

NORMES – 2^e CYCLE (2^e ANNÉE)

Discipline	Compétences	Principales évaluations	1 20%	2 20%	3 60%	Résultat final
Français	Lire (50%)	<ul style="list-style-type: none"> • Réalisation de tâches à la suite de lectures en français • Enseignement des stratégies • Lecture interactive 	X	X	X	*
	Écrire (30%)	<ul style="list-style-type: none"> • Rédaction de textes variés • Ateliers d'écriture 		X	X	*
	Communiquer oralement (20%)	<ul style="list-style-type: none"> • Présentations devant les élèves • Autres échanges formels et informels 		X	X	*
Mathématique	Résoudre une situation problème (20%)	<ul style="list-style-type: none"> • Traces et évaluations de situations problèmes mathématiques • Observations 		X	X	*
	Utiliser un raisonnement mathématique (80%)	<ul style="list-style-type: none"> • Diverses évaluations sur les concepts • Exercices • Observations • Situations d'application 	X	X	X	*
Anglais	Interagir oralement en anglais (50%)	<ul style="list-style-type: none"> • Grilles d'observations et d'évaluations • Discussions avec l'enseignant, un pair, un petit groupe 		X	X	*
	Réinvestir sa compréhension de textes lus et entendus (35%)	<ul style="list-style-type: none"> • Discussions • Écriture en lien avec les textes lus • Grilles d'observations 	X		X	*

		<ul style="list-style-type: none"> Réalisation de tâches à la suite de lectures 				
	Écrire des textes (15%)	<ul style="list-style-type: none"> Écriture en lien avec les textes lus Créations de textes personnalisés 		X	X	*
Univers social	<p>-Lire l'organisation d'une société sur son territoire;</p> <p>-Interpréter le changement dans une société sur son territoire;</p> <p>-S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Évaluations sur les notions et\ou connaissances 	X	X	X	*
Science et technologie	<p>-Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique;</p> <p>-Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie;</p> <p>-Communiquer</p>	<ul style="list-style-type: none"> Apprentissages et découvertes de notions et de concepts scientifiques Évaluations sur les notions et\ou connaissances 	X	X	X	*

	à l'aide des langages utilisés en science et technologie.					
Éthique et culture religieuse	Réfléchir sur des questions éthiques (50%)	<ul style="list-style-type: none"> • Observations sporadiques lors des discussions • Partage, dialogue et réflexions 		X	X	*
	Manifester une compréhension du phénomène religieux (50%)	<ul style="list-style-type: none"> • Réalisations de tâches illustrant le phénomène religieux • Participation et implication de l'élève dans les différents terme abordés 		X	X	*
Arts plastiques	Réaliser des créations plastiques personnelles et médiatiques (70%)	<ul style="list-style-type: none"> • Productions utilisant différentes techniques et médiums 	X		X	*
	Apprécier (30%)	<ul style="list-style-type: none"> • Observations d'œuvres d'arts • Discussions 		X	X	*
Musique	Inventer des œuvres vocales ou instrumentales et les interpréter (70%)	<ul style="list-style-type: none"> • Interpréter des pièces musicales au chant et à différents instruments (xylophone, percussions, flûtes, Ukulélé) • Création musicale • Interpréter des pièces vocales et instrumentales 		X	X X	*
	Apprécier (30%)	<ul style="list-style-type: none"> • Questionnaire sur une œuvre d'un grand compositeur et 		X	X	*

		exercices d'appréciation					
Éducation physique et à la santé	Agir, interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques et adopter un mode de vie sain et actif (100%)	<ul style="list-style-type: none"> • Ultimate • Conditionnement physique • Racketeur • Gymnastique • Air-ball • Patinage • Mini-basket • Kin-ball • Corde à sauter • Athlétisme • Soccer • Défis actifs 	X		X	X	*
* Le résultat final sera calculé à partir du pourcentage de la note à chaque étape.							