

CAMP D'ÉTÉ EURÉKA!

Programmation

10 à 13 ans

de 11 h à 12 h

Date	Titre de l'atelier	Description	Nom de l'animatrice ou de l'animateur	Matières visées
2020-7-6	Les écosystèmes du Canada	Exploration des écosystèmes du Canada en mentionnant les animaux et les dangers qui les menacent.	Patrick De Francesco	français, sciences et biologie
2020-7-7	La Terre dans l'espace	Dans cet atelier, les élèves vont déterminer les composantes du système solaire, y compris le Soleil, la Terre, les autres planètes, les satellites naturels, les comètes, les astéroïdes et les météorites, puis elles et ils vont décrire leurs caractéristiques physiques. Elles et ils pourront classer les planètes selon leur taille et leur distance par rapport au Soleil.	Fatima Khlifi	français, mathématiques, sciences et arts visuels
2020-7-8	Le système circulatoire	Dans cet atelier, nous allons étudier le groupe d'organes qui travaillent ensemble pour faire circuler le sang dans notre corps! Et peut-être créer un cœur fonctionnel?	Casey Perreault	français et sciences
2020-7-9	« Jeux-di » fou : le tour du Canada en 180 questions!	Vérifie tes connaissances du Canada en répondant à des questions. Chaque bonne réponse te permet d'avancer sur la grande route du Canada.	Claudia Fillion	français, études sociales et géographie
2020-7-10	Défi de l'intelligence verbo-linguistique	Hé! ça va? Peux-tu relever un défi verbo-linguistique? Comment ton orthographe et ton vocabulaire sont-ils? Voici un défi pour le savoir! Prête ou prêt? Vas-y et amuse-toi bien!	Mohamed Awaleh	français



Un service du Centre franco
Eurêka!
Ton service d'appui à l'apprentissage

Date	Titre de l'atelier	Description	Nom de l'animatrice ou de l'animateur	Matières visées
2020-7-13	Les héros oubliés	Viens découvrir des personnages marquants de l'histoire du Canada. Cet atelier se nomme <i>Les héros oubliés</i> , car on n'entend pas souvent parler de ces personnages historiques ni de leurs contributions. Grâce à des lectures et à des discussions, tu en apprendras davantage sur ces héros qui méritent d'être célébrés.	Gloria Charles-Pierre	français, études sociales et histoire
2020-7-14	Les champs lexicaux : constellations de mots	En créant et en nommant des champs lexicaux, tu apprendras la façon dont ce concept te permet de devenir une lectrice ou un lecteur critique et une écrivaine ou un écrivain attentionné!	Geneviève Porter	français
2020-7-15	Créer son premier jeu vidéo	L'élève pourra se familiariser avec la programmation Scratch. De plus, elle ou il sera amené à créer un jeu vidéo.	Lotfi Djemai	mathématiques et sciences
2020-7-16	Minecraft : créer un jeu de dames	Tu veux créer un jeu de dames dans Minecraft? C'est tout à fait possible grâce aux blocs cubiques faisant partie de ce jeu.	Lotfi Djemai et Ian Ducharme	français et mathématiques
2020-7-16	« Jeux-di » fou : questions pour un champion!	Mesure tes connaissances de la Terre et de l'espace en répondant à ce jeu-questionnaire rempli de surprises!	Claudia Fillion	français, sciences et géographie
2020-7-17	Scratch pour débutant!	Cet atelier est une introduction de codage avec Scratch. En partant de blocs de programmation (javascript), les élèves vont apprendre à naviguer sur la plateforme et à créer des animations simples.	Amanda Deneau	français et mathématiques
2020-7-20	Triangler son voyage!	En utilisant l'outil My Maps, l'élève mettra en pratique des concepts mathématiques (angles et rapports) au cours d'un trajet qui décrira son voyage autour de sites distincts du Canada.	Grant Rivard	français, mathématiques et géographie

Date	Titre de l'atelier	Description	Nom de l'animatrice ou de l'animateur	Matières visées
2020-7-21	Danse dans l'espace avec Scratch	En utilisant un personnage au choix et un arrière-plan lunaire ou spatial, viens coder une danse spatiale dans Scratch! Tu peux utiliser un personnage, comme le chat dans Scratch, ou une des personnes incluses dans la bibliothèque des <i>sprites</i> dans la plateforme www.scratch.mit.edu .	Ian Ducharme	français, sciences, arts et biologie
2020-7-22	Le système respiratoire	Dans cet atelier, nous allons explorer le système qui nous permet de respirer. Penses-tu pouvoir créer des poumons fonctionnels?	Casey Perreault	français et sciences
2020-7-23	Jeux-di fou! – Jeopardy!	Grâce au fameux jeu <i>Jeopardy</i> , viens tester tes connaissances portant sur différentes matières scolaires auxquelles tu associeras des questions. Tente d'accumuler le plus de points possible!	Gloria Charles-Pierre	français et sciences
2020-7-24	Aventure culinaire	Au cours de cet atelier, tu apprendras de nouveaux concepts scientifiques tout en cuisinant. Pour prendre part aux activités, tu peux te procurer les ingrédients et les instruments avant l'atelier. Sinon, tu pourras tout de même voir les expériences et les activités à l'écran. Au menu, aujourd'hui, il est question de vinaigrette et de crème glacée!	Dominic Tremblay	

