno clé en main pour votre classe!</p> <p>Réalisez le Défi apprenti génie (DAG) 2023-2024 dans votre classe avec le support des experts de Technoscience Est-du-Québec!</p> <p>Concevez des avions de papier qui franchiront différentes épreuves. Il s'agit d'une occasion unique d'expérimenter une démarche de conception en science et technologie en étant accompagné lors des différentes étapes. Plusieurs séances permettront d'explorer le concept du DAG et ses outils pour ensuite se mettre en action et créer les avions en classe.</p> <p>Ce projet est offert uniquement aux CSS couverts par Technosciences est-du-Québec:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CSS du Fleuve-et-des-Lacs (Les Basques et Témiscouata) • CSS de Kamouraska - Rivière-du-Loup • CSS des Monts-et-Marées • CSS des Phares • CSS des Chic-Chocs • CSS René-Lévesque • CSS des Îles <p>Vidéo promotionnelle Pour plus de détails sur le Défi apprenti génie</p>
<p>Une histoire d'animaux - Mission PLEIN AIR</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Experts scientifiques à déterminer</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français, Anglais</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Les animaux attirent les jeunes depuis toujours! Dans cette thématique, les classes seront invitées à se questionner sur les capacités d'adaptation des animaux face aux conditions rigoureuses de l'hiver. Puis, ils valideront leurs réponses avec des experts du comportement animal. Des activités en science seront proposées aux élèves leur permettant de faire des observations et d'approfondir leurs découvertes. Une activité artistique, inspirée du photographe animalier Jean-Simon Bégin, sera suggérée aux élèves.</p> <p>Un volet est offert en anglais. Les titulaires pourront, s'ils le désirent, travailler cette thématique avec le spécialiste de son école. Plusieurs documents ont été créés pour les disciplines exploitées dans cette séquence.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<i>numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i>	Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant : Du chocolat chaud pour les grenouilles ou <i>Do Frogs Drink Hot Chocolate?</i> de John Martz et Etta Kaner (achat ou emprunt).
<p>Raconter l'histoire de ma région en balado</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Français, Anglais</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Danny Legault, conseiller pédagogique au RÉCIT univers social et Mathieu Mercier, enseignant en univers social au CSS de Kamouraska-Rivière-du-Loup, vous invitent à réaliser un projet balado qui met de l'avant l'histoire de votre région. Voilà une belle occasion d'engager vos élèves dans la production de contenus en univers social avec des possibilités d'interdisciplinarité.</p> <p>Dans un premier temps, l'activité guidera les enseignants dans la planification de balado en y intégrant des savoirs liés à leur histoire locale. Ensuite, les animateurs présenteront les principales fonctions du logiciel pour avoir les connaissances nécessaires afin de réaliser le projet. À la fin de la séquence, les élèves seront en mesure de concevoir un balado pour raconter un bout de l'histoire de leur région.</p> <p>Entrez-vous dans l'aventure du balado en univers social?</p>
<p>Dans l'univers du Manga</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): BAnQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>5 à 7 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Plongez dans l'univers du manga en vivant deux ateliers avec de véritables passionnés de mangas: Méliissante Poupert-Soucy, bibliothécaire au CSSMB et Jennifer Ricard de la BAnQ,</p> <p>Cette séquence offrira l'opportunité aux participants de découvrir ce qu'est un manga, comment le lire et l'interpréter. Par la suite, les classes feront une incursion dans la culture japonaise, le pays d'origine de cette célèbre bande dessinée puis vivront un petit jeu-questionnaire. Pour finir, en plus de lire des mangas, des explications supplémentaires seront offertes sur les mangas suggérés dans ce projet.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir au moins l'un des mangas suggérés dans le tome 1 Pokemon, la grande aventure Samurais 8, Mochi et Compagnie, Chocola et Vanilla, Princesse détective, One Piece, Yuzu la petite vétérinaire ou Mario Bros (achat ou emprunt).</p>
<p>Mini-Maxi techs en réseau</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Science et technologie, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Formation en ligne d'une équipe de Mini-techs dans votre école.</p> <p>Le mandat des élèves consiste à donner un soutien de première ligne aux activités numériques vécues dans l'école. Voici quelques exemples d'intervention que votre équipe de Mini-techs offrira aux enseignants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 de portables, des combos numériques, etc. <p>Un parcours de formation de 5 rencontres sur l'heure du dîner sera offert ainsi que des outils de tests et de simulations. Voilà une belle occasion de permettre aux élèves d'en apprendre davantage sur ce domaine professionnel.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Construction de concepts en univers social*</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve, à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-Janvier</i></p> <p>Durée: 4 à 6 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En univers social, les concepts sont omniprésents et leur compréhension n'est pas toujours chose simple, car certains d'entre eux présentent un niveau d'abstraction élevé.</p> <p>Ces séquences permettent aux élèves de construire 3 concepts fondamentaux: territoire, société et temps. Pour chaque séquence, un enseignement explicite des opérations intellectuelles ou de la caractérisation est réalisé:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Qu'est-ce qu'un territoire? L'application La Constellation de l'Ours* • Janvier: Qu'est-ce qu'une société? Les albums jeunesse <i>Poussin noir</i> et <i>À qui la frite?</i> • Mi-mars: Qu'est-ce que le temps? L'application Jamboard <p>*Note: Pour la Constellation de l'Ours, vous devez avoir une licence-classe ou utiliser l'essai gratuit de 7 jours pour pouvoir participer;</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main le livre suivant: Poussin noir de Rascal et Peter Elliot. L'album À qui la frite? de Chloé Varin et France Cormier est disponible dans la collection partagée de Biblius.</p> <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>LittÉERaMATHS*</p> <p>2^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes et sujets à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-janvier</i></p> <p>Durée: 2 à 4 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Enseigner 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>Au fil des mois, 3 séquences, indépendantes les unes des autres, illustrent des concepts différents, et ce, à partir d'une œuvre disponible dans la collection partagée de Biblius. Une lecture interactive, à saveur mathématique, de l'album est réalisée puis un défi mathématique est lancé aux élèves.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main les livres mentionnés pour participer (achat ou emprunt).</p> <ul style="list-style-type: none"> • En octobre: les opérations sur les nombres avec les albums La limace, La coquerelle et Le pou, d'Élise Gravel • En janvier: les nombres décimaux avec l'album Bienvenue à la Monstrierie d'Élise Gravel • En mars: la mesure du temps avec l'album Une drôle de journée pour Madame Poule de Lina Rousseau <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Les fossiles : les îles Mingan à l'époque tropicale</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Début février</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada présente certains fossiles de son territoire et une partie de leur histoire.</p> <p>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>Nous découvrirons ensemble comment ces fossiles se sont formés, comment les identifier et qui sont leurs descendants d'aujourd'hui.</p> <p>Un atelier pour les grands explorateurs!</p>
<p>Réseau littéraire: Anthony Browne</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début février</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Anthony Browne est un auteur-illustrateur créatif dont l'univers révèle de nombreux éléments permettant l'interprétation, la réaction et l'appréciation. Ce réseau littéraire s'articule autour de deux livres: <i>Une histoire à 4 voix</i> et un autre livre de l'auteur à votre choix.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves découvriront l'album <i>Une histoire à 4 voix</i> et partageront leurs réactions et leurs appréciations sur le texte et les illustrations à l'aide d'un forum d'écriture. Des rencontres virtuelles d'échange et d'autres activités seront proposées.</p> <p>Puis, les classes choisiront un autre album de cet auteur-illustrateur (Une autre histoire, Petite Beauté, etc.) pour comparer et échanger sur les personnages et sur l'histoire. Les outils collaboratifs permettront aux classes de partager leurs points de vue sur l'album choisi.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir le livre Une histoire à 4 voix pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Webinaires en Intelligence numérique</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Université de Montréal et Université McGill.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-février</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Univers social, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>L'intelligence numérique est l'ensemble des processus qui permettent de comprendre, d'apprendre ou de s'adapter à des situations nouvelles en utilisant les données.</p> <p>Environ 15 000 élèves du Québec ont vécu l'expérience de ces 4 webinaires portant sur ces disciplines : Mathématiques, Science et technologie et Éthique. Serez-vous du nombre cette année?</p> <p>Venez apprendre et échanger sur l'intelligence numérique au cours de ces rencontres virtuelles qui portent sur ces thèmes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quelques pionnières et pionniers du numérique 2. Les données (des 0 et des 1) 3. Le matériel numérique 4. Maître de l'information <p>Bienvenue aux intéressés!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Éclipse solaire totale du 8 avril 2024</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): À la découverte de l'univers</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Accompagnez vos élèves dans l'expérience astronomique d'une vie!</p> <p>Le 8 avril 2024, le Soleil sera recouvert par la Lune pour les résidents du Québec, des provinces de l'Atlantique et de l'Ontario. Certains seront même dans la bande de totalité!</p> <p>Une activité en réseau pour apprendre et comprendre le phénomène et pour partager votre engouement et votre excitation autour de cet évènement unique dans une vie!</p>
<p>Le monde fascinant des oiseaux - Mission PLEIN AIR</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Experts scientifiques à déterminer</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Dans ce projet, accompagnés d'experts, les élèves auront la chance de découvrir les oiseaux du Québec. Les jeunes seront 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: "On protège ce que l'on aime et l'on aime ce que l'on connaît." Des activités complémentaires en français, en art et science telle que l'observation en nature seront proposées.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, veuillez avoir en main le livre suivant: Douze oiseaux de Philippe Béha et Renée Robitaille pour participer à la lecture animée (achat ou emprunt).</p>
<p>Lis-la ta chanson</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Ce projet amènera vos élèves à comprendre en profondeur le texte de certaines chansons francophones. En plus de favoriser une meilleure compréhension, ils pourront observer la poésie dans le message de l'auteur.</p> <p>Par la suite, les élèves seront amenés à réfléchir et à se questionner pour interpréter le texte des chansons. Les élèves devront dépasser la simple réaction pour entrer dans la justification et l'interprétation.</p> <p>Le forum d'écriture (KF) sera utilisé pour apprendre aux élèves à partager leurs idées, à commenter les réponses des autres élèves et à faire une appréciation des chansons exploitées tout au long de ce projet.</p>
<p>Réseau littéraire - Aventurosaures</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture religieuse</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique:</p>	<p>Découvrez Rex, un jeune dinosaure 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 activités pédagogiques susciteront les discussions et guideront les élèves dans leur compréhension de l'histoire. Ce réseau littéraire permettra aux classes d'échanger entre elles sur les personnages, les temps du récit, les stratégies pour comprendre les mots nouveaux et d'aborder quelques questions éthiques en lien avec les aventures vécues par Rex.</p> <p>Pour finir, les élèves seront invités à créer une suite en format numérique ou papier.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i>	Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut prévoir la BD Tome 1 Aventurosaure, le réveil de Rex en quelques exemplaires . Il est suggéré d'avoir au moins 1 exemplaire des tomes 2.3 et 4 de cette série afin que les élèves puissent faire des liens entre les tomes (achat ou emprunt).
