

Projet Découverte du Monde Marin

Contexte de classe : Classe de PS-MS, 9 petits et 15 moyens

Projet débuté en septembre 2009 dès la rentrée. Évolution du projet en fonction de sa mise en œuvre et de l'implication, de l'intérêt des élèves : exemple : introduction de traces individuelles par l'imagier

Projet clôturé en mars– avril 2010 (après des évaluations individuelles orales)

Contexte social : Bourg de 2000 habitants en milieu rural, à proximité de deux grandes villes (Poitiers et Niort) et distant seulement d'une heure de la mer.

Milieus sociaux divers ? hétérogènes ? avec toutefois une majorité de familles de classe moyenne

Grande implication des familles dans le projet (apports de différents éléments marins : coquillages, galets, étoiles de mer...., reproductions miniatures d'animaux marins, photographies d'animaux marins, albums, documentaires et visites familiales de différents aquariums)

Possibilité d'utilisation : Ce projet a été avant tout adapté à une situation de classe bien précise.

Il ne doit pas être repris tel quel sans adaptation à un nouveau public d'élève.

Il ne constitue qu'un exemple d'approche de projet de découverte du monde s'inscrivant dans les programmes de 2008.

La démarche peut-être adaptée à tout autre projet de découverte d'un autre milieu aquatique (rivière, mare...) mais aussi à d'autres projets sur la forêt, la haie, la ferme....

Ce qui est important ici, au delà des compétences travaillées c'est la démarche qui a soutenue le projet.

Se repérer dans l'espace :

Décrire des espaces moins familiers
S'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires
Suivre et représenter un parcours simple
Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble d'objets

Découvrir les objets :

Reconnaître, classer, sérier, désigner des matières, des objets, leurs qualités et leurs usages
Choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques
Construire des maquettes simples

Découvrir le vivant :

Repérer quelques caractéristiques du milieu
Reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction
Retrouver l'ordre des étapes du développement d'un animal ou d'un végétal
Être capable de décrire, comparer à partir des perceptions élémentaires (tactiles, olfactives, auditives et visuelles)

Découverte du monde marin

Découvrir la matière :

Prendre conscience de réalités moins visibles : commencer à percevoir les changements d'état de l'eau

Découvrir l'environnement :

Prendre en compte les risques de l'environnement familier lointain (objets et comportements dangereux, produits toxiques, risques majeurs)
Initier à une attitude responsable : respect des lieux, de la vie, , impact de certains comportements (repérages des déchets, des nuisances)

S'approprier le langage / Découvrir l'écrit :

Inscrire les activités de langage dans de véritables situations de communication
Participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole, en restant dans le propos de l'échange
Être capable de dicter un texte à l'adulte en contrôlant la vitesse du débit, en modifiant ses énoncés...
Se repérer dans l'espace et décrire des objets ordonnés
Se repérer dans le temps et utiliser les marques verbales de la temporalité
S'approprier un lexique spécifique

Se repérer dans le temps :

Reconnaître le caractère cyclique de certains phénomènes,
Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée, de l'année
Situer des événements les uns par rapport aux autres
Exprimer et comprendre dans le rappel d'un événement, la situation temporelle de chaque événement, leurs situations relatives en utilisant correctement les indicateurs temporels et chronologiques

Projet Découverte du Monde Marin

Compétence générale : Découvrir quelques caractéristiques d'un milieu naturel
S'intéresser à des espaces inconnus découverts par des documentaires

		Activités	Domaines	Objectifs spécifiques
1.	Partir du vécu des élèves pour construire un projet	Représentations Initiales	Langage	Prendre en compte les connaissances initiales des élèves sur le milieu et les animaux marins Présenter le projet
2.	Créer une expérience commune	Visionner un film documentaire ex: la planète bleue ex : des films de Cousteau	Le vivant Langage	Comprendre et verbaliser les différents moments de la vie marine Établir des comparaisons suivant les lieux (corail, haute mer, banquise, fosses marines) et les moments de la journée (jour, nuit, tempête...) Appréhender le concept de chaîne alimentaire
3.	Appropriation	Réalisation d'un résumé du film en dictée à l'adulte en plusieurs temps (visionnage / discussion, visionnage / dictée à l'adulte)	Langage oral Langage écrit Le vivant	Être capable de participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange, Décrire un espace moins familier Être capable de dicter un texte à l'adulte Acquérir un lexique descriptif, spatial, temporel (langage d'évocation)
4.	Approfondir des connaissances	Recherche de documents sur le monde marin	Tice Langage Le vivant	Se questionner sur l'alimentation d'un animal, sa locomotion, ses relations avec le milieu naturel Rassembler des renseignements concernant les végétaux et animaux marins (recherche informatique, albums, documentaires, photos)
5.	Représentation d'un milieu marin	Réalisation d'une Fresque marine	Le vivant Art plastique Langage	Sélectionner les éléments à représenter (éléments naturels, végétaux, animaux) Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux Collaborer à la création d'une œuvre collective
6.	Prolongement et Transversalité	Réalisation d'une œuvre plastique à la manière d'Henri Matisse	Art plastique Langage	Observer les œuvres de l'artiste pour en dégager les caractéristiques communes Identifier les principaux constituant de ces œuvres plastiques Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux Créer des œuvres individuelles « à la manière de ... »

