

Préambules au projet sur la mer

Participation au printemps des livres le 2 juin dont le thème retenu est la mer. Un album en lien avec ce thème sera réalisé.

Une sortie à la mer aura lieu le jeudi 2 mai à Binic. Départ à 9 heures et retour pour 15 heures.

Un après-midi arts plastiques le vendredi 31 mai est organisé au palais des congrès avec Caroline Desnoëttes avec réalisation d'une fresque sur la mer. La sortie à la mer permettra de poursuivre le projet, de se poser des questions et de faire de nombreuses activités : compte-rendu de la sortie, illustrations, documentaires....

La kermesse de l'école sera en lien avec le milieu marin avec des chants, des danses et une exposition des réalisations sera mise en place.

La mise en place d'un coin plage suscitera la curiosité des enfants et les incitera à se poser des questions.

<u>PROJET PEDAGOGIQUE</u>	ACTIVITES DU PROJET	OBSERVATIONS
<p>La mer</p> <p><u>Compétences transversales</u></p> <p><u>Attitudes Acquisition de l'autonomie</u> L'enfant affirme son autonomie dans l'espace par rapport aux objets, aux personnes. P.S. Il adapte ses comportements à l'activité exercée et manifeste de l'aisance corporelle. Il comprend et respecte les règles de la vie collective. M.S. G.S. Il comprend des jeux à règles. M.S. G.S. Il est sensible à des valeurs esthétiques et exprime ses préférences à travers les productions réalisées. T.S.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u> Ranger le matériel après une activité. Respecter les règles de vie de la classe. Respecter les consignes d'utilisation et d'organisation en lien avec une activité Mettre de l'ordre à sa place avant de changer d'activité</p> <p><u>Acquisition de l'autonomie.</u> Partager les responsabilités au sein d'un groupe. Discuter sur les manières d'aborder le projet dans les différents ateliers. Respecter les règles des jeux de société. M.S. G.S.</p> <p><u>Désir de connaître, envie d'apprendre</u> Il accepte des activités contraignantes pour acquérir des savoirs nouveaux.</p>	<p>Des jeux de société leur seront proposés régulièrement : Jeux de chevaux. Découverte du jeu de l'oie avec les dés de constellations pour les M.S. et les nombres pour les G.S. La création d'un jeu de l'oie sera fait avec les G.S. Les images seront en lien avec la mer et dessinées par les enfants au crayon feutre noir. Les images seront photocopiées et coloriées. Les images pourront être reprises dans un imagier. La construction du jeu suivra les règles du jeu de l'oie. Les G.S. construiront un jeu de dominos pour les P.S. avec la banque d'images.</p>	

<p>Il manifeste l'envie d'apprendre.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u> Participer à des jeux qui correspondent à leurs capacités de résolution de problèmes. Recueillir des informations dans des documents. Découvrir le milieu marin : la vie maritime, la faune et la flore, le milieu portuaire, la poissonnerie.</p> <p><u>Construction des concepts fondamentaux d'espace et de temps</u> L'enfant se situe dans un temps proche et dans un temps plus lointain. Il se situe dans un espace donné. Il sait parcourir un itinéraire simple.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u> Situer les évènements dans le temps : sortie à la mer. Situer les écoles participant à la sortie. Situer le lieu de la sortie. Obéir à une consigne orale pour se déplacer, se positionner .M.S. G.S. Coder sa position, son déplacement par l'emploi d'un vocabulaire approprié.</p> <p><u>Compétences méthodologiques</u> <u>Mémoire</u> L'enfant mémorise des chants et des comptines. Il est capable de les redire à un adulte ou au groupe-classe .M.S. G.S. Il retient des contes et des histoires.G.S.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u> Apprendre des comptines et des chants en lien avec le projet.</p>	<p>La date du jeudi 2 mai sera inscrite sur notre calendrier et nous nous situerons régulièrement par rapport à cet événement. Une carte de la Bretagne sera mise à la portée des enfants et les différentes écoles seront situées sur celle-ci. Le lieu de la sortie sera également située ainsi que les villes importantes. Le circuit sera tracé en rouge sur la carte.</p> <p>Etablir le programme de la journée.</p> <p>Steve Waring Anne Sylvestre : Fabulettes marines Bateau sur l'eau Les petits poissons dans l'eau Les poissons gigotent Contes : Poisson Arc-en-ciel Pilotin Lucine et Malo</p>	
--	---	--