<p>Buzz printanier</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): La TOHU</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En collaboration avec La TOHU, cette activité s'intéresse aux pollinisateurs: les populaires abeilles à miel et aussi les espèces indigènes du Québec.</p> <p>Pourquoi a-t-on besoin de ces pollinisateurs? Comment les attirer chez soi?</p> <p>Avec votre classe, participez aux activités de dessin d'observation et/ou de fabrication d'un hôtel à insectes.</p> <p>À travers de cette démarche d'investigation, les élèves seront invités à découvrir autrement les insectes présents dans leur environnement et à voir leur importance d'un point de vue environnemental.</p>
<p>Le bolide: un défi de conception technologique</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Comment un véhicule sans moteur peut-il rouler? C'est la question de départ de cette séquence d'activités en réseau sur la conception et la construction technologique.</p> <p>À travers cette démarche de conception technologique les élèves s'approprient les notions de châssis, d'essieu, de frottement, de rotation et de roue. Par la réalisation de croquis détaillés et la rétroaction par leurs pairs, ils développeront différentes compétences de la S&T et surtout, la rigueur et la persévérance requises pour la réalisation d'un tel défi.</p> <p>Des grilles de rétroaction destinées aux élèves leur permettront de développer, avec leurs collègues de classe, leur capacité d'analyse et le transfert des connaissances acquises.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main, les albums jeunesse suivants:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quel génie! d'Ashley Spires 2. Quelle idée magnifique d'Ashley Spires <p>Séquence d'enseignement-apprentissage inspirée du Défi Apprenti Génie du Réseau Technoscience.</p>
<p>Construction de concepts en univers social*</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve, à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-Mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En univers social, les concepts sont omniprésents et leur compréhension n'est pas toujours chose simple, car certains d'entre eux présentent un niveau d'abstraction élevé.</p> <p>Ces séquences permettent aux élèves de construire 3 concepts fondamentaux: territoire, société et temps. Pour chaque séquence, un enseignement explicite des opérations intellectuelles ou de la caractérisation est réalisé:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Qu'est-ce qu'un territoire? L'application La Constellation de l'Ours* • Janvier: Qu'est-ce qu'une société? Les albums jeunesse <i>Poussin noir</i> et <i>À qui la frite?</i> • Mi-mars: Qu'est-ce que le temps? L'application Jamboard <p>*Note: Pour la Constellation de l'Ours, vous devez avoir une licence-classe ou utiliser l'essai gratuit de 7 jours pour pouvoir participer;</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main le livre suivant: Poussin noir de Rascal et Peter</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
		<p>Elliot. L'album À qui la frite? de Chloé Varin et France Cormier est disponible dans la collection partagée de Biblius.</p> <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>LittÉERaMATHS*</p> <p>2^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes et sujets à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Enseigner 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>Au fil des mois, 3 séquences, indépendantes les unes des autres, illustrent des concepts différents, et ce, à partir d'une œuvre disponible dans la collection partagée de Biblius. Une lecture interactive, à saveur mathématique, de l'album est réalisée puis un défi mathématique est lancé aux élèves.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main les livres mentionnés pour participer (achat ou emprunt).</p> <ul style="list-style-type: none"> • En octobre: les opérations sur les nombres avec les albums La limace, La coquerelle et Le pou, d'Élise Gravel • En janvier: les nombres décimaux avec l'album Bienvenue à la Monstrierie d'Élise Gravel • En mars: la mesure du temps avec l'album Une drôle de journée pour Madame Poule de Lina Rousseau <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>Correspondance musicale</p> <p>2^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin mars</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Dans le cadre du cours de musique, les élèves du 2^e cycle sont invités à composer une question musicale sur l'instrument mélodique de leur choix.</p> <p>Toutes ces questions sont déposées en format PDF ou vidéo sur un mur collaboratif Padlet.</p> <p>Par la suite, les participants devront choisir une des questions pour y répondre en inscrivant leur nom et celui de leur école dans les commentaires sous la vidéo sélectionnée.</p> <p>Un montage vidéo sera fait et une rencontre aura lieu pour visionner une sélection des meilleurs projets.</p>
<p>Texte informatif avec Biblius</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée.</p> <p>Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues offrira aux élèves d'explorer différents textes informatifs qui font partie de la collection partagée de Biblius, de comprendre la structure de ce type de texte et de les apprécier.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Des maths avec Minecraft</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: 4 à 6 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>Bien connu et très apprécié des élèves, le jeu Minecraft a un potentiel pédagogique immense.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves seront amenés à construire des concepts mathématiques en réalisant des activités dans des mondes Minecraft.</p> <p>Chaque semaine, pendant 4 semaines, les classes seront accompagnées hebdomadairement par un conseiller pédagogique TIC du CSSDM. La séquence comporte 45 minutes de formation pour les enseignants et 90 minutes d'activités en visioconférence avec les élèves.</p> <p>Consultez la pratique inspirante</p>
<p>Réseau littéraire - Capitaine Static</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: 4 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce cercle de lecture en réseau, venez découvrir les BD du Capitaine Static, ce jeune garçon superhéros. Une série tellement appréciée des élèves et finaliste dans plusieurs catégories de la BD!</p> <p>Cette séquence est spécialement conçue pour les élèves du 1^{er} et du 2^e cycle. Ceux-ci exploreront la BD en empruntant différents rôles. Une occasion de comprendre, d'interpréter, de réagir et finalement d'apprécier l'univers du capitaine Static.</p> <p>Chaque semaine en classe, une rencontre du cercle de lecture est d'abord vécue à l'oral par les élèves. Puis, dans un deuxième temps, chaque élève, sous l'expertise de son rôle, réalise des échanges avec les élèves de différentes classes par l'entremise d'un forum de partage à l'écrit ou à l'oral.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, les classes doivent avoir en main une BD Capitaine Static tome 1 par élève ou par dyade pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Défi biodiversité</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Espace pour la vie - Insectarium</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: 7 à 10 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Éducation à la citoyenneté, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Se connecter à la nature pour apprendre c'est le Défi Biodiversité.</p> <p>Dans le cadre d'une séquence d'activités en S&T pour tous les niveaux du primaire vous deviendrez de véritables scientifiques en herbe grâce au partage de vos observations avec la communauté de iNaturalist.</p> <p>La séquence est simple, tout d'abord quelques notions relatives au sens de l'observation et à la diversité des êtres vivants qui nous entourent en collaboration avec l'équipe d'Espace pour la vie. Puis, une formation sur l'utilisation de l'application iNaturalist. Enfin, tout le monde dehors!</p> <p>Les classes partageront leurs observations et leurs découvertes lors de rencontres en visioconférence interclasses et avec des scientifiques inspirants.</p> <p>Devenez des citoyens actifs et engagés pour la sauvegarde de la biodiversité!</p>
<p>S'initier à l'ornithologie</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Éducation physique et à la santé</i></p>	<p>Devenez un ornithologue en herbe avec cet atelier de Parcs Canada.</p> <p>Rejoignez-nous pour un atelier fascinant d'observation des oiseaux! Avec l'aide de guides passionnés de l'équipe de Parcs Canada, vous explorerez les habitats naturels de diverses espèces d'oiseaux et apprendrez à les identifier en utilisant des indices visuels et auditifs.</p> <p>Au cours de cet atelier, vous aurez, non seulement, l'occasion d'observer de magnifiques oiseaux, mais vous</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>apprendrez également le rôle important qu'ils jouent dans les écosystèmes. Ainsi, vous pouvez aider à les protéger.</p> <p>Voici une occasion parfaite pour apprécier la beauté de la nature et développer une compréhension plus profonde de votre environnement.</p> <p>Cet atelier promet d'être une expérience agréable et enrichissante pour tous!</p>
<p>À bord, voyageurs!</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada vous transporte au cœur de la traite des fourrures.</p> <p>Fort-Chambly 1745 : Les fourrures du commandant ont été volées. Serez-vous capable de trouver les indices et résoudre l'enquête?</p> <p>Plongez au cœur de la société canadienne en Nouvelle-France de cette époque en faisant un survol de ses réalités démographiques, culturelles et économiques.</p> <p>Conforme à la progression des apprentissages, nos guides du Fort-Chambly ont développé une activité ludique, éducative et participative.</p>
<p>Une maison verte - Mission PLEIN AIR</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Dans l'optique des énergies renouvelables, qu'est-ce qu'une maison écoénergétique? Comment rendre un bâtiment plus écologique?</p> <p>Dans cette thématique, les élèves découvriront des constructions de différents pays et s'interrogeront sur les questions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comment les habitants de la planète Terre s'abritent-ils? • Quelles sont les grandes différences? • Quels matériaux utilisent-ils? <p>Ce projet sera l'occasion de comparer plusieurs types d'habitations dans le monde et d'en apprendre davantage sur leur construction.</p>
<p>La cabane à culture surprise d'avril!</p> <p>2^e cycle</p> <p>Partenaire(s): BA nQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin avril</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage;</i></p>	<p>Activité interdisciplinaire et culturelle de la série « La cabane à culture » développée en collaboration avec Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BA nQ), le CSSDM et l'ÉER.</p> <p>Surprise d'avril Cette activité, destinée spécifiquement aux élèves du 2e cycle, vise à enrichir leur processus d'apprentissage de manière interactive et engageante. Le sujet précis reste à être déterminé.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<i>Communiquer à l'aide du numérique.</i>	
<p>Journée BD PoP</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Bibliothécaires scolaires du CSSDM, CSSMB et CSSPI, FBDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin mai</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Les organisateurs du Festival BD de Montréal (FBDM), les bibliothécaires scolaires du CSSDM, du CSSPI, du CSSMB et l'équipe de l'ÉER vous invitent, cette année encore, aux activités de l'événement BD PoP 2024!</p> <p>Des activités BD sont offertes en ligne et en direct. Venez y faire la rencontre de bédéistes et d'auteurs jeunesse du Québec.</p> <p>Au menu pour les jeunes: cours de dessin, exploration et découverte de bandes dessinées et plus encore!</p>
<p>Pourquoi écrivent-elles tant?</p> <p>4^e année du primaire et 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée de la mémoire vivante</p>	<p>Début envisagé: <i>En continu</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Le Musée de la mémoire vivante vous invite à découvrir l'écriture intime à partir des journaux de cinq diaristes ayant vécu au Québec du 18^e siècle à aujourd'hui.</p> <p>L'un des diaristes est Philippe Aubert de Gaspé (1786-1871), seigneur et romancier à succès. Les quatre autres diaristes sont des femmes de la même famille ayant tenu un journal intime pendant plusieurs années, sans qu'elles ne soient écrivaines.</p> <p>À travers leurs écrits, il est possible de suivre l'évolution du Québec et de la place des femmes dans la société. Cette activité est offerte, une classe à la fois, par une médiatrice culturelle du musée.</p> <p>Cette activité s'adresse aussi aux classes de 4^e, 5^e, 6^e années et secondaire 1.</p>
<p>Création d'un personnage de BD en 3D</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Éditions Exclamation</p> <p>Frais (\$)</p>	<p>Début envisagé: <i>À déterminer</i></p> <p>Durée: <i>En continu</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<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>Dans cette démarche de création, les élèves seront guidés dans leurs tentatives par l'artiste qui partagera ses trucs. À la fin de l'atelier, ils auront créé leur personnage de BD ou leur superhéros. Pour finir, les élèves pourront observer leur personnage 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>Cet atelier est ponctuel et peut être fait tout au long de l'année, au moment que vous choisissez.</p> <p>Coût: 125 à 200\$ selon la formule et le nombre de classes.</p>
<p>Création/édition d'un livre avec un illustrateur</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>À déterminer</i></p> <p>Durée: <i>11 à 12 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s):</p>	<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 être jumelé avec une autre école! Éditions Exclamation travaillera conjointement avec l'enseignant.e afin de publier l'histoire écrite et construite collectivement en un livre illustré en format papier.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Éditions Exclamation Frais (\$)	<i>Français, Arts, Entrepreneuriat</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i>	Chaque livre vendu rapportera 3,00\$ à votre école. Ce livre comptera 24 pages incluant 12 dessins en couleurs faits par notre illustrateur professionnel. En parallèle, des ateliers sont proposés aux classes. Vous pouvez les combiner au projet de création de livres ou simplement y assister de manière indépendante. Atelier #1: La création du personnage; Atelier #2: Les étapes du schéma narratif présentées en dessin; Atelier #3: La couverture d'un livre. Cette activité peut être faite tout au long de l'année, au moment que vous choisissez. Coûts: Option 1: Fabrication d'un livre 450\$+tx Option 2: 3 ateliers: 120\$/classe; 2 ateliers: 85\$/classe; 1 atelier: 50\$/classe

3^e cycle

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Déjouez les Codes! Modélisation 3D 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Grandir Sans Frontières	Début envisagé: <i>Début septembre</i> Durée: <i>4 à 10 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Programmation, Mathématique</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Innovater et faire preuve de créativité avec le numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i>	Le parcours de modélisation 3D est parfait pour aider l'élève à développer ses compétences numériques et à découvrir les bases de la création et de la modélisation, et ce dans un contexte amusant et interactif. La modélisation 3D permet de développer différentes compétences disciplinaires en S&T et en mathématiques ainsi que de nombreuses compétences numériques telles que la résolution de problèmes créatifs. Lors de votre inscription, vous recevrez une confirmation pour la première rencontre avec l'enseignant. Lors de cette rencontre, vous pourrez réserver les plages horaires qui vous conviennent selon la disponibilité de notre formateur. Vous devrez prendre rendez-vous à 5 reprises dans l'ordre suivant: <ul style="list-style-type: none"> • Rencontre préparatoire avec l'enseignant(e) • Atelier d'introduction avec les élèves • Premier atelier en direct • Préparation à l'atelier de projet créatif avec l'enseignant • Introduction à l'atelier créatif avec les élèves * Il est important de prévoir qu'il y aura 5 ateliers en asynchrone entre la 2 ^e et la 3 ^e rencontre.
Déjouez les Codes! Multimédia 2 ^e cycle 3 ^e cycle	Début envisagé: <i>Début septembre</i> Durée: <i>4 à 10 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Science et</i>	Le parcours multimédia permet de développer de nombreuses compétences numériques, comme les habiletés technologiques et la résolution de problèmes créatifs. Le parcours place l'élève dans un contexte d'apprentissage stimulant qui lui permet de découvrir la création de contenu multimédia, et ce, dans le plaisir. Ce cours permet aussi de s'immerger dans différentes compétences artistiques. Lors de cette rencontre, vous pourrez réserver les plages horaires qui vous conviennent selon la disponibilité de notre formateur.

