

The background features a series of concentric, overlapping curved lines in shades of light gray and white, creating a sense of depth and movement. A large, solid orange speech bubble is centered on the page, pointing downwards. Inside the bubble, the text "À quoi ça sert l'école?" is written in a clean, white, sans-serif font.

À quoi ça sert l'école?

Dans les prochaines semaines, nous aurons l'occasion d'apprendre davantage sur ce que l'école pourrait vous permettre de faire plus tard.



Nous allons nous
trouver des
objectifs pour être
motivés.

- **Un objectif c'est : un but, une cible que quelqu'un souhaite atteindre.**



Pour débiter,
réponds aux
questions sur la
feuille sur ton
bureau.

- **Apprendre à cibler la personne que tu es, te guidera vers ton objectif.**



Architecte

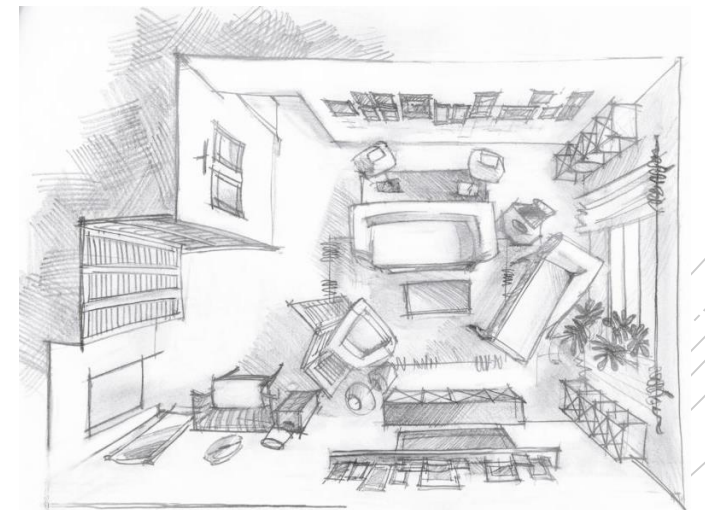


- Sortez vos crayons et vos idées. Pour vous improviser architecte, vous devrez représenter votre maison vue de haut et vue de l'extérieur.
- L'activité travaille : l'art (utilisation des outils, crayons, règle, propreté) et mathématique (Espace PDA p.14 A-2 p.15 C-5)

Tu devras :

- Choisir les formes qui représentent le mieux les pièces de l'étage où est ta chambre et les placer dans l'ordre sur ton carton.
- Quand tes pièces seront disposées au bon endroit, tu devras représenter ta chambre vue de haut.

Où est ton lit? Où ton bureau de travail?
- **ATTENTION** à la propreté de ton travail!
- **Matériel nécessaire :**
 - Règle
 - Crayons à mine
 - Colle



Infirmier

- Vous êtes infirmiers, vous devez donner les bonnes doses de médicaments à vos patients. Pour ce faire, vous devrez les calculer.
- L'activité travaille : Les mathématiques (nombres décimaux) et la science (techniques et instrumentation PDA p.7 E.1.a.)



Tu devras :

- Résoudre les équations mathématiques pour déterminer la quantité de médicaments que tu dois donner à chaque patient.
- Bien utiliser les instruments à ta disposition :
 - Les seringues
 - Les béchers
- Être minutieux, les doses doivent être très précises!



Ingénieur

- En tant qu'ingénieurs, vous devrez créer une montagne russe qui guidera une bille dans un verre de la façon la plus efficace possible.
- L'activité travaille : La science (Effets d'une force sur la direction d'un objet p.6-6 de la PDA) + la collaboration + la créativité.



Construire une montagne russe à l'aide du matériel fourni dans le temps demandé en tenant compte de toutes les contraintes!

CONTRAINTES :

Tu devras :

- Le plus haut point du manège doit être à plus de 30 cm de hauteur.
- La montagne russe doit mesurer plus d'un mètre de longueur.
- La montagne russe doit avoir un tunnel.
- La bille ne doit pas arrêter pendant la descente.
- Le manège ne peut pas être qu'une grande
- À la fin, la bille doit tomber dans un verre.



x Il y a différents types d'ingénieurs



<https://www.placepourtoi.ca/des-genies-a-decouvrir/>



N'oubliez pas ces trois aspects

- x Force gravitationnelle : C'est l'attraction de tous les objets et humains vers le sol (la Terre).
- x Énergie : Ce qui permet à un objet de bouger. (Descendre donne de l'énergie alors que monter ou rester plat en demande)
- x Vitesse : Énergie donne de la vitesse. Par exemple, plus tu descends en ski, plus tu vas vite.

