

Présentation des thématiques

Notre agenda se veut l'occasion d'améliorer la culture générale des élèves et d'apprendre tout en s'amusant. En effet, voici 44 thèmes qui vous permettront d'élargir les **connaissances** de vos élèves et de toucher les diverses **compétences** du *Programme de formation de l'école québécoise* tout en favorisant le développement des **intelligences multiples** chez vos élèves.

Afin d'exploiter les thématiques, vous pouvez prévoir quelques minutes à chaque jour pour présenter des informations historiques ou scientifiques, de la musique, des citations, des livres ou des situations-problèmes. Si vous disposez d'un peu plus de temps, voilà l'occasion rêvée de parcourir les sites Web proposés, d'inviter vos élèves à relever les défis suggérés ou encore de les faire participer aux activités-cadeaux. Chose certaine, l'ensemble des découvertes des élèves pourra servir à mille et une choses : mise en branle de projets, constitution d'un cahier de la culture, concours de génie en herbe, etc. Vous pourrez également amorcer plusieurs discussions et travaux à l'aide des questions d'approfondissement réparties au fil des diverses rubriques.

Chaque thème contient une dizaine de rubriques dont vous trouverez un bref aperçu ci-dessous. Vous y découvrirez d'ores et déjà bon nombre de **compétences transversales et disciplinaires** qui seront mises en évidences au cours de l'exploitation des thématiques. Des compétences supplémentaires sont indiquées sur chaque page thématique, afin de faciliter l'intégration des thématiques à votre curriculum scolaire. Bien entendu, ces compétences sont mentionnées à titre indicatif; elles pourront changer selon votre façon d'aborder chaque rubrique.

Les rubriques thématiques



Citation-réflexion

Cette rubrique s'avère le moment idéal pour sonder la pensée de personnages illustres ou encore découvrir de nombreux proverbes. Profitez de l'occasion pour discuter de leur signification avec vos élèves. Cet exercice favorise l'émergence de la pensée critique (*compétence transversale 3*).



Des livres à dévorer!

Vous désirez favoriser le plaisir de lire en classe? Choisissez parmi les nombreux livres proposés pour chaque cycle et lisez, lisez, lisez... Vos élèves seront à même d'apprécier une variété d'œuvres littéraires, tel que prescrit par le Programme de formation de l'école québécoise (*compétence 4 en français, langue d'enseignement*). Soyez originaux et variez les moments de lecture : lecture au groupe, lecture individuelle, lecture expressive, lecture jumelée (un grand qui lit à un petit, un petit qui lit à l'aide d'un grand, un grand qui lit à un groupe de petits...), etc.



À votre santé

Afin d'adopter un mode de vie sain et actif (*compétence 3 d'éducation physique et à la santé*), des informations sont proposées à vos élèves qui découvriront ainsi plus d'un aspect de la santé : alimentation, postures adéquates, biologie, découvertes médicales, etc. Il s'agit de l'occasion idéale pour susciter de saines habitudes de vie.



De la musique plein la tête

Le monde musical est abordé par l'appréciation de chansons et d'œuvres instrumentales (*compétence 3 en musique*). Les grands compositeurs classiques, les artistes francophones marquants et quelques artistes anglophones sont ici à l'honneur. Utilisez ces œuvres musicales pour créer, interpréter et apprécier des danses (*compétences 1, 2 et 3 en danse*). Chantez ou jouez de la musique (*compétence 2*). Vos élèves peuvent également faire preuve d'originalité et reprendre les paroles d'une chanson sur un air inventé (*compétence 1 en musique*). De plus, vous pouvez utiliser la musique instrumentale afin de susciter des images dans l'imaginaire des élèves. Ces images pourront être ensuite illustrées à l'aide d'un texte ou d'un dessin (*compétence 1 en arts plastiques, compétence 2 en français, langue d'enseignement*).

Note : seules quelques chansons sont disponibles légalement sur le Web. La plupart des œuvres classiques peuvent cependant être écoutées en format midi à partir du site de référence.



Il était une fois... le monde

Cette section relate une variété de faits historiques qui proviennent en majorité du passé québécois ou canadien. Les élèves peuvent prendre plaisir à s'imaginer la vie quotidienne et les exploits d'hier. Ceci leur permet de construire leur représentation de l'espace, du temps et de la société, tel que le prévoient les *compétences de l'univers social*. Bien entendu, l'exploitation de l'information ainsi obtenue rejoint également la *compétence transversale 1*. Ainsi, ne vous gênez pas d'aller plus loin avec les élèves en leur demandant de commenter, de comparer et d'interpréter les données historiques fournies. Mettez-les également au défi de compléter, si possible, l'information recueillie.