Date	Titre de l'atelier	Description	Nom de l'animatrice ou de l'animateur	Matières visées
2020-7-27	Si le Canada m'était conté en français!	1. L'héritage politique, social et culturel du Canada 2. Le type de gouvernement du Canada au fédéral (10-11 ans - Attentes de 5 ^e année) 1. La pertinence de la coopération internationale pour le Canada durant les crises (enjeux) mondiales 2. L'engagement du pays sur la scène internationale 3. La présence et le rôle du Canada dans les organisations internationales (11-13 ans - Attentes de 6 ^e année)	Sarto Samuel Thomas	français et études sociales
2020-7-28	Les figures de style : les étoiles dans nos textes!	Explorons huit procédés littéraires qui font briller un texte : la comparaison, la métaphore, l'oxymore, l'antithèse, l'allitération, l'assonance, l'énumération et la répétition!	Geneviève Porter	français
2020-7-30	Magie	Dans cet atelier, tu exploreras l'univers de la magie pour impressionner ta famille et tes amis. Tu auras non seulement la chance d'apprendre quelques tours de magie, mais encore tu apprendras les rudiments de magie comme la manipulation des objets, la dextérité, l'art de la mise en scène et la misdirection. Tu découvriras comment il est important d'appliquer les habiletés en littérature, surtout en communication orale pour surprendre ton public.	Dominic Tremblay	
2020-7-31	Minecraft : coder le corail	L'élève créera un récif de corail à l'aide du code de Minecraft.	Ian Ducharme et Lofti Djemai	mathématiques, sciences et études sociales
2020-7-31	Défi logico-mathématique	Hé! ça va? Aimes-tu résoudre des problèmes et des énigmes? Peux-tu relever un défi logico-mathématique? Voici un défi pour toi! Prête ou prêt? Vas-y et amuse-toi bien!	Mohamed Awaleh	mathématiques



Date	Titre de l'atelier	Description	Nom de l'animatrice ou de l'animateur	Matières visées
2020-8-4	Défi Olympiades scientifiques	À venir	Dominic Tremblay	
2020-8-5	L'appareil digestif	Nous allons explorer un des systèmes les plus complexes du corps humain : l'appareil digestif. Nous allons réaliser une expérience portant sur l'acidité de l'estomac.	Casey Perreault	français et sciences
2020-8-6	Qui est le plus rapide?	En partant des résultats d'une compétition présentés dans un tableau, nous construirons un diagramme circulaire et nous interpréterons les résultats en nous basant sur le diagramme.	Laura Dutto	mathématiques et éducation physique
2020-8-7	Animer son nom avec Scratch!	Les élèves vont apprendre à créer une animation au moyen de séries d'algorithmes. De plus, elles et ils exploreront la façon de créer des GIF.	Amanda Deneau	français et mathématiques
2020-8-10	Mon terrain en statistiques!	Transforme les caractéristiques physiques du relief et des systèmes fluviaux des régions du Canada en diagrammes intéressants.	Grant Rivard	mathématiques et géographie
2020-8-11	Si je parcours à vélo la distance entre la Terre et la Lune, combien de temps devrais-je pédaler?	Comment manipuler les grands nombres? Nous ferons des estimations et des calculs exacts, puis nous utiliserons des fractions et des pourcentages pour comparer les différentes planètes.	Laura Dutto	mathématiques et sciences
2020-8-12	Les êtres vivants	Tu vas en apprendre davantage au sujet des êtres vivants en t'amusant avec des expériences, des bricolages et des vidéos.	Jocelyne Bujold	français et sciences