<https://parlonssciences.ca/ressources-pedagogiques/activites-pratiques/comment-construire-des-montagnes-russes>



CONTRAINTES :

1) Le plus haut point du manège doit être à plus de 30 cm de hauteur.

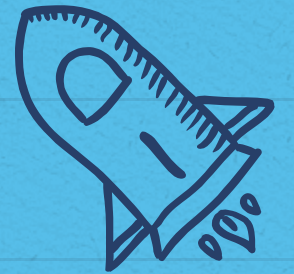
2) La montagne russe doit mesurer plus d'un mètre de longueur.

3) La montagne russe doit avoir un tunnel.

4) La bille ne doit pas arrêter pendant la descente.

5) Le manège ne peut pas être qu'une grande pente droite.

6) À la fin, la bille doit tomber dans un verre.



Policier

- Pour nous mettre dans la peau d'un policier, nous devons résoudre des énigmes pour trouver qui est le criminel qui a fait disparaître le sac de Sarah.
- L'activité travaille : Le français (lecture et inférence) et les mathématiques (équations à résoudre) + la collaboration



Historien

- Enfilez vos lunettes, vous devez creuser dans le passé. À l'aide des documents historiques, remplissez les pages de votre cahier.
- L'activité travaille : La notion d'univers social à laquelle nous serons rendus en classe + les méthodes de recherches.



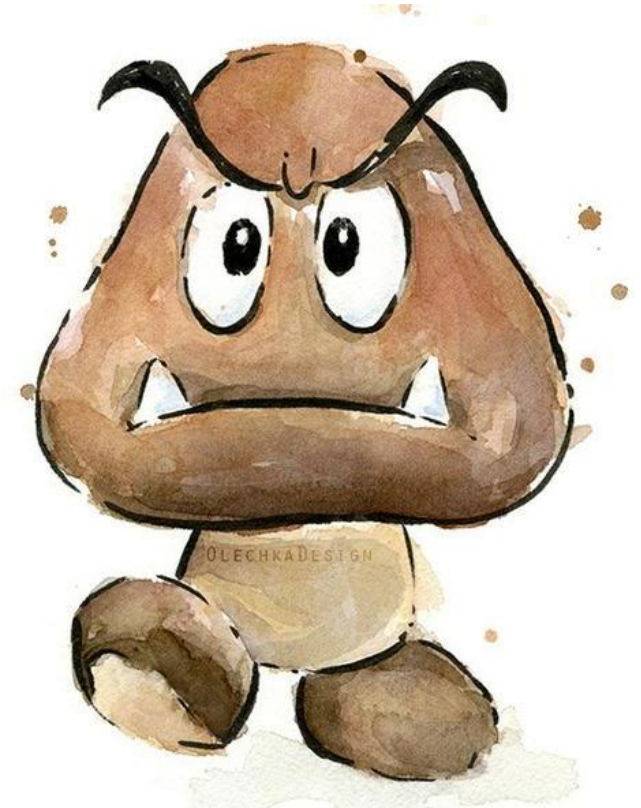
Cuisinier

- À vos chaudrons! Nous cuisinerons une recette, que nous pourrions déguster par la suite, pour comprendre ce que les cuisiniers peuvent avoir à faire. Vous aurez différents rôles, j'espère que vous êtes prêts!
- L'activité travaille : Les mathématiques (Fractions PDA p.7 B-6-7-8), le français (lecture), l'alimentation et la collaboration.



Créateur de jeux vidéo

- Créer un jeu vidéo demande beaucoup de travail et d'imagination. À vous d'imaginer à quoi ressemblerait le vôtre.
- L'activité travaille : Le développement des idées, l'élément déclencheur, la situation initiale (où, quand qui, quoi?) et le schéma conceptuel.



Projet final

Comme les personnes que nous avons rencontrées tu devras :

- Présenter ton métier de rêve à la classe
- Utiliser un support visuel (Pancarte, Powerpoint)
- Établir ton objectif que tu souhaites atteindre d'ici la fin de l'année.