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Partenaire(s): Grandir Sans Frontières	<i>technologie</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Résoudre une variété de problèmes avec le numérique.</i>	Vous devrez prendre rendez-vous à 5 reprises dans l'ordre suivant: <ul style="list-style-type: none"> ● Rencontre préparatoire avec l'enseignant(e) ● Atelier d'introduction avec les élèves ● Premier atelier en direct ● Préparation à l'atelier de projet créatif avec l'enseignant ● Introduction à l'atelier créatif avec les élèves <p>* Il est important de prévoir qu'il y aura 5 ateliers en asynchrone entre la 3^e et la 4^e rencontre.</p>
Ultra-trail Monarque 1 ^{er} cycle 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Mission monarque - Insectarium de Montréal , Ultra-trail Monarque	Début envisagé: <i>Début septembre</i> Durée: <i>6 à 7 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Éducation physique et à la santé, Science et technologie, Mathématique</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i>	À la fin de l'été 2023, l'ultramaronien Anthony Battah accompagnera les papillons monarques dans leur migration hivernale, du Canada jusqu'au Mexique, dans le but d'attirer l'attention sur l'importance de la conservation de l'écosystème de cet important pollinisateur. À travers cette séquence d'activités interdisciplinaires (science, mathématique, éducation physique, français, US et arts plastiques), les classes sont invitées à réaliser un défi sportif puis à vivre une démarche d'investigation scientifique collaborative qui leur permettra de se familiariser avec les notions d'écosystèmes et de biodiversité. Les élèves pourront également se familiariser avec le cycle de vie du papillon monarque et prendre conscience du rôle important qu'ils peuvent jouer dans la préservation, non seulement, du monarque, mais de bien d'autres êtres vivants de leurs environnements locaux.
Déjouez les Codes! Robotique 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Grandir Sans Frontières	Début envisagé: <i>Début septembre</i> Durée: <i>4 à 10 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Robotique, Science et technologie</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Produire du contenu à l'aide du numérique.</i>	Le parcours de robotique est parfait pour aider vos élèves à développer leurs compétences numériques et à connaître les bases des circuits électriques, des boîtiers d'engrenages et de la conception 3D. Tout cela dans un contexte amusant et interactif! Scénarios adaptés aux ensembles LEGO Spike et EV3, ils sont conçus pour des groupes d'un minimum de 16 élèves. Comme vous pourrez le constater, il y aura 3 séances en co-enseignement et 2 séances individuelles avec l'enseignant.. La séquence complète est de 16 unités et contient un projet créatif sur mesure. Attention: Ce parcours est offert <u>gratuitement pour les villes de moins de 100 000 habitants</u> . Toutefois, il est aussi disponible moyennant certains frais pour les autres écoles qui voudraient y participer. Pour joindre la personne responsable, écrivez à infos@grandirsansfrontières.org
Au cœur des arbres-Mission PLEIN AIR!	Début envisagé: <i>Mi-septembre</i> Durée: <i>2 à 4 semaines</i>	Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR : Les arbres, ces géants que nous côtoyons tous les jours, les connaissons-nous vraiment? À l'aide d'un expert, les élèves seront initiés à la classification des arbres et en apprendront sur les produits du

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Association forestière du Saguenay-Lac-St-Jean</p>	<p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>bois. De plus, la littérature jeunesse soutiendra la thématique des arbres par des réflexions éthiques.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main l'un des livres suivants pour participer aux lectures (achat ou emprunt): L'arbre des souhaits de Kyo Maclear ou L'arbre à souhaits de Katherine Alice Applegate ou Les droits des arbres de Johanne Gagnée et Mathieu Muizon.</p>
<p>La preuve par l'image</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): ACFAS, RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français, Arts</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Voir la science par l'autre bout, à partir de l'image et non des mots. C'est l'idée originale lancée en 2010 à travers le concours La preuve par l'image de l'ACFAS.</p> <p>Inspiré de ce concours, nous vous invitons à vivre une activité de S&T en réseau à travers la lentille de scientifiques et celle des élèves des classes participantes.</p> <p>Dans un premier temps, vous aurez la chance de découvrir des images magnifiques issues de recherches scientifiques dans tous les domaines de la connaissance (images du concours La preuve par l'image).</p> <p>Puis, vous pourrez rencontrer et échanger avec des scientifiques qui ont réalisé ces images.</p> <p>Pour finir, vos élèves seront invités à réaliser des images scientifiques et technologiques. Ils pourront ainsi partager leurs observations, leurs découvertes ou les résultats d'expériences vécues en classe.</p> <p>Un concours sera lancé entre les classes participantes!</p>
<p>Tout part d'un point</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>Le point de départ de la créativité est différent d'un projet à un autre. Mais tout part d'un point.</p> <p>Dans le cadre de la journée mondiale du point, l'équipe Idée éducation entrepreneuriale invite les classes à explorer la créativité sous différents angles. Ainsi, dans cette activité ponctuelle, les élèves seront invités à créer leur point de départ qui pourra être partagé au monde entier. Les enseignants, quant à eux, pourront voir comment la créativité peut être mise en valeur par des petits gestes dans la classe et ainsi créer une ambiance créative pour lancer l'année.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Le point de départ de Peter H. Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Réseau littéraire - La</p>	<p>Début envisagé:</p>	<p>Par ce réseau littéraire, les élèves approfondiront leurs habiletés à décrire des personnages en faisant la</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>bande à Smikee</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p><i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: 3 à 5 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>comparaison entre des personnages typiquement connus et d'autres personnages atypiques développés dans l'album La bande à Smikee.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves travailleront sur leurs conceptions de ce qu'est un héros et un anti-héros. En échangeant et en collaborant avec d'autres classes, ils entreront dans les 4 dimensions de la lecture (comprendre, réagir, interpréter et apprécier). Ce travail collaboratif les amènera à inventer des énigmes ou des situations mathématiques d'application que les élèves feront réaliser aux autres classes.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir le livre en main le livre Morts et fiers de l'être Tome 1 de Freg Makina (achat ou emprunt).</p>
<p>Je "scratche" avec l'ÉER: Personnage marquant</p> <p>4^e année du primaire et 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-septembre</i></p> <p>Durée: 8 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Programmation, Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Inspiré par une tâche proposée par le RÉCIT Univers social, les élèves sont invités à réaliser une présentation multimédia sur un personnage marquant de l'histoire du Québec.</p> <p>La rencontre d'information pour les enseignants aura lieu à la mi-septembre et les rencontres avec les classes débiteront un mois plus tard. Ce délai permettra aux classes de réaliser le travail de recherche en histoire qui est préalable au défi de programmation.</p> <p>Ce défi est lancé aux élèves par des conseillers pédagogiques TIC du CSSDM. Chaque semaine, durant 4 semaines, une capsule théorique est présentée aux élèves. Puis, ils pourront "scratcher" pour relever le défi. Les CP seront disponibles pour répondre à leurs questions pendant le reste de la rencontre.</p>
<p>Le loup-garou du Kamouraska: mythe ou réalité?</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée de la mémoire vivante</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin septembre</i></p> <p>Durée: 6 à 8 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Dans cette séquence interclasses, le Musée de la mémoire vivante présente un artefact muséal et deux articles de journaux qui racontent l'histoire de la possible existence du loup-garou dans le Québec de cette époque.</p> <p>Par la suite, pour amener les élèves à débattre, cette question est lancée : Le loup-garou du Kamouraska: est-ce un mythe ou une réalité? Les élèves sont alors invités à échanger leurs arguments sur le forum d'écriture avec d'autres classes puis à écrire individuellement un texte d'opinion. Un projet captivant qui soulève le débat!</p> <p>Pour en savoir plus, consulter la pratique inspirante et le parcours numérique de cette séquence d'activités.</p>
<p>Qui sommes-nous? Recensement à l'école</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin septembre</i></p>	<p>Dans cette séquence, les classes sont d'abord invitées à répondre au questionnaire du Recensement à l'école Canada chapeauté par la Société statistique du Canada. Puis, elles partagent leur fichier de résultats avec les autres classes participant à la séquence.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Durée: 6 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Par la suite, les élèves sont amenés à choisir une question et à faire une analyse statistique des réponses à l'aide du logiciel Excel. Finalement, la mise en commun des résultats des classes permettra de constater les potentielles différences régionales.</p> <p>Cette séquence est réalisée en collaboration avec deux conseillers pédagogiques TIC du CSSDM. Un accompagnement est offert aux élèves et aux enseignants pour s'approprier le logiciel.</p> <p>Les enseignants participants doivent s'inscrire au Recensement à l'école Canada.</p>
<p>Le grand rendez-vous de Fanny Bloom avec l'OSM</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Orchestre symphonique de Montréal</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin septembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>À la veille des journées de la culture, venez en apprendre plus sur la chanson 2023!</p> <p>Durant cet atelier-rencontre, les élèves auront la chance de poser leurs questions directement à l'artiste qui est en vedette cette année : Fanny Bloom.</p> <p>Cet atelier est offert autant aux enseignants titulaires de classe qu'aux enseignants de musique. Bienvenue à tous!</p>
<p>Images et maths*</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre et début janvier</i></p> <p>Durée: 6 à 8 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<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.</p> <p>S'inspirant de M@ths-en-vie, les élèves doivent chercher dans l'image les indices pour résoudre le problème. Le but de cette activité est de développer chez les élèves des stratégies mathématiques plus efficaces qu'ils pourront réinvestir.</p> <p>La séquence d'activités sera offerte à deux moments:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Images et maths - Préscolaire au 3e cycle primaire - Octobre (3 rencontres) • Images et maths - Préscolaire au 3e cycle primaire - Janvier (4 rencontres) <p>Joignez-vous à l'une d'elles ou pourquoi pas aux deux!</p>
<p>Questions de mieux se connaître</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: 3 à 4 semaines</p>	<p>Activité brise-glace en mathématique pour donner l'occasion aux enseignants et aux élèves des classes qui interagissent, depuis peu, de mieux se connaître.</p> <p>L'objectif de la séquence est de réaliser des activités mathématiques qui tisseront des liens entre les élèves afin de faciliter les échanges et la collaboration. Pour faire connaissance, les élèves réfléchiront puis</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
3 ^e cycle	Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i>	élaboreront des questions sur les intérêts, les habitudes et les passions des jeunes de leur âge. Ils travailleront sur le forum collaboratif (KF) pour échanger les idées, déposer leurs questions et répondre aux sondages des autres classes. Pour finir, les élèves créeront des diagrammes pour illustrer les données recueillies puis présenteront leurs interprétations lors d'une rencontre virtuelle. Vivement que les maths nous aident à faire connaissance!
Créez votre musique avec Learning music d'Ableton 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Novamusique et Station Clip	Début envisagé: <i>Début octobre</i> Durée: <i>3 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique, Arts</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i>	Découvrez comment il est facile de créer de la musique à l'aide des outils de création musicale d'aujourd'hui. Grâce à la plateforme Learning music d'Ableton accessible facilement et gratuitement en ligne, cette activité permet d'initier les élèves à la production musicale. En trois rencontres, à raison d'une rencontre par semaine, les élèves apprendront à créer leur propre Beat, à ajouter des textures musicales sous formes d'accords, à composer une ligne de basse et à explorer la création d'une mélodie, le tout pouvant être exporté dans le logiciel Live d'Ableton. Cette série d'ateliers fait écho au cours Faire ses premiers pas en production musicale avec Learning music d'Ableton de la Station Clip disponible gratuitement sur la YouTube de la seule école certifiée par Ableton au Québec.
Le monde des champignons- Mission PLEIN AIR! 1 ^{er} cycle 2 ^e cycle 3 ^e cycle	Début envisagé: <i>Début octobre</i> Durée: <i>2 à 4 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i>	Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR Il nous arrive fréquemment d'apercevoir différents champignons lors de nos balades en nature. Dans cette séquence d'activités, les élèves seront invités à se questionner sur le monde des champignons, sur leurs formes variées, sur leurs couleurs et sur leurs utilités. En collaboration avec un mycologue, les élèves pourront répondre à leurs questions. Ils seront également invités à observer, cueillir ou à prendre en photos des champignons afin de réaliser un court texte descriptif et des dessins d'observation. Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main le livre Le fan club des champignons d'Élise Gravel pour participer à la lecture interactive (achat ou emprunt).
Les merveilles des océans 2 ^e cycle 3 ^e cycle	Début envisagé: <i>Début octobre</i> Durée: <i>En continu pendant l'année</i>	L'intention générale de l'activité interclasses est d'amener les élèves à découvrir les merveilles des océans et à les sensibiliser à leur protection. Cette activité se déploie en quatre séquences interdisciplinaires: un cercle de lecture, une situation d'écoute, l'écriture d'un récit et une réalisation artistique.