Date	Titre de l'atelier	Description	Nom de l'animatrice ou de l'animateur	Matières visées
2020-8-13	Jeux-di fou! : Es-tu plus intelligent qu'un élève de 5 ^e année?	En jouant au jeu « Es-tu plus intelligent qu'un élève de 5 ^e année? », viens mesurer tes connaissances relatives à plusieurs matières scolaires. Des questions associées à des notions liées à une année d'études te seront posées. Ton but est d'accumuler le plus de points possible.	Gloria Charles-Pierre	français, sciences, histoire, études sociales et géographie
2020-8-14	Minecraft : construire une structure à l'aide du code	Ce défi du vendredi est de découvrir le codage en construisant une structure à l'aide du code dans Minecraft.	Lotfi Djemai et Ian Ducharme	mathématiques et sciences
2020-8-14	Explorons la nature chez nous!	La découverte des merveilles naturelles autour de sa maison.	Patrick De Francesco	français, sciences et biologie
2020-8-17	Le Canada dans la communauté mondiale	Au cours de cet atelier, il sera question des différents types de problèmes qui touchent plusieurs pays et du rôle du Canada dans les organisations internationales (p. ex., l'ONU) et dans la résolution des problèmes mondiaux (p. ex., catastrophe naturelle et pandémie).	Sarto Samuel Thomas	français et études sociales
2020-8-18	La vie dans l'espace	Voudrais-tu être astronaute? aller sur la station spatiale internationale? Quels seraient les défis biologiques?	Patrick De Francesco	français, sciences et biologie
2020-8-18	Créer une histoire avec Scratch	Cet atelier permet de découvrir certaines des fonctions de base de Scratch lors de la création d'une courte scène. Cette scène forme alors la base d'une histoire interactive. Cette réalisation est destinée à un public découvrant Scratch et permet d'aborder les bases des mouvements, le suivi du curseur, les dialogues et les messages.	Lofti Djemai	français

Date	Titre de l'atelier	Description	Nom de l'animatrice ou de l'animateur	Matières visées
2020-8-19	Le corps humain	Dans cet atelier, les élèves comprendront que le corps humain comporte un certain nombre d'organes qui font partie de systèmes sur lesquels peuvent influencer divers facteurs. À l'aide d'un schéma interactif, elles et ils apprendront où sont situés les principaux organes des systèmes respiratoire et circulatoire, puis de l'appareil digestif, ainsi que la structure et la fonction de chacun d'eux. De plus, elles et ils comprendront l'importance d'une alimentation saine et de l'activité physique quotidienne pour assurer le fonctionnement harmonieux des systèmes du corps humain.	Fatima Khlifi	français, sciences et arts visuels
2020-8-20	Les passe-temps	Vous allez faire des expériences et des bricolages faciles et amusants!	Jocelyne Bujold	français
2020-8-21	Les jeux vidéo et Scratch	Cet atelier permet aux élèves de créer leur propre jeu vidéo. Elles et ils vont être en mesure d'accumuler des points, de créer des minuteriers ainsi que de faire déplacer des avatars dans un monde qu'elles et ils auront créé.	Amanda Deneau	français et mathématiques
2020-8-24	Un voyage à trois temps	En utilisant Google Maps, l'élève calcule le coût, le temps et l'énergie d'un voyage autour du Canada selon trois distances et trois moyens de transport (à vol d'oiseau, en voiture et à pied).	Grant Rivard	mathématiques, géographie et construction identitaire
2020-8-25	Des reliefs en mouvement	Tu souhaites connaître les mécanismes qui sont à la base de la formation et de l'évolution du relief (volcan, montagnes, lacs...) qui nous entourent, rejoins-moi lors de cet atelier. Nous explorerons également les événements naturels nous surprennent sur la planète et les facteurs qui déclenchent les séismes, les tsunamis et les tornades.	Fatima Khlifi	français

Date	Titre de l'atelier	Description	Nom de l'animatrice ou de l'animateur	Matières visées
2020-8-25	Conception d'une navette spatiale	L'élève construira une navette spatiale ou une fusée qui lui permettra de voyager en espace.	Lotfi Djemai et Ian Ducharme	mathématiques et sciences
2020-8-26	Le système nerveux	Explorons l'« ordinateur » qui fait fonctionner tout notre corps! À l'aide de bonbons, nous allons créer un délicieux modèle de moelle épinière.	Casey Perreault	français et sciences
2020-8-27	« Jeux-di » fou : Jeopardy!	En jouant au jeu <i>Jeopardy</i> , viens mesurer tes connaissances relatives à plusieurs matières scolaires. Il y aura des questions associées à des catégories (matières), et tu devras accumuler le plus de points possible.	Gloria Charles-Pierre	français, sciences, études sociales et géographie
2020-8-28	Les LEGO ^{MC} , un outil de modélisation scientifique!	Dans cet atelier, tu utiliseras des blocs LEGO ^{MC} pour résoudre des problèmes scientifiques et technologiques. Tu exploreras des concepts tels que la stabilité, le centre de gravité, les forces de tension, la compression, le cisaillement et la flexion, ainsi que la résistance structurale. Tu pourras laisser libre cours à ta créativité et faire preuve d'ingéniosité en créant des structures en blocs LEGO ^{MC} .	Dominic Tremblay	