

## Aptitudes et compétences

### Résultats d'apprentissage

<b>4<sup>e</sup> - 6<sup>e</sup> année</b>
Les habitats et les communautés
La diversité de la vie

Les aptitudes et compétences se basent sur le Cadre commun de résultats d'apprentissage en sciences de la nature (M à 12), fixé par le Conseil canadien des ministres de l'Éducation (1997).

### Exigences spécifiques

#### **4<sup>e</sup> année**

#### SCIENCES DE LA VIE

##### Les habitats et les communautés

104-6 Démontrer qu'une terminologie spécifique est utilisée dans le cadre des sciences et de la technologie (p. ex. : utiliser des termes appropriés tels qu'habitat, caractéristiques comportementales et structurales, chaîne alimentaire, population et communauté).

Chaque élève fabriquera sa propre voiture, qui représentera un organisme dans une population. Les élèves se serviront des voitures qu'ils auront construites pour comprendre des termes et concepts spécifiques, tels que l'évolution, la sélection naturelle, la variabilité génétique et la recombinaison génétique.

204-1 Proposer des questions à étudier et des problèmes pratiques à résoudre (p. ex. : proposer des questions telles que « qu'est-ce que le camouflage et comment cela sert-il à favoriser la survie des animaux ? »).

À mesure que chaque voiture affrontera les différents obstacles de l'environnement, on constatera que certaines sont, par hasard, mieux adaptées à leur environnement que d'autres. Les élèves proposeront des questions comme : « quels traits spécifiques ont permis à certaines voitures de survivre ? »

204-3 Énoncer une prédiction et une hypothèse basées sur un schéma d'événements observés (p. ex. : prédire les adaptations structurales nécessaires pour qu'un animal puisse vivre dans un habitat particulier, réel ou imaginaire).



Le WOW Lab présente

# L'EXPÉRIENCE

La sélection en action -  
Aptitudes et compétences

Les élèves seront en mesure de prédire les adaptations structurales que devront encourir les voitures pour surmonter les différents obstacles.

206-3 Identifier et suggérer des explications pour des régularités et des divergences dans des données (p. ex. : identifier des tendances dans les données sur des populations accumulées lors d'un jeu de simulation).

Des attributs spécifiques seront nécessaires pour que les voitures réussissent à surmonter les obstacles. Par exemple, les voitures auront besoin d'un élément structural particulier pour transporter une boule de gomme afin de survivre à l'obstacle *Vibrations*. Les élèves pourront identifier une tendance générale dans les caractéristiques structurales spécifiques des voitures.

300-1 Comparer des caractéristiques externes et des régularités dans le comportement de différents animaux les aidant à vivre dans divers milieux.

Les voitures représentent des organismes dans une population. Certaines caractéristiques extérieures permettront aux voitures de briller dans différents environnements ou différentes situations. Par exemple, une voiture petite et rapide aura davantage de chances de survivre à l'obstacle *Archidangereux*.

## 6<sup>e</sup> année

### LA DIVERSITÉ DE LA VIE

#### Connaissances

300-16 Distinguer les vertébrés et les invertébrés.

300-17 Comparer les caractéristiques des mammifères, des oiseaux, des reptiles, des amphibiens et des poissons.

300-18 Comparer des caractéristiques d'arthropodes communs.

L'activité *La sélection en action* peut démarrer une discussion concernant les différences entre les vertébrés et les invertébrés, les mammifères, les oiseaux, les reptiles, les amphibiens, les arthropodes et les poissons.