

Québec

L'adaptation au programme scolaire québécois du guide d'activités Atout-Faune, élaboré par la Fédération canadienne de la faune, a été réalisée par le Groupe d'éducation et d'écosurveillance de l'eau

Outils de référence

Programme de formation de l'école québécoise, Éducation préscolaire, enseignement primaire, Ministère de l'éducation, Gouvernement du Québec, 2006.

Programme de formation de l'école québécoise, Enseignement secondaire, premier cycle, Gouvernement du Québec, Ministère de l'éducation, 2006.

Programme de formation de l'école québécoise, Enseignement secondaire, deuxième cycle, Gouvernement du Québec, Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, 2007.

Introduction du nouveau bulletin unique pour la rentrée 2011-2012, site Web :

<http://www.mels.gouv.qc.ca/bulletinnational>

Adaptation au programme scolaire québécois

Kathy Plamondon

Révision

Nathalie Piedboeuf

Janvier 2011

L'adaptation du guide d'activités d'Atout-Faune est basée sur le programme de formation de l'école québécoise du Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (MELS) du gouvernement du Québec. La section d'adaptation au programme scolaire québécois est divisée en deux sections. La première section comporte les tableaux des activités destinés aux élèves du niveau préscolaire et la deuxième section comporte les tableaux destinés aux élèves des niveaux primaires et secondaires. Dans cette section, les niveaux auxquels s'adressent les activités sont notés à la suite du titre de l'activité. Les tableaux sont divisés selon les sept différentes parties du guide d'activités d'Atout-Faune.

Les tableaux associés au programme scolaire québécois ont été créés afin de faciliter le choix des activités par l'enseignant ainsi que l'évaluation de celles-ci. Pour la section de l'enseignement préscolaire, le tableau se divise en trois sections : les compétences, les domaines généraux de formation ainsi que les compétences transversales. Pour ce qui est du secondaire, le tableau se divise également en trois sections, dont les cinq principaux domaines d'apprentissage (français, mathématique, science et technologie, univers social ainsi que arts et musique), les domaines généraux de formation ainsi que les compétences transversales. Les tableaux sont également en lien avec les nouvelles modalités du bulletin unique du Ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport (MELS) qui sera en vigueur dans toutes les écoles primaires et secondaires de la province dès la rentrée scolaire 2011-2012.

La légende du tableau mentionne que les compétences et les domaines généraux de formation sont soit ciblés ou touchés dans les activités de ce guide. Lorsqu'il s'agit du principal objectif de l'activité, les compétences ou les domaines généraux de formation sont ciblés et un rond noir plein est dénoté dans le tableau. Lorsque les compétences ou les domaines généraux de formation sont effleurés au passage, facultatifs pour réaliser l'activité ou qui pourraient être approfondis par l'enseignant, ils sont touchés et dénotés par un rond noir vide. Lorsque rien n'est inscrit, la compétence ou le domaine général de formation n'est pas utilisé dans l'activité.

PRÉSCOLAIRE

PREMIÈRE PARTIE - SENSIBILISATION ET PRISE EN CONSIDÉRATION

Légende

- Ciblé
- Touché

	Qu'est-ce qui est sauvage ?	Les couleurs de la nature	La faune est partout	À chacun son chez soi	À vau-l'eau	Art aquatique	Petit à petit
--	-----------------------------	---------------------------	----------------------	-----------------------	-------------	---------------	---------------

COMPÉTENCES

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur	○	●		●	○	○	
Affirmer sa personnalité		○		○	●		
Interagir de façon harmonieuse avec les autres	●		●				●
Communiquer en utilisant les ressources de la langue		○	●	●	○		
Construire sa compréhension du monde	●	○	●	●	●	●	●
Mener à terme une activité ou un projet			○				

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être							
Orientation et entrepreneuriat						○	
Environnement et consommation	●	●	●	●	●	●	●
Médias	○	○		○	○		
Vivre-ensemble et citoyenneté	○					○	○

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique		○	●	●	●	●	●
Organiser son travail	●	●			●		
Savoir communiquer			●	●	○	○	○
Savoir travailler en équipe	○					○	○

DEUXIÈME PARTIE - DIVERSITÉ DES VALEURS DANS LA NATURE

Légende

● Ciblé

○ Touché

S'habiller, oui ! mais comment ?