Projet Découverte du Monde Marin (suite)

		Activité	Domaine	Objectifs spécifiques
7.	Laisser une trace, Conservation des connaissances verbalisées	Élaboration d'un imagier	Les objets Art plastique Langage	Réfléchir à la fabrication d'un livre personnel Sélectionner les images les plus représentatives à travers différents supports Utiliser différentes techniques d'art plastique pour l'illustration Être capable d'énumérer les différents animaux représentés
8.	Démarche scientifique	Observation d'un aquarium, de poissons, de plantes aquatiques	Le vivant Les objets Langage	Être capable de décrire une plante, un animal et le milieu dans lequel ils vivent (langage en situation) Être capable de représenter un élément réel par un dessin légendé Reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction Être capable de reconnaître un objet en fonction de ses qualités et usages
9.	Démarche technologique	Réalisation de maquettes individuelles sur la plage	Les objets Le vivant L'espace Langage	Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets Sélectionner les éléments à représenter (sable, eau, rochers, animaux) Décrire des procédures (montage, démontage) Élaborer une fiche technique, acquérir un langage technique Construire une (ou des) maquette(s) simple(s)
10.	Démarche scientifique	Expériences : Ça flotte, ça coule	La matière Langage	Émettre des hypothèses, Expérimenter en modifiant différentes variables ex : tailles, poids, couleurs, matières ..., Déduire
11.	Transversalité	Éducation au développement durable : Activités humaines, Pollutions	L'environnement La santé Langage	Comprendre les actions de l'homme sur le milieu marin (pêche, transports, ...) et leurs conséquences sur ce milieu Prendre en compte les risques de l'environnement plus lointain Comprendre que le monde marin est fragile et qu'il doit être protégé
12.	Transversalité	De la source à la mer (à travers l'étude du conte Sirius)	Le vivant La matière	A travers les pérégrinations d'un personnage de conte, comprendre les différents milieux aquatiques et leurs relations entre eux Suivre et représenter un parcours simple

Projet Découverte du Monde Marin (suite)

		Activité	Domaine	Objectifs spécifiques
13.	Transversalité	Découverte d'albums , de poésies et chants sur le monde marin	Langage	Travailler la compréhension d'un texte lu Établir des comparaisons entre mondes imaginaire et réel Mémoriser un répertoire simple Effectuer des mises en réseau sur le thème de la mer
14.	Évaluation du projet	Verbaliser les acquis sur le milieu marin	Langage	Évaluer le lexique Évaluer les connaissances acquises sur le milieu à travers des discussions individuelles élève-enseignant. Expliciter les relations entre les habitants du milieu en cas d'incompréhension (remédiation)
15.	Transfert de connaissances	Visionnage d'un film publicitaire	Langage	Évaluer les connaissances acquises sur le monde marin à travers l'utilisation d'un nouveau support mélangeant effets réels et imaginaires.
Prolongements possibles				
16.	Démarche scientifique	Tableaux de classement, de tris	Le vivant	Classer des animaux selon leurs particularités ex : locomotion, qui mange qui ? , squelettes
17.		Les mélanges, Les dissolutions	La matière	Émettre des hypothèses, Expérimenter Observer, Déduire
18.		Percevoir les changements d'état de l'eau	La matière	Émettre des hypothèses, Expérimenter en modifiant la variable chaleur, Observer, Déduire
19.		Réalisation de maquettes de bateaux pour comprendre les mouvements de l'eau	La matière	Décrire des procédures (montage, démontage) Élaborer une fiche technique, acquérir un langage technique Réaliser une ou des maquettes différentes

