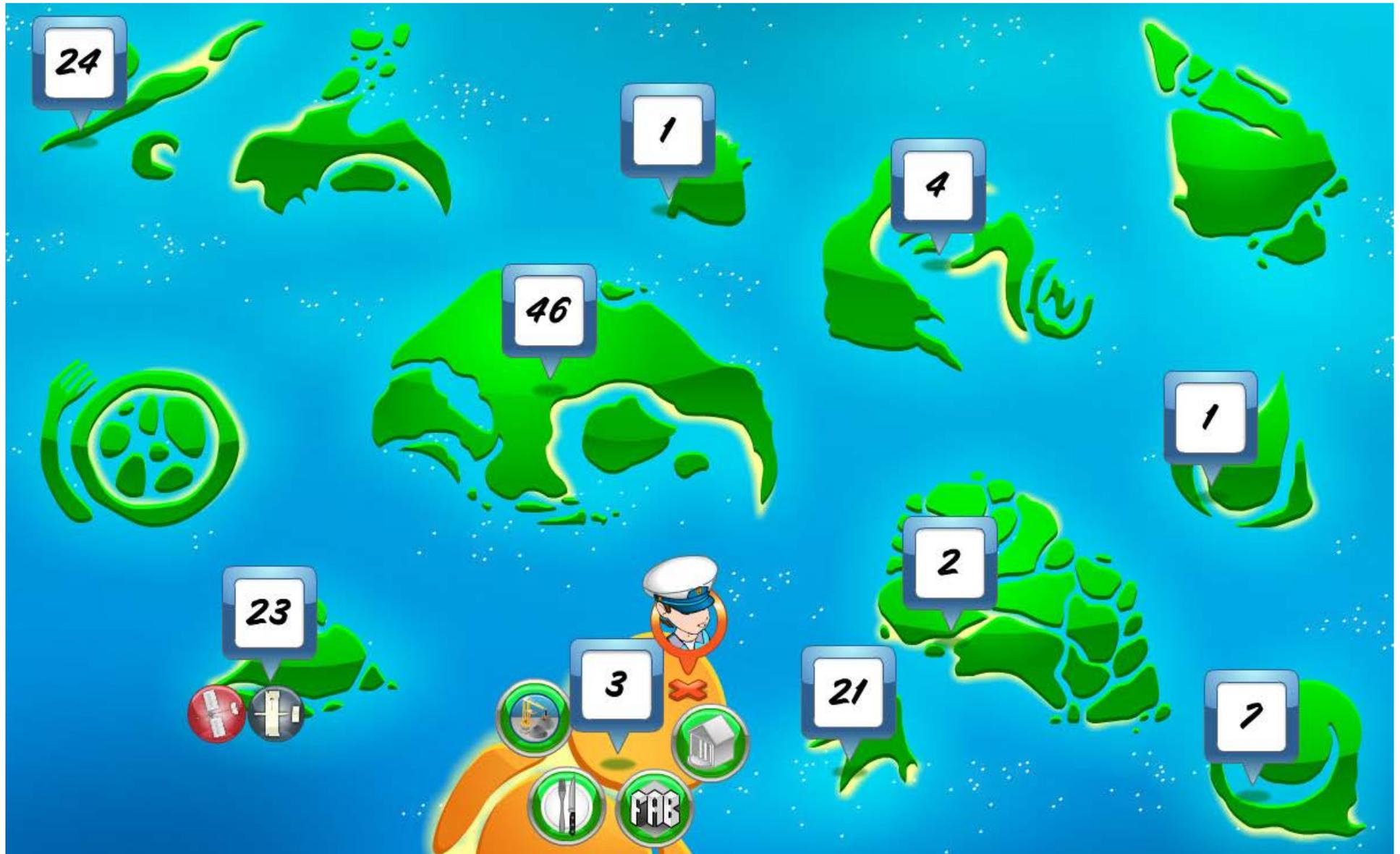


Ressources pédagogiques disponibles dans SCIENCE EN JEU destinées aux élèves du primaire :



* Ces contenus sont des quêtes, des mini-jeux, des vidéos ou des fiches d'informations

Liste détaillée des ressources pédagogiques destinées aux élèves du primaire :

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 1er cycle	<p>Haut les maths! Dans ce jeu de tir, l'élève développe des processus de calcul mental liés aux quatre opérations mathématiques de base dans des niveaux de difficulté croissante. Un temps limité et un visuel coloré font de ce mini-jeu un défi très apprécié! Ce jeu s'adresse à tous les élèves du primaire.</p>	Mathématiques	
Primaire 1er cycle	<p>Le mystère de la base lunaire Dans cette activité, l'apprenant doit réussir une simulation de décollage d'une fusée vers la lune avec la bande des Débrouillards, tirée du troisième titre de la collection Débrouillards.</p>	Science et technologie	
Primaire 1er cycle	<p>M.A.R.S. Métiers d'Avenir en Recherche Scientifique L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour qu'il découvre des aspects inédits de la pratique de certains métiers dans un contexte de mission spatiale.</p> <p>Le joueur doit tour à tour superviser l'entraînement physique d'un astronaute (infirmier), téléguider un rover (expert en robotique), analyser des roches pour détecter la présence d'eau (géologue), opérer une serre aérospatiale (biologiste) ou s'assurer du bon fonctionnement des systèmes automatisés d'une base spatiale (ingénieur en systèmes environnementaux). L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour le guider et l'encourager dans ses apprentissages.</p>	Science et technologie	
Primaire 1er cycle	<p>Mon espèce Dans ce jeu de la Fédération québécoise des chasseurs et pêcheurs, l'apprenant apprend à nommer les animaux de la forêt boréale. Le jeu propose un méli-mélo pour partir à la découverte des secrets de quatorze espèces différentes.</p>	Science et technologie	
Primaire 1er cycle	<p>Qui bouffe qui? Découvrez la chaîne alimentaire des animaux du Québec avec vos élèves.</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 2e cycle	2K40 Le joueur doit survivre le plus longtemps possible dans une station immergée dans le fleuve Saint-Laurent. Il participe à des épreuves scientifiques portant sur la robotique, l'énergie électrique, la biologie de l'alimentation, l'exploration minière, la transmission des ondes radio et le langage binaire.	Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté Science et technologie	
Primaire 2e cycle	Es-tu écoresponsable? La quête «Es-tu écoresponsable?» permet à l'élève de se familiariser avec les comportements écoresponsables à adopter dans une aire naturelle afin de laisser les ressources intactes. Des sternes sont venues pondre leurs oeufs sur l'île PEKA. Afin d'apprendre à la population de l'île quoi faire pour les protéger, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui indiqueront les concepts d'écoresponsabilité.	Science et technologie	
Primaire 2e cycle	FORESTIA - incendie forestier Dans ce module du jeu de simulation et de stratégie FORESTIA, l'apprenant doit éteindre un incendie forestier en pilotant un hélicoptère.	Science et technologie	
Primaire 2e cycle	Haut les maths! Dans ce jeu de tir, l'élève développe des processus de calcul mental liés aux quatre opérations mathématiques de base dans des niveaux de difficulté croissante. Un temps limité et un visuel coloré font de ce mini-jeu un défi très apprécié! Ce jeu s'adresse à tous les élèves du primaire.	Mathématiques	
Primaire 2e cycle	J'ai la tête qui m'éclate! Chaque semaine, Victor offre un magazine qui fourmille d'informations intéressantes: le Sci-Mag. Il pose ensuite une question par jour durant 5 jours consécutifs. Le contenu est renouvelé chaque semaine. Victor se trouve sur l'Île d'Entrée.	Français, langue d'enseignement Science et technologie	
Primaire 2e cycle	La vie du docteur Frappier Les aventures d'un grand scientifique à travers un labyrinthe.	Science et technologie	
Primaire 2e cycle	LÂCHEZ PRISE Prêt(e) à endosser l'uniforme de l'inspecteur 00Watt? Explorez une maison pas comme les	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	autres où les habitants consomment trop d'énergie et libérez-les de l'emprise du Terawattus Énergivorus!		