COMPÉTENCES

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur	●
Affirmer sa personnalité	
Interagir de façon harmonieuse avec les autres	●
Communiquer en utilisant les ressources de la langue	
Construire sa compréhension du monde	●
Mener à terme une activité ou un projet	○

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être	
Orientation et entrepreneuriat	
Environnement et consommation	●
Médias	○
Vivre-ensemble et citoyenneté	●

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●
Organiser son travail	○
Savoir communiquer	
Savoir travailler en équipe	●

TROISIÈME PARTIE - PRINCIPES ÉCOLOGIQUES

Légende

- Ciblé
- Touché

Où habite l'ours ?	Une forêt dans un bocal	Cache-cache	Ouvrir l'œil et le bon !	Recherche dans un terrarium	Combien peut-on en mettre ?	Dessine-moi un poisson
--------------------	-------------------------	-------------	--------------------------	-----------------------------	-----------------------------	------------------------

COMPÉTENCES

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur	●	●	○	●			●
Affirmer sa personnalité						●	
Interagir de façon harmonieuse avec les autres	●			●			○
Communiquer en utilisant les ressources de la langue					○	●	●
Construire sa compréhension du monde	●	●	●	●	●	○	●
Mener à terme une activité ou un projet		○					

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être			●				
Orientation et entrepreneuriat		●					
Environnement et consommation	●	●	●	●	●	●	●
Médias	○	○		●	○		○
Vivre-ensemble et citoyenneté	●					○	●

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●	●	●	○	●	
Organiser son travail							
Savoir communiquer	○	○		●	●	○	●
Savoir travailler en équipe	●					○	●

QUATRIÈME PARTIE - GESTION ET CONSERVATION DE LA NATURE

Légende

● Ciblé

○ Touché

Les métiers de la nature

COMPÉTENCES

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur	●
Affirmer sa personnalité	
Interagir de façon harmonieuse avec les autres	
Communiquer en utilisant les ressources de la langue	●
Construire sa compréhension du monde	●
Mener à terme une activité ou un projet	

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être	
Orientation et entrepreneuriat	●
Environnement et consommation	
Médias	○
Vivre-ensemble et citoyenneté	

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●
Organiser son travail	
Savoir communiquer	●
Savoir travailler en équipe	

CINQUIÈME PARTIE - LES HUMAINS, LA CULTURE ET LA FAUNE

Légende

○ Ciblé

● Touché

Premières impressions			
La faune du samedi			
L'eau à la bouche			

COMPÉTENCES

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur		○	●
Affirmer sa personnalité	○		
Interagir de façon harmonieuse avec les autres			
Communiquer en utilisant les ressources de la langue	●	●	
Construire sa compréhension du monde	●	●	●
Mener à terme une activité ou un projet			

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être			
Orientation et entrepreneuriat			
Environnement et consommation	●	○	●
Médias	○	●	
Vivre-ensemble et citoyenneté	●	○	●

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	○	●	○
Organiser son travail			●
Savoir communiquer	●	●	
Savoir travailler en équipe	●	○	●

SIXIÈME PARTIE - TENDANCES ET PROBLÈMES

Légende

- Ciblé
- Touché

J'observe et je note	Serrés comme des sardines
----------------------	---------------------------

COMPÉTENCES

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur	●	○
Affirmer sa personnalité	●	○
Interagir de façon harmonieuse avec les autres		
Communiquer en utilisant les ressources de la langue		
Construire sa compréhension du monde	●	●
Mener à terme une activité ou un projet		

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être		
Orientation et entrepreneuriat		
Environnement et consommation	●	●
Médias		○
Vivre-ensemble et citoyenneté		

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●
Organiser son travail		
Savoir communiquer	●	
Savoir travailler en équipe		○

SEPTIÈME PARTIE – PRENDRE SES RESPONSABILITÉS

Légende

- Ciblé
- Touché

Des activités nuisibles	Nos jeux sont-ils inoffensifs ?	Chasse au plastique
-------------------------	---------------------------------	---------------------

