

RÉSUMÉ DES NORMES ET MODALITÉS  
CLASSES LANGAGE  
ÉCOLE DE L'ENVOL  
2023-2024

COMMUNICATIONS OFFICIELLES		
Pondération des étapes	Date	
1 <sup>re</sup> communication	transmise au plus tard <b>le 15 octobre 2023</b>	Commentaires sur l'intégration, les apprentissages et le comportement de votre enfant
Bulletin 1 <sup>re</sup> étape → 33%	transmis au plus tard <b>le 20 novembre 2023</b>	Rencontre sur rendez-vous lors des plans d'intervention.
Bulletin 2 <sup>e</sup> étape → 33%	transmis au plus tard <b>le 15 mars 2024</b>	Transmission du complément de bulletin (portraits)
Bulletin 3 <sup>e</sup> étape → 34%	transmis au plus tard <b>le 1er juillet 2024</b>	Transmission du complément de bulletin (portraits)

La compétence « Organiser son travail » fera aussi l'objet d'un commentaire écrit dans le bulletin.

# FRANÇAIS

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1 <sup>re</sup> étape (33%)	2e étape (33%)	3e étape (34%)
<p><b>Lire</b></p> <p>Évaluation des connaissances</p> <p>Évaluation de la compétence</p>	<p>Lecture d'un roman</p> <p>Stratégies de lecture</p>		<p>Lecture d'un roman</p> <p>Stratégies de lecture</p>
<p><b>Écrire</b></p> <p>Évaluation des connaissances (tests de grammaire et dictées)</p> <p>Évaluation de la compétence</p>		<p>Texte descriptif</p> <p>Notions grammaticales</p>	<p>Schéma narratif</p> <p>Notions grammaticales</p>
<p><b>Communiquer oralement</b></p> <p>Évaluation de la compétence</p>		<p>Différents genres (descriptif, narratif, etc.)</p>	<p>Différents genres et différentes situations d'écoute (film d'animation et aventure, etc.)</p>

## ANGLAIS

	1 <sup>re</sup> étape (33%)	2 <sup>e</sup> étape (33%)	3 <sup>e</sup> étape (34%)
<p><b>Interagir oralement en anglais</b></p> <p>Évaluation de la compétence - »100%</p>	<p>Discussions en anglais en petits groupes, en dyade ou avec l'enseignant            Évaluation du contenu du message et de l'articulation du message            Projets technopédagogiques</p>		
<p><b>Comprendre des textes lus et entendus</b></p> <p>Évaluation de la compétence - »100%</p>	<p>Compréhension de mots, phrases ou courts textes écrits et oraux.            Évaluation de la compréhension des textes et de l'utilisation des connaissances tirées des textes dans d'autres situations.            Projets technopédagogiques</p>		
<p><b>Écrire des textes</b></p> <p>Évaluation de la compétence - »100%</p>	<p>Non évaluée à la première étape</p>	<p>Écriture de phrases ou de courts textes en anglais            Évaluation du contenu et de la formulation du message            Projets technopédagogiques</p>	

## Éthique et culture religieuse gr. 131

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1 <sup>re</sup> étape (50%)	2 <sup>e</sup> étape (50%)	
<p><b>Réfléchir sur des questions éthiques</b></p> <p>Évaluation des connaissances - » 15%</p> <p>Évaluation de la compétence - » 85% (projets)</p>	<p>L'autonomie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Quiz</li> <li>· Situation d'apprentissage et d'évaluation</li> </ul>	<p>La liberté</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Situation d'apprentissage et d'évaluation</li> </ul> <p>*Évaluation finale en classe</p>	
<p><b>Manifester une compréhension du phénomène religieux</b></p> <p>Évaluation des connaissances - » 15%</p> <p>Évaluation de la compétence - » 85%(projets)</p>	<p>Des éléments fondamentaux des traditions religieuses</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Situation d'apprentissage et d'évaluation</li> </ul>	<p>Des représentations du divin et des êtres mythiques et surnaturels</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Quiz</li> </ul> <p>*Évaluation finale en classe</p>	