Primaire 2e cycle	Le mystère de la base lunaire Dans cette activité, l'apprenant doit réussir une simulation de décollage d'une fusée vers la lune avec la bande des Débrouillards, tirée du troisième titre de la collection Débrouillards.	Science et technologie	
Primaire 2e cycle	Le projet Mégaroche : Oui ou non? Le jeu vidéo « Le projet Mégaroche : oui ou non ? » traite d'un sujet d'actualité : un mégaprojet minier dans le nord du pays. L'élève devient membre d'un jury citoyen chargé d'évaluer le projet. Pour ce faire, il rencontre divers intervenants et lit plusieurs articles afin de trouver des arguments en faveur et en défaveur du projet. Il doit par la suite donner son opinion au gouvernement afin que celui-ci décide s'il doit ou non autoriser ce grand projet scientifico-industriel.	Éthique et culture religieuse Science et technologie	
Primaire 2e cycle	LE SOMMEIL... DE A À ZZZ Avec le microsite Le sommeil de A à Zzz, découvrez comment fonctionnent le corps et l'esprit pendant le sommeil. Apprenez aussi ce qui cause l'insomnie et les cauchemars. Fascinant et loin d'être endormant!	Éducation physique et à la santé	
Primaire 2e cycle	Les plantes envahissantes attaquent Avec Kalikasan, les joueurs se joignent à la BioNation pour découvrir et protéger la biodiversité de l'île PEKA. Dans cette quête, les élèves doivent combattre une étrange plante venue d'ailleurs qui se multiplie à une vitesse fulgurante. Ils découvrent les bords du fleuve de La Meuse (Europe) afin de récolter de nombreux objets, photographies, vidéos et extraits sonores. Les joueurs récoltent des indices qui permettent de résoudre cette problématique de plante envahissante qui menace l'équilibre environnemental du fleuve PEKA. Afin de partager leurs connaissances nouvellement acquises, ils peuvent exposer leur collection dans leur musée personnel et la partager avec d'autres sciençonautes pour gagner des Talent\$, la monnaie de SCIENCE EN JEU.	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 2e cycle	<p>Les secrets de Makanakau</p> <p>L'élève explore les sentiers de l'île Makanakau à la recherche d'objets, photographies, vidéos et extraits sonores afin de les exposer dans son musée et de partager la culture innue avec le monde entier.</p> <p>L'environnement de jeu est la reproduction 3D d'une authentique communauté autochtone de la Côte-Nord québécoise.</p>	Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté	
Primaire 2e cycle	<p>M.A.R.S. Métiers d'Avenir en Recherche Scientifique</p> <p>L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour qu'il découvre des aspects inédits de la pratique de certains métiers dans un contexte de mission spatiale.</p> <p>Le joueur doit tour à tour superviser l'entraînement physique d'un astronaute (infirmier), téléguider un rover (expert en robotique), analyser des roches pour détecter la présence d'eau (géologue), opérer une serre aérospatiale (biologiste) ou s'assurer du bon fonctionnement des systèmes automatisés d'une base spatiale (ingénieur en systèmes environnementaux). L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour le guider et l'encourager dans ses apprentissages.</p>	Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté Mathématiques Science et technologie	
Primaire 2e cycle	<p>Pêche à la barbe</p> <p>Un riche promoteur de l'île PEKA rêve d'ériger une « méga-usine » de barbe à papa afin de fournir de cette délicieuse friandise au monde de SCIENCE EN JEU au complet. Le terrain qu'il a choisi pour son projet est situé en bordure du fleuve et est constitué d'un vaste milieu humide qui abrite une grande diversité d'espèces animales et végétales. Un groupe d'habitants de l'île PEKA pense que le milieu humide doit être protégé! La seule façon d'y arriver est de trouver les bons arguments pour faire comprendre à la population et aux décideurs l'importance de préserver ce territoire.</p> <p>Pour les aider dans cette mission, le joueur sera invité à se rendre, au moyen du vaisseau Vodalis, sur les berges du fleuve Saint-Laurent, au Québec. Il devra récolter des informations (associées à des photos et des vidéos) sur les différents rôles des milieux humides afin de convaincre les habitants de PEKA qu'il est préférable de préserver cette portion du territoire plutôt que d'y construire une usine de barbe à papa. Il découvrira aussi par quels moyens ce milieu peut être mis en valeur pour favoriser sa biodiversité, mais</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	aussi pour en faire un lieu de découverte encore plus agréable pour tous.		
Primaire 2e cycle	<p>PEKA déborde!</p> <p>Avec Kalikasan, les joueurs se joignent à la BioNation pour découvrir et protéger la biodiversité de l'île PEKA. Dans cette quête, les élèves doivent trouver une solution aux inondations fréquentes d'une portion de l'île. Ils découvrent les bords du fleuve de la Meuse (Europe) afin de récolter de nombreux objets, photographies, vidéos et extraits sonores. Les joueurs récoltent des indices qui permettent de résoudre cette problématique d'inondations qui menace l'équilibre environnemental du fleuve PEKA.</p> <p>Afin de partager leurs connaissances nouvellement acquises, ils peuvent exposer leur collection dans leur musée personnel et la partager avec d'autres sciençonautes pour gagner des Talent\$, la monnaie de SCIENCE EN JEU.</p>	Science et technologie	
Primaire 2e cycle	<p>Qui bouffe qui?</p> <p>Découvrez la chaîne alimentaire des animaux du Québec avec vos élèves.</p>	Science et technologie	
Primaire 2e cycle	<p>Rotation X-trême</p> <p>Dans l'univers, tout tourne - du plus petit au plus grand. Ces 4 jeux mettent l'apprenant au défi de bien saisir les règles physiques dans 4 principes de rotation: la roue, le levier, les engrenages et la vis.</p>	Science et technologie	
Primaire 2e cycle	<p>S'adapter... à Mingan!</p> <p>La quête «S'adapter... à Mingan!» permet à l'élève de se familiariser avec le concept de l'adaptation de la flore à son environnement. D'étranges boules de feuilles vertes, des silènes acaules, ont commencé à pousser tôt au printemps dans des endroits plus frais et rocaillieux de l'île PEKA. Afin de découvrir comment cette plante et quelques-unes de ses consœurs s'adaptent à différents milieux pour survivre, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui révéleront ces informations. Les plantes bien adaptées à leur environnement réussissent habituellement à fleurir chaque année. Chacune a sa raison</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	d'être et son habitat préféré.		
Primaire 2e cycle	<p>Star de science</p> <p>Star de science est un jeu qui fait entrer l'élève dans le monde de la science et de l'éthique. À l'aide de lancers de dé, l'élève fait avancer son pion sur un parcours afin de recueillir le plus de points possible. L'élève se met ainsi dans la peau d'un scientifique qui doit, tout au long de sa carrière, répondre à des questions d'ordre éthique.</p>	<p>Éthique et culture religieuse</p> <p>Français, langue d'enseignement</p>	
Primaire 2e cycle	<p>Un fleuve qui suffoque!</p> <p>Avec Kalikasan, les joueurs se joignent à la BioNation pour découvrir et protéger la biodiversité de l'île PEKA. Dans cette quête, les élèves doivent résoudre les problèmes de pollution des eaux par le nitrate employé par les agriculteurs. Ils découvrent les bords du fleuve de la Meuse (Europe) afin de récolter de nombreux objets, photographies, vidéos et extraits sonores. Les joueurs récoltent des indices qui permettent de comprendre cette problématique d'eutrophisation des eaux qui menace l'équilibre environnemental du fleuve PEKA.</p> <p>Afin de partager leurs connaissances nouvellement acquises, ils peuvent exposer leur collection dans leur musée personnel et la partager avec d'autres sciençonautes pour gagner des Talent\$, la monnaie de SCIENCE EN JEU.</p>	Science et technologie	
Primaire 2e cycle	<p>Une troupe qui laisse sa trace</p> <p>Au cours de cette quête, le joueur est appelé à explorer la forêt québécoise à l'aide de son outil pisteur afin d'y découvrir les traces laissées par plusieurs animaux. En plus de découvrir différentes façons dont on peut relever la présence d'un animal en forêt, il apprendra une foule d'informations sur cet animal. Cette quête présente plus particulièrement l'original, l'ours noir, le lièvre, la gélinotte huppée, le grand pic et l'omble de fontaine.</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 2e cycle	<p>Vivre en santé à Mingan!</p> <p>La quête « Vivre en santé à Mingan! » permet à l'élève de se familiariser avec les techniques utilisées pour suivre les écosystèmes et déterminer s'ils sont en santé. Les habitants de PEKA cherchent à faire le suivi de la population d'eiders à duvet de l'île. Afin de comprendre comment l'équipe de conservation des ressources détermine si les écosystèmes sont en santé, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui donneront les réponses.</p>	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>2K40</p> <p>Le joueur doit survivre le plus longtemps possible dans une station immergée dans le fleuve Saint-Laurent. Il participe à des épreuves scientifiques portant sur la robotique, l'énergie électrique, la biologie de l'alimentation, l'exploration minière, la transmission des ondes radio et le langage binaire.</p>	Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>Alerte aux icebergs!</p> <p>Cette activité pédagogique interactive porte sur le plan cartésien. Les élèves sont invités à communiquer des coordonnées du plan cartésien à un satellite radar, pour déterminer l'emplacement d'icebergs cachés par un épais brouillard. En plus de permettre à leur navire de naviguer sans danger, les élèves mobilisent le concept de plan cartésien dans une complexité croissante : premier quadrant, premier et deuxième quadrants, tous les quadrants.</p>	Mathématiques	