COMPÉTENCES

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur	●	●	
Affirmer sa personnalité	○		
Interagir de façon harmonieuse avec les autres	●	●	
Communiquer en utilisant les ressources de la langue			
Construire sa compréhension du monde	●	●	●
Mener à terme une activité ou un projet		○	○

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être		●	
Orientation et entrepreneuriat			○
Environnement et consommation	●	●	●
Médias	○		○
Vivre-ensemble et citoyenneté	○		

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●		●
Organiser son travail		●	
Savoir communiquer	●		
Savoir travailler en équipe	○	●	○

PRIMAIRE ET SECONDAIRE

PREMIÈRE PARTIE - SENSIBILISATION ET PRISE EN CONSIDÉRATION

Légende

- Ciblé
- Touché

Qu'est-ce qui est sauvage ? (1 à 3)													
Devinez ! Devinez ! (4 à sec. V)													
Nouveau-nés (4 à sec. I)													
Des fourmis et des humains (3 à sec. III)													
Les couleurs de la nature (1 à 6)													
Entrevue avec une araignée ! (5 à sec II)													
Les sauterelles (2 à sec. I +)													
La faune est partout (1 à 3 +)													
Chasse au trésor dans la nature (4 à 6 +)													
L'orage (4 à sec. III +)													
Les besoins essentiels (2 +)													
À chacun son chez soi (1 à 3)													

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français	○				●	●		○	○	○			
Mathématique			●										
Science et technologie	●	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●	●	●
Univers social								○					
Arts et musique	●	●			●					○			●

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être									○				
Orientation et entrepreneuriat							○	○					
Environnement et consommation	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Médias	○	○			○	●				○			○
Vivre-ensemble et citoyenneté	○			●		●			●				

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique		●	●	●	○		●	●	○	●	●	●	●
Organiser son travail	●		●		●	○	●						
Savoir communiquer		○		○		●		●	●	●	○	●	●
Savoir travailler en équipe	○			●		●			●				

PREMIÈRE PARTIE - SENSIBILISATION ET PRISE EN CONSIDÉRATION

Légende

- Ciblé
- Touché

Une chaîne naturelle (4 à sec. III + et -)													
À la trace (2 à 5)													
Un habitat, qu'est-ce que c'est ? (2 et 3)			○										
Le rami de l'habitat (4 à sec. I +)													
Mon royaume pour un abri (5 à sec. III)													
Qu'est-ce qu'on mange ? (3 à sec. I +)													
Déchets dans la nature (4 à 6)													
La grande bleue (4 à sec. V)													
Les empreintes (4 à sec. I)													
À vau-l'eau (1 à sec. II)													
Au fil de l'eau (5 à sec. III)													
Art aquatique (tous)													

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français			○								○	●	
Mathématique									●				
Science et technologie	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Univers social													
Arts et musique		○	●	○	●		●	○	●	○	●	●	●

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être		○								○			
Orientation et entrepreneuriat					●					○		○	○
Environnement et consommation	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Médias			○		○		○	○		○	○		
Vivre-ensemble et citoyenneté		●		●	○	○	●	○	●				○

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●		●			●	●	●		●	●	●	●
Organiser son travail		●		●	●				●	●			
Savoir communiquer	○		●		●					○	●	○	
Savoir travailler en équipe		●		●	○	○	●	●	●				○

PREMIÈRE PARTIE - SENSIBILISATION ET PRISE EN CONSIDÉRATION

Légende

- Ciblé
- Touché

Petit à petit (1 à 2)	Habitat adéquat (4 à sec. V)	Flic flac (2 à sec. V)	Géants des mers (2 à sec. II)
-----------------------	------------------------------	------------------------	-------------------------------

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français			○	
Mathématique			●	●
Science et technologie	●	●	●	●
Univers social				
Arts et musique	●	●		●

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être				
Orientation et entrepreneuriat		○	●	●
Environnement et consommation	●	●	●	●
Médias		○		●
Vivre-ensemble et citoyenneté	○	●	●	

