

MISSION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE : Instruire, socialiser, qualifier.

Voie : PLEIN AIR

1^{er} cycle

2^{eme} année

Étape	Compétences disciplinaires touchées	Concepts généraux	SAE Activités d'apprentissage	DGF	Compétences transversales et techniques	Interdisciplinarité possible	Moyens d'évaluation suggérés	Besoins spéciaux
Gymnase	Agir	Basketball : Lancer, dribble, passe	Démo, Explication, Pratique, Utilisation en situation de jeu (tournoi)	Santé, Bien-être	Actualiser son potentiel, Résoudre des problèmes	Mathématique, Géographie	Tournoi avec grille d'évaluation, Test de lancer	Sortie avec le Ottawa Orienteering Club
	Interagir	Orienteering : - Boussole, Azimut, Parcours, Carte, Topographie	Cours théorique et pratique sur le terrain sous forme de parcours	Environnement, Vivre ensemble	Méthodes de travail efficaces, Coopérer, Communiquer de façon appropriée, Résoudre des problèmes, Exploiter l'information		Parcours selon le temps et exactitude	
	Santé	Test Léger-Boucher	Test	Santé, Bien-être	Actualiser son potentiel		Test avec pondération	
		Randonnée pédestre, survie été et camping	Parcours, trousse de survie, habillement, nourriture, bagage	Environnement, Vivre ensemble	Actualiser son potentiel, Méthodes de travail efficaces, Coopérer, Communiquer de façon appropriée, Résoudre des problèmes, Exploiter l'information		Journal de Bord	

MISSION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE : Instruire, socialiser, qualifier.

Voie : PLEIN AIR

1^{er} cycle

2^{eme} année

Étape	Compétences disciplinaires touchées	Concepts généraux	SAE Activités d'apprentissage	DGF	Compétences transversales et techniques	Interdisciplinarité possible	Moyens d'évaluation suggérés	Besoins spéciaux
Extérieur	Agir	Survie hiver et camping d'hiver	Abri de neige, trousse de survie, habillement, nourriture, bagage	Environnement, Vivre ensemble	Actualiser son potentiel, Méthodes de travail efficaces, Coopérer, Communiquer de façon appropriée, Résoudre des problèmes, Exploiter l'information		Journal de bord	Expérimentation une nuit
	Santé							

MISSION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE : Instruire, socialiser, qualifier.

Voie : PLEIN AIR

1^{er} cycle

2^{eme} année

Étape	Compétences disciplinaires touchées	Concepts généraux	SAE Activités d'apprentissage	DGF	Compétences transversales et techniques	Interdisciplinarité possible	Moyens d'évaluation suggérés	Besoins spéciaux
Gymnase	Agir	Soccer : dribble, passe, tir au but, déplacement	Démo, Explication, Pratique, Utilisation en situation de jeu (tournoi)	Santé, Bien-être	Actualiser son potentiel, résoudre des problèmes	Géographie	Test	Sortie dans le Parc de la Gatineau 1 sortie au Mont-Cascades
	Interagir	Soccer : Jeu d'équipe (position, coopération, stratégie)	Démo, Explication, Pratique, Utilisation en situation de jeu (tournoi)	Santé, Bien-être, Vivre ensemble	Résoudre des problèmes, communiquer, coopérer		Évaluation en situation de match	
	Santé	Raquette : Achat, entretien, technique de déplacement, habillement, randonnée Ski alpin, snowboard	Randonnée avec mise en pratique Expérimentation avec leçon	Environnement, Vivre ensemble. Santé, Bien-être	Actualiser son potentiel, exploiter l'information Actualiser son potentiel		Évaluation en randonnée	

MISSION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE : Instruire, socialiser, qualifier.

Voie : PLEIN AIR

1^{er} cycle

2^{eme} année

Étape	Compétences disciplinaires touchées	Concepts généraux	SAE Activités d'apprentissage	DGF	Compétences transversales et techniques	Interdisciplinarité possible	Moyens d'évaluation suggérés	Besoins spéciaux
Palestre	Agir	Escalade	Démo, Explication, Pratique, Mouvements, Position du corps, Parade	Santé, Bien-être	Actualiser son potentiel, Mettre en œuvre sa pensée créatrice, Coopérer		Résolution de problème sur parcours	2 sorties Vertical Reality
	Interagir	Ballon ballai	Stratégie, Jouer ensemble	Santé, Bien-être Vivre ensemble	Coopérer, Communiquer de façon appropriée, Résoudre des problèmes		Évaluation sur le jeu	

MISSION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE : Instruire, socialiser, qualifier.

Voie : PLEIN AIR

1^{er} cycle

2^{eme} année

Étape	Compétences disciplinaires touchées	Concepts généraux	SAE Activités d'apprentissage	DGF	Compétences transversales et techniques	Interdisciplinarité possible	Moyens d'évaluation suggérés	Besoins spéciaux
Piscine	Agir	Natation : Style de nage, nage sur place, chute et chandelle, sécurité aquatique, sauvetage de base	Démo, Explication, Pratique, Mouvements, Position du corps,	Santé, Bien-être	Actualiser son potentiel, résoudre des problèmes, communiquer, coopérer, méthodes de travail efficace		Routine, Évaluation nsp, style, plongeon, mise en situation de sauvetage	
	Interagir	Ballon baseball	Position sur le terrain, trouver les espaces libres	Santé, Bien-être	Communiquer, coopérer		Évaluation en situation de jeu	
	Santé	Vélo de route : Sécurité, mécanique, entretien, habillement	Randonnée avec mise en pratique	Santé, Bien-être	Actualiser son potentiel, communiquer	Géographie		Sortie locale