



RENDEMENT DE L'ÉLÈVE

7^e année

Éléments clés : 7^e année

Les civilisations anciennes

COMPÉTENCES ET MÉTHODES PROPRES AUX SCIENCES HUMAINES

- compétences propres à la pensée critique (p. ex. comparer, classer, inférer, imaginer, vérifier, employer des analogies, établir des rapports, résumer, tirer des conclusions)
- utilisation de tableaux, de graphiques, de cartes géographiques et de tableaux chronologiques
- compilation de la documentation à partir de sources diverses
- compétences liées à une présentation structurée
- capacité de défendre une position relative à une question

IDENTITÉ, SOCIÉTÉ ET CULTURE

- civilisations issues de cultures anciennes
- rôles propres aux groupes sociaux dans des cultures anciennes
- influences de sociétés anciennes observables dans les cultures d'aujourd'hui

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

- modes d'échange de biens et de services dans les sociétés anciennes
- utilisation de la technologie dans les civilisations anciennes
- moyens de communication anciens

EXERCICE DES POUVOIRS

- règles, lois et gouvernement dans les civilisations anciennes
- façons dont les anciens gouvernements et systèmes juridiques ont servi de modèles pour les systèmes politiques et juridiques canadiens actuels

ENVIRONNEMENT HUMAIN ET PHYSIQUE

- incidence de l'environnement physique sur les civilisations anciennes
- répercussions de l'activité humaine sur l'environnement physique dans les civilisations anciennes

Remarque : Pour les besoins du cours de Sciences humaines de 7^e année, l'expression « civilisations anciennes » désigne, entre autres, les cultures qui ont prévalu jusqu'à l'an 500 de notre ère environ (p. ex. la Mésopotamie, l'Égypte, la Grèce, Rome, les dynasties chinoises Xia, Shang et Zhou, les Celtes, la Nubie, la Cité-État au Japon), mais elle peut aussi comprendre l'étude de civilisations plus récentes comme celles des empires maya, inca et aztèque, des sociétés autochtones de l'Amérique du Nord ou des Vikings.

COMPÉTENCES ET MÉTHODES PROPRES AUX SCIENCES HUMAINES

Les résultats d'apprentissage suivants fournissent aux élèves un cadre conceptuel de compétences et de méthodes à utiliser dans tout le programme d'études. Ces résultats d'apprentissage ne doivent pas être enseignés isolément, mais plutôt intégrés dans la matière relative aux quatre autres composantes du programme.

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
A1 utiliser des compétences propres à la pensée critique, notamment comparer, classer, inférer, imaginer, vérifier, employer des analogies, établir des rapports, résumer et tirer des conclusions, pour aborder un éventail de problèmes	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> choisir un problème pouvant se prêter à une enquête <input type="checkbox"/> clarifier et définir un problème, en faisant appel aux compétences propres à la pensée critique, dont comparer, classer, inférer, imaginer, vérifier, employer des analogies et établir des rapports <input type="checkbox"/> comparer un éventail de points de vue sur une question particulière <input type="checkbox"/> tirer des conclusions sur un problème
A2 utiliser différents types de tableaux, de graphiques, de cartes géographiques et de tableaux chronologiques pour obtenir ou communiquer de l'information	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> indiquer des façons de désigner des périodes historiques (p. ex. décennie, siècle, millénaire, avant notre ère, de notre ère) <input type="checkbox"/> comparer les avantages et les inconvénients de diverses formes de communication graphiques (p. ex. tables, graphiques, tableaux, cartes géographiques, photographies, esquisses) <input type="checkbox"/> montrer son aptitude à interpréter les échelles et les légendes dans des graphiques, des tables et des cartes géographiques (p. ex. diagramme climatologique, carte topographique, diagramme circulaire) <input type="checkbox"/> tirer des conclusions à partir de cartes géographiques, de tables, de tableaux chronologiques et de graphiques (p. ex. « D'après cette carte, pourquoi la Mésopotamie était-elle un endroit si propice à l'établissement d'une civilisation? » « D'après ce graphique, la population de ce pays augmente-t-elle ou diminue-t-elle? » « Que t'indique cette carte au sujet de l'économie de la Rome antique? » « D'après ce tableau chronologique, pourquoi la civilisation de la Grèce antique a-t-elle été si courte comparativement à d'autres? ») <input type="checkbox"/> comparer des cartes géographiques de régions occupées par des civilisations anciennes et des cartes modernes des mêmes régions <input type="checkbox"/> choisir une forme de communication graphique convenant à un but bien défini (p. ex. un tableau chronologique pour montrer une suite d'événements, une carte géographique pour montrer des emplacements)

