



École secondaire *les Etchemins*

OFFRE DE SERVICES ÉDUCATIFS 2021-2022

Pour les élèves de
3^e secondaire





L'École secondaire les Etchemins, située à Lévis (secteur Charny), accueille des élèves de la 3^e à la 5^e secondaire provenant des écoles secondaires de 1^{er} cycle de l'Aubier, de l'Envol et de l'Horizon.

La qualité de l'offre de nos services éducatifs est un enjeu déterminant pour la réussite des élèves. Nous misons aussi sur l'encadrement pédagogique et comportemental pour leur permettre d'accéder à leur diplôme d'études secondaires ou aux autres parcours scolaires.

Dans ce document, vous trouverez les renseignements importants concernant les parcours et les programmes offerts à l'École secondaire les Etchemins pour l'année scolaire 2021-2022. L'intégration des technologies de l'information et des communications se retrouve au cœur du projet éducatif de l'école. Pour préparer l'élève au monde du travail d'aujourd'hui et à la vie en société, l'école vise le développement des compétences du 21^e siècle et met à la disposition de l'élève plusieurs chariots d'appareils électroniques (Chromebook et iPad). L'École secondaire les Etchemins possède deux laboratoires informatiques ainsi qu'un laboratoire créatif (créaLab) dans lequel l'élève est amené à réaliser différents projets permettant de développer des compétences essentielles au 21^e siècle, notamment la résolution de problèmes, la créativité, la collaboration et la communication. En plus des critères de promotion, vous retrouverez dans ce document l'ensemble des grilles horaires des matières et la description des parcours, des programmes, ainsi que des cours optionnels.

Nous espérons que les renseignements contenus dans ce document sauront vous éclairer et vous guider. N'hésitez pas à communiquer avec l'une de nos conseillères d'orientation :

Madame Claudia St-Pierre

☎ 418 834-2462, poste 22027

Madame Kathy Vignola

☎ 418 834-2462, poste 22028

Pour toute nouvelle demande d'inscription, veuillez communiquer avec l'école au 418 834-2462. Lorsque le dossier de l'élève sera finalisé, une conseillère d'orientation communiquera avec vous pour le choix de cours de votre enfant.

3^E SECONDAIRE

PARCOURS DE FORMATION GÉNÉRALE

Les conditions de passage de la 2^e secondaire vers la 3^e secondaire sont d'avoir cumulé un minimum de 25 unités de 2^e secondaire et d'avoir réussi au moins deux des trois matières suivantes : anglais, français et mathématique. La grille des matières compte 36 périodes dont 32 sont obligatoires. L'élève de 3^e secondaire doit compléter son horaire en choisissant un cours d'art obligatoire de deux (2) périodes et une option à quatre (4) périodes.

COURS OBLIGATOIRES

Titre du cours	Code matière	Nombre de périodes	Remarques
Français – langue d'enseignement	132308	8	
Mathématique	063306	6	
Anglais langue seconde	134304	4	L'élève doit avoir réussi le cours d'anglais langue seconde enrichi de 2 ^e secondaire ou avoir obtenu une moyenne de 85 % et plus dans le cours d'anglais régulier l'année précédente.
Anglais langue seconde, enrichi	136304		
Histoire du Québec et du Canada	085304	4	
Sciences et technologie	055306	6	
Éducation physique	043302	2	
Arts plastiques	168302	2	Choix du cours d'art obligatoire
Musique et multimédia	169302		
TOTAL		32	

3^E SECONDAIRE

PARCOURS RÉUSSITE +

Les groupes du parcours Réussite + sont formés d'élèves qui ont besoin d'un encadrement pédagogique plus important en mathématique et en français. **Le dossier scolaire et comportemental de l'élève devra être présenté par les écoles d'origine à la direction responsable du programme.** Notez que les cours de français et de mathématique ont les mêmes exigences que ceux du régulier.