## Éthique et culture religieuse gr. 132

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1 <sup>re</sup> étape	2 <sup>e</sup> étape (50%)	3 <sup>e</sup> étape (50%)
<p><b>Réfléchir sur des questions éthiques</b></p> <p>Évaluation des connaissances</p> <p>Évaluation de la compétence</p>		<p>autonomie</p> <p>ordre social</p>	<p>la justice</p>
<p><b>Manifester une compréhension du phénomène religieux</b></p> <p>Évaluation des connaissances</p> <p>Évaluation de la compétence</p>		<p>patrimoine religieux</p>	<p>questions existentielles</p>

# MATHÉMATIQUE

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1 <sup>re</sup> étape (33%)	2 <sup>e</sup> étape (33%)	3 <sup>e</sup> étape (34%)
<b>Résoudre une situation problème</b> Évaluation de la compétence ->100%	non évaluée à la première étape	Situations problèmes de durées variables, nécessitant l'application de plusieurs notions mathématiques vues antérieurement	
<b>Utiliser un raisonnement mathématique</b>  Évaluation des connaissances ->40%  Évaluation de la compétence ->60%	Situations d'applications Notions mathématiques vues en classe		

# SCIENCE ET TECHNOLOGIE

Gr.131

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1re étape (33%)	2 <sup>e</sup> étape (33%)	3 <sup>e</sup> étape (34%)
<p><b>Volet pratique:</b></p> <p><b>Chercher des réponses ou des solutions à des problèmes</b></p> <p><b>Communiquer à l'aide des langages utilisés en sciences et en technologie</b></p> <p>Évaluation des connaissances -&gt; 20%</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 80%</p>	<p>Examen de laboratoire Masse et volume</p> <p>Conception d'un yoyo</p>	<p>Conception d'une maquette de plaques tectoniques</p> <p>Robotique (EV3)</p> <p>Conception technologique (ex:yoyo, bateau, tour)</p>	<p>Conception technologique (Ex: pont, mangeoire d'oiseau)</p> <p>Dessin 3D (Tinkercad)</p>
<p><b>Volet théorie:</b></p> <p><b>Mettre à profit ses connaissances</b></p> <p><b>Communiquer à l'aide des langages utilisés en sciences et en technologie</b></p> <p>Évaluation des connaissances -&gt; 20%</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 80%</p>	<p>Analyse de données de laboratoire</p> <p>Évaluation des connaissances et des compétences</p>	<p>Évaluation des connaissances et des compétences</p>	<p>Analyse d'un pont</p> <p>Évaluation des connaissances et des compétences</p>

# SCIENCE ET TECHNOLOGIE

## Gr.132

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1 <sup>re</sup> étape (33%)	2 <sup>e</sup> étape (33%)	3 <sup>e</sup> étape (34%)
<p><b>Volet pratique:</b></p> <p><b>Chercher des réponses ou des solutions à des problèmes</b></p> <p><b>Communiquer à l'aide des langages utilisés en sciences et en technologie</b></p> <p>Évaluation des connaissances -&gt; 20%</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 80%</p>	<p>Test de laboratoire (Ex : masse, volume)</p> <p>Conception technologique (Ex : lunette 3D)</p>	<p>Conception technologique (Ex: pantin )</p> <p>Test de laboratoire (Ex : microscopie)</p>	<p>Conception technologique (Ex: support à plantes, robotique)</p> <p>Examen de laboratoire (biologie)</p>
<p><b>Volet théorie:</b></p> <p><b>Mettre à profit ses connaissances</b></p> <p><b>Communiquer à l'aide des langages utilisés en sciences et en technologie</b></p> <p>Évaluation des connaissances - » 25%</p> <p>Évaluation de la compétence - »75%</p>	<p>Évaluation des connaissances et des compétences sous forme d'évaluation à choix multiples ou à réponses courtes</p>	<p>Évaluation des connaissances et des compétences sous forme d'évaluation à choix multiples ou à réponses courtes</p>	<p>Évaluation des connaissances et des compétences sous forme d'évaluation à choix multiples ou à réponses courtes</p> <p>Analyse technologique</p>

## EDUCATION PHYSIQUE

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1 <sup>re</sup> étape (33%)	2 <sup>e</sup> étape (33%)	3 <sup>e</sup> étape (34%)
<b>Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques</b>	Compétences individuelles Efforts physiques  Mode de vie sain et actif  C-1 et C-3		
<b>Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques</b>	Compétences individuelles Badminton, basketball, Kinball  Mode de vie sain et actif  C-1, C-2 et C-3		
<b>Adopter un mode de vie sain et actif</b>  Évaluation des compétences ->100%	Compétences individuelles Volleyball, Tennis, plein-air  Mode de vie sain et actif  C-1, C-2 et C-3		