<p>Retenir des contes.</p> <p><u>Méthodes de travail</u></p> <p>L'enfant commence à pouvoir soutenir un effort à rechercher la qualité dans la présentation de son travail. Il est capable de participer à un projet dont il connaît l'objet. Il identifie, analyse et corrige ses erreurs avec l'aide de l'adulte.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u> Rassembler le matériel nécessaire à la réalisation d'une activité. Participer à l'élaboration d'un coin en lien avec la mer. Réaliser une maquette. Se fixer une échéance pour la fin de la réalisation du projet. Respecter les critères de réalisation imposés.</p> <p><u>Traitement de l'information</u></p> <p>Il comprend et exécute une consigne. <u>Objectifs intermédiaires</u> Classer des documents en fonction des lieux : cartes postales (mer ou montagne). Comprendre le vocabulaire approprié à la réalisation d'une fiche : entourer, relier, barrer, flécher, dessiner le chemin, faire des groupements. M.S. G.S. Reconnaître et nommer les outils utilisés : crayons</p>	<p>Les M.S. et les G.S. sauront redire les comptines par 2 dans un premier temps puis seul (10) et 5 pour les M.S. Les P.S. essaieront de redire 3 comptines de jeux de doigts.</p> <p>Le coin mis en place par l'enseignante sera régulièrement enrichi par les enfants : Apports personnels de la maison. Les enfants doivent prendre conscience du projet pour le mener à terme.</p> <p>L'enseignante et les enfants apportent des documents. Ce sera l'occasion de parler avec les enfants : lieu de la carte, qui a envoyé la carte ? Les cartes seront classées et affichées sur un grand panneau.</p> <p>Des exercices de tris seront faits avec les P.S. et les M.S. pour reconnaître les différentes sortes de crayons. Ils sauront les nommer. Au coin crayon, les enfants feront l'effort de ranger correctement les crayons.</p>	
--	--	--

<p>de couleur, crayons feutre, crayons à papier .M.S.</p> <p><u>Compétences dans le domaine de la langue</u></p> <p><u>Vivre ensemble, communiquer</u></p> <p>L'enfant doit pouvoir prendre la parole et s'exprimer de manière compréhensible (prononciation, articulation) dans des situations diverses : dialogues, récits, explications.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u></p> <p>Ecouter son interlocuteur sans l'interrompre dans un groupe réduit (utiliser un galet comme bâton de parole).</p> <p>Utiliser des formules de politesse en faisant des phrases (élaboration de la phrase plus structurée).</p> <p>Commenter un travail effectué dans un atelier autonome .G.S.</p> <p>Elaborer un récit en utilisant 3 images séquentielles .P.S.</p> <p>Elaborer un récit en utilisant les indicateurs de temps et d'espace M.S.</p> <p>Relater une histoire en utilisant des articulations logiques de coordination, de causes, de conséquences. G.S.</p> <p>Dire ce qu'ils font. P.S.</p> <p>Commenter une production personnelle .M.S.</p> <p>Donner des consignes explicites chronologiques pour l'exécution d'une tâche collective.</p> <p>Reconstituer un récit en gardant les étapes essentielles d'une histoire entendue. M.S. G.S.</p>	<p>Lors d'une demande, ils devront employer : S'il te plaît, merci dans une phrase structurée : « Est-ce que tu peux faire mon lacet, s'il te plaît ? »</p> <p>Au moment de l'accueil, les enfants se disent bonjour et disent bonjour aux adultes présents.</p> <p>Des photos seront prises lors de la sortie. Elles seront à mettre en ordre.</p> <p>Ils raconteront leur journée à l'aide des photos : A quel moment de la journée la photo a-t-elle été prise ? Le lieu ? Ils sauront utiliser les mots avant et après. Ils les rangeront dans un ordre chronologique et elles seront accompagnées de textes explicatifs. (avec le nom de l'auteur).</p> <p>Ils regardent des images et prononcent les mots correctement.</p> <p>Jeu de meneur : « Prends l'image du crabe. L'enfant doit redire l'action qu'il vient de faire. Il sera ensuite responsable du jeu.</p> <p>Des jeux de Kim et des jeux de mémos seront</p>	
--	--	--

