

FICHES PÉDAGOGIQUES

PROGRAMME ÉDUCATIF 2011-2012



Table des matières

	Page
• <u>L'odyssée de Maeva</u>	3
• <u>Des minis extraterrestres envahissent le Musée !</u>	4
• <u>Une fusée en orbite</u>	4
• <u>Faune en folie</u>	4
• <u>Histoire de jouets</u>	5
• <u>Monsieur Patate</u>	5
• <u>Sur la scène du crime</u>	5
• <u>Québec en crimes</u>	5
• <u>Coqs au vent</u>	5
• <u>Aventure en terres ancestrales</u>	6
• <u>Génial ces ancêtres!</u>	6
• <u>Chercheurs de trésors</u>	6
• <u>Sentence mineure</u>	7
• <u>Visite expérience en prison</u>	7
• <u>La grande évasion</u>	7
• <u>Atelier graffiti</u>	7
• <u>Un ex-détenu se confie</u>	8
• <u>Sentence d'une nuit</u>	8



Photo: Daniel Jalbert

L'odyssée de Maeva

Visite animée / préscolaire et primaire

Compétences

Préscolaire

- Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur.
- Construire sa compréhension du monde.

Domaine science et technologie

1^{er} cycle du primaire

- Explorer le monde de la science et de la technologie.

2^{ème} et 3^{ème} cycles du primaire

- Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique.

Domaine des langues, français

Primaire

- Apprécier des œuvres littéraires.

Domaines généraux de formation, environnement et consommation

Primaire

- Amener l'élève à entretenir un rapport dynamique avec son milieu, tout en gardant une distance critique à l'égard de l'exploitation de l'environnement, du développement technologique et des biens de consommation.

Des minis extra terrestres envahissent le Musée !

Activité / préscolaire

Compétences

- Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur.
- Construire sa compréhension du monde.
- Mener à terme une activité ou un projet.

Une fusée en orbite

Atelier / préscolaire et 1^{er} cycle du primaire

Compétences

Préscolaire

- Agir avec efficacité et dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur.
- Mener à terme une activité ou un projet.

Domaine de la science et de la technologie

1^{er} cycle du primaire

- Explorer le monde de la science et de la technologie.

Domaine des arts plastiques

- Réaliser des créations plastiques personnelles.

Faune en folie

Atelier / Primaire

Domaine des arts plastiques

- Réaliser des créations plastiques personnelles.

Histoire de jouets

Activité / 1^{er} et 2^{ème} cycles du primaire

Domaine de l'univers social

- Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société.
- Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Monsieur Patate

Atelier / Primaire

Domaine des arts plastiques

- Réaliser des créations plastiques personnelles.

Sur la scène du crime / Québec en crimes

Activité : 2^{ème} et 3^{ème} cycles du primaire / Visite animée : Secondaire

Domaine de l'univers social

2^{ème} et 3^{ème} cycles du primaire

- Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Secondaire

- Construire sa conscience citoyenne à l'aide de l'histoire.

Domaine de la science et de la technologie

2^{ème} et 3^{ème} cycles du primaire

- Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.

Secondaire

- Mettre à profit ses connaissances scientifiques et technologiques.

Coqs au vent

Activité / 2^{ème} et 3^{ème} cycles du primaire

Domaine des arts plastiques

- Apprécier des œuvres d'art, ses réalisations et celles de ses camarades.
- Réaliser des créations plastiques personnelles

Aventure en terres ancestrales

Activité / 3^{ème} cycle du primaire

Domaine de l'univers social

- Lire l'organisation d'une société sur son territoire.
- Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Chercheurs de trésors

Activité / secondaire 1 à 3

Domaine de l'univers social – Histoire et éducation à la citoyenneté

- Interroger les réalités sociales dans une perspective historique.
- Interpréter les réalités sociales à l'aide de la méthode historique.

Génial ces ancêtres!

Activité / 3^{ème} cycle du primaire et secondaire 1 et 2

Domaine de la science et de la technologie

- Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.
- Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et technologie.

Sentence mineure / Visite expérience en prison

Visite animée : 2^{ème} et 3^{ème} cycles du primaire / Visite animée : Secondaire

Domaines du développement personnel, enseignement moral

2^{ème} cycle du primaire

- Comprendre des situations en vue de construire son référentiel moral.

Éthique

Secondaire

- Réfléchir sur des questions éthiques.

Domaine de l'univers social

2^{ème} et 3^{ème} cycles du primaire

- Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Secondaire

- Construire sa conscience citoyenne à l'aide de l'histoire.

La grande évasion

Activité / Primaire

Domaines des langues, français

- Communiquer oralement.

Domaine de l'univers social

- Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Atelier graffiti

Atelier / 2^{ème} et 3^{ème} cycles du primaire et secondaire 1 et 2

Domaines du développement personnel, enseignement moral

- Comprendre des situations en vue de construire son référentiel moral.

Domaine des arts

- Réaliser des créations plastiques personnelles.

Un ex-détenu se confie...

Activité / Secondaire et collégial

Domaines du développement personnel, enseignement moral

- Réfléchir sur des questions éthiques.

Sentence d'une nuit

Activité nocturne / Secondaire et collégial

Domaines du développement personnel, enseignement moral

Secondaire

- Réfléchir sur des questions éthiques.

Domaine de l'univers social

Secondaire

- Construire sa conscience citoyenne à l'aide de l'histoire.