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●		●	
Organiser son travail		●	●	●
Savoir communiquer	○	●	○	●
Savoir travailler en équipe	○	●	●	●

DEUXIÈME PARTIE - DIVERSITÉ DES VALEURS DANS LA NATURE

Légende

● Ciblé

○ Touché

Le carnet de la faune (4 à sec. V)													
Poèmes sur les animaux (4 à sec. I +)													
La faune dans les musées (3 à 6)													
Cerfs-volants animaux (4 à 6 +)													
Comment s'enrichit la terre (6 à sec. V)													
Le transport des graines (5 et 6 -)													
Un baromètre de l'environnement (3 à 5)													
S'habiller, oui ! mais comment ? (1 à 6)													
Vivre sur les rives (6 à sec. V)													
Présences ? (4 à sec. V)													
Mythes et légendes (4 à sec. V)													
Une odeur de varech (6 à sec. II)													

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français	○	●										●	
Mathématique						○							
Science et technologie	●	○	●	○	●	●	●	●	●	●	○	●	
Univers social			○					●					
Arts et musique	○	○	●	●		○		○	●		●	●	

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être													
Orientation et entrepreneuriat				●	●	○				●			
Environnement et consommation	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●
Médias			●				○	○	○		○	●	
Vivre-ensemble et citoyenneté		○		○				●			●	○	

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●		●		●	●	●	●	●				○
Organiser son travail				●	○	○		○		●			
Savoir communiquer	●	●	●				●		●		●	●	
Savoir travailler en équipe		○		○				●		●	●	●	

TROISIÈME PARTIE - PRINCIPES ÉCOLOGIQUES

Légende

- Ciblé
- Touché

Où habite l'ours ? (1 à 3)												
Animaux et habitats (2 à 6)												
Enquête sur la nature en ville (4 à sec. III +)												
Copains ou pas copains ? (4 à sec. I)												
Une forêt dans un bocal (1 à 6)												
L'évolution d'un marais (4 à sec. III)												
Cache-cache (1 à 6)												
L'art de l'adaptation (4 à sec. III)												
Ouvrir l'œil et le bon ! (1 à 6)												
Recherche dans un terrarium (1 à 3 +)												
Les ours blancs en captivité (2 à 6)												
Proies et prédateurs (4 à 6)												

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français				○					○	○			○
Mathématique		●											
Science et technologie	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Univers social			○			○							
Arts et musique	●	○	○		○	●	○	●	●		●		○

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être		○	○				●						●
Orientation et entrepreneuriat					●								
Environnement et consommation	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Médias	○			○	○	●		○	○	○	○	○	○
Vivre-ensemble et citoyenneté	●			●								○	

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●	●		●	●	●		○	○			
Organiser son travail		○							○			●	●
Savoir communiquer	○		●	●	○	●		●	●	●			○
Savoir travailler en équipe	●			●								○	

TROISIÈME PARTIE - PRINCIPES ÉCOLOGIQUES

Légende

- Ciblé
- Touché

Combien peut-on en mettre ? (1 à 6)
Le bœuf musqué et le loup (4 à sec. III)
Combien d'ours dans la forêt ? (3 à sec. III +)
Expression gestuelle (4 à sec. I +)
Les hiboux et les chouettes font des boulettes (3 à sec. I)
Voyage en miniature (4 à sec. V)
Terres humides : analogies (tous)
Les dévoreurs des marais (3 à 6)
Zones frontalières (4 à sec. V)
À la niche ! (5 à sec. V)
Aller et retour (3 à sec. III)
Pluie, végétation et habitats (6 à sec. III)

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français		○		○		○					○	
Mathématique			○									○
Science et technologie	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Univers social						○						○
Arts et musique				●	○	●		●	●	●	○	

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être		●	●								●	
Orientation et entrepreneuriat												○
Environnement et consommation	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Médias		○				○	○		○	●	○	○
Vivre-ensemble et citoyenneté	○			●	●		●	○	●	○		●

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●	●				●	●	○	●	●	
Organiser son travail			○		●	●			○			●
Savoir communiquer	○	○		●		○	●			●	○	
Savoir travailler en équipe	○	○		●	●	○	●		●	○		●