<p>Articuler avec netteté. M.S. Mémoriser des jeux de doigts. P.S.</p> <p><u>Apprendre à parler, à construire son langage.</u></p> <p>L'enfant doit pouvoir nommer dans des situations de la vie quotidienne des objets, des situations, des sentiments. Il doit mémoriser et utiliser à bon escient un vocabulaire précis. Identifier des éléments de la langue parlée.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u> Nommer des objets en lien avec le projet : des coquillages, le seau, la pelle, l'arrosoir, le chapeau, le cerf-volant, le moulin à sable, le parasol .P.S. Nommer des poissons : la baleine, le requin, le dauphin, le poisson-clown. .M.S. G.S. Nommer des bateaux. M.S. G.S. Différencier les ports. M.S.G.S . Réaliser des jeux de devinettes. G.S. Faire varier le temps des verbes .G.S. Faire des jeux de mots .M.S.G.S. Nommer des actions en lien avec la sortie à la mer : creuser, mouler. Réinvestir du vocabulaire acquis en classe. Classer des mots selon une syllabe sonore, un phonème .G.S.</p> <p><u>S'initier au monde de l'écrit</u></p> <p>L'enfant doit pouvoir identifier et savoir pourquoi on utilise différents supports d'écrits.</p>	<p>réalisés.</p> <p>Tous ces objets seront dans notre coin. Les enfants sauront les reconnaître et les nommer. (10) pour les G.S. 5 pour les M.S. et 3 pour les P.S.. Les G.S. sauront donner la fonction des objets. Des livres documentaires seront mis à leur disposition . Ils devront y retrouver les poissons. Lors de la sortie, ils observeront les bateaux : bateau à voile, bateau de pêche, bateau de plaisance, bateau des sauveteurs. Ils apprendront à les reconnaître. Les documents de la classe consolideront leurs acquis.</p> <p>Préparer une sortie à la mer : expression orale, organisation matérielle avec réalisation de badges et consignes de sécurité.</p>	
---	--	--

<p>Objectifs intermédiaires Savoir pourquoi on utilise une carte routière, un guide touristique .G.S. Connaître les mers du globe. Formuler des relations spatiales liant les éléments : près de la mer.. Fréquenter la bibliothèque avec reconnaissance des livres sur la mer. P.S. Rechercher des documents en lien avec la mer. Classer des livres selon certaines rubriques : poissons, mers, bateaux.M.S. G.S. Repérer des graphismes particuliers : les panneaux indicateurs indiquant les directions. Les panneaux : interdit aux chiens par exemple. Ecouter et comprendre une règle de jeu. Ecouter et comprendre une recette de cuisine : cuisson de moules et réalisation d'un pain de poisson. Reconnaître son prénom. P.S. Identifier des mots familiers : la mer, le port, le poisson, le seau ,la pelle, le parasol, la moule, le bateau. Associer une image au mot entendu. P.S. (mer, bateau, poisson, seau, pelle) Reconnaître des mots et groupes de mots en lien avec le projet : Fabien va à la mer en car. Classer des mots connus contenant des syllabes semblables à l'oral. Discriminer auditivement des phonèmes : r, v</p> <p><u>Des instruments pour apprendre</u> Il doit pouvoir tenir son crayon de manière adaptée</p>	<p>Activités à réaliser à la bibliothèque :</p> <p>P.S. Proposer une image de poisson. Les enfants doivent retrouver un album avec un poisson sur la couverture.</p> <p>P.S. Photocopie de couverture de livre , ils doivent retrouver le livre correspondant .</p> <p>M.S. G.S. Proposer un mot ,poisson et les enfants doivent retrouver un titre de livre contenant ce mot. Une sortie sera organisée dans la commune pour repérer les panneaux existants. Ces panneaux pourront être réutilisés en motricité.</p> <p>Activités culinaires :</p> <p>Sur une semaine , 4 recettes seront proposées aux enfants. Elles leur seront présentées la semaine précédente. Ils devront s'inscrire pour le vendredi pour la recette choisie.</p> <p>Chaque groupe dictera sa recette à l'adulte. Elles seront affichées dans la classe et un recueil de recettes sera réalisé : pain de poisson, cuisson de moules, poissons en pâte sablée ou en pâte feuilletée, croquettes de thon, cake au thon, toasts avec des sardines (sardines écrasées avec du beurre et mises sur des biscottes), salade de riz au thon. Les parents seront sollicités pour nous proposer des idées facilement réalisables avec les enfants.</p>	
--	--	--