COURS OBLIGATOIRES

Titre du cours	Code matière	Nombre de périodes	Remarques
Français – langue d'enseignement	132308	8	+ soutien
Mathématique	063306	6	+ soutien
Anglais langue seconde	134304	4	
Anglais langue seconde, enrichi	136304		
Histoire du Québec et du Canada	085304	4	
Sciences et technologie	055306	6	
Éducation physique	043302	2	
Arts plastiques	168302	2	Choix du cours d'art obligatoire
Musique et multimédia	169302		
TOTAL		32	

Pour les disciplines français et mathématique, le groupe est fermé. Toutes les autres matières sont jumelées au parcours de formation générale.

Un minimum d'inscriptions est nécessaire pour l'ouverture du parcours Réussite +. Les élèves seront sélectionnés en tenant compte des critères exigés et de leur dossier scolaire. Le cours optionnel sélectionné pour ces élèves sera déterminé en fonction du choix de la majorité.

COURS OPTIONNELS

En 3^e secondaire, plusieurs parcours sont offerts aux élèves. Vous trouverez à l'annexe A une brève description de ceux-ci.

Parcours				
Parcours	Titre du cours	Code matière	Nombre de Périodes	Remarques
Artistique	Arts plastiques	168304	4	
Arts de la scène	Danse	172304	4	
Sportif	Multisports	046354	4	
	Hockey*		4	
Social	Projet personnel d'orientation	106304	4	

* Considérant la participation à des tournois lors des jours de classe, les élèves inscrits dans le parcours sportif-hockey seront sélectionnés en tenant compte des critères exigés et de leur dossier scolaire.

L'organisation des options de 3^e secondaire se fera sous réserve d'un nombre suffisant d'inscriptions d'élèves. Le choix de cours pourrait être modifié pour répondre à certaines contraintes de formation des groupes.

3^E SECONDAIRE PROGRAMME PRO 21

Ce programme est la continuité du programme SLTIC. Pour y accéder ou y poursuivre son parcours scolaire, l'élève doit répondre aux exigences du volet Sciences ou du volet Langues. Il doit aussi être en réussite dans tous ses cours et avoir un dossier comportemental respectant les règlements de l'école. Vous trouverez à l'annexe B la description complète du programme.

COURS OBLIGATOIRES

Titre du cours	Code matière	Nombre de périodes	Remarques
Liste des matières à groupes fermés PRO 21 communes à tous les volets			
Français – langue d'enseignement	132308	8	
Mathématique	063306	6	
Histoire du Québec et du Canada	085304	4	
Éducation physique	043302	2	
Arts et multimédia	168302	2	Cours d'art obligatoire (arts plastiques – projet annuel)
TOTAL		22	

VOLET SCIENCES

Dans ce volet, l'élève doit avoir obtenu un résultat de 70 % et plus au sommaire en français, mathématique, anglais enrichi et sciences ou avoir obtenu une moyenne pondérée de 75 % et plus dans ces matières.

COURS OBLIGATOIRES

Titre du cours	Code matière	Nombre de périodes	Remarques
Sciences (groupes fermés en volet)			
Anglais langue seconde, enrichi	136304	4	
Sciences et technologie	055306	6	*Périodes jumelées
Sciences et technologie PRO 21	056362	2	
Options à 2 périodes			
Pro-sports		2	
TOTAL		14	

VOLET LANGUES

Dans ce volet, l'élève doit avoir obtenu un résultat de 70 % et plus au sommaire en français, anglais enrichi et espagnol ou avoir obtenu une moyenne pondérée de 75 % et plus dans ces matières.

COURS OBLIGATOIRES

Titre du cours	Code matière	Nombre de périodes	Remarques
Langues (groupes fermés en volet)			
Anglais langue seconde, enrichi	136304	6	
Espagnol	141342	2	
Sciences et technologie	055306	6	
TOTAL		14	

Un minimum d'inscriptions est nécessaire pour l'ouverture du programme PRO 21, et ce, pour chacun des volets. Les élèves seront sélectionnés en tenant compte des critères exigés et de leur dossier scolaire.