Primaire 3e cycle	<p>Angles d'approche</p> <p>Cette activité pédagogique interactive porte sur les angles. Les élèves sont invités à communiquer aux remorqueurs les angles nécessaires à leur travail : pivoter et déplacer le navire sans danger pour les autres navires et les équipements portuaires. En aidant ainsi les navires à accoster, les élèves mobilisent les concepts de type d'angles et d'utilisation du rapporteur d'angles.</p>	Mathématiques	
Primaire 3e cycle	<p>Ces colonisateurs du corps humain - débutant</p> <p>Dans ce jeu, l'apprenant découvre des microbes qui recherchent notre compagnie.</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 3e cycle	<p>Clim'Way Pourquoi le réchauffement de la planète s'accélère-t-il? Pourquoi les activités humaines perturbent-elles le climat? Comment réduire les émissions de gaz à effet de serre? Quels sont les impacts actuels et futurs des changements climatiques? Un jeu qui plonge les jeunes au coeur des enjeux du changement climatique.</p>	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>Es-tu écoresponsable? La quête «Es-tu écoresponsable?» permet à l'élève de se familiariser avec les comportements écoresponsables à adopter dans une aire naturelle afin de laisser les ressources intactes. Des sternes sont venues pondre leurs oeufs sur l'île PEKA. Afin d'apprendre à la population de l'île quoi faire pour les protéger, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui indiqueront les concepts d'écoresponsabilité.</p>	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>Fabrication du dentifrice Dans le laboratoire de SCIENCE EN JEU, une première expérience est offerte à l'apprenant. Elle lui permet de fabriquer de la pâte dentifrice en mélangeant lui-même les ingrédients de la formule. Mais cette pâte est un peu différente des autres... Le personnage de Bioxy s'occupe d'initier les sciençonnates au laboratoire de chimie. Elle les guide à travers le protocole de manipulations à réaliser. Elle est très rigoureuse et exige du joueur qu'il soit vigilant et qu'il suive bien ses instructions, offrant du coup une initiation au métier de technicien de laboratoire. D'autres expériences sont en préparation.</p>	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>FORESTIA - incendie forestier Dans ce module du jeu de simulation et de stratégie FORESTIA, l'apprenant doit éteindre un incendie forestier en pilotant un hélicoptère.</p>	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>Haut les maths! Dans ce jeu de tir, l'élève développe des processus de calcul mental liés aux quatre opérations mathématiques de base dans des niveaux de difficulté croissante. Un temps limité et un visuel coloré font de ce mini-jeu un défi très apprécié! Ce jeu s'adresse à tous les élèves du primaire.</p>	Mathématiques	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 3e cycle	<p>J'ai la tête qui m'éclate!</p> <p>Chaque semaine, Victor offre un magazine qui fourmille d'informations intéressantes: le Sci-Mag. Il pose ensuite une question par jour durant 5 jours consécutifs. Le contenu est renouvelé chaque semaine. Victor se trouve sur l'Île d'Entrée.</p>	<p>Français, langue d'enseignement</p> <p>Science et technologie</p>	
Primaire 3e cycle	<p>Jeu sur la transformation du bois</p> <p>Dans ce jeu, l'apprenant incarne un ingénieur du bois qui dirige des usines. Il doit fabriquer 6 commandes en associant la bonne essence d'arbre, le bon produit, et la bonne quantité de bois. Essaie d'éviter les cartes piégées.</p>	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>La vie du docteur Frappier</p> <p>Les aventures d'un grand scientifique à travers un labyrinthe.</p>	<p>Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Science et technologie</p>	
Primaire 3e cycle	<p>LÂCHEZ PRISE</p> <p>Prêt(e) à endosser l'uniforme de l'inspecteur 00Watt? Explorez une maison pas comme les autres où les habitants consomment trop d'énergie et libérez-les de l'emprise du Terawattus Énergivorus!</p>	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>Le jeu de simulation et stratégie FORESTIA</p> <p>À l'intérieur de l'activité d'apprentissage FORESTIA, les élèves ont accès à une quête interactive fabuleuse qui simule les principales étapes de l'aménagement forestier durable. Les élèves effectuent des inventaires forestiers, approvisionnent des usines à l'aide d'abatteuses multifonctionnelles, combattent de terribles incendies et protègent des zones de forêts exceptionnelles.</p> <p>FORESTIA : un défi que les élèves relèvent avec enthousiasme, tout en développant des compétences en lien avec le programme de géographie.</p>	<p>Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Science et technologie</p>	
Primaire 3e cycle	<p>Le mystère de la base lunaire</p> <p>Dans cette activité, l'apprenant doit réussir une simulation de décollage d'une fusée vers la lune avec la bande des Débrouillards, tirée du troisième titre de la collection Débrouillards.</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 3e cycle	<p>Le projet Mégaroche : Oui ou non?</p> <p>Le jeu vidéo « Le projet Mégaroche : oui ou non ? » traite d'un sujet d'actualité : un mégaprojet minier dans le nord du pays. L'élève devient membre d'un jury citoyen chargé d'évaluer le projet. Pour ce faire, il rencontre divers intervenants et lit plusieurs articles afin de trouver des arguments en faveur et en défaveur du projet. Il doit par la suite donner son opinion au gouvernement afin que celui-ci décide s'il doit ou non autoriser ce grand projet scientifico-industriel.</p>	<p>Éthique et culture religieuse</p> <p>Science et technologie</p>	
Primaire 3e cycle	<p>LE SOMMEIL... DE A À ZZZ</p> <p>Avec le microsite Le sommeil de A à Zzz, découvrez comment fonctionnent le corps et l'esprit pendant le sommeil. Apprenez aussi ce qui cause l'insomnie et les cauchemars. Fascinant et loin d'être endormant!</p>	Éducation physique et à la santé	
Primaire 3e cycle	<p>Le textile, c'est techno!</p> <p>La quête « Le textile, c'est techno! » permet à l'élève de se familiariser avec le secteur technologique du textile.</p> <p>Chandails captant le rythme cardiaque, gants résistant aux coupures, tissus diffuseurs de médicaments ou vestes de pompier thermorégulées ne sont que quelques exemples de créations dignes de la science-fiction qui sont sur les tables des chercheurs. Tous les secteurs sont touchés par cette nouvelle génération de textiles techniques : la médecine, le transport, la protection, le vêtement, le sport, etc.</p> <p>Le joueur part à la recherche de Twall et l'accompagne dans sa visite de SCIENCE EN JEU. Au fil des rencontres, il se rendra compte que les textiles techniques sont de plus en plus employés et présents dans une multitude de domaines.</p>	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>Livré par navire</p> <p>Le jeu Livré par navire propose aux élèves de prendre les commandes d'une compagnie de transport maritime. Ils devront utiliser leurs compétences en logistique afin de gérer la croissance, la rentabilité et l'efficacité environnementale de leur compagnie. L'achat et l'entreposage des marchandises et du carburant, l'embauche de l'équipage et la sélection des commandes sont quelques-unes des tâches que les joueurs devront réaliser. Des événements ponctuels peuvent survenir à tout moment de la traversée et arrêter ou ralentir</p>	<p>Français, langue d'enseignement</p> <p>Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Mathématiques</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	le navire. Les élèves sauront-ils rectifier la situation en répondant à des questions quiz en lien avec le Saint-Laurent? Le jeu permet de réaliser l'importance de l'industrie maritime dans nos vies et de prendre conscience qu'il s'agit du moyen de transport de marchandises le plus vert. Des activités pédagogiques interactives sur les angles et le plan cartésien accompagnent le jeu. L'apprentissage de ces concepts est contextualisé pour permettre aux élèves de comprendre de multiples facettes du transport maritime, soit l'accostage des navires à l'aide de remorqueurs et la localisation d'obstacles à l'aide d'un satellite.	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	<p>M.A.R.S. Métiers d'Avenir en Recherche Scientifique</p> <p>L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour qu'il découvre des aspects inédits de la pratique de certains métiers dans un contexte de mission spatiale.</p> <p>Le joueur doit tour à tour superviser l'entraînement physique d'un astronaute (infirmier), téléguider un rover (expert en robotique), analyser des roches pour détecter la présence d'eau (géologue), opérer une serre aérospatiale (biologiste) ou s'assurer du bon fonctionnement des systèmes automatisés d'une base spatiale (ingénieur en systèmes environnementaux). L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour le guider et l'encourager dans ses apprentissages.</p>	<p>Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Mathématiques</p> <p>Science et technologie</p>	
