

Programme H2Ohh! de l'Académie des gardiens de la planète : Liens vers les programmes d'études du 2^e cycle (3^e et 4^e années) du Québec



Le tableau suivant présente les activités du programme H2Ohh! de l'Académie des gardiens de la planète qui appuient les attentes du programme d'études du ministère de l'Éducation du Québec (la version du programme d'études est entre parenthèses).

C = Chansons L = Livret d'activités V = Contenu vidéo J = Jeu concours A = Activité M = Mission à la maison

Attentes des programmes d'études	Chansons	Livret d'activités	Modules			
			1	2	3	4
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION (2001)						
Santé et bien-être (Axe de développement : Mode de vie actif et conduite sécuritaire)		L	VAM	VAM	VAM	VAM
Orientation et entrepreneuriat (Axe de développement : Appropriation des stratégies liées à un projet)		L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Vivre ensemble et citoyenneté (Axe de développement : Engagement dans l'action dans un esprit de coopération et de solidarité)	C	L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Environnement et consommation (Axe de développement : Présence à son milieu; construction d'un environnement viable dans une perspective de développement durable; stratégies de consommation et d'utilisation responsable de biens et de services; et conscience des aspects sociaux, économiques et éthiques du monde de la consommation)	C	L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) COMPÉTENCES TRANSVERSALES (2001)						
Compétence 1 : Exploiter l'information		L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Compétence 2 : Résoudre des problèmes		L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Compétence 3 : Exercer son jugement critique			VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Compétence 4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice	C		AM	AM	AM	AM
Compétence 5 : Se donner des méthodes de travail efficaces			AM	AM	AM	AM
Compétence 8 : Coopérer			JAM	JAM	JAM	JAM
Compétence 9 : Communiquer de façon appropriée			JAM	JAM	JAM	JAM
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) MATHÉMATIQUE (2001)						
Compétence 1 : Résoudre une situation-problème mathématique			V	V		
Compétence 2 : Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques			VM	VM	M	
Compétence 3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique			VM	VM	M	V
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) SCIENCE ET TECHNOLOGIE (2001)						

Attentes des programmes d'études	Chansons	Livret d'activités	Modules			
			1	2	3	4
Compétence 1 : Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique			VJA	VJA	VJA	VJA
Compétence 2 : Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie			VM	VM	VM	VM
Compétence 3 : Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie			VJAM	VJAM	VJAM	VAM
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) UNIVERS SOCIAL (2001)						
Compétence 1 : Lire l'organisation d'une société sur son territoire			V	VJA	VJ	VAJ
Compétence 2 : Interpréter le changement dans une société et sur son territoire			V	VJM	VJM	VJM
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) DÉVELOPPEMENT PERSONNEL (2001)						
Compétence 1 : Éducation physique et à la santé : Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques	C					A
Compétence 3 : Éducation physique et à la santé : Adopter un mode de vie sain et actif			VM	VM	VM	M
Compétence 1 : Éthique et culture religieuse : Réfléchir sur les questions éthiques			VAJM	VAJM	VJ	M
Compétence 3 : Éthique et culture religieuse : Pratiquer le dialogue			MJ	MJ	MJ	MJ
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) FRANÇAIS, LANGUE D'ENSEIGNEMENT (2001)						
Compétence 1 : Lire des textes variés				A	A	A
Compétence 2 : Écrire des textes variés			A			A
Compétence 3 : Communiquer oralement			AJM	AJM	AJM	AJM
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) LANGUES (Français ou Anglais langue seconde) (2001)						
Compétence 1 : Intéragir en anglais et/ou en français	C		AJM	AJM	AJM	AJM
Compétence 2 : Produire des textes variés		L	A	A	A	A
2^e CYCLE (3^e et 4^e années) DOMAINES DES ARTS (2001)						
Compétence 1 : Art dramatique : Inventer des séquences dramatiques			A			A
Compétence 2 : Art dramatique : Interpréter des séquences dramatiques			A			A
Compétence 3 : Art dramatique : Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades			A			A
Compétence 1 : Arts plastiques : Réaliser des créations plastiques personnelles				A	A	
Compétence 1 : Musique : Inventer des pièces vocales ou instrumentales			A			
Compétence 3 : Musique : Apprécier des œuvres musicales, ses réalisations et celles de ses camarades	C		A			

* La chanson Gardien de la planète et la chanson H2Ohh!, que l'on encourage les élèves à apprendre et à chanter, paraissent à chacun des niveaux.

** Pour chaque niveau, les élèves doivent additionner les points obtenus par chaque membre de l'équipe pour leur mission hebdomadaire.

Rédigé par Round River Environmental Services

Les compétences ont été tirées du [site du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec](#)

Programme H2Ohh! de l'Académie des gardiens de la planète : Liens vers les programmes d'études du 3^e cycle (5^e et 6^e années) du Québec



Le tableau suivant présente les activités du programme H2Ohh! de l'Académie des gardiens de la planète qui appuient les attentes du programme d'études du ministère de l'Éducation du Québec (la version du programme d'études est entre parenthèses).