<p>et efficace. Il doit pouvoir représenter des objets ou des personnages de la vie ordinaire. Il doit pouvoir copier des mots et des courtes phrases en respectant les règles de l'écriture cursive. Il doit reproduire des modèles de l'enseignant. <u>Objectifs intermédiaires</u> Réaliser des bateaux. Représenter la mer. Dessiner des situations en lien avec le projet : la sortie en car, la promenade à la mer M.S. G.S. Reproduire des quadrillages : le filet des pêcheurs. M.S. G.S. Ecrire quelques lettres en caractère d'imprimerie : l'initiale du prénom. P.S.. Réaliser des poissons. Décorer des poissons. Décorer des voiles. Tracer des poissons. Reproduire des poissons. Reproduire des graphismes proposés par les autres enfants. Utiliser des outils fins. Ecrire des mots ou des groupes de mots entre 2 lignes. G.S. Ecrire des mots en lettres majuscules sur une ligne et entre 2 lignes. M.S. Ecrire son prénom entre 2 lignes en lettres d'imprimerie majuscules.M.S. Copier des mots et des phrases entre 2 lignes en écriture cursive. G.S. Ecrire son prénom en lettres majuscules sans</p>	<p>A la suite de la sortie, les enfants dessineront des bateaux dans un premier temps. Pour une meilleure représentation, ils consulteront des documentaires et feront un 2^{ième} essai. Un modèle sera éventuellement proposé par l'enseignant. Même démarche pour les autres représentations. Les M.S. et les G.S. utiliseront des outils fins pour la réalisation de leurs essais.</p> <p>Une exposition des différents travaux sera envisagée.</p> <p>Il faudra insister sur l'écriture de mots sur une ligne pour les M.S.. Nous en aurons besoin pour la mise en place de l'exposition. Ecrire des mots ou des groupes de mots en lien avec le projet</p> <p>Les mots proposés seront en lien avec le projet.</p>	
--	---	--

<p>modèle. M.S. Reconnaître des mots en majuscules et en script. M.S.</p> <p><u>Production d'écrits</u></p> <p>L'enfant doit commencer à produire des écrits adaptés aux situations de communication. Comprendre la nécessité de communiquer par écrit. P.S.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u></p> <p>Produire un texte documentaire sur les poissons .G.S. Faire un compte-rendu de notre sortie. Réaliser une affiche pour annoncer notre sortie. Elaborer un dictionnaire avec des images et des mots en lien avec notre projet.</p> <p><u>Compétences d'ordre disciplinaire</u></p> <p><u>Mathématiques</u></p> <p>Approche du nombre</p> <p>L'enfant doit pouvoir identifier certaines propriétés en vue de les comparer, les trier, les ordonner. Il doit mettre en oeuvre une procédure numérique pour réaliser des collections ayant le même nombre d'objets. Il doit comparer des collections. Il doit partager des collections.</p> <p><u>Objectifs intermédiaires</u></p>	<p>Les photos les aideront à réaliser un compte-rendu. Ils dicteront leurs phrases à l'adulte et elles seront collées dans le cahier de vie avec quelques photos. (elles peuvent être photocopiées ou scannées) . Un panneau pourra être également réalisé en vue de notre exposition. Les G.S. seront sensibilisés à la vie des poissons : nourriture, reproduction, morphologie. Ils retiendront quelques noms de poissons. Un dictionnaire sur la mer avec des images simples. Les mots seront écrits en lettres majuscules et en script.</p> <p>Les apports des enfants nous amèneront à faire des classements : seaux, pelles. Ils pourront définir leurs types de classements. Ils feront des dénombrements.</p>	
---	--	--

<p>Distinguer le plus petit, le plus grand dans une suite ordonnée. Comparer des éléments : taille. P.S.. Réaliser des classements : notion de taille. P.S. (3 objets) Compléter une suite ordonnée : algorithmes. M .S. G.S. Coder des suites ordonnées. G.S. Savoir réciter la comptine des nombres jusque 5 P.S. jusque 12 M.S., jusque 30 G.S. Utiliser les mots plus que, moins que, autant que. G.S. Savoir dénombrer jusque 6, M.S. jusque 10 M.S.. Partager des collections dans des situations : 3 pommes à chaque enfant. Structuration de l'espace L'enfant doit pouvoir se situer et se repérer dans l'espace. Il doit situer des objets par rapport à soi. Il doit pouvoir coder et décoder un déplacement. <u>Objectifs intermédiaires</u> Respecter une consigne faisant appel au vocabulaire de positions relatives au plan : dedans, dehors P..S., en haut, en bas, sous sur, entre M.S. à gauche, à droite, près, loin G.S.. Utiliser le vocabulaire spatial : en bas, en haut. Situer et déplacer des objets par rapport à soi : à gauche, à droite. G.S. Suivre des chemins dans l'espace familier. P.S. Suivre des chemins sur des quadrillages. M.S. Coder et décoder des chemins sur des quadrillages.</p>	<p>Ils apprendront des comptines numériques.</p> <p>Ces différentes notions seront exploitées en motricité et une fiche d'évaluation sera réalisée.</p> <p>Des quadrillages vierges sront mis à leur disposition.</p>	
--	---	--