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A3 compiler de la documentation à partir de sources diverses</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> comparer les avantages et les inconvénients liés à l'emploi de différents types de sources dans des buts précis (p. ex. sources primaires ou secondaires, imprimés, vidéos, documents électroniques, documents graphiques, artefacts) <input type="checkbox"/> comparer des méthodes de collecte de l'information (p. ex. recherche fondée sur des sources primaires : enquêtes, fouilles archéologiques, entrevues; recherches fondées sur des sources secondaires; vérification d'hypothèses) <input type="checkbox"/> évaluer de l'information et des sources à l'aide de critères pré-établis (p. ex. parti pris, fiabilité, paternité de l'œuvre, actualité du contenu, auditoire visé, confirmation provenant de plusieurs sources) <input type="checkbox"/> expliquer pourquoi il est important de citer ses sources (p. ex. respecter la propriété intellectuelle, se rappeler d'où cette information provient, distinguer les faits de l'opinion, aider le lecteur à trouver des sources d'information supplémentaires) <input type="checkbox"/> représenter de l'information avec impartialité et citer invariablement ses sources
<p>A4 faire une présentation structurée sur une question ou un sujet d'enquête déterminé, en faisant appel à au moins deux outils de représentation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> choisir et clarifier un sujet de présentation <input type="checkbox"/> préparer une présentation en organisant l'information qu'il aura recueillie dans ses recherches <input type="checkbox"/> choisir un mode de présentation convenant au but et à l'auditoire visés (p. ex. multimédia, oral, chanson, jeu dramatique, exposé écrit) <input type="checkbox"/> après en avoir fait le plan, préparer, puis donner une présentation sur le sujet choisi
<p>A5 défendre une position relative à une question contemporaine ou historique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> manifester des compétences propres au débat, notamment : <ul style="list-style-type: none"> - cerner, discuter, définir et clarifier la question ou le sujet d'enquête - examiner des positions divergentes en envisageant la question de différents points de vue - se documenter <input type="checkbox"/> choisir une question contemporaine ou historique, réelle ou fictive, et tenter de la traiter à l'aide de stratégies de résolution de problèmes <input type="checkbox"/> justifier sa position en faisant intervenir des facteurs tels que la géographie, le sexe, la perspective historique, la culture et la religion