C = Chansons L = Livret d'activités V = Contenu vidéo J = Jeu concours A = Activité M = Mission à la maison

Attentes des programmes d'études	Chansons	Livret d'activités	Modules			
			1	2	3	4
3^e CYCLE (5^e et 6^e années) DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION (2001)						
Santé et bien-être (Axe de développement : Mode de vie actif et conduite sécuritaire)		L	VAM	VAM	VAM	VAM
Orientation et entrepreneuriat (Axe de développement : Appropriation des stratégies liées à un projet)		L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Vivre ensemble et citoyenneté (Axe de développement : Engagement dans l'action dans un esprit de coopération et de solidarité)	C	L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Environnement et consommation (Axe de développement : Présence à son milieu; construction d'un environnement viable dans une perspective de développement durable; stratégies de consommation et d'utilisation responsable de biens et de services; et conscience des aspects sociaux, économiques et éthiques du monde de la consommation)	C	L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
3^e CYCLE (5^e et 6^e années) COMPÉTENCES TRANSVERSALES (2001)						
Compétence 1 : Exploiter l'information		L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Compétence 2 : Résoudre des problèmes		L	VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Compétence 3 : Exercer son jugement critique			VJAM	VJAM	VJAM	VJAM
Compétence 4 : Mettre en œuvre sa pensée créatrice	C		AM	AM	AM	AM
Compétence 5 : Se donner des méthodes de travail efficaces			AM	AM	AM	AM
Compétence 8 : Coopérer			JAM	JAM	JAM	JAM
Compétence 9 : Communiquer de façon appropriée			JAM	JAM	JAM	JAM

3^e CYCLE (5^e et 6^e années) MATHÉMATIQUE (2001)						
Compétence 1 : Résoudre une situation-problème mathématique			V	V		
Compétence 2 : Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques			VM	VM	M	
Compétence 3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique			VM	VM	M	V
3^e CYCLE (5^e et 6^e années) SCIENCE ET TECHNOLOGIE (2001)						

Compétence 1 : Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique			V J A	V J A	V J A	V J A
Compétence 2 : Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie			V M	V M	V M	V M
Compétence 3 : Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie			V J A M	V J A M	V J A M	V A M
3^e CYCLE (5^e et 6^e années) UNIVERS SOCIAL (2001)						
Compétence 1 : Lire l'organisation d'une société sur son territoire			V	V J A	V J	V A J
Compétence 2 : Interpréter le changement dans une société et sur son territoire			V	V J M	V J M	V J M
3^e CYCLE (5^e et 6^e années) DÉVELOPPEMENT PERSONNEL (2001)						
Compétence 1 : Éducation physique et à la santé : Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques	C					A
Compétence 3 : Éducation physique et à la santé : Adopter un mode de vie sain et actif			V M	V M	V M	M
Compétence 1 : Éthique et culture religieuse : Réfléchir sur les questions éthiques			V A J M	V A J M	V J	M
Compétence 3 : Éthique et culture religieuse : Pratiquer le dialogue			M J	M J	M J	M J
3^e CYCLE (5^e et 6^e années) ENGLISH LANGUAGE ARTS (2001)						
Compétence 1 : Lire des textes variés				A	A	A
Compétence 2 : Écrire des textes variés			A			A
Compétence 3 : Communiquer oralement			A J M	A J M	A J M	A J M
3^e CYCLE (5^e et 6^e années) LANGUES (Français ou Anglais langue seconde) (2001)						
Compétence 1 : Intéragir en anglais et/ou en français	C		A J M	A J M	A J M	A J M
Compétence 2 : Produire des textes variés		L	A	A	A	A
3^e CYCLE (5^e et 6^e années) DOMAINE DES ARTS (2001)						
Compétence 1 : Art dramatique : Inventer des séquences dramatiques			A			A
Compétence 2 : Art dramatique : Interpréter des séquences dramatiques			A			A
Compétence 3 : Art dramatique : Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades			A			A
Compétence 1 : Arts plastiques : Réaliser des créations plastiques personnelles				A	A	
Compétence 1 : Musique : Inventer des pièces vocales ou instrumentales			A			
Compétence 3 : Musique : Apprécier des œuvres musicales, ses réalisations et celles de ses camarades	C		A			

* La chanson Gardien de la planète et la chanson H2Ohh!, que l'on encourage les élèves à apprendre et à chanter, paraissent à chacun des niveaux.

** Pour chaque niveau, les élèves doivent additionner les points obtenus par chaque membre de l'équipe pour leur mission hebdomadaire.

Rédigé par Round River Environmental Services

Les compétences ont été tirées du [site du ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur du Québec](#)