<p>Repérage dans l'espace L'enfant doit pouvoir reconnaître quelques formes géométriques. Il doit pouvoir reproduire des formes. <u>Objectifs intermédiaires</u> Transformer des formes en utilisant les pliages . G.S. Distinguer, nommer, reconnaître : rond, carré, triangle P.S., cube , boule M.S. , rectangle, losange G.S. Reproduire un tracé sur quadrillage. G.S.</p> <p>Découvrir le monde L'enfant doit être capable de décrire, de comparer et classer des perceptions élémentaires : tactiles, gustatives, olfactives, auditives et visuelles. Il doit être capable d'associer à des perceptions déterminées les organes des sens qui correspondent Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités leurs usages. Choisir des outils et des matériaux adaptés à des situations techniques spécifiques : plier, couper, coller, assembler. Prendre en compte les risques de la rue. Reconnaître les propriétés de la matière. <u>Objectifs intermédiaires</u> Faire une maquette. Coder un itinéraire. Recueillir des informations sur la mer : les trier, les classer. Observer et identifier des paysages à caractère dominant.</p>	<p>Une discussion sera à mettre en place pour la mise en place des éléments de la maquette. Que mettre ? Quelles sont les choses que nous pouvons garder ? Réfléchir sur la disposition des différents éléments. Un accent particulier sera mis sur l'étude du globe : ce qu'il représente, sa forme, les couleurs dominantes, la situation des continents et de notre pays. Situer certains pays chauds et froids.</p> <p>Le bac à sable sera à l'extérieur avec des objets : bouteilles, entonnoirs, casseroles, verres, tubes, seaux, pelles et moules. Le bac à eau sera à l'intérieur de la classe : éponges, morceaux de bois, gobelets, bouteilles, entonnoirs. Ils feront leurs expériences seuls et en feront un compte-rendu. L'enseignante mettra à leur disposition d'autres objets : liège, plastique. Des temps seront consacrés à la réalisation d'expériences et les enfants devront faire des</p>	
--	--	--

<p>Situer les éléments étudiés sur une carte, sur un globe.. Mise en place d'un coin eau et d'un coin sable. Manipulation de papiers pour faire des pliages : poissons et bateaux. Faire des expériences avec l'eau : objets qui coulent et objets qui flottent. Savoir se déplacer lors d'une sortie.</p> <p><u>Education artistique</u></p> <p>Musique L'enfant doit être capable d'être attentif au monde sonore. <u>Objectifs intermédiaires</u> Ecouter des œuvres musicales : Le piano sous la mer de Saint-Preux, la truite de Schubert, le grand Bleu. Il doit être capable de jouer avec sa voix : reproduire des sons. il doit créer des sons avec des éléments de la nature. Comparer les sons et les analyser. Fabriquer des objets sonores. Il doit être capable de reproduire des rythmes et de reconnaître des instruments simples.</p> <p>Arts plastiques L'enfant doit être capable de réaliser une production en fonction d'un désir. Il doit être capable de réinvestir des techniques utilisées. Réaliser une composition en plan ou en volume</p>	<p>constats, les noter sous la forme de leur choix.</p> <p>A partir de coquillages, les enfants essaient de produire des sons. Avec des pots de yaourt en verre de même taille, remplir d'eau à différentes hauteurs. c.f. fiche juin 99.</p> <p>Penser à observer et étudier des tableaux sur la mer afin de sensibiliser les enfants aux différents utilisés. Privilégier les panneaux collectifs avec apports de réalisations individuelles. Essais de fonds marins avec des techniques</p>	
--	---	--

<p>selon un désir d'expression. S'exprimer sur une œuvre susceptible de susciter l'imagination. <u>Objectifs intermédiaires</u> Rechercher des techniques de décoration des bateaux et des poissons. Utiliser une nouvelle technique de peinture : Crayons +eau. Encres +gros sel. Commenter nos réalisations avec prise de décision. Travailler les couleurs froides. Connaître les différentes nuances de bleu et de vert. Travailler les couleurs chaudes avec réalisation de poissons.</p> <p><u>Agir dans le monde</u></p> <p>Travailler sur les parcours : se déplacer sur des parcours réalisés. Reproduire un déplacement proposé par un enfant. Créer des parcours.</p>	<p>différentes : éponges, sachets plastiques, éponges en paille de fer. Utilisation d'encres de couleurs . Réalisation de tableaux stylisés avec des triangles par exemple. Faire des poissons avec des petites bouteilles ou des flacons de schampoing de différentes formes et de différentes tailles (les recouvrir de papier journal.) Travailler sur les nuances de bleu et de vert.</p> <p>c.f. les fiches de préparation. Privilégier le travail en ateliers avec les P.S.et les M.S.</p>	
--	--	--

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.