1

Partir du vécu des élèves pour construire un projet

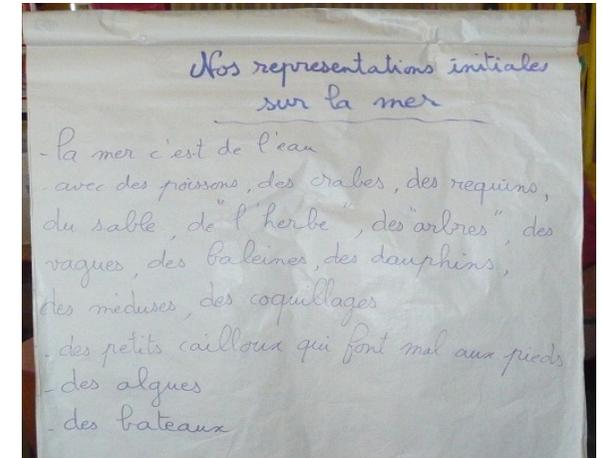
Activité : Représentations Initiales

Domaine : Langage

Objectifs spécifique : Évaluer les connaissances des élèves sur le milieu et les animaux marins
Présenter le projet

Démarche : Ce projet a vu le jour au mois de septembre car les élèves sont allés à la mer soit pendant l'été, soit ils y passent encore quelques week-end (la petite ville où ils habitent n'étant qu'à une heure de la mer) et ils en parlent encore beaucoup, ramenant des coquillages, étoiles de mer, algues, sable...
Il s'agit de travailler sur leur vécu relativement récent et somme toute assez commun à tous les élèves.
A partir de **leurs vécus individuels**, établir une liste de l'état de leur connaissance.
Tout doit être marqué, même leurs représentations erronées.
Aucune correction ne sera effectuée à ce stade.

Illustration jointe : liste de leurs représentations prise en dictée à l'adulte sur un paper board



2

Créer une expérience commune

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche	Illustrations
<p>Visionner un film documentaire</p> <p>ex: la planète bleue</p> <p>ex : des films de Cousteau</p> <p>Ex : vidéos du site www.dinosoria.com</p>	<p>Le vivant</p> <p>Langage</p>	<p>Comprendre et verbaliser les différents moments de la vie marine</p> <p>Établir des comparaisons suivant les lieux (corail, haute mer, banquise, fosses marines) et les moments de la journée (jour, nuit, tempête...)</p> <p>Appréhender le concept de chaîne alimentaire</p>	<p>Ici, le film <u>La planète bleue</u> de Fothergill Alastair et Byatt Andy a servi de support principal.</p> <p>Ce film présente un intérêt certain car il est naturellement découpé en séquences différentes et assez complètes sur le monde marin : la chasse en haute mer, la vie dans le corail le jour, la vie dans le corail la nuit, la vie dans les fosses marines, sous la banquise, pendant une tempête, sur la plage...</p> <p>Pour chaque partie du film, il y a eu</p> <ul style="list-style-type: none"> • un premier visionnage avec discussions libre des élèves (ils parlent de ce qu'ils voient ou comprennent entre eux) • un deuxième visionnage avec arrêts sur images et explications si besoin (l'enseignant est celui qui régule les échanges, questionnent, fait réfléchir, apporte quelques éléments de réponse mais pas tous). <p>Il s'agit de verbaliser</p> <ul style="list-style-type: none"> - les animaux en présence (connus et inconnus) - leurs relations entre eux : cohabitation, fuite, chasse, entraide ... - quelques relations alimentaires : qui mange qui ou quoi ? - les différents moyens de locomotion - les habitats - la reproduction • un troisième visionnage (voir 3). <p>Chaque visionnage ne doit pas excéder les 20-30 minutes.</p> <p>Suivant les remarques des enfants ou les « manques » du film, d'autres vidéos peuvent être apportées ex : les films du Commandant Cousteau, Océans, les vidéos de dinosoria (17 vidéos de requins et 27 vidéos sur le monde marin : poisson lune, calamar, seiche, méduses.....)</p>	 <p>www.dinosoria.com</p>

3 Appropriation

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
<p>Réalisation d'un résumé du film en dictée à l'adulte en plusieurs temps (visionnage / discussion, visionnage / dictée à l'adulte)</p>	<p>Langage oral Langage écrit Le vivant</p>	<p>Être capable de participer à un échange collectif en acceptant d'écouter autrui, en attendant son tour de parole et en restant dans le propos de l'échange,</p> <p>Décrire un espace moins familier</p> <p>Être capable de dicter un texte à l'adulte</p> <p>Acquérir un lexique descriptif, spatial, temporel (langage d'évocation)</p>	<p>Pour chaque partie du film, il y a eu</p> <ul style="list-style-type: none"> • un premier visionnage et un deuxième visionnage avec verbalisations (voir 2) • un troisième visionnage avec à la suite immédiate l'élaboration d'un petit résumé dans la classe en dictée à l'adulte <p>Il s'agit d'un va et vient entre les visionnages du film et les temps de verbalisation afin de fragmenter la masse d'information à comprendre et de les retenir plus facilement.</p> <p>Il s'agit pour les élèves de mettre en mot juste et en tournures syntaxiques correctes les éléments compris sur le milieu marin : les éléments en présence, les lieux, les relations...</p> <p>Avant d'ajouter une nouvelle partie, chaque partie déjà formulée est relue avec attention et parfois modifiée si la syntaxe est trop lourde ou si des compléments sont à apporter par les élèves.</p> <p>Chaque visionnage ne doit pas excéder les 20-30 minutes.</p> <p>Suivant le niveau de la classe, le résumé élaboré peut-être tapé à l'ordinateur par la maîtresse (PS, MS début d'année) ou par les élèves (MS fin d'année-GS).</p> <p>Attention, l'enseignant devra faire un modèle en écriture d'imprimerie facilement transférable aux touches du clavier.</p>