«Sciensationnel»

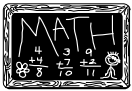
Les sciences et technologies prennent la vedette de cette section qui met en évidence un aspect scientifique de chaque thématique. Ainsi, l'exploration du monde de la science et de la technologie est à la portée de tous les élèves. Parions que cette rubrique donnera le goût aux élèves de découvrir les côtés inusités et méconnus des sciences!



ÉducaWeb

Afin d'exploiter les technologies de l'information (*compétence transversale 6*), des sites Internet sont proposés. Vous trouverez une brève description de leur contenu ainsi qu'une ou des pistes pédagogiques en lien avec l'utilisation de chaque site. Comme la plupart d'entre eux s'adressent à l'élève, n'hésitez pas à réserver une période hebdomadaire au laboratoire d'informatique ou encore à permettre l'accès à votre ordinateur de classe afin que vos jeunes visitent les sites mentionnés.

Note : Les sites suivis d'un astérisque (*) font l'objet d'un commentaire détaillé (description, appréciation et pistes pédagogiques) sur le site de Carrefour éducation. <http://carrefour-education.qc.ca>



Ma...thématique

Chaque thématique contient des... mathématiques! Pour chaque cycle, la résolution d'une situation-problème est suggérée (*compétence 1 de mathématiques, compétence transversale 2*). Profitez-en pour faire travailler les méninges de vos élèves. D'ailleurs, pourquoi ne pas demander aux jeunes de bâtir de nouvelles situations-problèmes sur le même thème? Vous pourriez ainsi constituer une vaste banque de situations-problèmes thématiques.

Note : Les problèmes suivis d'un astérisque (*) sont basés sur des faits du *Livre Guinness des records*.



Activités-cadeaux

Chaque thème s'avère un moment propice pour réaliser une activité particulière et ainsi rejoindre une panoplie de compétences. N'hésitez pas à permettre l'accomplissement de ces activités en équipe (*compétence transversale 8 : coopérer*). Par ailleurs, si cela semble possible, pourquoi ne pas tenter un projet de groupe? Les possibilités paraissent infinies!