Primaire 3e cycle	<p>Mission : Orientation</p> <p>Développer son profil RIASEC. Personnaliser la découverte des carrières et professions scientifiques et offrir des occasions d'expérimentation et d'apprentissage ciblées selon les forces et intérêts des jeunes, par un système de conseiller expert. Après un test de connaissance de soi, le conseiller fait un lien entre le profil professionnel du joueur et des activités de découverte à réaliser dans la vraie vie ainsi que dans l'univers virtuel SCIENCE EN JEU.</p>	<p>Arts plastiques</p> <p>Éthique et culture religieuse</p> <p>Français, langue d'enseignement</p>	
Primaire 3e cycle	<p>Passion naissante</p> <p>Venez découvrir les métiers de l'aéronautique à travers la réalisation d'un superbe planeur en papier!</p> <p>Grâce à un outil 3D disponible sur tablettes et ordinateurs, la quête « Passion Naissante » propose aux élèves du 3e cycle du primaire de confectionner pas à pas leur avion et d'appréhender les forces et mouvements en vol. Peut-être un premier décollage vers une</p>	Science et technologie	

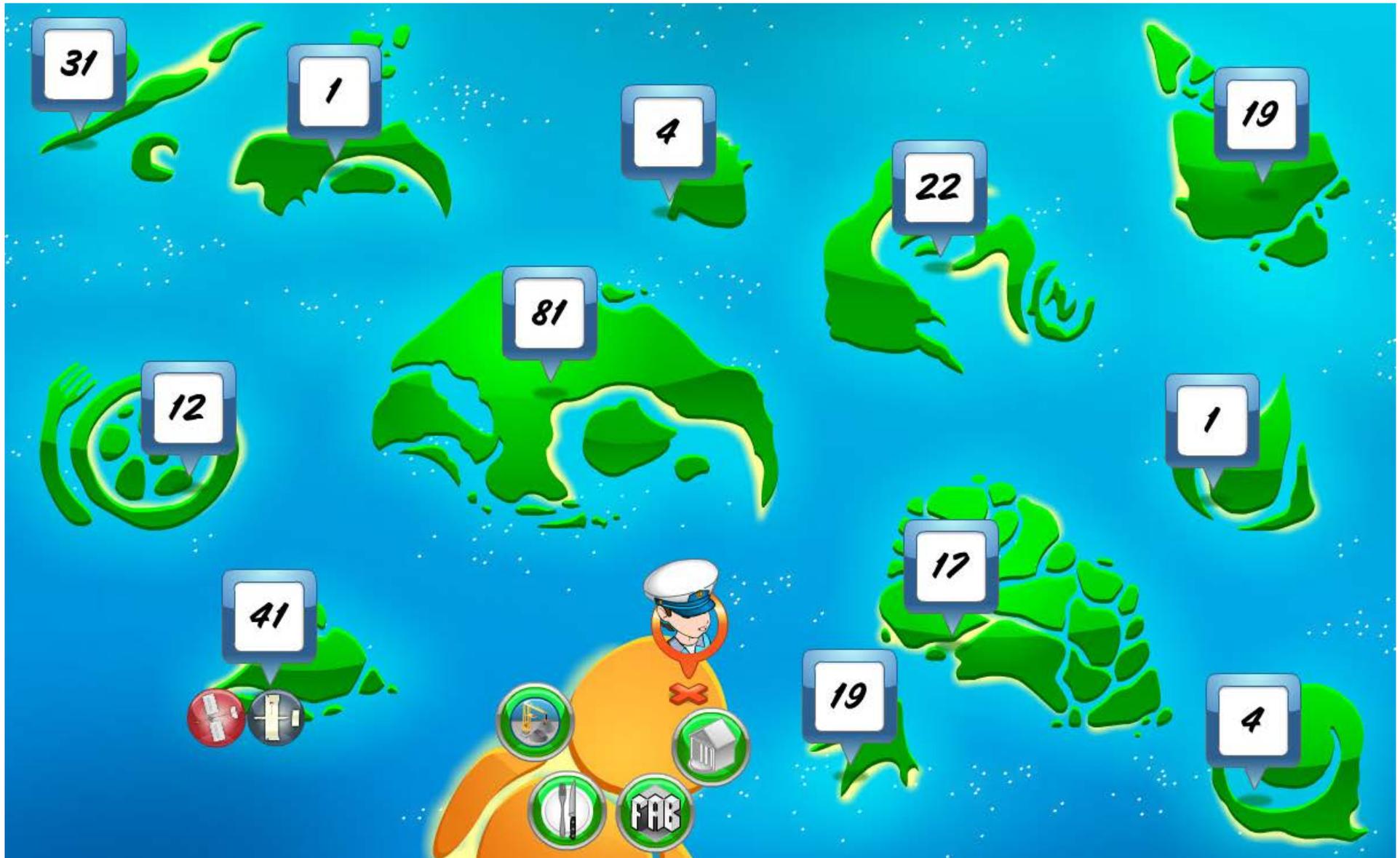
Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	<p>nouvelle passion?</p> <p>De plus, en répondant à plusieurs questions sur l'aéronautique, les élèves pourront aussi acquérir différents objets qui pourront être exposés dans leur musée virtuel. De quoi leur donner envie de tous les collectionner!</p> <p>Un guide pédagogique propose des compléments d'activités, des vidéos et même la conception d'un jeu d'adresse actionné par leur avion.</p> <p>Les tâches proposées par le guide sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - introduire les forces qui affectent le vol d'un avion; - construire le planeur selon les instructions fournies par la gamme de fabrication; - concevoir, schématiser et mettre en place un jeu d'adresse. 		
Primaire 3e cycle	<p>Pêche à la barbe</p> <p>Un riche promoteur de l'île PEKA rêve d'ériger une « méga-usine » de barbe à papa afin de fournir de cette délicieuse friandise au monde de SCIENCE EN JEU au complet. Le terrain qu'il a choisi pour son projet est situé en bordure du fleuve et est constitué d'un vaste milieu humide qui abrite une grande diversité d'espèces animales et végétales. Un groupe d'habitants de l'île PEKA pense que le milieu humide doit être protégé! La seule façon d'y arriver est de trouver les bons arguments pour faire comprendre à la population et aux décideurs l'importance de préserver ce territoire.</p> <p>Pour les aider dans cette mission, le joueur sera invité à se rendre, au moyen du vaisseau Vodalis, sur les berges du fleuve Saint-Laurent, au Québec. Il devra récolter des informations (associées à des photos et des vidéos) sur les différents rôles des milieux humides afin de convaincre les habitants de PEKA qu'il est préférable de préserver cette portion du territoire plutôt que d'y construire une usine de barbe à papa. Il découvrira aussi par quels moyens ce milieu peut être mis en valeur pour favoriser sa biodiversité, mais aussi pour en faire un lieu de découverte encore plus agréable pour tous.</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 3e cycle	Qui bouffe qui? Découvrez la chaîne alimentaire des animaux du Québec avec vos élèves.	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	Rotation X-trême Dans l'univers, tout tourne - du plus petit au plus grand. Ces 4 jeux mettent l'apprenant au défi de bien saisir les règles physiques dans 4 principes de rotation: la roue, le levier, les engrenages et la vis.	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	S'adapter... à Mingan! La quête «S'adapter... à Mingan!» permet à l'élève de se familiariser avec le concept de l'adaptation de la flore à son environnement. D'étranges boules de feuilles vertes, des silènes acaules, ont commencé à pousser tôt au printemps dans des endroits plus frais et rocaillieux de l'île PEKA. Afin de découvrir comment cette plante et quelques-unes de ses consœurs s'adaptent à différents milieux pour survivre, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui révéleront ces informations. Les plantes bien adaptées à leur environnement réussissent habituellement à fleurir chaque année. Chacune a sa raison d'être et son habitat préféré.	Science et technologie	
Primaire 3e cycle	Star de science Star de science est un jeu qui fait entrer l'élève dans le monde de la science et de l'éthique. À l'aide de lancers de dé, l'élève fait avancer son pion sur un parcours afin de recueillir le plus de points possible. L'élève se met ainsi dans la peau d'un scientifique qui doit, tout au long de sa carrière, répondre à des questions d'ordre éthique.	Éthique et culture religieuse Français, langue d'enseignement	
Primaire 3e cycle	Une troupe qui laisse sa trace Au cours de cette quête, le joueur est appelé à explorer la forêt québécoise à l'aide de son outil pisteur afin d'y découvrir les traces laissées par plusieurs animaux. En plus de découvrir différentes façons dont on peut relever la présence d'un animal en forêt, il apprendra une foule d'informations sur cet animal. Cette quête présente plus particulièrement l'orignal, l'ours noir, le lièvre, la gélinotte huppée, le grand pic et l'omble de fontaine.	Science et technologie	



Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Primaire 3e cycle	<p>Vivre en santé à Mingan!</p> <p>La quête « Vivre en santé à Mingan! » permet à l'élève de se familiariser avec les techniques utilisées pour suivre les écosystèmes et déterminer s'ils sont en santé. Les habitants de PEKA cherchent à faire le suivi de la population d'eiders à duvet de l'île. Afin de comprendre comment l'équipe de conservation des ressources détermine si les écosystèmes sont en santé, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui donneront les réponses.</p>	Science et technologie	

Ressources pédagogiques disponibles dans SCIENCE EN JEU destinées aux élèves du secondaire :



* Ces contenus sont des quêtes, des mini-jeux, des vidéos ou des fiches d'informations

Liste détaillée des ressources pédagogiques destinées aux élèves du secondaire :

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 1er cycle	<p>À vos boyaux</p> <p>Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse au métier de nettoyeur industriel.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Bactérie, virus et compagnie</p> <p>Un jeu de mémoire pour approfondir ses connaissances sur les bactéries et virus.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Ces colonisateurs du corps humain</p> <p>Dans ce jeu, l'apprenant découvre des microbes qui recherchent notre compagnie.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Clim'Way</p> <p>Pourquoi le réchauffement de la planète s'accélère-t-il? Pourquoi les activités humaines perturbent-elles le climat? Comment réduire les émissions de gaz à effet de serre? Quels sont les impacts actuels et futurs des changements climatiques? Un jeu qui plonge les jeunes au cœur des enjeux du changement climatique.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Es-tu écoresponsable?</p> <p>La quête «Es-tu écoresponsable?» permet à l'élève de se familiariser avec les comportements écoresponsables à adopter dans une aire naturelle afin de laisser les ressources intactes. Des sternes sont venues pondre leurs oeufs sur l'île PEKA. Afin d'apprendre à la population de l'île quoi faire pour les protéger, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui indiqueront les concepts d'écoresponsabilité.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Fais de l'air</p> <p>Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination de l'air et illustre les métiers de responsable aux</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	opérations d'urgence et de météorologue.		