ANNEXE A

COURS OPTIONNELS

VOICI UNE BRÈVE DESCRIPTION DE CERTAINS COURS OPTIONNELS ET DU PROFIL HOCKEY:

ARTS PLASTIQUES

Permettre à l'élève d'approfondir le dessin, la peinture et la sculpture en utilisant différents procédés, matériaux, supports, outils traditionnels et technologiques comme le iPad. L'élève est amené à créer des œuvres originales et personnelles. Des rencontres avec des artistes et des visites culturelles peuvent être organisées.

DANSE

Permettre à l'élève de découvrir différents styles de danse et d'approfondir la danse contemporaine : exécutions chorégraphiques, critiques d'œuvres dansées, sorties scolaires, participation au spectacle de danse. Travail physique rigoureux et dynamique : cours non conseillé aux personnes souffrant de blessures chroniques.

HOCKEY

Permettre à l'élève de développer ses habiletés techniques et stratégiques tout en pratiquant le hockey durant toute l'année. Au programme : des pratiques individuelles et collectives sur glace et en gymnase. Tournois scolaires à prévoir.

MULTISPORTS

Permettre à l'élève de développer des talents particuliers et des intérêts pour l'activité physique en pratiquant différents sports tels que : basketball, soccer en gymnase et au complexe Honco, hockey cosom, touch football, ultimate frisbee, volleyball, DBL Ball, Kinball, polo, jeux de ballons, baseball, badminton, jogging, circuit training, tests d'efforts physiques et musculation.

MUSIQUE ET MULTIMÉDIA

Permettre à l'élève de développer ses habiletés musicales par l'apprentissage de pièces, la création de mélodies et l'analyse critique d'œuvres musicales. Il aura le choix entre plusieurs instruments: guitare acoustique, guitare électrique, basse électrique, batterie, piano et chant pour jouer un répertoire des années 50 à aujourd'hui.

Ce cours est bonifié par l'utilisation de multimédia avec le iPad et les Chromebooks pour de la création musicale et pour utiliser une application d'écriture musicale.

ANNEXE B PRO 21

Le programme PRO 21 vise à préparer l'élève à un monde en constante évolution en faisant de lui un citoyen de l'ère numérique informé, responsable, autonome, critique, créatif, persévérant et capable de s'adapter de façon spontanée aux défis du 21^e siècle afin qu'il devienne un travailleur et un leader recherché aux capacités d'interaction et d'analyse avancées.

Ce programme s'articule autour de trois pôles :

- **La mobilisation et le développement de compétences du 21^e siècle ;**
- **Le développement optimal de la compétence numérique ;**
- **L'acquisition de connaissances et d'habiletés propres à un volet de spécialisation (Langues, Sciences ou Créatif).**

LA MOBILISATION ET LE DÉVELOPPEMENT DE COMPÉTENCES DU 21^E SIÈCLE

La collaboration, la pensée critique et la résolution de problèmes, la communication ainsi que l'innovation et la créativité sont des compétences développées de façon continue lors de toutes les occasions d'apprentissage. Elles font l'objet de la production d'un portfolio numérique qui suit l'élève tout au long de son parcours au deuxième cycle et leur déploiement est l'occasion de l'acquisition de badges chaque fois qu'un objectif de développement de l'une d'entre elles est atteint.

LE DÉVELOPPEMENT OPTIMAL DE LA COMPÉTENCE NUMÉRIQUE

Le numérique est au cœur du programme PRO 21. Il y est à la fois un outil de communication, de création, de collaboration et d'acquisition de connaissances, et un moyen de développement personnel, professionnel et éthique. C'est pourquoi il est intégré à tous les cours du programme.

L'élève peut utiliser son propre appareil numérique (ordinateur portable, Chromebook, iPad, tablette Android, etc.). Toutefois, s'il n'en possède pas, l'école lui en prête un lors de la réalisation des activités.

L'ACQUISITION DE CONNAISSANCES ET D'HABILETÉS PROPRES À UN VOLET DE SPÉCIALISATION

Des cours spécifiques au volet choisi par l'élève l'amènent à perfectionner des compétences liées à celui-ci.

