

Créer un organisme

En groupes d'un ou de deux, vous inventerez au moins 2 organismes et vous expliquerez comment ils effectuent tous les aspects d'un être vivant.

- L'explication de chacun des 6 aspects d'un être vivant mentionnés devrait être plausible et détaillée avec un français de qualité, et ceci devrait être fait pour chacun des organismes inventés
- Une explication de l'environnement dans lequel les organismes se trouvent et comment ils s'y intègrent devrait être incluse
- Les organismes peuvent être multicellulaires ou unicellulaire, mais cette classification devrait être mentionnée
- Chaque membre du groupe devrait contribuer de façon égale

L'évaluation

<u>Critères</u>	<u>Émergent, en voie d'acquisition, maîtrisé, ou approfondi</u>
Poser des questions et faire des prédictions <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Faire des prédictions sur les résultats de sa recherche <input type="checkbox"/> Relever une question à poser ou un problème à résoudre par l'investigation scientifique <input type="checkbox"/> Formuler une hypothèse de type « Si... alors... » fondée sur ses propres questions <input type="checkbox"/> Faire des prédictions sur les résultats de sa recherche 	
Planifier et exécuter <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> planifier et coordonner votre plan pour effectuer de la recherche <input type="checkbox"/> synthétiser vos idées 	
Traiter et analyser des données et de l'information <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Découvrir son environnement immédiat et l'interpréter <input type="checkbox"/> Utiliser les perspectives et les connaissances autochtones, les autres méthodes d'acquisition du savoir et les connaissances locales comme sources d'information <input type="checkbox"/> Appliquer ses connaissances scientifiques pour relever des relations et tirer des conclusions 	
Appliquer et innover <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Concevoir des projets en collaboration <input type="checkbox"/> Transférer et appliquer l'apprentissage à de nouvelles situations <input type="checkbox"/> Concevoir et présenter des idées nouvelles ou perfectionnées dans le cadre d'une résolution de problème 	

<p>Communication</p> <ul style="list-style-type: none">□ Communiquer des idées, des résultats et des solutions à des problèmes dans un langage scientifique et à l'aide de représentations ou de technologies numériques, selon les besoins□ Exprimer et approfondir une variété d'expériences et de perspectives sur le lieu	
--	--

Des formats possibles

- une vidéo du style de BBC Earth
- un modèle en 3D avec des explications accompagnantes
- un Explain Everything
- une animation image par image
- une pièce de théâtre
- un autre format approuvé par l'instructeur