Secondaire 1er cycle	Haut les maths! Deviens un as du calcul mental en t'occupant de l'inventaire d'un magasin virtuel ! Il te faudra viser juste et calculer rapidement pour apposer le prix de chaque objet avant que le compteur n'atteigne zéro !	Mathématiques	
Secondaire 1er cycle	L'étrange disparition des frères Freluquet 1 (première partie de trois) Les habitants de l'île de GÉNOMIA sont morts d'inquiétude! Les quadruplés Freluquet ont disparu. Ces quatre frères gnomes, bien que jumeaux identiques, pratiquent chacun un métier différent dans un laboratoire de génomique. Dobby est technicien de laboratoire, Chouffe travaille comme bio-informaticien, Basile est ingénieur en robotique et enfin Alfred oeuvre comme chercheur en génomique. L'élève usera de logique et de ruse pour secourir les frères Freluquet tout en découvrant des professions du monde des biotechnologies.	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	L'étrange disparition des frères Freluquet 2 (deuxième partie de trois) Les habitants de l'île de GÉNOMIA sont morts d'inquiétude! Les quadruplés Freluquet ont disparu. Ces quatre frères gnomes, bien que jumeaux identiques, pratiquent chacun un métier différent dans un laboratoire de génomique. Dobby est technicien de laboratoire, Chouffe travaille comme bio-informaticien, Basile est ingénieur en robotique et enfin Alfred oeuvre comme chercheur en génomique. L'élève usera de logique et de ruse pour secourir les frères Freluquet tout en découvrant des professions du monde des biotechnologies.	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	L'étrange disparition des frères Freluquet 3 Les habitants de l'île de GÉNOMIA sont morts d'inquiétude! Les quadruplés Freluquet ont disparu. Ces quatre frères gnomes, bien que jumeaux identiques, pratiquent chacun un métier différent dans un laboratoire de génomique. Dobby est technicien de laboratoire, Chouffe travaille comme bio-informaticien, Basile est ingénieur en robotique et enfin Alfred	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	oeuvre comme chercheur en génomique. L'élève usera de logique et de ruse pour secourir les frères Freluquet tout en découvrant des professions du monde des biotechnologies. (troisième partie de trois)		
Secondaire 1er cycle	La vie du docteur Frappier Les aventures d'un grand scientifique à travers un labyrinthe.	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	LÂCHEZ PRISE Prêt(e) à endosser l'uniforme de l'inspecteur 00Watt? Explorez une maison pas comme les autres où les habitants consomment trop d'énergie et libérez-les de l'emprise du Terawattus Énergivorus!	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	Le jeu de simulation et stratégie FORESTIA À l'intérieur de l'activité d'apprentissage FORESTIA, les élèves ont accès à une quête interactive fabuleuse qui simule les principales étapes de l'aménagement forestier durable. Les élèves effectuent des inventaires forestiers, approvisionnent des usines à l'aide d'abatteuses multifonctionnelles, combattent de terribles incendies et protègent des zones de forêts exceptionnelles. FORESTIA : un défi que les élèves relèvent avec enthousiasme, tout en développant des compétences en lien avec le programme de géographie.	Géographie Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	Le projet Mégaroche : Oui ou non? Le jeu vidéo « Le projet Mégaroche : oui ou non ? » traite d'un sujet d'actualité : un mégaprojet minier dans le nord du pays. L'élève devient membre d'un jury citoyen chargé d'évaluer le projet. Pour ce faire, il rencontre divers intervenants et lit plusieurs articles afin de trouver des arguments en faveur et en défaveur du projet. Il doit par la suite donner son opinion au gouvernement afin que celui-ci décide s'il doit ou non autoriser ce grand projet scientifico-industriel.	Éthique et culture religieuse Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 1er cycle	<p>Le retour d'une mystérieuse maladie</p> <p>L'île de GÉNOMIA est frappée par une mystérieuse maladie qui met en péril la survie de ses habitants, une population de nains de jardin. Les joueurs se lancent dans une quête interactive pour découvrir la cause de cette étrange maladie. Avec l'aide de gnomes experts en génomique, les joueurs devront recueillir un échantillon de peau pour en extraire l'ADN et réaliser des tests en laboratoire à la manière d'un chercheur en génomique afin de trouver un remède en utilisant leur esprit de déduction.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>LE SOMMEIL... DE A À ZZZ</p> <p>Avec le microsite Le sommeil de A à Zzz, découvrez comment fonctionnent le corps et l'esprit pendant le sommeil. Apprenez aussi ce qui cause l'insomnie et les cauchemars. Fascinant et loin d'être endormant!</p>	Éducation physique et à la santé	
Secondaire 1er cycle	<p>Le textile, c'est techno!</p> <p>La quête « Le textile, c'est techno! » permet à l'élève de se familiariser avec le secteur technologique du textile.</p> <p>Chandails captant le rythme cardiaque, gants résistant aux coupures, tissus diffuseurs de médicaments ou vestes de pompier thermorégulées ne sont que quelques exemples de créations dignes de la science-fiction qui sont sur les tables des chercheurs. Tous les secteurs sont touchés par cette nouvelle génération de textiles techniques : la médecine, le transport, la protection, le vêtement, le sport, etc.</p> <p>Le joueur part à la recherche de Twall et l'accompagne dans sa visite de SCIENCE EN JEU. Au fil des rencontres, il se rendra compte que les textiles techniques sont de plus en plus employés et présents dans une multitude de domaines.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Les secrets de Makanakau</p> <p>L'élève explore les sentiers de l'île Makanakau à la recherche d'objets, photographies, vidéos et extraits sonores afin de les exposer dans son musée et de partager la culture innue avec le monde entier.</p> <p>L'environnement de jeu est la reproduction 3D d'une authentique communauté autochtone</p>	Géographie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	de la Côte-Nord québécoise.		
Secondaire 1er cycle	<p>M.A.R.S. Métiers d'Avenir en Recherche Scientifique L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour qu'il découvre des aspects inédits de la pratique de certains métiers dans un contexte de mission spatiale.</p> <p>Le joueur doit tour à tour superviser l'entraînement physique d'un astronaute (infirmier), téléguider un rover (expert en robotique), analyser des roches pour détecter la présence d'eau (géologue), opérer une serre aérospatiale (biologiste) ou s'assurer du bon fonctionnement des systèmes automatisés d'une base spatiale (ingénieur en systèmes environnementaux). L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour le guider et l'encourager dans ses apprentissages.</p>	Éducation physique et à la santé Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>O Sol Mio Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination des sols et l'apprenant y découvre le métier de technicien en réhabilitation des sols.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Oh la la ! Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination des eaux et illustre le métier de technicien de laboratoire.</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 1er cycle	<p>Passion pour l'aviation</p> <p>Un outil 3D pour construire un avion en baguettes de bois et en papier des plus spectaculaires!</p> <p>Le défi Passion pour l'aviation d'Aéro Montréal propose aux élèves de construire leur propre planeur en suivant un guide 3D de fabrication et d'assemblage, disponible sur les ordinateurs et les tablettes. La visionneuse 3D permet de zoomer, de tourner et de déplacer le planeur afin de l'observer sous tous ses angles. Les instructions de construction et d'assemblage, étape par étape, incluent des textes détaillés et des photos.</p> <p>Le guide pédagogique qui accompagne l'activité Passion pour l'aviation s'adresse aux classes de Science et technologie du premier cycle du secondaire.</p> <p>Passion pour l'aviation, c'est aussi une quête dans Science en jeu, où l'élève doit répondre à diverses questions sur l'aéronautique. Chaque bonne réponse procure à l'élève un objet qu'il peut exposer dans son musée virtuel, autant de preuves de sa passion montante pour l'aviation!</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Pêche à la barbe</p> <p>Un riche promoteur de l'île PEKA rêve d'ériger une « méga-usine » de barbe à papa afin de fournir de cette délicieuse friandise au monde de SCIENCE EN JEU au complet. Le terrain qu'il a choisi pour son projet est situé en bordure du fleuve et est constitué d'un vaste milieu humide qui abrite une grande diversité d'espèces animales et végétales. Un groupe d'habitants de l'île PEKA pense que le milieu humide doit être protégé! La seule façon d'y arriver est de trouver les bons arguments pour faire comprendre à la population et aux décideurs l'importance de préserver ce territoire.</p> <p>Pour les aider dans cette mission, le joueur sera invité à se rendre, au moyen du vaisseau Vodalis, sur les berges du fleuve Saint-Laurent, au Québec. Il devra récolter des informations (associées à des photos et des vidéos) sur les différents rôles des milieux humides afin de convaincre les habitants de PEKA qu'il est préférable de préserver cette portion du territoire plutôt que d'y construire une usine de barbe à papa. Il découvrira aussi par quels moyens ce milieu peut être mis en valeur pour favoriser sa biodiversité, mais</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	aussi pour en faire un lieu de découverte encore plus agréable pour tous.		