TROISIÈME PARTIE - PRINCIPES ÉCOLOGIQUES

Légende

- Ciblé
- Touché

Elle coule, coule, coule (6 à sec. V)	Bottin mondain (tous)	Dessine-moi un poisson (tous)
---------------------------------------	-----------------------	-------------------------------

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français		○	
Mathématique	●		
Science et technologie	●	●	●
Univers social		○	
Arts et musique		○	●

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être			
Orientation et entrepreneuriat		○	
Environnement et consommation	●	●	●
Médias	○	●	○
Vivre-ensemble et citoyenneté		●	●

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	○		
Organiser son travail	●	●	
Savoir communiquer		○	●
Savoir travailler en équipe		●	●

QUATRIÈME PARTIE - GESTION ET CONSERVATION DE LA NATURE

Légende

- Ciblé
- Touché

Les métiers de la nature (1 à 6)													
Cerf, cerf, es-tu là ? (4 à sec. V)													
La chasse (5 à sec. III)													
Question d'extinction (5 à sec. V)													
Qui habite ici ? (4 à sec. III)													
Les transplantations (4 à sec. III)													
Les feux de forêt (4 à 6)													
Question d'équilibre (6 à sec. V)													
Les animaux et la pollution (6 à sec. V)													
Avoir maille à partir (3 à 6)													
À tire-d'aile (4 à sec. V)													
D'ici ou d'ailleurs (5 à sec. V)													

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français	○		●	○	○	●			○	○	○		
Mathématique		○						●	●	○			
Science et technologie	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Univers social		○	○					○		○	○	○	
Arts et musique	●			○		○	●			○			

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être		●									●		
Orientation et entrepreneuriat	●					○			○				
Environnement et consommation		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Médias	○		○	○	●	●	○				○	●	
Vivre-ensemble et citoyenneté			●	●			○	●	●	●			○

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Organiser son travail								○		●			
Savoir communiquer	●		●		●	●			●		○	●	
Savoir travailler en équipe				●			●		●	●			○

QUATRIÈME PARTIE - GESTION ET CONSERVATION DE LA NATURE

Légende

- Ciblé
- Touché

Que sont les saumons devenus ? (6 à sec. V)

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français	○
Mathématique	●
Science et technologie	●
Univers social	○
Arts et musique	

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être	
Orientation et entrepreneuriat	○
Environnement et consommation	●
Médias	
Vivre-ensemble et citoyenneté	

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●
Organiser son travail	
Savoir communiquer	●
Savoir travailler en équipe	

CINQUIÈME PARTIE - LES HUMAINS, LA CULTURE ET LA FAUNE

Légende

- Ciblé
- Touché

Le menu d'une journée (4 à sec I)
Un chat, botté ? (2 à 5)
Premières impressions (1 à 6)
Évolution des attitudes (5 à sec. V)
Voies d'eau (4 à sec. II)
La faune du samedi (1 à 6)
Bandes dessinées et autocollants (6 à sec. V)
La nature fait-elle vendre ? (6 à sec. V)
Dans la chanson (6 à sec. V)
Animaux et symboles nationaux (4 à sec. III)
L'eau à la bouche (tous)

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français		●	○	○			○	○	●	○	
Mathématique	●										
Science et technologie	●	○	●	●	●	○	○	○			●
Univers social			○	○	●				●	●	○
Arts et musique					○	●	●	●	●	●	○

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être	○										
Orientation et entrepreneuriat				●	●						
Environnement et consommation	●	○	●	●	●	○	○	●	●	●	●
Médias	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	
Vivre-ensemble et citoyenneté		●	●	●	●	○		●		○	●

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●	○	○		●	●	●	●	○	○
Organiser son travail	●			○							●
Savoir communiquer	○		●	●	●	●	○	○	●	●	
Savoir travailler en équipe		●	●	●	●	○		●		○	●