IDENTITÉ, SOCIÉTÉ ET CULTURE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>B1 analyser le concept de <i>civilisation</i> tel qu'il s'applique à certaines cultures anciennes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dresser une liste d'éléments qui sont communs à toutes les cultures du monde, et ce, de tout temps (p. ex. organisation sociale, religion, traditions, célébrations, gouvernement, lois, commerce, communication, transport, technologie, beaux-arts, nourriture, vêtements, logement, médecine, éducation) <input type="checkbox"/> comparer des composantes particulières de civilisations issues d'au moins deux cultures anciennes (p. ex. la Mésopotamie, l'Égypte, la Grèce, Rome, les dynasties chinoises Xia, Shang et Zhou, les dynasties des Maurya et des Gupta, les Vikings, les empires maya, inca et aztèque, la Nubie, la Cité-État au Japon) <input type="checkbox"/> donner des exemples de relations mutuelles et d'influences qui ont existé entre certaines cultures anciennes (p. ex. adaptation du char de guerre des Hyksos par les Égyptiens, des dieux et de la mythologie grecs par les Romains, des systèmes d'écriture et d'irrigation des Sumériens, du code pénal des Babyloniens) <input type="checkbox"/> préparer un tableau montrant la chronologie de certaines civilisations anciennes
<p>B2 analyser les rôles propres aux groupes sociaux dans une ou plusieurs civilisations anciennes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> comparer les rôles propres aux divers groupes sociaux d'une culture ancienne particulière, sous les aspects suivants : <ul style="list-style-type: none"> - la vie quotidienne et la façon de subvenir aux besoins fondamentaux - le travail - les structures familiales - les rôles des deux sexes - les systèmes de classes sociales <input type="checkbox"/> créer un tableau ou un autre outil de représentation pour illustrer la hiérarchie économique et sociale des rôles et des classes inhérents à une culture ancienne particulière (p. ex. esclaves, agriculteurs, bâtisseurs, marchands, artisans, scribes, enseignants, prêtres, dirigeants) <input type="checkbox"/> décrire l'incidence des valeurs et des croyances de certaines civilisations anciennes sur la vie quotidienne des gens (p. ex. valeurs et croyances ayant un rapport avec l'individualisme, l'égalité, la propriété, la spiritualité, les arts, l'éducation, la force et les prouesses physiques)
<p>B3 expliquer comment les sociétés anciennes ont enrichi les cultures actuelles et comment elles les ont influencées</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> donner des exemples judicieux d'influences et d'apports de cultures anciennes (p. ex. système d'écriture et de numération, philosophie, éducation, religion et spiritualité, arts visuels, art dramatique, architecture, division du temps), et les décrire sous les aspects suivants : <ul style="list-style-type: none"> - leurs origines - leur évolution et leur présence dans les cultures actuelles

EXERCICE DES POUVOIRS

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :
C1 décrire l'évolution et la raison d'être des règles, des lois et du gouvernement dans les civilisations anciennes	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> employer la terminologie appropriée pour décrire les règles, les lois et les gouvernements de civilisations anciennes (p. ex. empire, démocratie, reine, roi, pharaon, empereur, impératrice, esclave, dieu, cité, samouraï, sénat, hiérarchie, aîné, chef) <input type="checkbox"/> expliquer l'importance du <i>Code d'Hammourabi</i> (Loi du Talion : « œil pour œil, dent pour dent ») <input type="checkbox"/> expliquer l'importance des structures démocratiques héritées de la Grèce <input type="checkbox"/> décrire les différents moyens pris par les gouvernements des sociétés anciennes pour acquérir, utiliser et renforcer leur pouvoir et leur autorité, y compris : <ul style="list-style-type: none"> - la création d'empires et leur expansion - la guerre - les systèmes judiciaires - la répartition du pouvoir et de l'autorité - les pouvoirs spirituels/religieux des dirigeants <input type="checkbox"/> décrire l'importance de grandes figures dominantes des cultures anciennes (p. ex. Alexandre le Grand, Jules César, Moïse, Ramsès II, Cléopâtre, Hatshepsout, Platon, Hannibal, Confucius, le Corbeau) <input type="checkbox"/> répondre à des questions concernant les lois et le gouvernement (p. ex. une personne a enfreint une règle ou la loi dans une culture ancienne particulière : que lui arriverait-il dans cette société, dans une autre culture ancienne, dans notre société?)
C2 décrire comment les anciens gouvernements et systèmes juridiques ont servi de modèles pour les systèmes politiques et juridiques canadiens actuels	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> énumérer et décrire des aspects des lois et des structures gouvernementales canadiennes dont les fondements peuvent être retracés dans des civilisations anciennes (p. ex. primauté du droit, démocratie, sénat, représentation) <input type="checkbox"/> décrire des exemples de droits individuels dans des civilisations anciennes et les comparer aux droits individuels dans la société canadienne actuelle <input type="checkbox"/> établir un rapport entre des aspects des droits et obligations civiques dans certaines cultures anciennes et le concept de citoyenneté dans la société canadienne d'aujourd'hui (p. ex. droit de vote, droits de la personne)