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Partenaire(s): Gwenaëlle Gremion, océanographe et un artiste récupérateur (à confirmer)</p>	<p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Science et technologie, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Vous pouvez réaliser ces quatre séquences en totalité ou en partie. Notez que les séquences ne sont pas préalables les unes aux autres.</p>
<p>Empathie en réseau</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Fondation Monique Fitz-Back</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Éthique et culture religieuse</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Développer l'empathie pour favoriser le vivre-ensemble.</p> <p>Les classes participantes seront jumelées pour vivre les activités afin de favoriser l'interaction entre elles. En développant une meilleure compréhension des émotions et des valeurs (les siennes et celles des autres), les élèves seront ensuite amenés à étendre cette aptitude à des situations extérieures diverses où ils sauront faire preuve d'empathie et de pensée critique.</p> <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante.</p> <p>Cette séquence d'activités est également l'un des Parcours numériques.</p>
<p>Internet et la loi</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Éducaloi</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Éthique et culture religieuse, Éducation à la citoyenneté</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Innover et faire preuve de créativité avec le numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>En collaboration avec Éducaloi, ce projet en réseau présente aux élèves du 3e cycle du primaire les bases quant à l'utilisation d'Internet et des réseaux sociaux.</p> <p>L'usage d'Internet par les enfants est répandu à l'école comme à la maison et il peut être difficile de s'y retrouver.</p> <p>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.</p> <p>Deux rencontres avec un.e juriste permettent aux classes participantes d'obtenir des réponses à leurs questions.</p> <p>Séquence également offerte en anglais.</p>
<p>Construction de concepts en univers social*</p> <p>2^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début octobre</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p>	<p>En univers social, les concepts sont omniprésents et leur compréhension n'est pas toujours chose simple, car certains d'entre eux présentent un niveau d'abstraction élevé.</p> <p>Ces séquences permettent aux élèves de construire 3 concepts fondamentaux: territoire, société et temps. Pour chaque séquence, un enseignement explicite des opérations intellectuelles ou de la caractérisation est</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve, à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>réalisé:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Octobre: Qu'est-ce qu'un territoire? L'application La Constellation de l'Ours* ● Janvier: Qu'est-ce qu'une société? Les albums jeunesse <i>Poussin noir</i> et <i>À qui la frite?</i> ● Mi-mars: Qu'est-ce que le temps? L'application Jamboard <p>*Note: Pour la Constellation de l'Ours, vous devez avoir une licence-classe ou utiliser l'essai gratuit de 7 jours pour pouvoir participer;</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main le livre suivant: Poussin noir de Rascal et Peter Elliot. L'album À qui la frite? de Chloé Varin et France Cormier est disponible dans la collection partagée de Biblius.</p> <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>Petite Sorcière</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Projet MÛ et La puce à l'oreille.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>8 à 10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques, Robotique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Ce projet débute avec l'écoute de 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 espace collaboratif, écriture collaborative et réécriture de 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. 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>Les animaux nocturnes: Hibou et Chauve-souris*</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacun des sujets</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Faune</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada vous présente deux créatures de la nuit.</p> <p>Quand je me réveille à la brunante, moi, je mange. Quand je vois des petites proies, moi, je mange. Quand je vole dans la nuit, moi, je mange. Quand j'utilise mon écholocation, moi, je mange. Quand je veux parler, je fais des hou! hou! hou! hou!</p> <p>Joignez-vous à l'équipe de Parcs Canada pour en apprendre plus sur les hiboux et les chauves-souris.</p> <p>Il y aura deux parties pour cet atelier : partie 1: le hibou, partie 2 : les chauves-souris</p>
<p>La cabane à culture avec le Musée McCord Stewart</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p>	<p>Activité interdisciplinaire et culturelle de la série « La cabane à culture » développée en collaboration avec Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), le CSSDM et l'ÉER.</p> <p>Le Musée McCord Stewart</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
3 ^e cycle Partenaire(s): BAnQ	Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Univers social</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i>	Les élèves découvriront les wampums grâce à une collaboration entre le Musée McCord Stewart et l'artiste Sonia Gros-Louis.
Nos villages de Noël illuminés en réseau 3 ^e cycle Partenaire(s): Hydro-Québec	Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> Durée: <i>8 à 10 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i>	Enseigner les concepts d'électricité est un défi. Souvent les élèves trouvent ces notions très abstraites alors que l'électricité est omniprésente dans nos vies. Nous vous proposons de concevoir un village de Noël illuminé, et ce, en réseau avec des classes de partout à travers le Québec. Des défis électriques permettront aux élèves de s'approprier les concepts en électricité (univers matériel - énergie). Puis, ces derniers devront concevoir une maison et y inclure un circuit électrique simple afin d'illuminer un village de Noël dans vos classes et même dans vos écoles! Afin de respecter les droits d'auteurs, vous devez avoir en main le livre L'Allumeur de réverbère de Nathalie Wyss, aux Éditions OSKAR. Séquence réalisée en collaboration avec Hydro-Québec et l'UQAM, venez apprendre avec vos élèves!
BDvasion en réseau 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): CSSFL	Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> Durée: <i>6 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i>	BDvasion en réseau est un concept de BD-jeux d'évasion dans lequel les classes doivent réussir ensemble les défis et les énigmes proposés grâce à la lecture et à leurs connaissances en français. Cette aventure immersive sous forme de séquence offre l'occasion aux élèves de participer à un camp d'entraînement pour développer leurs habiletés et leurs stratégies de résolution de problèmes par la lecture. Une fois le camp d'entraînement réussi, des défis volontairement difficiles seront lancés aux classes afin de faire émerger leur sens de l'effort et développer la collaboration et la logique des joueurs-lecteurs. Des rencontres collaboratives seront lancées pour partager les idées, encourager l'itération et inciter les participants à penser différemment. Embarquez dans l'aventure de BDvasion en découvrant des femmes fortes et inspirantes qui ont façonné l'histoire à leur façon!
La journée nationale des bibliothèques scolaires* 4 ^e année du primaire et 3 ^e cycle Partenaire(s): CSSDM	Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> Durée: <i>Ponctuelle</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le</i>	Venez célébrer avec nous la Journée nationale des bibliothèques scolaires sous le thème de: La grande fête de Riopelle. Pour l'occasion, deux ateliers célébrant le 100e anniversaire de Jean-Paul Riopelle vous seront offerts: <ol style="list-style-type: none"> 1. 8h30 à 9h15 (45 min) : Atelier littéraire, découverte de Riopelle avec Marie Barguidjian et son livre <i>Riopelle, l'artiste magicien</i>. 2. 9h45 à 10h45 (60 min) : Atelier d'arts plastiques avec la Fondation Riopelle et la médiatrice Michelle Rhéaume

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p><i>potentiel du numérique pour l'apprentissage; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Un avant-midi d'activités tout spécial pour entrer dans l'univers de l'artiste Jean-Paul Riopelle à travers la littérature jeunesse et les arts plastiques.</p> <p>Notez que le livre Riopelle, l'artiste magicien de Marie Barguidjian est disponible sur Biblius dans la collection partagée.</p>
<p>Vite sur le Python</p> <p>3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Science et technologie, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Programmer et faire des mathématiques en même temps, c'est possible!</p> <p>Vos élèves apprendront les bases du langage de programmation Python pour créer une calculatrice. Les opérations de base seront créées ainsi qu'une simulation du plan cartésien.</p> <p>4 séances en visioconférence sont prévues ainsi que du temps en classe pour compléter les activités.</p> <p>Avant la première séance, l'outil d'écriture collaborative Padlet sera utilisé pour identifier les connaissances informatiques de nos futures programmeuses et futurs programmeurs.</p>
<p>Zéro déchet</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): La TOHU</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En collaboration avec La TOHU, cette activité permet de découvrir le passé surprenant du parc Frédéric Back afin que les élèves se mettent en action pour poser des gestes concrets en matière de gestion des résidus.</p> <p>Lors de la première séance, découvrez la métamorphose unique d'une carrière puis d'un site d'enfouissement en un immense espace vert. Les élèves observent et s'interrogent sur leur propre production et gestion des matières résiduelles.</p> <p>Ils découvrent les bons gestes à poser pour améliorer la gestion des matières résiduelles: valoriser, recycler, réutiliser et réduire les déchets.</p>
<p>La grande fête de la musique québécoise</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): LES FLOS théâtre jeunesse</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique, Français, Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Agir en citoyen éthique à l'ère du</i></p>	<p>Partons à la découverte de grands artistes qui ont marqué la musique québécoise!</p> <p>Durant cet atelier, les élèves se mettront dans la peau d'auteurs en inventant la suite des paroles de chansons québécoises, ainsi que dans la peau de juges en votant pour leurs extraits favoris. L'atelier fera voyager les jeunes à travers les grandes décennies de l'histoire du Québec, des années 60 à aujourd'hui!</p> <p>Les classes pourront tisser de nombreux liens avec des notions en univers social. Après l'atelier, les élèves connaîtront Robert Charlebois, Marjo, Sarahmée et bien d'autres!</p> <p>L'activité ponctuelle est gratuite, mais les classes ont la possibilité (facultatif) d'avoir accès à la captation vidéo du spectacle <i>Ma Symphonie</i>, un spectacle théâtral qui raconte 100 ans de musique québécoise, moyennant des frais de 175\$ + taxes par classe.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>La survie - Mission PLEIN AIR</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p><i>numérique.</i></p> <p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 à 9 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Avec vos élèves, imaginez-vous en situation de survie dans le Nord québécois. Comment faire pour survivre? Quelle serait la première action à effectuer? Vos priorités? Ce projet sera alimenté par des experts passionnés du domaine de la survie qui pourront partager leur expérience et répondre à vos questions. Le volet éthique sera également abordé à la suite du visionnement des émissions d'<i>Expédition extrême</i> avec M. André-François Bourbeau. Puis, à partir de passages de son livre <i>Le Survieathon, 25 ans plus tard</i>, les élèves découvriront cette sommité de la survie. L'invitation sera lancée de tenter, en plein air, les missions de survie proposées dans le projet.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Tellement sauvage! de Mireille Messier (achat ou emprunt). Le livre Le survieathon 25 ans plus tard d'André-François Bourbeau est facultatif.</p>
<p>L'opéra, quelle histoire!</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Opéra de Montréal</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Art dramatique, Musique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Le majestueux Opéra de Montréal vous convie à une aventure lyrique inédite qui a captivé les esprits depuis plus de quatre siècles! Rejoignez la soprano virtuose, Frédérique Drolet, ukulélé en main, alors qu'elle démystifie l'art de l'opéra avec passion et humour. Des secrets d'un baryton à l'alimentation hivernale d'un chanteur d'opéra, aucune question ne reste sans réponse!</p> <p>Plongez dans l'univers envoûtant de l'art lyrique en découvrant la technique vocale, la trajectoire artistique, ainsi que l'histoire de la musique. Vous serez charmés par les extraits d'opéra interprétés en diverses langues, accompagnés d'exercices de groupe énergiques.</p> <p>Post-atelier, les techniques mystérieuses du <i>poutchipoupou</i>, du bâillement de la diva, du raisin sec et de la balle de ping-pong seront dévoilées, enrichissant le vocabulaire musical des élèves!</p> <p>Répondez à l'appel de l'opéra et laissez Frédérique Drolet vous transporter dans cet art spectaculaire!</p>
<p>Découverte de Biblius</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p> <p>Durée: <i>4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée.</p> <p>Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues accompagnera les élèves dans la découverte de Biblius.</p> <p>Cette séquence propose des activités d'exploration des ressources de Biblius.</p>
<p>Ta voix compte!</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-octobre</i></p>	<p>Chez Idée éducation entrepreneuriale, nous sommes persuadés que les jeunes, même au primaire, doivent</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Préscolaire 1 ^{er} cycle 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale	Durée: Ponctuelle Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture religieuse, Entrepreneuriat</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i>	<p>prendre leur place dans la communauté pour y contribuer et sentir qu'ils sont utiles.</p> <p>Nous pensons également que cet engagement pourrait avoir une incidence sur leur motivation et leur plaisir d'être à l'école. Par le biais de cet atelier et à la suite de la lecture de l'album « <i>Ta voix compte</i> », nous explorerons, avec les classes, différentes facettes de l'engagement.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Ta voix compte! de Peter H. Reynolds (achat ou emprunt).</p>
COSP – 6 thématiques* 3 ^e cycle *Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.	Début envisagé: <i>Mi-Octobre</i> Durée: Ponctuelle Discipline(s) ciblée(s): <i>COSP, Français, Arts plastiques</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i>	<p>Tout au long de l'année, participez à l'une et l'autre des 6 thématiques qui présentent aux élèves les différents contenus en orientation scolaire et professionnelle. Chacune comprend une activité de préparation, une visioconférence et une activité de réinvestissement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Métier d'élève et méthodes de travail • Novembre: Influence sociale à partir d'une lecture interactive de l'album Cours! de Davide Cali • Janvier: Occupation des gens de l'entourage • Février: Champs d'intérêt et aptitudes à partir d'une lecture interactive de l'album Dans ta tête à toi, de Jaume Marco • Avril: Caractéristiques de l'école secondaire • Mai: Atouts en période de transition <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main les livres mentionnés précédemment (achat ou emprunt).</p>