SIXIÈME PARTIE - TENDANCES ET PROBLÈMES

Légende

- Ciblé
- Touché

J'observe et je note (1 à sec. II)
Trop, c'est trop ! (sec. I à sec. V)
Serrés comme des sardines (1 à sec. I)
La régression du milieu naturel (4 à sec. I)
Obstacles à la migration (4 à 6)
Protéger ou détruire (6 à sec. III)
Les pesticides et leurs conséquences (4 à sec. III)
Feuilles d'évaluation (4 à sec. II)
Planifier pour les humains et la faune (4 à sec. V)
Actualités aquatiques (tous)
Y faire barrage ou non ? (4 à sec. V)

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français				○		○				●	○
Mathématique											
Science et technologie	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Univers social				○	○	○			●		○
Arts et musique			○	●	●	○			●	○	○

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être							●				
Orientation et entrepreneuriat		●			○	●		○	●	●	●
Environnement et consommation	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Médias			○		○	○	○		●	●	○
Vivre-ensemble et citoyenneté				○	●	●		●	●	○	●

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●	●	●	●	●	●	●	●		●
Organiser son travail		●							●	●	
Savoir communiquer	●	○		○	○	●	○	●	●	●	●
Savoir travailler en équipe			○	●	●	○		●	●	○	

SIXIÈME PARTIE - TENDANCES ET PROBLÈMES

Légende

- Ciblé
- Touché

Vrai ou faux ? (sec. I à sec. V)			
La mort tombe du ciel (tous)			
Mortelles eaux (3 à sec. V)			

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français	○		
Mathématique		○	●
Science et technologie	●	●	●
Univers social			○
Arts et musique			

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être			
Orientation et entrepreneuriat	○	●	
Environnement et consommation	●	●	●
Médias	●	○	○
Vivre-ensemble et citoyenneté	●		

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●	○
Organiser son travail		●	
Savoir communiquer	●		○
Savoir travailler en équipe	●		●

SEPTIÈME PARTIE - PRENDRE SES RESPONSABILITÉS

Légende

- Ciblé
- Touché

Des activités nuisibles (1 à sec. II)											
Nos jeux sont-ils inoffensifs ? (1 à sec. II)											
Histoire d'eau (5 à sec. III)											
Sandwiches et nature (4 à sec. V)											
L'énergie électrique (5 à sec. V)											
La voix de la nature (5 à sec. V)											
Que fait-on ? (2 à sec. III)											
La restauration de l'habitat faunique (4 à sec. V)											
L'environnement et nous (6 à sec. V)											
L'étang aux Demoiselles (4 à sec. V)											
Hommage aux mérites (sec. I à sec. V)											

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français									○			●
Mathématique			●									
Science et technologie	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Univers social									○	○	○	○
Arts et musique	●			○	○				○	○	●	

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être		●										
Orientation et entrepreneuriat			○	○	○		●	○		●	●	
Environnement et consommation	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	
Médias	○			○	○		○	●			●	
Vivre-ensemble et citoyenneté	○				●	●		●		●	○	

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●		●	●	●	●		○	●	●		
Organiser son travail		●	●				●	●		○	●	
Savoir communiquer	●			●	●	○	○	●	○	○	●	
Savoir travailler en équipe	○	●			●	●	○	●		●	●	

SEPTIÈME PARTIE - PRENDRE SES RESPONSABILITÉS

Légende

- Ciblé
- Touché

Ardue, la vie de tortue ! (4 à sec. V)	Chasse au plastique (tous)	Anguille sous roche ! (2 à sec. II)	À vos mesures ! (4 à sec. V)	D'où vient-elle et où va-t-elle ? (5 à sec. V)
--	----------------------------	-------------------------------------	------------------------------	--

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Français					
Mathématique				●	○
Science et technologie	●	●	●	●	●
Univers social				○	
Arts et musique					●

DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

Santé et bien-être	●				
Orientation et entrepreneuriat		○	●	○	○
Environnement et consommation	●	●	●	●	●
Médias	○	○	○	○	●
Vivre-ensemble et citoyenneté			●	●	

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exercer son jugement critique	●	●	●		●
Organiser son travail			○	●	○
Savoir communiquer	○		○		
Savoir travailler en équipe		○	●	●	