Approfondir des connaissances

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Recherche de documents sur le monde marin	Tice Langage Le vivant	<p>Se questionner sur l'alimentation d'un animal, sa locomotion, ses relations avec le milieu naturel</p> <p>Rassembler des renseignements concernant les végétaux et animaux marins (recherche informatique, albums, documentaires, photos)</p>	<p>A partir de recherche sur informatique, de manipulations de documentaires, de lecture d'albums, de lecture de photographies, il s'agit de compléter, d'approfondir les connaissances sur certains éléments du monde marin</p> <p>En informatique, les sites des aquariums marins français fournissent des photographies des animaux dans leur milieu ainsi que des renseignements sur leur vie.</p> <p>Le site de Dinosoria fourni des vidéos plus précises sur certains animaux avec des commentaires pédagogiques</p> <p>Il est possible de se procurer des photographies d'animaux marins sur des calendriers.</p> <p>Plusieurs photographies du pack 2 <u>Le développement durable, pourquoi ? La biodiversité. Tout est vivant, tout est lié.</u> sont également exploitables :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La vie a une histoire : baleine et son baleineau • Des milieux détruits : corail vue du ciel • Les pillages de la nature : banc de poisson <p>Dans l'exploitation proposée aux élèves de ces photos jointes, la démarche de partir du général pour aller au particulier a été prise.</p> <p>Environ tous les deux jours, l'enseignant apporte une photographie différente :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mer et Îles vues du ciel • Mer et Plage vues de la plage • Ile et Corail vus en même temps sous et sur l'eau • Mer et Corail vus du ciel • Différents animaux marins vus individuellement <p>Le premier jour, on regarde, on questionne, on explique.</p> <p>Le lendemain, on re-verbalise.</p> <p>On crée dans la classe un espace de référence sur un ou deux murs proches, sur des vitres. « Si les élèves ne peuvent pas voir ce qui se passe sous la mer, la mer vient à eux ».</p>

Approfondir des connaissances (suite)

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Recherche de documents sur le monde marin	Tice Langage Le vivant	<p>Se questionner sur l'alimentation d'un animal, sa locomotion, ses relations avec le milieu naturel</p> <p>Rassembler des renseignements concernant les végétaux et animaux marins (recherche informatique, albums, documentaires, photos)</p>	<p>A partir de quelques pages prises sur des imagiers des éditions Fleurus, on effectue des recoupements pour comprendre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les groupes d'animaux : les poissons, les coquillages, les crustacés, les animaux de la banquise, les dauphins, requins, pieuvres, les poissons des profondeurs... - certaines relations : qui mange qui, qui mange quoi ? , Du plancton à l'orque, Les espèces en danger.... <p>Quelques pages de la revue Wakou Un numéro spécial (n° 220) et plusieurs pages de la revue Wakou (n° 228, 232, 237, (n° 244, 246,248, 256 ...) décrivent certains animaux en particulier ex : dauphin, hippocampe, bernard l'hermite, poisson perroquet.... ainsi que des moyens de défense, de camouflage (n° 250 ...) ou la visite d'un parc marin</p> <p>Belles images du film Océans dans le Géo n° 367 de septembre 2009</p> <p>Les albums– documentaires de la collection Archimède de L'école des Loisirs apportent une vision sur les relations entre les individus</p> <p>Bibliographie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comme des sardines, Archimède, Ecole des Loisirs. • Les orques, Archimède, Ecole des Loisirs.