LittÉERaMATHS* 3 ^e cycle *Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune	Début envisagé: <i>Mi-octobre</i> Durée: <i>2 à 4 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i>	<p>Enseigner 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>Au fil des mois, 3 séquences, indépendantes les unes des autres, illustrent des concepts différents, et ce, à partir d'une œuvre disponible dans la collection partagée de Biblius. Une lecture interactive à saveur mathématique de l'album est réalisée puis un défi mathématique est lancé aux élèves.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main les livres mentionnés pour participer (achat ou emprunt).</p> <ul style="list-style-type: none"> • En octobre: la masse avec l'album Le Grand Antonio d'Élise Gravel • En janvier: les nombres décimaux avec l'album Le livre où la poule meurt à la fin de François Blais et Valérie Boivin • En mars: la mesure du temps avec l'album La belle histoire d'une vieille chose de Louis Émond

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
des périodes et sujets à laquelle elle est offerte		Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante
<p>Création d'un balado en classe</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin octobre</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Créer des balados de toutes pièces en classe constitue une aventure multidisciplinaire captivante pour les élèves comme pour les enseignants. Quel équipement choisir? Par où commencer?</p> <p>Cette séquence d'activités vous permettra d'explorer les nombreux avantages de la radio numérique et d'en parcourir les principaux aspects techniques spécifiques au contexte scolaire.</p> <p>La majeure partie du temps sera consacrée à s'initier au montage sonore et à la création de courts balados avec du matériel de base.</p> <p>Matériel requis : ordinateurs ou tablettes suffisent pour débiter. Seulement si possible : au moins 1 micro externe, Idéalement : au moins 2 micros externes, 2 pieds de micro</p> <p>Application : Soundtrap (version gratuite : utilisation personnelle) et Audacity.</p>
<p>Des maths avec Minecraft</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>Bien connu et très apprécié des élèves, le jeu Minecraft a un potentiel pédagogique immense.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves seront amenés à construire des concepts mathématiques en réalisant des activités dans des mondes Minecraft.</p> <p>Chaque semaine, pendant 4 semaines, les classes seront accompagnées hebdomadairement par un conseiller pédagogique TIC du CSSDM. La séquence comporte 45 minutes de formation pour les enseignants et 90 minutes d'activités en visioconférence avec les élèves.</p> <p>Consulter la pratique inspirante</p>
	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Animée par la Sépaq, cette activité, développée avec l'organisme QuébecOiseaux, connecte les élèves de 4^e, 5^e et 6^e année du primaire à la nature et aux parcs nationaux par l'observation des oiseaux.</p> <p>L'élève est mis en contact avec certains apprentissages de l'univers vivant: anatomie, régime alimentaire, locomotion et mouvement.</p> <p>Tout le matériel est fourni pour réaliser l'activité en 3 étapes:</p> <p>Préparation: L'enseignant donne aux élèves des informations sur la présentation sur les oiseaux. La classe se prépare à faire un défi d'observation.</p> <p>Réalisation: La classe assiste à la présentation du garde-parc sur Teams.</p> <p>Réinvestissement: La classe réalise un défi d'observation d'oiseaux et partage ses données à QuébecOiseaux.</p> <p>Partenaires: Sépaq et QuébecOiseaux</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>SOS Chauves-souris</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Sépaq, l'Équipe de rétablissement des chauves-souris du Québec, le Ministère des Forêts, de la Faune et des Parcs, le Groupe Chiroptères du Québec, le Biodôme de Montréal et le Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux de la Capitale-Nationale.</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Animée par la Sépaq, cette activité ponctuelle fait découvrir le monde des chauves-souris.</p> <p>Considérant le déclin actuel des populations de ce mammifère méconnu, l'activité lève le voile sur cet animal fascinant et ses capacités d'adaptation remarquables.</p> <p>Mythiques, mystérieuses et souvent mal-aimées, les chauves-souris ont acquis une mauvaise réputation.</p> <p>Pourtant indispensables aux écosystèmes urbains et ruraux, elles doivent affronter de nombreuses menaces.</p>
<p>Le Cœur d'Auschwitz</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée de l'Holocauste de Montréal</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>5 à 7 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Éthique et culture religieuse</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer sa pensée critique à l'égard du numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Le projet pédagogique Le Cœur d'Auschwitz porte sur un objet-phare de la collection du Musée de l'Holocauste de Montréal qui symbolise la résistance spirituelle.</p> <p>Il s'agit d'une carte de souhaits en forme de cœur que des femmes juives détenues dans le camp d'Auschwitz ont fabriqué au péril de leur vie. Elle contenait plusieurs messages alors que les nazis cherchaient à nier leur humanité.</p> <p>Les élèves travailleront en collaboration sur l'histoire de cet objet afin de mieux comprendre l'Holocauste et de développer leur 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.</p> <p>Tout au long du projet, vous serez accompagnés par des médiateurs culturels du Musée de l'Holocauste de Montréal.</p>
<p>À vos baguettes, prêts, dirigez!</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Orchestre symphonique de Montréal</p>	<p>Début envisagé: <i>Début novembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour</i></p>	<p>Durant cet atelier-rencontre offert par l'Orchestre symphonique de Montréal (OSM), les élèves auront la chance de démystifier le rôle de chef d'orchestre!</p> <p>De la baguette de direction, aux gestes à faire, en passant par les études qui y mènent, les élèves pourront poser leurs questions à notre invité pour en apprendre davantage sur le métier de maestro.</p> <p>Cet atelier s'adresse autant aux enseignants titulaires de classe qu'aux enseignants de musique.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Réseau littéraire Demers et Poulin</p> <p>Précolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p><i>l'apprentissage.</i></p> <p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: 6 à 8 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce réseau littéraire, vos élèves découvriront des albums écrits par Dominique Demers et illustrés par Stéphane Poulin: <i>Vieux Thomas et la petite fée, Annabel et la Bête, L'oiseau des sables.</i></p> <p>Dans cette séquence, les élèves pourront développer leurs compétences à lire et à apprécier tout en interagissant entre eux. La collaboration des élèves sur un forum d'écriture et la richesse de leur partage apporteront une dimension très intéressante à ce projet.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main les livres suivants: Vieux Thomas et la petite fée ainsi que Annabel et la Bête ou L'oiseau des sables (achat ou emprunt).</p>
<p>Des Nations unies grâce à des objectifs communs</p> <p>Précolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Univers social, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>L'Organisation des Nations Unies a mobilisé les pays membres afin que nous joignons nos efforts pour faire de notre planète un monde meilleur d'ici 2030.</p> <p>Par le biais de 17 objectifs de développement durable, nous, tous les humains de la terre pouvons nous engager pour faire la différence. C'est ce que nous propose <i>la légende du colibri</i>. À la suite de la lecture de cette légende, nous verrons comment, dans notre classe et notre école, nous pouvons contribuer aux objectifs des Nations Unies.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: La légende du colibri de Denis Kormann (achat ou emprunt).</p>
<p>Cercle de lecture - Astérix</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: 4 à 6 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Par ce cercle de lecture, venez découvrir les BD d'Astérix, un classique apprécié des enseignants tout comme des élèves! Dans cette séquence, les élèves découvriront et commenteront leur lecture d'une BD sous divers aspects. Puis, ils exploreront les livres en empruntant différents rôles.</p> <p>Chaque semaine, en classe, une rencontre du cercle de lecture est d'abord vécue à l'oral par les élèves. Dans un deuxième temps, chaque élève, sous l'expertise de son rôle, réalise des échanges à l'écrit avec les élèves de différentes classes par l'entremise d'un forum d'écriture (KF). Veuillez noter que des BD différentes sont utilisées dans ce projet.</p> <p>Les classes doivent avoir en main une BD d'Astérix par élève ou par dyade pour participer à ce cercle de lecture (achat ou emprunt).</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>COSP – 6 thématiques*</p> <p>3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-novembre</i></p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>COSP, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Tout au long de l'année, participez à l'une et l'autre des 6 thématiques qui présentent aux élèves les différents contenus en orientation scolaire et professionnelle. Chacune comprend une activité de préparation, une visioconférence et une activité de réinvestissement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Métier d'élève et méthodes de travail • Novembre: Influence sociale à partir d'une lecture interactive de l'album Cours! de Davide Cali • Janvier: Occupation des gens de l'entourage • Février: Champs d'intérêt et aptitudes à partir d'une lecture interactive de l'album Dans ta tête à toi, de Jaume Marco • Avril: Caractéristiques de l'école secondaire • Mai: Atouts en période de transition <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main les livres mentionnés précédemment (achat ou emprunt).</p>
<p>Les artefacts et leurs histoires</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin novembre</i></p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Découvrez les artefacts de la Forteresse de Louisbourg avec Parcs Canada.</p> <p>Les artefacts sont des objets laissés derrière au fil des ans.</p> <p>Joignez-vous à notre équipe de spécialistes pour découvrir des artefacts trouvés au Lieu historique national de la Forteresse-de-Louisbourg.</p> <p>Ces objets uniques et spéciaux nous serviront de point d'entrée pour mieux comprendre le quotidien des gens qui habitaient en Nouvelle-France, il y a 300 ans.</p>
<p>Prêt pour l'hiver</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-décembre</i></p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Éducation physique et à la santé</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Trucs et astuces de Parcs Canada pour passer un hiver actif en plein air!</p> <p>Cette activité ponctuelle "Prêt pour l'hiver" fera prendre conscience aux élèves de l'importance de s'habiller convenablement avant de s'aventurer dans le froid.</p> <p>De plus, l'équipe d'initiation au camping de Parcs Canada expliquera aux participants comment bien se préparer avant de pratiquer nos activités hivernales favorites!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Noël Victorien</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-décembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada vous plonge dans un Noël victorien typique.</p> <p>La demeure de Mr Cartier fut l'hôte 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.</p> <p>L'activité plongera les élèves dans les us et coutumes bourgeoises du 19^e siècle, durant le temps des fêtes.</p>
<p>La cabane à culture avec le Musée des Beaux-Arts de Montréal</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): BAnQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin décembre</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Culture et citoyenneté québécoises</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Activité interdisciplinaire et culturelle de la série « La cabane à culture » développée en collaboration avec Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), le CSSDM et l'ÉER.</p> <p>Le Musée des Beaux-Arts de Montréal</p> <p>Les élèves exploreront la notion d'identité comme source d'inspiration pour la création en arts plastiques grâce au Musée des Beaux-Arts de Montréal et l'artiste Leila Zelli.</p>
<p>Dessine-moi...Soyons créatifs!</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: <i>3 à 5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Et si nous nous inspirions de peintres célèbres pour dessiner un simple bonhomme de neige?</p> <p>La séquence débute avec l'exploration d'un documentaire original où un hamster s'amuse à nous faire découvrir le style de plusieurs artistes. Puis, un mur collaboratif amènera les élèves à en savoir plus sur les techniques de leurs artistes préférés. Quelques exercices viendront nourrir la créativité des élèves. Ainsi, à leur tour, les élèves deviendront des créateurs en réalisant une œuvre à la manière d'un artiste de leur choix. Pour finir, les classes seront invitées à exposer et à apprécier les réalisations des autres élèves sur un mur collaboratif.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Dessine-moi un bonhomme de neige de Amy Newbold (achat des droits par CopiBec ou emprunt).</p>
<p>Un peu d'empathie, ça</p>	<p>Début envisagé: <i>Début</i></p>	<p>Créer des contextes favorables à la créativité et à l'engagement nécessite de se mettre dans la peau de</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>fait du bien...</p> <p>Précolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Idée éducation entrepreneuriale</p>	<p>janvier</p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): Français, Éthique et culture religieuse, Entrepreneuriat</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: Adopter une perspective de développement personnel et professionnel avec le numérique dans une posture d'autonomisation; Résoudre une variété de problèmes avec le numérique.</p>	<p>l'autre. Cet état d'esprit est appelé l'empathie.</p> <p>En partant de la lecture du livre « Je suis humain », nous échangerons sur la nature de l'empathie. Par la suite, grâce à des activités collaboratives, nous verrons comment nous pouvons voir les choses autrement afin d'identifier ou de reconnaître les besoins ou les défis à relever dans nos communautés (classe, école, ville, région, etc.).</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Je suis humain: un livre sur l'empathie de Susan Verde et Peter H Reynolds (achat ou emprunt).</p>
<p>Entrez dans l'univers de Frida Kahlo</p> <p>Précolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: Début janvier</p> <p>Durée: 8 à 10 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): Arts plastiques, Français, Éthique et culture religieuse</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: Collaborer à l'aide du numérique; Produire du contenu à l'aide du numérique.</p>	<p>Dans cette séquence, les élèves auront la chance de découvrir l'univers de Frida Kahlo et devront créer leur autoportrait. Une panoplie de livres vous sera proposée afin que les classes choisissent ceux qui correspondent le mieux à leur niveau scolaire. Des livres audio viendront enrichir la découverte de cette merveilleuse artiste.</p> <p>De plus, les activités proposées permettront d'exploiter les quatre dimensions de la lecture, d'échanger à l'écrit (KF ou mur Padlet) et d'intégrer des outils numériques de dessin.</p> <p>Il sera également possible de personnaliser ce projet en choisissant différents volets avec des activités facultatives qui vous seront proposées.</p>