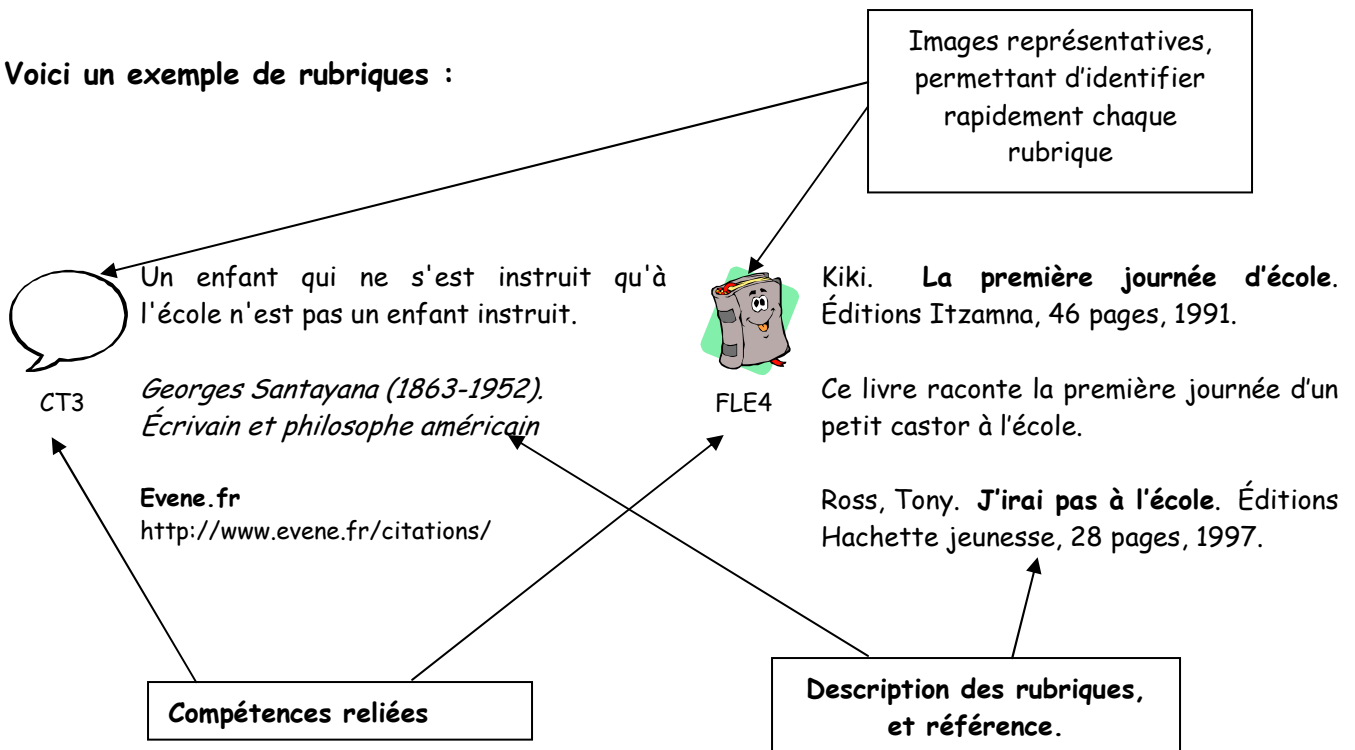
Des défis à ta mesure

Chaque semaine est l'occasion pour les élèves de se dépasser. Ainsi, une quantité de défis attendent vos jeunes. Selon les forces et les caractéristiques de votre groupe, misez sur la compétition de l'élève avec lui-même, ou avec les membres du groupe. Ajustez ainsi les défis : demandez plus ou moins d'éléments de réponse, demandez un résultat plus ou moins élaboré, etc. Permettez aux élèves d'identifier leur objectif et de choisir le type de compétition qu'ils préconisent. Une partie de votre classe pourra ainsi se lancer un défi personnel, alors que d'autres élèves entreront plutôt en compétition de groupe.

Utilisation des thématiques

Chaque thématique se présente de façon identique. Ainsi, pour chacune des 10 rubriques thématiques, vous trouverez une image représentative, une description et les codes des compétences reliées. Consultez les codes de compétences pour connaître la signification de chacune d'entre elles. Ces dernières ont été numérotées suivant le *Programme de formation de l'école québécoise*.

Voici un exemple de rubriques :



Codes de compétences du Programme

http://www.meq.gouv.qc.ca/DGFJ/dp/programme_de_formation/primaire/prform2001h.htm

→ Ces codes sont utilisés au fil des feuilles thématiques.

Compétences transversales

<p>CT1 Exploiter l'information CT2 Résoudre des problèmes CT3 Jugements critiques CT4 Pensée créatrice CT5 Méthodes de travail efficaces CT6 Exploiter les technologies de l'information CT7 Structurer son identité CT8 Coopérer CT9 Communiquer de façon adéquate</p>	<p>GHC0 Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société GHC1 Lire l'organisation d'une société et de son territoire GHC2 Interpréter le changement dans une société et sur son territoire GHC3 S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire</p>
--	--

Domaines d'apprentissages

<p>FLE Français langue d'enseignement MAT Mathématiques SCT Sciences et technologies GHC Géographie, histoire et citoyenneté ADR Arts dramatiques APL Arts plastiques DAN Danse MUS Musique EPS Éducation physique et à la santé EMO Enseignement moral EMR Enseignement moral et religieux</p>	<p>SCT0 Explorer le monde de la science et de la technologie SCT1 Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique SCT2 Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie SCT3 Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie</p> <p>DAN1 Inventer des danses DAN2 Interpréter des danses DAN3 Apprécier des œuvres chorégraphiques, ses réalisations et celles de ses camarades</p>
--	---

Compétences par disciplines

<p>FLE1 Lire des textes variés FLE2 Écrire des textes variés FLE3 Communiquer oralement FLE4 Apprécier des œuvres littéraires</p> <p>MAT1 Résoudre une situation-problème mathématique MAT2 Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques MAT3 Communiquer à l'aide du langage mathématique</p> <p>ADR1 Inventer des séquences dramatiques ADR2 Interpréter des séquences dramatiques ADR3 Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades</p> <p>APL1 Réaliser des créations plastiques personnelles APL2 Réaliser des créations plastiques médiatiques APL3 Apprécier des œuvres d'art, des objets du patrimoine artistiques, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades</p>	<p>MUS1 Inventer des pièces vocales ou instrumentales MUS2 Interpréter des pièces musicales MUS3 Apprécier des œuvres musicales, ses réalisations et celle de ses camarades</p> <p>EPS1 Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques EPS2 Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques EPS3 Adopter un mode de vie sain et actif</p> <p>EMO1 Comprendre des situations de vie en vue de construire son référentiel EMO2 Prendre position de façon éclairée sur des situations comportant un enjeu moral EMO3 Pratiquer le dialogue moral</p> <p>EMR1 Apprécier la tradition catholique vivante EMR2 Prendre position de façon éclairée sur des situations comportant un enjeu moral</p>
---	--

