

Compétences terminales visites guidées Planckendael

À Planckendael, on apprend tout en s'amusant. De plus, toutes nos visites guidées pour les écoles sont entièrement adaptées au niveau de votre classe et conformes aux compétences terminales et socles de compétences. Voici les compétences terminales qui sont abordées dans votre visite guidée.

PLANCKENDAEL DE A À Z

Visite guidée au fil de quelques faits marquants du parc animalier

Les animaux d'un parc animalier sont les ambassadeurs pour leurs congénères sauvages et pour la conservation de la nature. Impossible de voir tous nos animaux en une heure. Mais nous irons à la rencontre de quelques ambassadeurs très importants. Vous saurez tout sur leur programme d'élevage, notre recherche scientifique et sur de nombreux aspects importants de ces animaux. Singes, éléphants, vautours moines et lions : nous faisons de notre mieux pour assurer leur pérennité, non seulement à Planckendael mais aussi dans leur propre habitat.

Groupe cible : 1er, 2ème et 3ème degré de l'enseignement primaire ; 1er, 2ème et 3ème degré de l'enseignement secondaire ; enseignement supérieur

LES SOCLES DE COMPETENCES

EVEIL – INITIATION SCIENTIFIQUE – LES SAVOIRS

1. Les êtres vivants
 - 1.1. Caractéristiques
 - 1.1.1. Les êtres vivants sont organisés : niveau "organisme", "population", "communauté" et "biotope".
 - 1.1.2. Les êtres vivants réagissent
Les êtres vivants réagissent aux stimuli de leur environnement ainsi qu'aux modifications de leur milieu de vie.
 - 1.1.3. Les êtres vivants métabolisent
 - 1.3. Les relations êtres vivants/milieu
 - 1.3.1. Relations alimentaires
Chaînes alimentaires, réseaux trophiques, prédatons, flux de matière entre producteurs, consommateurs et décomposeurs.
 - 1.4. Classification
5. Les hommes et l'environnement
Gestion, conservation et protection des ressources. Utilisation des ressources. Épuisement, destruction, pollution...
6. Histoire de la vie et des sciences
Évolution et extinction des espèces.



LES COMPÉTENCES TERMINALES

LES COMPÉTENCES TERMINALES ET SAVOIRS REQUIS EN GÉOGRAPHIE

- 2. Savoirs
- 2.3. Des savoirs thématiques
- 2.3.3. Environnement climatique et biogéographique
 - * actions humaines et leurs conséquences (déforestation, drainage/irrigation, pollutions)

LES COMPÉTENCES TERMINALES ET SAVOIRS REQUIS EN SCIENCES

Première partie : sciences de base

- 2. Compétences et savoirs disciplinaires
 - 2.2. Vivre sur la terre
 - BIO
 - Conditions de l'émergence de la vie, de la diversité et de l'évolution des espèces sur la terre.
 - Flux de matière et d'énergie au sein des écosystèmes.
 - 2.3. Vivre en société
 - BIO
 - Éléments d'éthologie y compris ceux de l'espèce humaine.
 - Enjeux écologiques liés à la production d'aliments, de déchets et à diverses pollutions.
 - 2.4. Vivre en famille
 - BIO
 - Sexualité et reproduction, y compris celles de l'espèce humaine.
- Deuxième partie : sciences générales
- 2. Compétences et savoirs disciplinaires en biologie
 - 2.2. Les organismes
 - 2.2.3. Diversité et évolution
 - Distinguer les grandes classes d'animaux.
 - 2.3. Écologie
 - Identifier la multiplicité des facteurs qui interviennent dans le maintien d'un équilibre écologique (nourriture, oxygène, place pour vivre, endroit pour se reproduire).
 - Identifier des problèmes éthiques qui se posent à propos de l'environnement.
 - Mettre en évidence l'impact des activités humaines dans un cas de pollution.
 - Évaluer l'impact d'actes quotidiens sur l'environnement.