<p>Rallyes lecture avec Biblius</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: Début janvier</p> <p>Durée: 3 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): Français</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Développer et mobiliser sa culture</p>	<p>La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée.</p> <p>Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues présentera aux élèves des rallyes lecture réalisés avec les livres de la collection partagée de Biblius.</p> <p>Les classes échangeront autour des activités et partageront leurs astuces.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Défi apprenti génie</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Réseau Technosciences EDQ</p>	<p><i>informationnelle.</i></p> <p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: 11 à 12 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Arts</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Un défi techno clé en main pour votre classe!</p> <p>Réalisez le Défi apprenti génie (DAG) 2023-2024 dans votre classe avec le support des experts de Technoscience Est-du-Québec!</p> <p>Concevez des avions de papier qui franchiront différentes épreuves. Il s'agit d'une occasion unique d'expérimenter une démarche de conception en science et technologie en étant accompagné lors des différentes étapes.</p> <p>Plusieurs séances permettront d'explorer le concept du DAG et ses outils pour ensuite se mettre en action et créer les avions en classe.</p> <p>Ce projet est offert uniquement aux CSS couverts par Technosciences est-du-Québec:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CSS du Fleuve-et-des-Lacs (Les Basques et Témiscouata) • CSS de Kamouraska - Rivière-du-Loup • CSS des Monts-et-Marées • CSS des Phares • CSS des Chic-Chocs • CSS René-Lévesque • CSS des Îles <p>Vidéo promotionnelle : https://www.youtube.com/watch?v=DYaogkkqHpY&t=151s</p> <p>Pour plus de détails sur le Défi apprenti génie: https://technoscience.ca/programmes/defi-apprenti-genie/</p>
<p>Une histoire d'animaux - Mission PLEIN AIR</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Experts scientifiques à déterminer</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: 3 à 5 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français, Anglais</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Les animaux attirent les jeunes depuis toujours! Dans cette thématique, les classes seront invitées à se questionner sur les capacités d'adaptation des animaux face aux conditions rigoureuses de l'hiver. Puis, ils valideront leurs réponses avec des experts du comportement animal. Des activités en science seront proposées aux élèves leur permettant de faire des observations et d'approfondir leurs découvertes. Une activité artistique, inspirée du photographe animalier Jean-Simon Bégin, sera suggérée aux élèves.</p> <p>Un volet est offert en anglais. Les titulaires pourront, s'ils le désirent, travailler cette thématique avec le spécialiste de son école. Plusieurs documents ont été créés pour les disciplines exploitées dans cette séquence.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, veuillez avoir en main le livre suivant: Du chocolat chaud pour les grenouilles ou <i>Do Frogs Drink Hot Chocolate?</i> de John Martz et Etta Kaner (achat ou emprunt).</p>
<p>Raconter l'histoire de ma région en balado</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début janvier</i></p> <p>Durée: 6 à 8 semaines</p>	<p>Danny Legault, conseiller pédagogique au RÉCIT univers social et Mathieu Mercier, enseignant en univers social au CSS de Kamouraska-Rivière-du-Loup, vous invitent à réaliser un projet balado qui met de l'avant l'histoire de votre région. Voilà une belle occasion d'engager vos élèves dans la production de contenus en univers social avec des possibilités d'interdisciplinarité.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Partenaire(s): RÉCIT	Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Français, Anglais</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i>	<p>Dans un premier temps, l'activité guidera les enseignants dans la planification de balado en y intégrant des savoirs liés à leur histoire locale. Ensuite, les animateurs présenteront les principales fonctions du logiciel pour avoir les connaissances nécessaires afin de réaliser le projet. À la fin de la séquence, les élèves seront en mesure de concevoir un balado pour raconter un bout de l'histoire de leur région.</p> <p>Entrez-vous dans l'aventure du balado en univers social?</p>
Dans l'univers du Manga 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): BANQ	Début envisagé: <i>Début janvier</i> Durée: <i>5 à 7 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i>	<p>Plongez dans l'univers du manga en vivant deux ateliers avec de véritables passionnées de mangas: MéliSSande Poupart-Soucy, bibliothécaire au CSSMB et Jennifer Ricard de la BANQ,</p> <p>Cette séquence offrira l'opportunité aux participants de découvrir ce qu'est un manga, comment le lire et l'interpréter. Par la suite, les classes feront une incursion dans la culture japonaise, le pays d'origine de cette célèbre bande dessinée puis vivront un petit jeu-questionnaire. Pour finir, en plus de lire des mangas, des explications supplémentaires seront offertes sur les mangas suggérés dans ce projet.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir au moins l'un des mangas suggérés dans le tome 1 Pokemon, la grande aventure Samurai 8, Mochi et Compagnie , Chocola et Vanilla , Princesse détective , One Piece , Yuzu la petite vétérinaire ou Mario Bros (achat ou emprunt).</p>
Mini-Maxi techs en réseau 2 ^e cycle 3 ^e cycle	Début envisagé: <i>Début janvier</i> Durée: <i>5 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Science et technologie, Entrepreneuriat</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i>	<p>Formation en ligne d'une équipe de Mini-techs dans votre école.</p> <p>Le mandat des élèves consiste à donner un soutien de première ligne aux activités numériques vécues dans l'école. Voici quelques exemples d'intervention que votre équipe de Mini-techs offrira aux enseignants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 de portables, des combos numériques, etc. <p>Un parcours de formation de 5 rencontres sur l'heure du dîner sera offert ainsi que des outils de tests et de simulations. Voilà une belle occasion de permettre aux élèves d'en apprendre davantage sur ce domaine professionnel.</p>
Récit interactif avec Minecraft 3 ^e cycle Partenaire(s): CSSDM	Début envisagé: <i>Mi-janvier</i> Durée: <i>8 à 10 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Robotique</i>	<p>Bien connu et très apprécié des élèves, le jeu Minecraft a un potentiel pédagogique immense.</p> <p>Pour débiter, les enseignants participants recevront une formation sur Minecraft par un conseiller pédagogique TIC du CSSDM. Par la suite, ils expérimenteront une séquence d'enseignement-apprentissage qui amènera leurs élèves à créer un récit interactif dans ce monde virtuel hors du commun et finalement à réaliser un défi.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser sa culture informationnelle; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Pour participer à cette séquence, l'enseignant doit posséder une base dans l'utilisation du jeu Minecraft.</p>
<p>Sur les traces de la faune</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-janvier</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Éducation physique et à la santé</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Découvrez la faune et leurs traces en compagnie de Parcs Canada.</p> <p>Devenez un maître dans l'art d'interpréter les différentes traces laissées par les animaux en hiver.</p> <p>Dans cette activité très interactive, l'équipe d'initiation au camping de Parcs Canada vous propose quelques trucs et astuces pour mieux identifier les empreintes, les excréments et autres traces laissées par la faune dans le paysage hivernal.</p> <p>Une activité pour approfondir vos connaissances avant votre prochaine randonnée en forêt!</p>
<p>Indices climatiques</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-janvier</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Découvrez les changements climatiques dans les montages de Parcs Canada.</p> <p>Dans cette activité ponctuelle, vous examinerez les indices relatifs des changements climatiques dans les parcs nationaux des montagnes de Parcs Canada à travers la mise en situation suivante:</p> <p><i>Dame Nature appelle l'agence de détectives des Palissades pour leur poser une question bizarre. Tout de suite après, Marian est sur la bonne piste — à la recherche d'indices sur le changement climatique.</i></p> <p>Venez voir ce qu'elle découvre depuis les glaciers et du haut des crêtes.</p>
<p>Construction de concepts en univers social*</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve,</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-Janvier</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique;</i></p>	<p>En univers social, les concepts sont omniprésents et leur compréhension n'est pas toujours chose simple, car certains d'entre eux présentent un niveau d'abstraction élevé.</p> <p>Ces séquences permettent aux élèves de construire 3 concepts fondamentaux: territoire, société et temps. Pour chaque séquence, un enseignement explicite des opérations intellectuelles ou de la caractérisation est réalisé:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Octobre: Qu'est-ce qu'un territoire? L'application La Constellation de l'Ours* ● Janvier: Qu'est-ce qu'une société? Les albums jeunesse <i>Poussin noir</i> et <i>À qui la frite?</i> ● Mi-mars: Qu'est-ce que le temps? L'application Jamboard <p>*Note: Pour la Constellation de l'Ours, vous devez avoir une licence-classe ou utiliser l'essai gratuit de 7 jours</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.	<i>Collaborer à l'aide du numérique.</i>	<p>pour pouvoir participer;</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main le livre suivant: Poussin noir de Rascal et Peter Elliot. L'album À qui la frite? de Chloé Varin et France Cormier est disponible dans la collection partagée de Biblius.</p> <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>COSP – 6 thématiques*</p> <p>3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-janvier</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>COSP, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Tout au long de l'année, participez à l'une et l'autre des 6 thématiques qui présentent aux élèves les différents contenus en orientation scolaire et professionnelle. Chacune comprend une activité de préparation, une visioconférence et une activité de réinvestissement.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Octobre: Métier d'élève et méthodes de travail ● Novembre: Influence sociale à partir d'une lecture interactive de l'album Cours! de Davide Cali ● Janvier: Occupation des gens de l'entourage ● Février: Champs d'intérêt et aptitudes à partir d'une lecture interactive de l'album Dans ta tête à toi, de Jaume Marco ● Avril: Caractéristiques de l'école secondaire ● Mai: Atouts en période de transition <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main les livres mentionnés précédemment (achat ou emprunt).</p>
<p>LittÉERaMATHS*</p> <p>3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes et sujets à laquelle elle est offerte</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-janvier</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Enseigner 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>Au fil des mois, 3 séquences, indépendantes les unes des autres, illustrent des concepts différents, et ce, à partir d'une œuvre disponible dans la collection partagée de Biblius. Une lecture interactive à saveur mathématique de l'album est réalisée puis un défi mathématique est lancé aux élèves.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main les livres mentionnés pour participer (achat ou emprunt).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● En octobre: la masse avec l'album Le Grand Antonio d'Élise Gravel ● En janvier: les nombres décimaux avec l'album Le livre où la poule meurt à la fin de François Blais et Valérie Boivin ● En mars: la mesure du temps avec l'album La belle histoire d'une vieille chose de Louis Émond <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>Réseau littéraire: Anthony Browne</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Début février</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts plastiques</i></p>	<p>Anthony Browne est un auteur-illustrateur créatif dont l'univers révèle de nombreux éléments permettant l'interprétation, la réaction et l'appréciation. Ce réseau littéraire s'articule autour de deux livres: <i>Une histoire à 4 voix</i> et un autre livre de l'auteur à votre choix.</p> <p>Dans cette séquence, les élèves découvriront l'album <i>Une histoire à 4 voix</i> et partageront leurs réactions et leurs appréciations sur le texte et les illustrations à l'aide d'un forum d'écriture. Des rencontres virtuelles d'échange et d'autres activités seront proposées.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: Collaborer à l'aide du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</p>	<p>Puis, les classes choisiront un autre album de cet auteur-illustrateur (Une autre histoire, Petite Beauté, etc.) pour comparer et échanger sur les personnages et sur l'histoire. Les outils collaboratifs permettront aux classes de partager leurs points de vue sur l'album choisi.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir le livre Une histoire à 4 voix pour participer (achat ou emprunt).</p>
<p>Droits de la personne</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée canadien des droits de la personne</p>	<p>Début envisagé: Début février</p> <p>Durée: 4 à 6 semaines</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): Univers social, Éducation à la citoyenneté</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</p>	<p>En collaboration avec le Musée canadien des droits de la personne, cette séquence d'enseignement a pour objectif de conscientiser les élèves en présentant des histoires sur des personnages et des événements liés aux droits de la personne.</p> <p>Luttes pour l'injustice et l'égalité, tensions entre droits et responsabilités et poursuite de l'espoir et de la liberté seront des thèmes qui seront au cœur des échanges et des activités proposées.</p> <p>À la fin de cette séquence, les élèves seront sensibilisés à l'importance des droits de la personne et poseront des actions en faveur d'un monde plus équitable et accueillant pour tous.</p>
<p>Bâtir un pays. Le Canada d'hier à aujourd'hui</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: Début février</p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): Univers social, Histoire</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: Communiquer à l'aide du numérique, Collaborer à l'aide du numérique.</p>	<p>Parcs Canada vous présente la confédération de 1867.</p> <p>Un survol ludique de la confédération et du système politique canadien par l'entremise de Sir George-Étienne Cartier, un personnage politique incontournable du 19^e siècle.</p> <p>Cette activité ponctuelle propose un film, un jeu-questionnaire et des visuels colorés pour aider les élèves à concrétiser ces notions historiques du domaine de l'univers social.</p> <p>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.</p>