5

Représentation d'un milieu marin

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Réalisation d'une fresque marine	Le vivant Arts Plastiques Langage	Sélectionner les éléments à représenter (éléments naturels, végétaux, animaux) Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux Collaborer à la création d'une œuvre collective	Suite à toutes les vidéos visionnés, le choix est fait de décorer le dortoir des Moyens par une fresque représentant la vie dans la mer. Pour cela : - Établir en dictée à l'oral une liste des animaux à représenter sur la fresque - Sélectionner à partir des albums ou des images sur le net les représentations d'animaux et végétaux les plus réalistes. - Lister les couleurs de chaque élément en visionnant à nouveau le film (arrêt sur images , prise en note en dictée à l'adulte sur paper board) - Retenir en discussion de classe l'utilisation d'un ou de plusieurs procédés et matériaux à utiliser <ul style="list-style-type: none"> • pour le fond (nappe pour l'eau et papier intissé pour les reliefs) • les animaux et végétaux (ici papier et encre mais hésitation avec velours, ficelles,) • les profondeurs (gouache) - Réaliser les différents éléments par petit groupe de travail - Assembler collectivement (débats) les éléments par étapes successives : <ul style="list-style-type: none"> - le sol (rochers, sables, profondeurs...) - les « végétaux » tapissants le sol - les grands animaux - les petits animaux Essayer de respecter les perspectives de vues à défaut des grandeurs réelles

6

Prolongement et Transversalité

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Réalisation d'une œuvre plastique à la manière d'Henri Matisse	Arts plastiques Langage	<p>Observer les œuvres de l'artiste pour en dégager les caractéristiques communes</p> <p>Identifier les principaux constituant de ces œuvres plastiques</p> <p>Exercer des choix parmi des procédés et des matériaux</p> <p>Créer des œuvres individuelles « à la manière de ... »</p>	<p>Suite à la réalisation de la fresque, se questionner sur les représentations du monde marin existant dans les œuvres d'art.</p> <p>Ici, choix des œuvres d'Henri Matisse car passage d'une représentation réaliste (fresque) à une représentation plus abstraite</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduire plusieurs œuvres de l'artiste. - Les observer, les comparer, - Effectuer un tri en dégagant des similitudes : mer / pas mer (Ne retenir que les œuvres avec des références marines) - Nommer les éléments marins reconnus - Identifier la technique utilisée découpages, collages, superpositions, couleurs - Rechercher sur internet ou dans des documentaires en bibliothèque une photographie de l'artiste et des éléments sur sa vie pour comprendre ces œuvres - Effectuer des choix dans les éléments marins à représenter et sur la technique à retenir -Réaliser individuellement une œuvre en découpage-collage -Exposer les productions réalisées avec une œuvre de référence

Laisser une trace

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Élaboration d'un imagier	Les objets Arts plastiques Langage	<p>Réfléchir à la fabrication d'un livre personnel</p> <p>Sélectionner les images les plus représentatives à travers différents supports</p> <p>Utiliser différentes techniques d'art plastique pour l'illustration</p> <p>Etre capable de reconnaître un mot parmi d'autres en écriture d'imprimerie</p> <p>Être capable d'énumérer les différents animaux représentés</p>	<p>Suite à l'implication des élèves dans le projet, il est apparu, aux vacances de Toussaint, qu'il était regrettable que chaque élève n'ait pas de trace personnelle des animaux découverts, étudiés afin de continuer à se l'approprier par des discussions au sein de la famille.</p> <p>Donc questionnement de la maîtresse sur la possibilité de constituer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - soit un imagier personnel pour chacun des élèves - soit un cahier d'observations et d'expériences sur la découverte du monde marin, collectif à la classe mais dont la circulation se ferait régulièrement entre tous les élèves. - soit les deux possibilités <p>A ce stade du projet, seul l'imagier individuel a été retenu.</p> <p>En fin de projet, force est de constater qu'un cahier d'observations et d'expériences collectives retraçant l'ensemble des activités réalisées aurait bien complété cet imagier.</p> <p>Pour l'imagier, en discussion collective :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choix du format (A 4) - choix de mettre un seul animal par page - choix des animaux retenus : 24 - choix de l'image retenue pour chaque animal (la plus réaliste possible). Beaucoup d'images sont communes à la fresque. - choix d'un ou de plusieurs procédés et matériaux à utiliser <ul style="list-style-type: none"> • pour le fond (papier bleu clair) • les animaux et végétaux (ici papier et encre mais hésitation avec velours, ficelles... mais jugés trop complexes et longs en individuels) - différenciation entre les PS et les MS à propos du lexique animalier : le nom de l'animal est écrit pour les PS alors que les MS devront retrouver la bonne étiquette à partir d'un modèle lors d'ateliers en petits groupes (après la mise en couleurs) <p>Puis réalisation des différents éléments individuellement</p>

Laisser une trace (suite)