## UNIVERS SOCIAL (Histoire) Gr. 131

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1re étape (50%)	2 <sup>e</sup> étape	3e étape (50%)
<b>Interroger les réalités sociales dans une perspective historique</b>  <b>Interpréter les réalités sociales à l'aide de la méthode historique</b>	Introduction à l'histoire  La sédentarisation		L'émergence d'une civilisation  Une première expérience de démocratie

## UNIVERS SOCIAL (Géographie) Gr. 131

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1re étape	2 <sup>e</sup> étape (50%)	3e étape (50%)
<b>Lire l'organisation d'un territoire</b>  <b>Interpréter un enjeu territorial</b>		Les bases de la géographie	Territoire patrimonial

## UNIVERS SOCIAL (Histoire) Gr. 132

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1re étape (50%)	2 <sup>e</sup> étape	3e étape (50%)
<b>Interroger les réalités sociales dans une perspective historique</b> <b>Histoire</b> <b>Interpréter les réalités sociales à l'aide de la méthode historique</b>	-La christianisation de l'Occident		-L'essor urbain -Deuxième guerre mondiale

## UNIVERS SOCIAL (Géographie) Gr.132

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
	1re étape	2 <sup>e</sup> étape (50%)	3e étape (50%)
<b>Lire l'organisation d'un territoire</b> <b>Interpréter un enjeu territorial</b>		-Territoire région	-Territoire agricole

## ARTS PLASTIQUES

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
Arts	1 <sup>re</sup> étape (33%)	2 <sup>e</sup> étape (33%)	3 <sup>e</sup> étape (34%)
<p><b>Créer des images personnelles</b></p> <p><b>Créer des images médiatiques</b></p> <p><b>Réaliser des créations</b></p> <p>Évaluation des connaissances -&gt; 20%</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 80%</p>	<p>Explorations techniques</p> <p>Exercices sur le langage plastique</p> <p>Productions artistiques en 2 ou 3 dimensions</p> <p>Processus de création (recherche thématique, croquis et création)</p>	<p>Explorations techniques</p> <p>Exercices sur le langage plastique</p> <p>Productions artistiques en 2 ou 3 dimensions</p> <p>Processus de création (recherche thématique, croquis et création)</p>	<p>Explorations techniques</p> <p>Exercices sur le langage plastique</p> <p>Productions artistiques en 2 ou 3 dimensions</p> <p>Processus de création (recherche thématique, croquis et création)</p>
<p><b>Apprécier des œuvres d'art</b></p>		<p>Analyse d'œuvres d'art</p> <p>Évaluation des connaissances -&gt; 20%</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 80%</p>	<p>Analyse d'œuvres d'art</p> <p>Évaluation des connaissances -&gt; 20%</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 80%</p>

## MUSIQUE

Compétences	Principaux apprentissages et types d'évaluation		
Musique	1 <sup>re</sup> étape (33%)	2 <sup>e</sup> étape (33%)	3 <sup>e</sup> étape (34%)
<p><b>Créer des œuvres musicales</b></p> <p><b>Interpréter des œuvres musicales</b></p>	<p>Interpréter une pièce en harmonie</p> <p>Respecter les règles de musique d'ensemble</p> <p>Lire les notes sur la portée</p> <p>Évaluation des connaissances -&gt; 30%</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 70%</p>	<p>Composer de courtes œuvres</p> <p>Improviser sur les premières notes de la gamme</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 100%</p>	<p>Interpréter une pièce avec la bonne technique instrumentale</p> <p>Créer en explorant des sonorités et en structurant la pièce</p> <p>Lire correctement la musique à partir des éléments de base</p> <p>Évaluation des connaissances -&gt; 20%</p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 80%</p>
<p><b>Apprécier des œuvres musicales</b></p> <p>Évaluation de la compétence -&gt; 100%</p>		<p>Apprécier des œuvres musicales en repérant des éléments constitutifs et en utilisant le vocabulaire approprié</p>	<p>Apprécier des œuvres en portant un jugement critique</p>