<p>Rencontre avec un compositeur d'ici</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Orchestre symphonique de Montréal</p>	<p>Début envisagé: Début février</p> <p>Durée: Ponctuelle</p> <p>Discipline(s) ciblée(s): Musique</p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: Communiquer à l'aide du numérique; Exploiter</p>	<p>Durant cette rencontre, les élèves auront la chance de discuter avec un compositeur d'ici et de découvrir ce métier méconnu.</p> <p>Musique classique, musique de film et musique de jeux vidéo, quelles sont les possibilités qui s'offrent aux compositeurs d'aujourd'hui?</p> <p>Cet atelier est offert par l'Orchestre symphonique de Montréal (OSM) et s'adresse autant aux enseignants titulaires de classe qu'aux enseignants de musique.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<i>le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i>	
<p>Béluga du Saint-Laurent</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Début février</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Géographie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada vous présente les bélugas du Saint-Laurent.</p> <p>Les bélugas du Saint-Laurent nous ressemblent plus que ce que l'on pourrait penser! Pour assurer leur survie, ils ont besoin de se nourrir, de socialiser, de se reposer et d'apprendre. Dans cette activité ponctuelle, l'équipe de Parcs Canada vous informera sur les bélugas et vous aidera à comprendre comment les protéger.</p> <p>Apprenez-en plus sur la vie des bélugas du parc marin du Saguenay-Saint-Laurent!</p>
<p>Droits de la personne</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée canadien des droits de la personne</p>	<p>Début envisagé: <i>Début février</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Éducation à la citoyenneté</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En collaboration avec le Musée canadien des droits de la personne, cette séquence d'enseignement a pour objectif de conscientiser les élèves en présentant des histoires sur des personnages et des événements liés aux droits de la personne.</p> <p>Luttes pour l'injustice et l'égalité, tensions entre droits et responsabilités et poursuite de l'espoir et de la liberté seront des thèmes qui seront au cœur des échanges et des activités proposées.</p> <p>À la fin de cette séquence, les élèves seront sensibilisés à l'importance des droits de la personne et poseront des actions en faveur d'un monde plus équitable et accueillant pour tous.</p>
<p>Webinaires en Intelligence numérique</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Université de Montréal et Université McGill.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-février</i></p> <p>Durée: <i>2 à 4 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Univers social, Entrepreneuriat</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Développer sa pensée critique à l'égard du numérique.</i></p>	<p>L'intelligence numérique est l'ensemble des processus qui permettent de comprendre, d'apprendre ou de s'adapter à des situations nouvelles en utilisant les données.</p> <p>Environ 15 000 élèves du Québec ont vécu l'expérience de ces 4 webinaires portant sur ces disciplines : Mathématiques, Science et technologie et Éthique. Serez-vous du nombre cette année?</p> <p>Venez apprendre et échanger sur l'intelligence numérique au cours de ces rencontres virtuelles qui portent sur ces thèmes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quelques pionnières et pionniers du numérique 2. Les données (des 0 et des 1) 3. Le matériel numérique 4. Maître de l'information <p>Bienvenue aux intéressés!</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Réseau littéraire: Les émotions</p> <p>3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-février</i></p> <p>Durée: <i>6 à 8 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Éthique et culture religieuse, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique.</i></p>	<p>Ce réseau littéraire invite les élèves à échanger à l'oral et à l'écrit dans le forum d'écriture sur les émotions vécues par les personnages de 4 albums avec l'intention de les amener à réfléchir et à mieux comprendre l'empathie dans divers contextes sociaux.</p> <p>Quelques activités sur les valeurs et les émotions inspirées du guide <i>Ensemble à l'école</i> seront proposées.</p> <p>Comprendre, réagir, interpréter et apprécier des œuvres littéraires sensibles sont au menu de cette séquence éthique et humaine.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main (achat ou emprunt) les livres suivants: Le garçon invisible de Trudy Ludwig et Un petit geste de Jacqueline Woodson.</p> <p>Les albums Pow-Pow t'es mort de Marie-Francine Hébert et Qui va bercer Zoé? d'Andrée Poulin sont disponibles dans la collection partagée de Biblius.</p>
<p>COSP – 6 thématiques*</p> <p>3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-février</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>COSP, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Tout au long de l'année, participez à l'une et l'autre des 6 thématiques qui présentent aux élèves les différents contenus en orientation scolaire et professionnelle. Chacune comprend une activité de préparation, une visioconférence et une activité de réinvestissement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Métier d'élève et méthodes de travail • Novembre: Influence sociale à partir d'une lecture interactive de l'album Cours! de Davide Cali • Janvier: Occupation des gens de l'entourage • Février: Champs d'intérêt et aptitudes à partir d'une lecture interactive de l'album Dans ta tête à toi, de Jaume Marco • Avril: Caractéristiques de l'école secondaire • Mai: Atouts en période de transition <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main les livres mentionnés précédemment (achat ou emprunt).</p>
<p>La quarantaine à Grosse-Île. 105 ans de science</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin février</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Histoire</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada vous invite à la station de quarantaine, venez découvrir, avec nous, 105 ans de science à Grosse-Île!</p> <p>Cette station de quarantaine avait pour mission de lutter contre la propagation des maladies contagieuses au Canada par le biais des bateaux transportant des immigrants à destination du port de Québec.</p> <p>Vous comprendrez comment les progrès médicaux et technologiques et des scientifiques de renom ont joué un rôle central dans l'évolution de la station, l'histoire de l'immigration et la santé publique au Canada.</p> <p>Vous verrez que les leçons apprises à la Grosse-Île, il y a plus de 100 ans, sont encore valables et plus que jamais d'actualité...</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Éclipse solaire totale du 8 avril 2024</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): À la découverte de l'univers</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>5 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Accompagnez vos élèves dans l'expérience astronomique d'une vie!</p> <p>Le 8 avril 2024, le Soleil sera recouvert par la Lune pour les résidents du Québec, des provinces de l'Atlantique et de l'Ontario. Certains seront même dans la bande de totalité!</p> <p>Une activité en réseau pour apprendre et comprendre le phénomène et pour partager votre engouement et votre excitation autour de cet événement unique dans une vie!</p>
<p>Le monde fascinant des oiseaux - Mission PLEIN AIR</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Experts scientifiques à déterminer</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Dans ce projet, accompagnés d'experts, les élèves auront la chance de découvrir les oiseaux du Québec. Les jeunes seront 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: "On protège ce que l'on aime et l'on aime ce que l'on connaît." Des activités complémentaires en français, en art et science telle que l'observation en nature seront proposées.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, veuillez avoir en main le livre suivant: Douze oiseaux de Philippe Béha et Renée Robitaille pour participer à la lecture animée (achat ou emprunt).</p>
<p>Lis-la ta chanson</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Ce projet amènera vos élèves à comprendre en profondeur le texte de certaines chansons francophones. En plus de favoriser une meilleure compréhension, ils pourront observer la poésie dans le message de l'auteur.</p> <p>Par la suite, les élèves seront amenés à réfléchir et à se questionner pour interpréter le texte des chansons. Les élèves devront dépasser la simple réaction pour entrer dans la justification et l'interprétation.</p> <p>Le forum d'écriture (KF) sera utilisé pour apprendre aux élèves à partager leurs idées, à commenter les réponses des autres élèves et à faire une appréciation des chansons exploitées tout au long de ce projet.</p>
<p>Réseau littéraire - Aventurosaures</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Éthique et culture religieuse</i></p>	<p>Découvrez Rex, un jeune dinosaure 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 activités pédagogiques susciteront les discussions et guideront les élèves dans leur compréhension de l'histoire. Ce réseau littéraire permettra aux classes d'échanger entre elles sur les personnages, les temps du récit, les stratégies pour comprendre les mots nouveaux et d'aborder quelques questions éthiques en lien avec les aventures vécues par Rex.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	<p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Pour finir, les élèves seront invités à créer une suite en format numérique ou papier.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut prévoir la BD Tome 1 Aventurosaure, le réveil de Rex en quelques exemplaires. Il est suggéré d'avoir au moins 1 exemplaire des tomes 2.3 et 4 de cette série afin que les élèves puissent faire des liens entre les tomes (achat ou emprunt).</p>
<p>Buzz printanier</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): La TOHU</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>En collaboration avec La TOHU, cette activité s'intéresse aux pollinisateurs: les populaires abeilles à miel et aussi les espèces indigènes du Québec.</p> <p>Pourquoi a-t-on besoin de ces pollinisateurs? Comment les attirer chez soi?</p> <p>Avec votre classe, participez aux activités de dessin d'observation et/ou de fabrication d'un hôtel à insectes.</p> <p>À travers de cette démarche d'investigation, les élèves seront invités à découvrir autrement les insectes présents dans leur environnement et à voir leur importance d'un point de vue environnemental.</p>
<p>Le bolide: un défi de conception technologique</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Mathématique, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Comment un véhicule sans moteur peut-il rouler? C'est la question de départ de cette séquence d'activités en réseau sur la conception et la construction technologique.</p> <p>À travers cette démarche de conception technologique les élèves s'approprièrent les notions de châssis, d'essieu, de frottement, de rotation et de roue. Par la réalisation de croquis détaillés et la rétroaction par leurs pairs, ils développeront différentes compétences de la S&T et surtout, la rigueur et la persévérance requises pour la réalisation d'un tel défi.</p> <p>Des grilles de rétroaction destinées aux élèves leur permettront de développer, avec leurs collègues de classe, leur capacité d'analyse et le transfert des connaissances acquises.</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main, les albums jeunesse suivants:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quel génie! d'Ashley Spires 2. Quelle idée magnifique d'Ashley Spires <p>Séquence d'enseignement-apprentissage inspirée du Défi Apprenti Génie du Réseau Technoscience.</p>
<p>INGÉNIUM: alimentation et saines habitudes de vie</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mars</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Éducation physique et à la santé</i></p>	<p>Dans cette séquence d'enseignement-apprentissage en collaboration avec le Musée de l'agriculture et de l'alimentation du Canada, les élèves découvriront les principes d'une alimentation saine et acquerront des compétences pour faire des choix éclairés.</p> <p>Le développement de stratégies de comparaison et d'interprétation sera encouragé à travers des défis lancés entre les classes qui permettront de créer un espace de collaboration et d'échanges.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
INGENIUM	Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Produire du contenu à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i>	INGÉNIUM stimule l'imagination des esprits curieux! Plongez au cœur de l'alimentation et de la vie!
Réseau littéraire: Le Monde Inuit 3 ^e cycle	Début envisagé: <i>Mi-mars</i> Durée: <i>8 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social, Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Agir en citoyen éthique à l'ère du numérique; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i>	Dans cette séquence d'activités, nous construirons ensemble nos connaissances sur la société inuite en explorant des livres informatifs, en échangeant à l'oral et à l'écrit sur le forum d'écriture et en lisant les aventures d'un jeune garçon plongé dans l'univers du Grand Nord. Découvertes, plaisir et Sueurs froides garantis! Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main le roman Sueurs froides , de Michèle Plomer et Anne Brigitte Renaud (achat ou emprunt). Il est possible d'acheter la version numérique sur Biblius. Prévoir des exemplaires pour la classe. Il est également recommandé d'avoir le livre Je découvre et je comprends - Les Inuits , de Michel Noël et Sylvie Roberge.
Construction de concepts en univers social* 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): CSSDM *Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve, à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.	Début envisagé: <i>Mi-Mars</i> Durée: <i>4 à 6 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Univers social</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i>	En univers social, les concepts sont omniprésents et leur compréhension n'est pas toujours chose simple, car certains d'entre eux présentent un niveau d'abstraction élevé. Ces séquences permettent aux élèves de construire 3 concepts fondamentaux: territoire, société et temps . Pour chaque séquence, un enseignement explicite des opérations intellectuelles ou de la caractérisation est réalisé: <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Qu'est-ce qu'un territoire? L'application La Constellation de l'Ours* • Janvier: Qu'est-ce qu'une société? Les albums jeunesse <i>Poussin noir</i> et <i>À qui la frite?</i> • Mi-mars: Qu'est-ce que le temps? L'application Jamboard <p>*Note: Pour la Constellation de l'Ours, vous devez avoir une licence-classe ou utiliser l'essai gratuit de 7 jours pour pouvoir participer;</p> <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main le livre suivant: Poussin noir de Rascal et Peter Elliot. L'album À qui la frite? de Chloé Varin et France Cormier est disponible dans la collection partagée de Biblius.</p> <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
LittÉERaMATHS* 3 ^e cycle	Début envisagé: <i>Mi-mars</i> Durée: <i>2 à 4 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Français</i>	Enseigner 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. Au fil des mois, 3 séquences, indépendantes les unes des autres, illustrent des concepts différents, et ce, à partir d'une œuvre disponible dans la collection partagée de Biblius. Une lecture interactive à saveur mathématique de l'album est réalisée puis un défi mathématique est lancé aux élèves.