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Élaboration d'un imagier	Les objets Arts plastiques Langage	<p>Réfléchir à la fabrication d'un livre personnel</p> <p>Sélectionner les images les plus représentatives à travers différents supports</p> <p>Utiliser différentes techniques d'art plastique pour l'illustration</p> <p>Etre capable de reconnaître un mot parmi d'autres en écriture d'imprimerie</p> <p>Être capable d'énumérer les différents animaux représentés</p>	<p>Réalisation aussi d'un imagier pour la classe (mémoire collective)</p> <p>Une fois chaque page réalisée par tous les élèves, choix de l'ordre dans lesquelles elles seront attachées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en premier, algues, corail, anémones - puis constitution de groupes d'animaux : <ul style="list-style-type: none"> • mammifères marins • poissons de grandes tailles • animaux à corps souples (pieuvres, méduses, calamars,) • crustacés, coquillages <p>A ce stade, chaque imagier est mis en ordre mais pas encore relié définitivement car des références pour l'expliquer manquent</p> <p>Donc :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ajout juste après la couverture du résumé du film La planète bleue • ajout en page 2 d'une photographie de la fresque collective • puis les différentes images d'animaux <p>L'imagier n'est toujours pas relié car d'autres possibilités d'ajout se posent. Comme le choix d'un cahier d'observation et d'expériences n'a pas été retenu, faut-il ajouter en fin d'imagier les comptes-rendus de ces expériences ?</p> <p>La version définitive sera élaboré après les étapes 8 (observation d'un poisson en aquarium) et 13 (verbalisations individuelles des élèves)</p> <ul style="list-style-type: none"> • après les animaux, ajout de chaque verbalisation personnelle (texte tapé à l'ordinateur par l'enseignante après chaque verbalisation en relation duelle) • ajout du dessin d'observation personnel de l'élève • ajout du schéma légendé des différentes parties d'un poisson <p>Un choix a été opéré : Cet imagier reprend donc que les éléments personnels de chaque élève dans le cadre de ce projet.</p>

8

Démarche scientifique

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Observation d'un aquarium, de poissons, de plantes aquatiques	Le vivant Les objets Langage	<p>Être capable de décrire une plante, un animal et le milieu dans lequel ils vivent (langage en situation)</p> <p>Être capable de représenter un élément réel par un dessin Légendé</p> <p>Reconnaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, Reproduction</p> <p>Être capable de reconnaître un objet en fonction de ses qualités et usages</p>	<p>Redonner du concret au projet :</p> <p>Observations libres de l'aquarium pendant plusieurs jours</p> <p>En atelier, placer l'aquarium sur une table avec un petit groupe de 2 ou 3 élèves autour, avec feuille de papier et crayons de papier en individuel. Un adulte doit rester avec eux.</p> <p>Laisser chaque élève essayer de représenter ce qu'il voit. Verbaliser et légender leurs dessins. Pour les plus petits, aider à la réalisation du dessin si besoin mais en prenant soin de ne pas faire à la place de ...</p> <p>Quand tous les élèves ont réalisés leurs dessins individuels, en groupe classe, verbaliser les éléments repérés communs à tous (ou presque tous) les dessins ex : les nageoires, la bouche, les yeux</p> <p>Faire prendre conscience que certains éléments n'ont pas été repéré par tous. Effectuer de nouvelles observations par petits groupes</p> <p>Réaliser une synthèse collective ex : lorsque le poisson respire, cela s'ouvre sur le côté. A travers une représentation (schéma) de poisson, donner les termes scientifiques ex : opercules, narines ... en explicitant leurs fonctions</p> <p>Laisser les élèves en observations libres plusieurs jours après en rappelant régulièrement les termes scientifiques en groupe classe ou en individuel</p>

9

Démarche technologique

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Réalisation de maquettes individuelles sur la plage	Les objets Le vivant L'espace Langage	Savoir reproduire l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets Sélectionner les éléments à représenter (sable, eau, rochers, bateaux, animaux) Décrire des procédures (montage, démontage) Élaborer une fiche technique, acquérir un langage technique Construire une (ou des) maquette(s) simple(s)	A partir du vécu de certains élèves complété par l'apport d'images sur les rivages (film ou posters), il s'agit de déterminer quels sont les éléments en présence lorsqu'on se situe en bord de mer <ul style="list-style-type: none"> • la plage, le sable, les galets, • La mer, l'eau, les bateaux <p>Afin de réaliser une maquette, il faut décrire, expliciter les étapes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partager le socle en deux parties : la plage et la mer • Faire un choix dans les techniques de représentation : gouache pour l'eau, sable collé pour la plage. • Réaliser les deux parties • Effectuer un bateau en pliage et le coller sur l'eau • Agrémenter la partie plage de galets et de coquillages <p>Cette phase d'élaboration de fiche technique doit être effectuée par étape avec des élèves de cet âge : on verbalise et on réalise étape par étape.</p> <p>Une mise en forme sur le paper board peut être effectuée en différenciant trois parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le matériel nécessaire : carton, papier, gouache, colle, sable, coquillages, galets, • les outils : rouleaux ou éponges à peinture, pinceaux à colle, • le déroulement : chaque action est numérotée et effectuée dans l'ordre <p>La construction est simultanée à la verbalisation.</p>