Secondaire 1er cycle	<p>Piste et dépiste les ITSS</p> <p>Un outil de sensibilisation pour l'adoption de saines habitudes de vie sur le plan de la santé sexuelle.</p> <p>Dans cet outil pédagogique, le joueur se retrouve dans la peau d'un médecin et doit diriger des consultations sur le sujet des infections transmissibles sexuellement.</p> <p>Le présent projet traite des ITSS. Il s'arrime au Programme de science et technologie, plus particulièrement au premier cycle du secondaire, bien que l'outil puisse aussi être utilisé au deuxième cycle. Les concepts prescrits qui sont prioritairement couverts touchent principalement l'univers vivant. L'outil est en lien avec le domaine général de formation « Santé et bien-être » avec l'intention éducative suivante : amener l'élève à se responsabiliser dans l'adoption de saines habitudes de vie sur le plan de la santé, de la sécurité et de la sexualité.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>Rotation X-trême</p> <p>Dans l'univers, tout tourne - du plus petit au plus grand. Ces 4 jeux mettent l'apprenant au défi de bien saisir les règles physiques dans 4 principes de rotation: la roue, le levier, les engrenages et la vis.</p>	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	<p>S'adapter... à Mingan!</p> <p>La quête «S'adapter... à Mingan!» permet à l'élève de se familiariser avec le concept de l'adaptation de la flore à son environnement. D'étranges boules de feuilles vertes, des silènes acaules, ont commencé à pousser tôt au printemps dans des endroits plus frais et rocaillieux de l'île PEKA. Afin de découvrir comment cette plante et quelques-unes de ses consœurs s'adaptent à différents milieux pour survivre, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui révéleront ces informations. Les plantes bien adaptées à leur</p>	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	environnement réussissent habituellement à fleurir chaque année. Chacune a sa raison d'être et son habitat préféré.		
Secondaire 1er cycle	Une course complètement sautée! Dans cette mission, l'apprenant doit produire un carburant écologique performant et le tester dans une course de bateau. L'activité est offerte dans l'archipel Environium, accessible par le port de l'Île d'Entrée. L'apprenant y découvre le métier de biochimiste en environnement.	Science et technologie	
Secondaire 1er cycle	Une journée à l'Hypermarché Clicmathématique est conçu pour les élèves inscrits au Parcours de formation axée sur l'emploi (PFAE) et pour les jeunes de 15 ans et plus qui manifestent des besoins de formation de base en mathématique. Dans ce jeu de quête, le joueur s'inscrit à un stage dans un magasin virtuel à grande surface. Sa tâche consiste à conseiller la clientèle et à répondre à ses questions. Pour ce faire, le joueur doit réviser ses connaissances en mathématiques à l'aide de courtes animations, d'exemples et d'exercices. Pour plus de facilité, il peut choisir d'entendre une version narrée de la plupart des textes apparaissant à l'écran. Le joueur avance à son rythme et il peut résoudre les énigmes dans l'ordre qui lui plaît.	Mathématiques	
Secondaire 1er cycle	Vivre en santé à Mingan! La quête « Vivre en santé à Mingan! » permet à l'élève de se familiariser avec les techniques utilisées pour suivre les écosystèmes et déterminer s'ils sont en santé. Les habitants de PEKA cherchent à faire le suivi de la population d'eiders à duvet de l'île. Afin de comprendre comment l'équipe de conservation des ressources détermine si les écosystèmes sont en santé, le joueur doit se rendre à la réserve de parc national de l'Archipel-de-Mingan et, à l'aide d'indices, il doit explorer le milieu à la recherche d'objets qui lui donneront les réponses.	Science et technologie	
Secondaire 2e cycle	2K40 Le joueur doit survivre le plus longtemps possible dans une station immergée dans le fleuve Saint-Laurent. Il participe à des épreuves scientifiques portant sur la robotique, l'énergie	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	électrique, la biologie de l'alimentation, l'exploration minière, la transmission des ondes radio et le langage binaire.		
Secondaire 2e cycle	<p>À table!</p> <p>La quête « À table! » permet à l'élève de se familiariser avec divers métiers du secteur bioalimentaire: manœuvre, gérant de rayons et mécanicien du secteur marin. Sur l'île Gourmania, à l'aide d'activités pédagogiques et de dialogues avec des travailleurs, il pourra approfondir ses connaissances sur ces métiers. Il part aussi à la recherche d'ingrédients qui lui permettront de concocter de délicieuses recettes, d'avoir son propre restaurant et, qui sait, de peut-être remporter le grand concours culinaire du célèbre chef Olivier.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>À vos boyaux</p> <p>Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse au métier de nettoyeur industriel.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Chimie</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>À vos fourneaux!</p> <p>La quête « À vos fourneaux! » permet à l'élève de se familiariser avec divers métiers du secteur bioalimentaire : chimiste ou agronome en transformation des aliments, gestionnaire de catégories et biologiste. Sur l'île Gourmania, à l'aide d'activités pédagogiques et de dialogues avec des travailleurs, il pourra approfondir ses connaissances sur ces métiers. Il part aussi à la recherche d'ingrédients qui lui permettront de concocter de délicieuses recettes, d'avoir son propre restaurant et, qui sait, de peut-être remporter le grand concours culinaire du célèbre chef Olivier.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 2e cycle	<p>Apprenti cuisinier</p> <p>La quête «Apprenti cuisinier» permet à l'élève de se familiariser avec divers métiers du secteur bioalimentaire : boucher de détail, technicienne en contrôle des procédés et pêcheuse. Sur l'île Gourmania et à l'aide d'activités pédagogiques et de dialogues avec des travailleurs, il pourra approfondir ses connaissances sur ces métiers. Il part aussi à la recherche d'ingrédients qui lui permettront de concocter de délicieuses recettes, d'ouvrir son propre restaurant et, qui sait, de peut-être remporter le grand concours culinaire du célèbre chef Olivier.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Bactérie, virus et compagnie</p> <p>Un jeu de mémoire pour approfondir ses connaissances sur les bactéries et virus.</p>	<p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Ces colonisateurs du corps humain - débutant</p> <p>Dans ce jeu, l'apprenant découvre des microbes qui recherchent notre compagnie.</p>	<p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Clim'Way</p> <p>Pourquoi le réchauffement de la planète s'accélère-t-il? Pourquoi les activités humaines perturbent-elles le climat? Comment réduire les émissions de gaz à effet de serre? Quels sont les impacts actuels et futurs des changements climatiques? Un jeu qui plonge les jeunes au coeur des enjeux du changement climatique.</p>	<p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>De l'ADN aux protéines</p> <p>Dans ce jeu, l'apprenant aide une cellule à transcrire et traduire son information génétique.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 2e cycle	<p>De l'eau à la bouche</p> <p>La quête « De l'eau à la bouche » permet à l'élève de se familiariser avec divers métiers du secteur bioalimentaire : ingénieur alimentaire, commis de rayon et mariculteur. Sur l'île Gourmania, à l'aide d'activités pédagogiques et de dialogues avec des travailleurs, il pourra approfondir ses connaissances sur ces métiers. Il part aussi à la recherche d'ingrédients qui lui permettront de concocter de délicieuses recettes, d'avoir son propre restaurant et, qui sait, de peut-être remporter le grand concours culinaire du célèbre chef Olivier.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Direction : Apoticarium.City</p> <p>Dans ce jeu, l'élève sera amené à diagnostiquer une maladie rare, puis devra créer le remède adéquat. Il y découvrira ainsi toutes les étapes qui constituent la création d'un médicament. Cela passera par la reconnaissance des symptômes, l'élaboration d'un brevet, les tests cliniques et les procédés de fabrication. Il choisira ainsi les caractéristiques de son médicament afin de soigner au mieux la maladie et prendra connaissance des différents métiers relatifs à la création de médicaments. Il sera aidé par Ibu, une pilule parlante ainsi que par ses assistants Acétamine et Profène.