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des périodes et sujets à laquelle elle est offerte</p>	<p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Afin de respecter les droits d'auteur, il faut avoir en main les livres mentionnés pour participer (achat ou emprunt).</p> <ul style="list-style-type: none"> • En octobre: la masse avec l'album Le Grand Antonio d'Élise Gravel • En janvier: les nombres décimaux avec l'album Le livre où la poule meurt à la fin de François Blais et Valérie Boivin • En mars: la mesure du temps avec l'album La belle histoire d'une vieille chose de Louis Émond <p>Pour en savoir plus, consultez la pratique inspirante</p>
<p>La cabane à culture avec l'Agence Spatiale Canadienne</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): BAnQ</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin Mars</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Activité interdisciplinaire et culturelle de la série « La cabane à culture » développée en collaboration avec Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ), le CSSDM et l'ÉER.</p> <p>L'Agence Spatiale Canadienne</p> <p>Les élèves auront l'opportunité d'explorer la lune dans une mission hors-du-commun grâce aux scientifiques de la célèbre agence canadienne.</p>
<p>Texte informatif avec Biblius</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): RÉCIT</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: <i>6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Développer et mobiliser ses habiletés technologiques; Développer et mobiliser sa culture informationnelle.</i></p>	<p>La plateforme Biblius est gratuite pour tous les centres de services scolaires. Elle permet aux enseignants et aux élèves d'emprunter plus de 400 titres dans la collection partagée.</p> <p>Une conseillère pédagogique du RÉCIT national du domaine des langues offrira aux élèves d'explorer différents textes informatifs qui font partie de la collection partagée de Biblius, de comprendre la structure de ce type de texte et de les apprécier.</p>
<p>As-tu l'âge?</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Éducaloi</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Éducation à la citoyenneté</i></p> <p>Principale(s) dimension(s)</p>	<p>En collaboration avec Éducaloi, ce projet en réseau présente aux élèves les droits et les responsabilités qu'acquièrent les ados en vieillissant.</p> <p>Deux rencontres avec une avocate permettront aux classes participantes d'obtenir des réponses à leurs questions. Des activités préparatoires seront à réaliser en classe avant la première et la deuxième rencontre.</p> <p>Séquence également disponible en anglais</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>Séquence également disponible en anglais</p>	<p>de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Résoudre une variété de problèmes avec le numérique.</i></p>	
<p>À la découverte de l'orgue et de ses secrets</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Orchestre symphonique de Montréal</p>	<p>Début envisagé: <i>Début avril</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Musique</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>À l'occasion des 10 ans du Grand Orgue Pierre-Béique, nous vous invitons à rencontrer Jean-Willy Kunz, organiste en résidence à l'orchestre symphonique de Montréal (OSM).</p> <p>Dans cet atelier-rencontre, les élèves pourront en apprendre davantage sur les origines de l'orgue et ses innombrables secrets.</p> <p>Cet atelier est offert autant aux enseignants titulaires de classe qu'aux enseignants de musique.</p>
<p>Défi biodiversité</p> <p>1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Espace pour la vie - Insectarium</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>7 à 10 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Éducation à la citoyenneté, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<p>Se connecter à la nature pour apprendre c'est le Défi Biodiversité.</p> <p>Dans le cadre d'une séquence d'activités en S&T pour tous les niveaux du primaire vous deviendrez de véritables scientifiques en herbe grâce au partage de vos observations avec la communauté de iNaturalist.</p> <p>La séquence est simple, tout d'abord quelques notions relatives au sens de l'observation et à la diversité des êtres vivants qui nous entourent en collaboration avec l'équipe d'Espace pour la vie. Puis, une formation sur l'utilisation de l'application iNaturalist. Enfin, tout le monde dehors!</p> <p>Les classes partageront leurs observations et leurs découvertes lors de rencontres en visioconférence interclasses et avec des scientifiques inspirants.</p> <p>Devenez des citoyens actifs et engagés pour la sauvegarde de la biodiversité!</p>
<p>Une maison verte - Mission PLEIN AIR</p> <p>2^e cycle 3^e cycle</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Science et technologie, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence</p>	<p>Séquence d'enseignement-apprentissage de la série Mission PLEIN AIR</p> <p>Dans l'optique des énergies renouvelables, qu'est-ce qu'une maison écoénergétique? Comment rendre un bâtiment plus écologique?</p> <p>Dans cette thématique, les élèves découvriront des constructions de différents pays et s'interrogeront sur les questions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comment les habitants de la planète Terre s'abritent-ils? ● Quelles sont les grandes différences? ● Quels matériaux utilisent-ils?

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
	numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i>	Ce projet sera l'occasion de comparer plusieurs types d'habitations dans le monde et d'en apprendre davantage sur leur construction.
<p>Tinkercad avec l'ÉER</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): CSSDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>4 à 6 semaines</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Mathématique, Programmation</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Résoudre une variété de problèmes avec le numérique; Innover et faire preuve de créativité avec le numérique.</i></p>	<p>Un défi de programmation est lancé aux élèves par des conseillers pédagogiques TIC du CSSDM.</p> <p>Durant cette séquence, chaque semaine, les élèves pourront explorer un concept mathématique à l'aide du logiciel de modélisation 3D Tinkercad et développer, du même coup, leur compétence numérique.</p> <p>Les CP sont disponibles pour répondre aux questions des élèves pendant qu'ils relèvent le défi durant le reste de la rencontre.</p>
<p>COSP – 6 thématiques*</p> <p>3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-avril</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>COSP, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Tout au long de l'année, participez à l'une et l'autre des 6 thématiques qui présentent aux élèves les différents contenus en orientation scolaire et professionnelle. Chacune comprend une activité de préparation, une visioconférence et une activité de réinvestissement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Métier d'élève et méthodes de travail • Novembre: Influence sociale à partir d'une lecture interactive de l'album Cours! de Davide Cali • Janvier: Occupation des gens de l'entourage • Février: Champs d'intérêt et aptitudes à partir d'une lecture interactive de l'album Dans ta tête à toi, de Jaume Marco • Avril: Caractéristiques de l'école secondaire • Mai: Atouts en période de transition <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main les livres mentionnés précédemment (achat ou emprunt).</p>
<p>Canal de Lachine, berceau de l'industrialisation</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Mi-mai</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Histoire, Géographie</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du</i></p>	<p>Parcs Canada vous présente l'histoire des débuts de l'industrialisation au Canada.</p> <p>Venez découvrir la riche histoire du canal de Lachine, autrefois appelé <i>Smokey Valley</i> par les contemporains de la fin du XIXe et du début du XXe siècle,</p> <p>Véritable berceau de l'industrialisation au Canada, cette voie navigable clé a joué un rôle majeur dans l'urbanisation et la vie économique de Montréal jusqu'à sa fermeture à la fin des années 50.</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>COSP – 6 thématiques*</p> <p>3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p><i>numérique.</i></p> <p>Début envisagé: <i>Mi-mai</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>COSP, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Tout au long de l'année, participez à l'une et l'autre des 6 thématiques qui présentent aux élèves les différents contenus en orientation scolaire et professionnelle. Chacune comprend une activité de préparation, une visioconférence et une activité de réinvestissement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Métier d'élève et méthodes de travail • Novembre: Influence sociale à partir d'une lecture interactive de l'album Cours! de Davide Cali • Janvier: Occupation des gens de l'entourage • Février: Champs d'intérêt et aptitudes à partir d'une lecture interactive de l'album Dans ta tête à toi, de Jaume Marco • Avril: Caractéristiques de l'école secondaire • Mai: Atouts en période de transition <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main les livres mentionnés précédemment (achat ou emprunt).</p>
<p>Journée BD PoP</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Bibliothécaires scolaires du CSSDM, CSSMB et CSSPI, FBDM</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin mai</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Les organisateurs du Festival BD de Montréal (FBDM), les bibliothécaires scolaires du CSSDM, du CSSPI, du CSSMB et l'équipe de l'ÉER vous invitent, cette année encore, aux activités de l'événement BD PoP 2024!</p> <p>Des activités BD sont offertes en ligne et en direct. Venez y faire la rencontre de bédéistes et d'auteurs jeunesse du Québec.</p> <p>Au menu pour les jeunes: cours de dessin, exploration et découverte de bandes dessinées et plus encore!</p>
<p>La Maison aux Pignons Verts</p> <p>3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Parcs Canada</p>	<p>Début envisagé: <i>Fin mai</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Histoire, Univers social</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i></p>	<p>Parcs Canada vous invite à découvrir l'univers d'Anne de la Maison aux Pignons Verts.</p> <p>Rejoignez-nous à la Maison aux pignons verts, située à Cavendish sur l'Île-du-Prince-Édouard, pour explorer le monde imaginaire d'Anne Shirley.</p> <p>Cette maison et ses environs étaient l'inspiration de Lucy Maud Montgomery, l'auteur du roman "Anne...La Maison aux Pignons Verts".</p>
<p>COSP – 6 thématiques*</p>	<p>Début envisagé: <i>En continu pendant l'année</i></p>	<p>Tout au long de l'année, participez à l'une et l'autre des 6 thématiques qui présentent aux élèves les différents contenus en orientation scolaire et professionnelle. Chacune comprend une activité de préparation, une</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
<p>3^e cycle</p> <p>*Pour cette activité, un lien de préinscription se trouve à droite, dans la colonne description pour chacune des thématiques.</p>	<p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>COSP, Français, Arts plastiques</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>visioconférence et une activité de réinvestissement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Octobre: Métier d'élève et méthodes de travail • Novembre: Influence sociale à partir d'une lecture interactive de l'album Cours! de Davide Cali • Janvier: Occupation des gens de l'entourage • Février: Champs d'intérêt et aptitudes à partir d'une lecture interactive de l'album Dans ta tête à toi, de Jaume Marco • Avril: Caractéristiques de l'école secondaire • Mai: Atouts en période de transition <p>Afin de respecter les droits d'auteurs, il faut avoir en main les livres mentionnés précédemment (achat ou emprunt).</p>
<p>Pourquoi écrivent-elles tant?</p> <p>4^e année du primaire et 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Musée de la mémoire vivante</p>	<p>Début envisagé: <i>En continu</i></p> <p>Durée: <i>Ponctuelle</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage.</i></p>	<p>Le Musée de la mémoire vivante vous invite à découvrir l'écriture intime à partir des journaux de cinq diaristes ayant vécu au Québec du 18^e siècle à aujourd'hui.</p> <p>L'un des diaristes est Philippe Aubert de Gaspé (1786-1871), seigneur et romancier à succès. Les quatre autres diaristes sont des femmes de la même famille ayant tenu un journal intime pendant plusieurs années, sans qu'elles ne soient écrivaines.</p> <p>À travers leurs écrits, il est possible de suivre l'évolution du Québec et de la place des femmes dans la société. Cette activité est offerte, une classe à la fois, par une médiatrice culturelle du musée.</p> <p>Cette activité s'adresse aussi aux classes de 4^e, 5^e, 6^e années et secondaire 1.</p>
<p>Création d'un personnage de BD en 3D</p> <p>Préscolaire 1^{er} cycle 2^e cycle 3^e cycle</p> <p>Partenaire(s): Éditions Exclamation</p> <p>Frais (\$)</p>	<p>Début envisagé: <i>À déterminer</i></p> <p>Durée: <i>En continu</i></p> <p>Discipline(s) ciblée(s): <i>Arts plastiques, Français</i></p> <p>Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Exploiter le potentiel du numérique pour l'apprentissage; Développer et mobiliser ses habiletés technologiques.</i></p>	<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>Dans cette démarche de création, les élèves seront guidés dans leurs tentatives par l'artiste qui partagera ses trucs. À la fin de l'atelier, ils auront créé leur personnage de BD ou leur superhéros. Pour finir, les élèves pourront observer leur personnage 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>Cet atelier est ponctuel et peut être fait tout au long de l'année, au moment que vous choisissez.</p> <p>Coût: 125 à 200\$ selon la formule et le nombre de classes.</p>
<p>Création/édition d'un livre avec un illustrateur</p>	<p>Début envisagé: <i>À déterminer</i></p> <p>Durée: <i>11 à 12 semaines</i></p>	<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 être jumelé avec une autre école! Éditions Exclamation travaillera conjointement avec l'enseignant.e afin de publier l'histoire écrite et construite collectivement en un livre illustré en format</p>

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Préscolaire 1 ^{er} cycle 2 ^e cycle 3 ^e cycle Partenaire(s): Éditions Exclamation Frais (\$)	Discipline(s) ciblée(s): <i>Français, Arts, Entrepreneuriat</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique.</i>	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. En parallèle, des ateliers sont proposés aux classes. Vous pouvez les combiner au projet de création de livres ou simplement y assister de manière indépendante. Atelier #1: La création du personnage; Atelier #2: Les étapes du schéma narratif présentées en dessin; Atelier #3: La couverture d'un livre. Cette activité peut être faite tout au long de l'année, au moment que vous choisirez. Coûts: Option 1: Fabrication d'un livre 450\$+tx Option 2: 3 ateliers: 120\$/classe; 2 ateliers: 85\$/classe; 1 atelier: 50\$/classe

Francisation, Adaptation scolaire et autre(s)

Titre, cycles et partenaires	Durée, compétences et dimensions visées	Description
Je pratique mon français Francisation, Adaptation scolaire et autre(s)	Début envisagé: <i>Fin octobre</i> Durée: <i>8 à 10 semaines</i> Discipline(s) ciblée(s): <i>Français</i> Principale(s) dimension(s) de la compétence numérique: <i>Communiquer à l'aide du numérique; Collaborer à l'aide du numérique.</i>	Cette activité s'adresse aux classes de francisation pour offrir des occasions aux élèves d'échanger et de collaborer avec d'autres élèves qui sont, eux aussi, en apprentissage du français. Lors de rencontres en visioconférence, les élèves pourront faire connaissance et s'exprimer en lisant des textes écrits par les autres classes. Les élèves seront alors invités à poser des questions. Pour favoriser les échanges, les classes seront jumelées en petits groupes. Une belle occasion pour développer les compétences en français de nos élèves dans un contexte social et significatif!