10

Démarche scientifique

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
<p>Expériences : Ça flotte, ça coule</p>	<p>La matière Langage</p>	<p>Émettre des hypothèses, Expérimenter en modifiant différentes variables ex : tailles, poids, couleurs, matières ..., Déduire</p>	<p>1ère séance : Introduire un bac plein d'eau Que peut-on observer ?, à quoi cela va-t-il nous servir ?</p> <p>Expérimentations libres des élèves : ils mettent ce qu'ils veulent dans le bac, ils manipulent l'eau (transvasements)</p> <p>2ème : Observation des différents objets laissés dans l'eau : certains flottent, d'autres coulent Explicitation des termes flotte et coule car présence de certains objets entre deux eaux. Élaboration d'hypothèses en dictée à l'adulte, transcrites sur paper board.</p> <p>Séances suivantes : Chaque hypothèse est prise individuellement : Ça flotte ou ça coule parce que c'est : <ul style="list-style-type: none"> • en fer ? • en carton ? • grand ? • petit ? • rouge ? bleu ? • léger ? Et expérimenter par les élèves, à raison d'une ou deux variables maximum par séance. Lorsque l'expérience est réalisée, elle aboutit à une conclusion en commun sur paper board ou sur le cahier d'expérience. Lorsque l'expérience n'est pas satisfaisante, une ou des nouvelles hypothèses sont posées.</p>

11

Transversalité

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Éducation au développement durable : Activités humaines, Pollutions	L'environnement La santé Langage	Comprendre les actions de l'homme sur le milieu marin (pêche, transports, ...) et leurs conséquences sur ce milieu Prendre en compte les risques de l'environnement plus lointain Comprendre que le monde marin est fragile et qu'il doit être protégé	Dans les différents documents consultés (albums, documentaires, films) apparaissent de temps en temps les actions de l'homme sur le milieu marin Ex : Géo n° 367 de septembre 2009 (sur-pêche, pollutions) Ex : Imagier Fleurus(espèces menacées) Ex : Wakou 174 et 226 (Récoltes de perles et de sel marin) Elles peuvent être reliés au vécu des élèves et sont divisées en deux groupes : - les actions que les élèves connaissent : <ul style="list-style-type: none"> • la pêche en bord de mer • l'achat de poisson sur les étals du marché ou dans les grandes surfaces • Saler ses aliments - les actions que les élèves ne connaissent pas : <ul style="list-style-type: none"> • la pêche en haute mer • l'existence de ressources précieuses • les pollutions • les espèces en voie de disparition Le rôle de l'enseignant est d'articuler les relations de causes à effet : <ul style="list-style-type: none"> • la pêche (en haute mer) et à pied alimente les étals des marchantsle sel a longtemps servi à conserver les aliments et sert maintenant surtout à les relever • la récolte de perle est une activités particulière (perliculture) et permet la fabrication de bijoux • • La sur-pêche et les pollutions menacent ces ressources et la vie de ces animaux • Ces milieux marins sont fragiles et doivent être protégés sinon ils disparaîtront

12 Transversalité

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
De la source à la mer (à travers l'étude du conte Sirius)	Langage Le vivant La matière	A travers les pérégrinations d'un personnage de conte, comprendre les différents milieux aquatiques et leurs relations entre eux Suivre et représenter un parcours simple	<p>A partir du conte Sirius le petit poisson de La Classe maternelle, découvrir un parcours aquatique de la source à la mer</p> <p>Lecture du conte par étape = lecture d'un nouveau chapitre chaque semaine avec reprise des précédents Verbalisation : de quoi se souvient-on ? suivie d'une relecture des premiers chapitres et enfin découverte du chapitre suivant</p> <p>Suite à chaque lecture d'un nouveau chapitre, questions de compréhension en groupe Ensuite relecture des mêmes chapitres 2 ou 3 fois dans les jours suivants et questions de compréhension en individuel avec l'adulte pour approbation des réponses ou remédiations But : comprendre la succession des milieux rencontrés et les animaux résidant dans ces milieux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • source et ruisseau (origine du ruisseau, pluies) • rivière (gerris, larve de libellules, vers, phryganes, héron) • rivière (têtards, grenouille) et lac (brochet) • lac (castors) • fleuve (pollutions) • mer (crabes, algues, saumon) <p>Plusieurs possibilités de représentation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer un transfert de ce trajet à une carte géographique afin de réaliser un début de « circuit » de l'eau - Représenter les milieux successifs avec les animaux rencontrés en grand format sur la forme d'un circuit parcouru <p>Quand la lecture du conte est complète, remise en ordre des 6 chapitres (images séquentielles)</p>