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Science et technologie</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Fabrication du dentifrice</p> <p>Dans le laboratoire de SCIENCE EN JEU, une première expérience est offerte à l'apprenant. Elle lui permet de fabriquer de la pâte dentifrice en mélangeant lui-même les ingrédients de la formule. Mais cette pâte est un peu différente des autres... Le personnage de Bioxy s'occupe d'initier les sciençonautes au laboratoire de chimie. Elle les guide à travers le protocole de manipulations à réaliser. Elle est très rigoureuse et exige du joueur qu'il soit vigilant et qu'il suive bien ses instructions, offrant du coup une initiation au métier de technicien de laboratoire. D'autres expériences sont en préparation.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Chimie</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 2e cycle	<p>Fais de l'air</p> <p>Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination de l'air et illustre les métiers de responsable aux opérations d'urgence et de météorologue.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Haut les maths!</p> <p>Deviens un as du calcul mental en t'occupant de l'inventaire d'un magasin virtuel ! Il te faudra viser juste et calculer rapidement pour apposer le prix de chaque objet avant que le compteur n'atteigne zéro !</p>	<p>Mathématiques</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>L'étrange disparition des frères Freluquet 1</p> <p>(première partie de trois) Les habitants de l'île de GÉNOMIA sont morts d'inquiétude! Les quadruplés Freluquet ont disparu. Ces quatre frères gnomes, bien que jumeaux identiques, pratiquent chacun un métier différent dans un laboratoire de génomique. Dobby est technicien de laboratoire, Chouffe travaille comme bio-informaticien, Basile est ingénieur en robotique et enfin Alfred oeuvre comme chercheur en génomique. L'élève usera de logique et de ruse pour secourir les frères Freluquet tout en découvrant des professions du monde des biotechnologies.</p>	<p>Chimie</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>L'étrange disparition des frères Freluquet 2</p> <p>(deuxième partie de trois) Les habitants de l'île de GÉNOMIA sont morts d'inquiétude! Les quadruplés Freluquet ont disparu. Ces quatre frères gnomes, bien que jumeaux identiques, pratiquent chacun un métier différent dans un laboratoire de génomique. Dobby est technicien de laboratoire, Chouffe travaille comme bio-informaticien, Basile est ingénieur en robotique et enfin Alfred oeuvre comme chercheur en génomique. L'élève usera de logique et de ruse pour secourir les frères Freluquet tout en découvrant des professions du monde des biotechnologies.</p>	<p>Chimie</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 2e cycle	<p>L'étrange disparition des frères Freluquet 3</p> <p>Les habitants de l'île de GÉNOMIA sont morts d'inquiétude! Les quadruplés Freluquet ont disparu. Ces quatre frères gnomes, bien que jumeaux identiques, pratiquent chacun un métier différent dans un laboratoire de génomique. Dobby est technicien de laboratoire, Chouffe travaille comme bio-informaticien, Basile est ingénieur en robotique et enfin Alfred œuvre comme chercheur en génomique. L'élève usera de logique et de ruse pour secourir les frères Freluquet tout en découvrant des professions du monde des biotechnologies. (troisième partie de trois)</p>	<p>Chimie</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>La physique de la déviance</p> <p>Cette quête amène les utilisateurs à développer des connaissances intuitives relatives aux concepts de la cinématique et de la dynamique, en aidant le robot Aspir-o-matic 412 à se débarrasser d'un dangereux robot déviant.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Physique</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>La science et l'argent</p> <p>L'apprenant assiste à un débat sur la science et l'argent entre Mamadou et Séraphin dans le Café scientifique de l'Île d'Entrée et découvre le parcours d'un scientifique en lien avec cette thématique.</p>	<p>Éthique et culture religieuse</p> <p>Français, langue d'enseignement</p> <p>Histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Monde contemporain</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 2e cycle	<p>La science et l'innovation</p> <p>L'apprenant assiste à un débat sur la prudence face aux innovations entre Victor et Ganda dans le Café scientifique de l'Île d'Entrée et découvre le parcours d'un scientifique en lien avec cette thématique.</p>	<p>Éthique et culture religieuse</p> <p>Français, langue d'enseignement</p> <p>Histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Monde contemporain</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>La science et la société</p> <p>L'apprenant assiste à un débat sur la science et la société entre Victor et Nelly dans le Café scientifique de l'Île d'Entrée et découvre le parcours d'un scientifique en lien avec cette thématique.</p>	<p>Éthique et culture religieuse</p> <p>Français, langue d'enseignement</p> <p>Histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Monde contemporain</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>La vie du docteur Frappier</p> <p>Les aventures d'un grand scientifique à travers un labyrinthe.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
		l'environnement	
Secondaire 2e cycle	<p>Le corps et la science L'apprenant assiste à un débat sur la sécurité et les droits des personnes entre Victor et Nelly dans le Café scientifique de l'Île d'Entrée et découvre le parcours d'un scientifique en lien avec cette thématique.</p>	Éthique et culture religieuse Français, langue d'enseignement Histoire et éducation à la citoyenneté Monde contemporain Science et technologie Science et technologie de l'environnement Sciences et environnement	
Secondaire 2e cycle	<p>Le jeu de simulation et stratégie FORESTIA À l'intérieur de l'activité d'apprentissage FORESTIA, les élèves ont accès à une quête interactive fabuleuse qui simule les principales étapes de l'aménagement forestier durable. Les élèves effectuent des inventaires forestiers, approvisionnent des usines à l'aide d'abatteuses multifonctionnelles, combattent de terribles incendies et protègent des zones de forêts exceptionnelles.</p> <p>FORESTIA : un défi que les élèves relèvent avec enthousiasme, tout en développant des compétences en lien avec le programme de géographie.</p>	Applications technologiques et scientifiques Exploration de la formation professionnelle Projet personnel d'orientation Science et technologie Science et technologie de l'environnement Sciences et environnement	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 2e cycle	<p>Le projet Mégaroche : Oui ou non?</p> <p>Le jeu vidéo « Le projet Mégaroche : oui ou non ? » traite d'un sujet d'actualité : un mégaprojet minier dans le nord du pays. L'élève devient membre d'un jury citoyen chargé d'évaluer le projet. Pour ce faire, il rencontre divers intervenants et lit plusieurs articles afin de trouver des arguments en faveur et en défaveur du projet. Il doit par la suite donner son opinion au gouvernement afin que celui-ci décide s'il doit ou non autoriser ce grand projet scientifico-industriel.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Éthique et culture religieuse</p> <p>Histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Le retour d'une mystérieuse maladie</p> <p>L'île de GÉNOMIA est frappée par une mystérieuse maladie qui met en péril la survie de ses habitants, une population de nains de jardin. Les joueurs se lancent dans une quête interactive pour découvrir la cause de cette étrange maladie. Avec l'aide de gnomes experts en génomique, les joueurs devront recueillir un échantillon de peau pour en extraire l'ADN et réaliser des tests en laboratoire à la manière d'un chercheur en génomique afin de trouver un remède en utilisant leur esprit de déduction.</p>	<p>Chimie</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>LE SOMMEIL... DE A À ZZZ</p> <p>Avec le microsite Le sommeil de A à Zzz, découvrez comment fonctionnent le corps et l'esprit pendant le sommeil. Apprenez aussi ce qui cause l'insomnie et les cauchemars. Fascinant et loin d'être endormant!</p>	Éducation physique et à la santé	
Secondaire 2e cycle	<p>Le textile, c'est techno!</p> <p>La quête « Le textile, c'est techno! » permet à l'élève de se familiariser avec le secteur technologique du textile.</p> <p>Chandails captant le rythme cardiaque, gants résistant aux coupures, tissus diffuseurs de médicaments ou vestes de pompier thermorégulées ne sont que quelques exemples de créations dignes de la science-fiction qui sont sur les tables des chercheurs. Tous les secteurs sont touchés par cette nouvelle génération de textiles techniques : la médecine, le transport, la protection, le vêtement, le sport, etc.</p>	<p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	Le joueur part à la recherche de Twall et l'accompagne dans sa visite de SCIENCE EN JEU. Au fil des rencontres, il se rendra compte que les textiles techniques sont de plus en plus employés et présents dans une multitude de domaines.		
