

ANNEXE 9 : Résultats d'apprentissage spécifiques

L'élève sera apte à :

- 1-3-01 utiliser un vocabulaire approprié à son étude des objets et des matériaux, entre autres la caractéristique, le bois, le métal, le plastique, le tissu, imperméable, absorbant, rigide, pliable, joindre, recycler;
RAG : C6, D3
- 1-3-02 explorer et décrire des caractéristiques de matériaux en fonction de ses observations sensorielles,
par exemple l'acier est dur, brillant et froid, et tinte quand on le frappe;
RAG : C2, D3
- 1-3-03 distinguer un objet des matériaux qui entrent dans sa fabrication,
par exemple le bois, le métal, le plastique, le tissu, le cuir, l'osier ou une combinaison de ces matériaux peut servir à la fabrication des chaises;
RAG : D3, E2
- 1-3-04 identifier des matériaux qui entrent dans la fabrication d'objets familiers,
par exemple un pupitre peut être fabriqué de bois, de métal et de plastique;
RAG : D3, E2
- 1-3-05 explorer afin d'identifier des caractéristiques de matériaux familiers,
par exemple imperméable, absorbant, rigide, pliable;
RAG : D3
- 1-3-06 donner des exemples qui démontrent comment le même matériau peut servir à assurer une fonction comparable pour différents objets,
par exemple le caoutchouc est utilisé dans la fabrication de gants et de bottes afin d'empêcher l'eau de traverser;
RAG : D3, E1
- 1-3-07 tester et évaluer l'efficacité de certains matériaux pour des fonctions particulières,
par exemple tester des mitaines faites de différents matériaux afin d'évaluer leur capacité à protéger les mains du froid et de l'humidité;
RAG : C3, D3
- 1-3-08 évaluer et décrire l'utilité d'objets familiers pour effectuer une tâche particulière,
par exemple comparer l'utilité d'une brosse à dents, d'une brosse à cheveux, d'une brosse pour la toilette ou d'un pinceau pour nettoyer le lavabo;
RAG : B1, C3, C4, D3



ANNEXE 9 : Résultats d'apprentissage spécifiques (suite)

-
- 1-3-09 décrire diverses façons de joindre des matériaux,
par exemple en utilisant de la colle, des agrafes, du ruban, des boutons, l'emboîtement;
RAG : C3, D3
- 1-3-10 utiliser le processus de design pour fabriquer un objet utile en sélectionnant, en combinant, en joignant et en façonnant des matériaux,
par exemple un porte-crayon, un étui à crayons, un système de rangement pour bureau;
RAG : C3, D3
- 1-3-11 démontrer des façons de réduire, de réutiliser et de recycler des matériaux pendant des activités en classe.
RAG : B5, D3

Les résultats d'apprentissage transversaux se trouvent à l'annexe C de l'Introduction et sous forme de tableau (voir le **Tableau des habiletés et des attitudes transversales en sciences de la nature et en technologie (M à 4)** qui accompagne ce document).

