


1 <sup>er</sup> module : Un rôle à jouer...	Créer... pour de vrai est présenté aux élèves. Les professions que les élèves assumeront et exploreront au cours du programme leur sont assignées.
2 <sup>e</sup> module : Mes voisins, mes copains	Les élèves créent leur ville, prennent des décisions et explorent divers modes de vie en choisissant un type d'habitation, un moyen de transport et des articles de loisir qu'ils souhaiteraient avoir dans leur vie d'adulte.
3 <sup>e</sup> module : Je crée ma ville	Les élèves utilisent leurs habiletés de prise de décision en groupe pour personnaliser, d'une façon créative et unique, leurs collectivités et leur ville.
4 <sup>e</sup> module : Ma ville au travail	Les élèves explorent et découvrent les nombreux types de professions et d'entreprises qui aident leur ville à bien fonctionner.
5 <sup>e</sup> module : Je me lance en affaires	La société « Créations internationales inc. » est à la recherche d'entreprises pour répondre aux besoins des huit pays qu'elle représente. Les élèves sont initiés aux lignes directrices de recrutement de la société, passent des entrevues et démarrent leur entreprise.
6 <sup>e</sup> module : Jeu de la roulette	Les élèves forment des groupes selon leur titre professionnel et jouent une partie du Jeu de la roulette. Ils peuvent ainsi accroître leurs connaissances et leur sensibilisation sur une grande variété de professions et d'entreprises. Les connaissances que les élèves ont acquises sur les Rôles professionnels, les concepts professionnels, le vocabulaire, les services à la collectivité, etc. sont alors mesurées.
7 <sup>e</sup> module : Mon voyage d'affaires	Travaillant au sein de leur entreprise, les élèves préparent un voyage d'affaires simulé. Ils explorent les réalités d'une économie mondiale et apprennent à mieux connaître d'autres cultures et d'autres pays en faisant des activités de recherche et de planification pour réaliser leur projet.
8 <sup>e</sup> module : Mon travail à profit	Les élèves, exploitant leur entreprise, obtiennent un contrat de travail avec une entreprise internationale et commencent leur travail d'équipe en vue de faire l'adaptation du conte populaire Jacques et le Chat ou de réaliser un plan d'affaires pour la mise en marché d'un produit.
9 <sup>e</sup> module : Voici mon projet	Les élèves, en groupes d'entreprises, font une première présentation de leur projet à la classe, soit l'adaptation d'un conte ou la mise en marché d'un produit. Ils apportent des changements à leur projet, si nécessaire, avant de le soumettre au représentant de la société « Créations internationales inc. » (l'animateur du module ou l'enseignant).
10 <sup>e</sup> module : Une autre partie de roulette	Les élèves reforment leur groupe professionnel et jouent une autre partie du Jeu de la roulette, cette fois en utilisant la série de questions de la Partie 2. Ils peuvent ainsi accroître leurs connaissances et leur sensibilisation sur une grande variété de professions et d'entreprises. Les connaissances que les élèves ont acquises sur les Rôles professionnels, les concepts professionnels, le vocabulaire, les services à la collectivité, etc. sont alors mesurées.
11 <sup>e</sup> module : Le faire... pour de vrai	Les élèves présentent officiellement leur projet ainsi que le programme Créer... pour de vrai à un auditoire cible.

	Âge	Niveau scolaire	Thème	Nombre de Rôles professionnels	Nombre de modules	Durée
	10 à 12 ans	5 <sup>e</sup> et 6 <sup>e</sup> année Primaire	Entrepreneuriat Voyage Mondialisation	40	11	16 à 17 heures