

# Proposition de calendrier

Les activités inscrites en **vert** sont réalisées à la maison. Les activités inscrites en **orange** prévoient l'utilisation du tableau blanc interactif, de tablettes ou d'ordinateurs (clé USB ou Internet [hydroquebec.com/enseignants/](http://hydroquebec.com/enseignants/)).

Durée : **12 h 40 en classe** et **2 h 10 à la maison**

Sem.	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Total
1	<b>45 min</b> 1.1 Jeu de rôles <i>La rencontre</i> <b>10 min</b> 1.2 Introduction : Valise 00Watt <b>20 min</b> 1.3 Diaporama : L'électricité au fil du temps <b>15 min</b>	<b>40 min</b> 2.1 Jeu de rôles <i>Énergise-moi !</i> <b>10 min</b> 2.2 Vidéo <b>Hydro-Québec</b> <i>Rien ne se perd, rien ne se crée</i> <b>30 min</b>	<b>70 min</b> 2.3 Expérience : Force motrice de l'eau <b>30 min</b> 2.4 Jeu numérique <i>Une aventure sur toute la ligne !</i> <b>40 min</b>		<b>10 min</b> 3.2 Consignes : Inventaire familial <b>10 min</b> <b>Sam.-dim.</b> <b>3.2 Inventaire à la maison et choix d'appareils</b> <b>40 min</b>	<b>2 h 45 en classe</b> <b>40 min à la maison</b>
	<b>65 min</b> 2.5 Expérience : Jeu-questionnaire électrique <b>45 min</b> 2.6 Expérience : Les circuits en série et en parallèle <b>20 min</b>	<b>95 min</b> 3.1 BD <i>Halte au gaspillage !</i> <b>10 min</b> 3.2 Inventaire familial (retour) <b>15 min</b> 3.3 Expérience : Puissance et wattmètre <b>50 min</b> 3.4 Exercice : Calcul du coût de l'énergie <b>20 min</b>				<b>2 h 40 en classe</b>
3	<b>65 min</b> 4.1 Jeu de rôles <i>La douche</i> <b>10 min</b> 4.2 Classe sous enquête <b>30 min</b> 4.3 Jeu des hypothèses <b>15 min</b> 4.4 Consignes : Collecte de données <b>10 min</b>			<b>65 min</b> 4.5 Hypothèses et conclusions <b>45 min</b> 4.6 Vidéo <b>d'Hydro-Québec,</b> <i>Poser des gestes pour la planète, ça ne demande pas trop d'énergie.</i> <b>20 min</b>		<b>2 h 10 en classe</b> <b>90 min à la maison</b>
	<b>4.4 Collecte de données à la maison 90 min réparties sur 3 soirs</b>					
4	<b>75 min</b> 5.1 BD <i>Combattons le virus !</i> <b>10 min</b> 5.2 Remue-méninges <b>25 min</b> 5.3 Jeu numérique <i>L'escouade MIEUX CONSOMMER</i> <b>40 min</b>	<b>65 min</b> 5.4 Jeu numérique <i>Objets-mystères</i> <b>45 min</b> 5.5 Jeu numérique <i>Lâchez prise !</i> <b>20 min</b>				<b>2 h 20 en classe</b>
5	<b>30 min</b> 5.6 Bilan et contrat d'engagement <i>Je m'engage !</i> <b>30 min</b>	<b>120 min</b> 5.7 Conception d'affiches : <i>Ma voix dans l'école !</i> <b>90 min</b> 5.7 Diffusion des affiches <b>30 min</b>				<b>2 h 45 en classe</b>