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>D1 décrire différents modes d'échange de biens et de services des peuples anciens</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dresser une liste des biens et des services qui étaient échangés dans les civilisations anciennes (p. ex. articles essentiels à la survie et au confort, biens et services qui pouvaient servir au commerce) <input type="checkbox"/> expliquer comment et pourquoi le système de troc a peu à peu fait place au système monétaire (p. ex. décrire les matériaux et les symboles qui ont servi à la fabrication de la monnaie dans une civilisation ancienne particulière) <input type="checkbox"/> énumérer les produits de base de certaines cultures anciennes (p. ex. blé, maïs, olive, coton, saumon, cèdre) <input type="checkbox"/> tracer une carte des routes commerciales d'une civilisation ancienne particulière et décrire les technologies ayant servi au commerce (p. ex. chameaux, chariots, bateaux)
<p>D2 évaluer la façon dont les innovations technologiques ont permis aux peuples anciens :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de s'adapter à leur environnement et de le modifier - de satisfaire leurs besoins - d'accroître l'exploration et le commerce - de développer leur culture 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> comparer les caractéristiques de technologies propres à certaines cultures anciennes, notamment : <ul style="list-style-type: none"> - les matériaux utilisés - le but - l'incidence sur la société et la vie quotidienne <input type="checkbox"/> représenter ou recréer une technologie propre à une culture ancienne (authentique ou compatible avec le niveau de technologie choisi), et en expliquer la valeur <input type="checkbox"/> évaluer l'incidence que l'introduction d'une technologie moderne particulière (p. ex. lecteur MP3, planche à roulettes, montre-bracelet) aurait pu avoir sur une culture ancienne <input type="checkbox"/> à l'aide d'exemples judicieux, expliquer comment les cultures anciennes ont contribué à l'évolution de diverses branches de la technologie (p. ex. astronomie, médecine, communication, voyages en mer, agriculture, céramique)
<p>D3 comparer les moyens de communication anciens et modernes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> décrire le rôle des moyens de communication (p. ex. informer, persuader, consigner des faits) <input type="checkbox"/> énumérer des technologies de communication anciennes (p. ex. correspondance, place du marché, tablettes en pierre, papyrus, phares, inuksuit) <input type="checkbox"/> comparer des moyens de communication anciens et modernes en fonction de : <ul style="list-style-type: none"> - la vitesse - la longévité (permanence) - la portée (auditoire) - l'accessibilité

ENVIRONNEMENT HUMAIN ET PHYSIQUE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i> <i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
E1 évaluer l'incidence de l'environnement physique sur les civilisations anciennes	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> situer des civilisations anciennes sur une carte du monde et faire le lien entre ces dernières et les pays qui occupent aujourd'hui le même territoire <input type="checkbox"/> énumérer des caractéristiques fondamentales de l'environnement physique qui ont eu des incidences sur certaines cultures anciennes, y compris des incidences sur : <ul style="list-style-type: none"> - la croissance et le peuplement (p. ex. proximité de l'eau, terres fertiles, ressources naturelles, espace défendable) - la disparition ou le déclin d'une culture (p. ex. tremblements de terre, tsunamis, activité volcanique, pratiques humaines non durables) - les interactions entre les cultures (p. ex. chaînes de montagnes, océans, fleuves et rivières) <input type="checkbox"/> décrire comment les humains se sont adaptés à leur environnement physique dans les civilisations anciennes (p. ex. architecture, moyens de transport, vêtements) <input type="checkbox"/> tracer des cartes géographiques dans le but d'illustrer les principales caractéristiques de l'environnement physique d'une culture ancienne particulière
E2 décrire les répercussions de l'activité humaine sur l'environnement physique dans les civilisations anciennes	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> énumérer et décrire les effets de l'activité humaine sur l'environnement physique dans les civilisations anciennes (p. ex. irrigation, déboisement en Ionie, chasse excessive en Égypte, surfertilisation du territoire de Sumer) <input type="checkbox"/> établir un rapport entre des pratiques humaines anciennes qui ont eu des incidences sur l'environnement physique et des pratiques équivalentes du monde moderne (p. ex. surpêche, barrages, brûlage des forêts pour l'obtention de terres arables, urbanisation, exploitation de combustibles fossiles)