- Dans le volet Langues, des cours d'anglais enrichi et d'espagnol sont offerts.
- Dans le volet Sciences, un cours enrichi permet la réalisation de projets scientifiques spéciaux.
- Dans le volet Créatif, un cours est voué à une expérimentation avancée de moyens de production multimédia.

De plus, il est possible, pour l'élève qui souhaiterait explorer plusieurs volets, de faire un choix différent d'une année à l'autre à condition de satisfaire à certaines exigences.

CRITÈRES DE SÉLECTION ET DE CONTINUITÉ

Pour y accéder ou y poursuivre son parcours scolaire, l'élève doit répondre aux exigences du volet Sciences ou des volets Langues et Créatif. Il doit également réussir tous ses cours et répondre, de façon satisfaisante, au critère « Attitude et autogestion » défini par l'équipe du programme.

Dans le volet Sciences, l'élève doit obtenir un résultat de 70 % et plus au sommaire en français, mathématique, anglais enrichi et sciences ou obtenir une moyenne pondérée de 75 % et plus dans ces matières.

Dans le volet Langues, l'élève doit obtenir un résultat de 70 % et plus au sommaire en français, anglais enrichi et espagnol ou obtenir une moyenne pondérée de 75 % et plus dans ces matières.

Dans le volet Créatif, l'élève doit obtenir un résultat de 70 % et plus au sommaire en français et en anglais ou obtenir une moyenne de 75 % et plus dans ces matières.

Enfin, en plus de la réussite de tous ses cours, l'élève doit, tout au long de son passage au deuxième cycle du secondaire, produire et alimenter un portfolio numérique qui démontrera comment il déploie et développe les compétences du 21^e siècle propres au programme (collaboration, pensée critique et résolution de problèmes, communication et innovation et créativité).

UN PROJET COMMUN ANNUEL

Chaque année de son parcours au deuxième cycle, l'élève participe à un projet commun interdisciplinaire centralisé autour du cours d'art rattaché à son niveau. Les productions réalisées au cœur de ce projet sont présentées lors du Festival PRO 21, un événement annuel permettant à l'élève de rendre compte des habiletés et compétences développées en cours d'année.

En troisième secondaire, le cours d'art rattaché au projet est le cours d'arts plastiques, qui donne lieu à la création d'un magazine multimédia.

Les années suivantes, c'est autour du cours d'art dramatique qu'est centralisé le projet annuel auquel chacun apporte sa touche en fonction de ses passions et de ses intérêts, qu'ils soient techniques, technologiques, linguistiques, créatifs ou liés à l'interprétation : en quatrième secondaire, une compétition de production de courts-métrages est organisée, alors qu'en cinquième secondaire, le projet prend la forme d'un spectacle déambulatoire multimédia.

Au cours de l'élaboration de ces projets, en plus des compétences du 21^e siècle, des compétences disciplinaires et des activités d'apprentissage réalisées lors des cours de français, univers social, anglais, éthique et culture religieuse, espagnol (volet Langues), sciences (volet Sciences) et arts multimédia (volet Créatif) sont mises à contribution.

ACTIVITÉS D'ENRICHISSEMENT COMPLÉMENTAIRES ET FORMULES PÉDAGOGIQUES

En lien avec les volets et les compétences développées dans le programme :

- Visites de musées, défis évasion, pièces de théâtre, conférences, laboratoires d'expérimentation, activités de teambuilding, etc.

En lien avec le numérique :

- Élaboration de projets numériques intégrant différentes applications, production multimédia, exploitation des réalités virtuelle et augmentée, utilisation du laboratoire créatif (local créaLAB), programmation, réalisation et impression de modèles en 3D, création d'un babillard multimédia, etc.

Exemples de formules et d'approches pédagogiques : Classe inversée, classe flexible, autonomisation, etc.

VOYAGES ÉDUCATIFS (en fonction de l'évolution de la pandémie)

Voyages éducatifs internationaux (New York, Chicago, Londres), liés aux compétences du programme, offerts en 3^e, 4^e et 5^e secondaire.