Secondaire 2e cycle	<p>Les ingrédients du succès</p> <p>La quête «Les ingrédients du succès» permet à l'élève de se familiariser avec divers métiers du secteur bioalimentaire: poissonnière, électromécanicien et contrôleuse de la qualité. Sur l'île Gourmania, à l'aide d'activités pédagogiques et de dialogues avec des travailleurs, il pourra approfondir ses connaissances sur ces métiers. Il part aussi à la recherche d'ingrédients qui lui permettront de concocter de délicieuses recettes, d'avoir son propre restaurant et, qui sait, de peut-être remporter le grand concours culinaire du célèbre chef Olivier.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Projet personnel d'orientation</p> <p>Science et technologie</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Les valeurs et la science</p> <p>L'apprenant assiste à un débat sur les valeurs et la science entre Kalikasan et Rachel dans le Café scientifique de l'Île d'Entrée et découvre le parcours d'un scientifique en lien avec cette thématique.</p>	<p>Éthique et culture religieuse</p> <p>Français, langue d'enseignement</p> <p>Histoire et éducation à la citoyenneté</p> <p>Monde contemporain</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p> <p>Sciences et environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>M.A.R.S. Métiers d'Avenir en Recherche Scientifique</p> <p>L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour qu'il découvre des aspects inédits de la pratique de certains métiers dans un contexte de mission spatiale.</p> <p>Le joueur doit tour à tour superviser l'entraînement physique d'un astronaute (infirmier),</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Éducation physique et à la santé</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	téléguider un rover (expert en robotique), analyser des roches pour détecter la présence d'eau (géologue), opérer une serre aérospatiale (biologiste) ou s'assurer du bon fonctionnement des systèmes automatisés d'une base spatiale (ingénieur en systèmes environnementaux). L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour le guider et l'encourager dans ses apprentissages.	Projet personnel d'orientation Science et technologie Science et technologie de l'environnement	
Secondaire 2e cycle	O Sol Mio Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination des sols et l'apprenant y découvre le métier de technicien en réhabilitation des sols.	Applications technologiques et scientifiques Projet personnel d'orientation Science et technologie Science et technologie de l'environnement Sciences et environnement	
Secondaire 2e cycle	Oh la la ! Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination des eaux et illustre le métier de technicien de laboratoire.	Applications technologiques et scientifiques Projet personnel d'orientation Science et technologie Science et technologie de l'environnement Sciences et environnement	
Secondaire 2e cycle	Piste et dépiste les ITSS Un outil de sensibilisation pour l'adoption de saines habitudes de vie sur le plan de la santé sexuelle. Dans cet outil pédagogique, le joueur se retrouve dans la peau d'un médecin et doit diriger	Science et technologie	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	<p>des consultations sur le sujet des infections transmissibles sexuellement.</p> <p>Le présent projet traite des ITSS. Il s'arrime au Programme de science et technologie, plus particulièrement au premier cycle du secondaire, bien que l'outil puisse aussi être utilisé au deuxième cycle. Les concepts prescrits qui sont prioritairement couverts touchent principalement l'univers vivant. L'outil est en lien avec le domaine général de formation « Santé et bien-être » avec l'intention éducative suivante : amener l'élève à se responsabiliser dans l'adoption de saines habitudes de vie sur le plan de la santé, de la sécurité et de la sexualité.</p>		
Secondaire 2e cycle	<p>Retour à : Apoticarium.City</p> <p>Ce jeu est la suite de la première quête Apoticarium.City. L'activité permet de renforcer les notions précédemment vues par l'élève. En retrouvant Acétamine, Ibu et Profène, il réalisera à nouveau les étapes menant à la création d'un médicament : reconnaissance des symptômes, élaboration d'un brevet, tests cliniques et procédés de fabrication. Il choisira ainsi les caractéristiques de son médicament afin de soigner au mieux la maladie et complètera ses connaissances des différents métiers relatifs à l'élaboration de médicaments.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Science et technologie</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Rotation X-trême</p> <p>Dans l'univers, tout tourne - du plus petit au plus grand. Ces 4 jeux mettent l'apprenant au défi de bien saisir les règles physiques dans 4 principes de rotation: la roue, le levier, les engrenages et la vis.</p>	<p>Applications technologiques et scientifiques</p> <p>Physique</p> <p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	
Secondaire 2e cycle	<p>Santé publique à la une</p> <p>Dans ce jeu, l'apprenant doit identifier le micro-organisme responsable d'une nouvelle maladie contagieuse.</p>	<p>Science et technologie</p> <p>Science et technologie de l'environnement</p>	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire 2e cycle	<p>SpatioPet</p> <p>Dans ce jeu, l'apprenant télécommande une baleine unicellulaire pour qu'elle atteigne sa cible en évitant les obstacles. L'application facilite la compréhension qualitative du mouvement tout en favorisant l'établissement de liens avec certaines des équations qui le décrivent.</p>	Physique	
Secondaire 2e cycle	<p>Tapis rouge 2.0</p> <p>Tapis rouge 2.0, le jeu interactif pour découvrir des carrières passionnantes en informatique ! Une entreprise de multimédia fait appel à l'apprenant pour sauver son dernier projet d'une situation critique. Il s'y glisse dans la peau de six personnages, dont un programmeur et un concepteur de jeux.</p>	Projet personnel d'orientation	
Secondaire 2e cycle	<p>Un menu élaboré</p> <p>La quête « Un menu élaboré » permet à l'élève de se familiariser avec divers métiers du secteur bioalimentaire : fromager, boulanger / pâtissier et pisciculteur. Sur l'île Gourmania, à l'aide d'activités pédagogiques et de dialogues avec des travailleurs, il pourra approfondir ses connaissances sur ces métiers. Il part aussi à la recherche d'ingrédients qui lui permettront de concocter de délicieuses recettes, d'avoir son propre restaurant et, qui sait, de peut-être remporter le grand concours culinaire du célèbre chef Olivier.</p>	Applications technologiques et scientifiques Projet personnel d'orientation Science et technologie	
Secondaire 2e cycle	<p>Une bactérie à la rescousse de l'environnement.</p> <p>Dans ce jeu, l'apprenant doit donner à une bactérie les outils moléculaires pour lui permettre de remplir sa mission.</p>	Applications technologiques et scientifiques Science et technologie Science et technologie de l'environnement Sciences et environnement	
Secondaire 2e cycle	<p>Une course complètement sautée!</p> <p>Dans cette mission, l'apprenant doit produire un carburant écologique performant et le tester dans une course de bateau. L'activité est offerte dans l'archipel Environium, accessible par le port de l'Île d'Entrée. L'apprenant y découvre le métier de biochimiste en</p>	Applications technologiques et scientifiques Projet personnel d'orientation	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
	environnement.	Science et technologie Science et technologie de l'environnement Sciences et environnement	
Secondaire PFAE	<p>À vos boyaux</p> <p>Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse au métier de nettoyeur industriel.</p>	Expérimentations technologiques et scientifiques Préparation au marché du travail	
Secondaire PFAE	<p>Fais de l'air</p> <p>Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination de l'air et illustre les métiers de responsable aux opérations d'urgence et de météorologue.</p>	Expérimentations technologiques et scientifiques	
Secondaire PFAE	<p>Le jeu de simulation et stratégie FORESTIA</p> <p>À l'intérieur de l'activité d'apprentissage FORESTIA, les élèves ont accès à une quête interactive fabuleuse qui simule les principales étapes de l'aménagement forestier durable. Les élèves effectuent des inventaires forestiers, approvisionnent des usines à l'aide d'abatteuses multifonctionnelles, combattent de terribles incendies et protègent des zones de forêts exceptionnelles.</p> <p>FORESTIA : un défi que les élèves relèvent avec enthousiasme, tout en développant des compétences en lien avec le programme de géographie.</p>	Expérimentations technologiques et scientifiques Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté Préparation au marché du travail	
Secondaire PFAE	<p>LE SOMMEIL... DE A À ZZZ</p> <p>Avec le microsite Le sommeil de A à Zzz, découvrez comment fonctionnent le corps et l'esprit pendant le sommeil. Apprenez aussi ce qui cause l'insomnie et les cauchemars. Fascinant et loin d'être endormant!</p>	Éducation physique et à la santé	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire PFAE	<p>M.A.R.S. Métiers d'Avenir en Recherche Scientifique L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour qu'il découvre des aspects inédits de la pratique de certains métiers dans un contexte de mission spatiale.</p> <p>Le joueur doit tour à tour superviser l'entraînement physique d'un astronaute (infirmier), téléguider un rover (expert en robotique), analyser des roches pour détecter la présence d'eau (géologue), opérer une serre aérospatiale (biologiste) ou s'assurer du bon fonctionnement des systèmes automatisés d'une base spatiale (ingénieur en systèmes environnementaux). L'androïde Rachel et le robot gaffeur Décobob accompagnent le joueur pour le guider et l'encourager dans ses apprentissages.</p>	<p>Éducation physique et à la santé</p> <p>Préparation au marché du travail</p>	
Secondaire PFAE	<p>O Sol Mio Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination des sols et l'apprenant y découvre le métier de technicien en réhabilitation des sols.</p>	Expérimentations technologiques et scientifiques	
Secondaire PFAE	<p>Oh la la ! Dans ce jeu de quête, une catastrophe environnementale survient, pour le plus grand malheur du peuple ranatien! Le joueur doit constater la nature et l'étendue des dégâts, puis corriger la situation en utilisant des techniques propres aux métiers de l'environnement. Cette quête s'intéresse à la contamination des eaux et illustre le métier de technicien de laboratoire.</p>	Expérimentations technologiques et scientifiques	
Secondaire PFAE	<p>Rotation X-trème Dans l'univers, tout tourne - du plus petit au plus grand. Ces 4 jeux mettent l'apprenant au défi de bien saisir les règles physiques dans 4 principes de rotation: la roue, le levier, les engrenages et la vis.</p>	Expérimentations technologiques et scientifiques	

Niveau	Titre / Description	Matière	Guide pédagogique
Secondaire PFAE	<p>Tapis rouge 2.0 Tapis rouge 2.0, le jeu interactif pour découvrir des carrières passionnantes en informatique ! Une entreprise de multimédia fait appel à l'apprenant pour sauver son dernier projet d'une situation critique. Il s'y glisse dans la peau de six personnages, dont un programmeur et un concepteur de jeux.</p>	Préparation au marché du travail	
Secondaire PFAE	<p>Une journée à l'Hypermarché Clicmathématique est conçu pour les élèves inscrits au Parcours de formation axée sur l'emploi (PFAE) et pour les jeunes de 15 ans et plus qui manifestent des besoins de formation de base en mathématique. Dans ce jeu de quête, le joueur s'inscrit à un stage dans un magasin virtuel à grande surface. Sa tâche consiste à conseiller la clientèle et à répondre à ses questions. Pour ce faire, le joueur doit réviser ses connaissances en mathématiques à l'aide de courtes animations, d'exemples et d'exercices. Pour plus de facilité, il peut choisir d'entendre une version narrée de la plupart des textes apparaissant à l'écran. Le joueur avance à son rythme et il peut résoudre les énigmes dans l'ordre qui lui plaît.</p>	Mathématiques	