13 Transversalité

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
<p>Découverte d'albums , de poésies et chants sur le monde marin</p>	<p>Langage</p>	<p>Travailler la compréhension d'un texte lu</p> <p>Introduire l'univers du récit et de la fiction</p> <p>Établir des comparaisons entre mondes imaginaire et réel</p> <p>Mémoriser un répertoire simple</p> <p>Effectuer des mises en réseau sur le thème de la mer</p>	<p>Tout en restant dans le thème du monde marin, apporter de la distance, du plaisir, à travers la lecture d'albums ou la découverte de poésies, comptines et chants.</p> <p>Après chaque lecture d'album, il y a verbalisation par le groupe classe : identification des personnages rencontrés, reformulation de la trame narrative de l'histoire....</p> <p>C'est seulement lorsque l'histoire est bien comprise par tous (soit à l'issue de la lecture découverte, soit lors d'une relecture un ou deux jours plus tard) que l'on peut faire un parallèle entre le monde marin réel et le monde imaginaire de l'album : qu'est ce qui diffère ? Quels actions ne sont pas possible dans la nature ?</p> <p>Après plusieurs lecture sur le thème, effectuer une mise en réseau de livres en demandant aux enfants de rechercher les livres sur ce thème commun :</p> <ul style="list-style-type: none"> • dans la bibliothèque, • dans le classeur de couvertures des livres lus... <p>Concernant les poésies, comptines et chants, en les mémorisant, l'élève réemploie le lexique du monde marin.</p> <p>Il joue avec les mots, les sonorités, les situations amusantes.</p> <p>Exemples de chants : Les petits poissons Un petit poisson, un petit oiseau Un poisson rouge La petite rivière d'Anne Sylvestre </p> <p>Exemples de poésies : Petit poisson qui tourne en rond J'ai vu ... d'ihak Shaker </p>

14 Évaluation du projet

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
Verbaliser les acquis sur le milieu marin	Langage	<p>Évaluer le lexique</p> <p>Évaluer les connaissances acquises sur le milieu à travers des discussions individuelles élève-enseignant.</p> <p>Expliciter les relations entre les habitants du milieu en cas d'incompréhension (remédiation)</p>	<p>Passage en deux étapes en individuel avec l'adulte pour</p> <ul style="list-style-type: none"> • verbaliser les éléments de l'imagerie : lexique • dire tout ce que l'on a retenu des films, livres, recherches.... <p>Dans la première étape, on évalue le lexique retenu : quels sont les végétaux et animaux connus ?</p> <p>Dans la deuxième étape, on évalue le lexique aussi mais surtout la syntaxe et les connaissances dans le domaine du vivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les protagonistes • les lieux de vie • les relations alimentaires, d'entraide, de rivalités • les modes de locomotion • les dangers • la description d'un poisson

15 Transfert de connaissances

Activité	Domaine	Objectifs spécifique	Démarche
<p>Visionnage d'un film Publicitaire</p> <p>Publicité disponible sur divers sites de partage de vidéos type dailymotion ou youtube</p> <p>Recherche: pub ariston aqualtis</p>	<p>Langage</p>	<p>Évaluer les connaissances acquises sur le monde marin à travers l'utilisation d'un nouveau support mélangeant effets réels et imaginaires.</p>	<p>Observation par les élèves de la publicité d'Ariston sur une machine à laver Langage libre</p> <p>Questionnement de la maîtresse : que voit-on ? Observer si les élèves se placent du côté des éléments représentés (animaux marins) c'est-à-dire du côté imaginaire ou du côté du réel avec la reconnaissance immédiate du linge (arrêt de la vidéo avant de voir la machine à laver à la fin)</p> <p>Ici, les élèves se sont placés du côté du transfert des connaissances : ce sont les animaux marins représentés (tortue, requin-baleine, murène, anémone de mer , poissons ...) qui ont été perçus en premier.</p> <p>En fonction de leurs remarques, leur faire comprendre conscience du deuxième aspect de la vidéo (publicité en entier) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouver le lieu de l'action (une machine à laver) • Repérer les différents habits • Associer chaque animal représenté au linge utilisé et expliciter pourquoi <p>Questionner les élèves sur le pourquoi de cette relation entre le monde marin et le lavage de vêtements.</p> <p>Leur faire prendre conscience du jeu opéré par les producteurs de la publicité : le linge est tellement bien traité qu'il se sent comme des animaux marins dans leur milieu.</p>