

## PROJET D'APPRENTISSAGE

Année scolaire 2022 - 2023

Nom de l'enfant : [REDACTED]

Date de naissance : [REDACTED]

Commission scolaire : [REDACTED]

Niveau scolaire : 1er cycle

### **Description de l'approche éducative.**

Nous adopterons une approche par projet. Plusieurs projets sont prévus d'avance mais nous laisserons suffisamment de place à la spontanéité et la créativité des enfants en laissant quelques longues périodes sans projet dans notre planification.

### **Modalité(s) d'évaluation.**

La progression sera évaluée par portfolio.

### **Plan approximatif du temps qui sera alloué aux activités d'apprentissage.**

Ce projet d'apprentissage sera mis en œuvre de juillet 2022 à juin 2023. Les activités d'apprentissages plus formelles sont prévues de septembre à avril seulement. Nous avons pour objectif de faire un projet par mois. Nous devons donc travailler sur nos projets 3-4 fois par semaine.

**Aucune organisation ne contribue aux apprentissages de l'enfant.**

**Aucun enjeu ne risque d'affecter la progression de l'enfant.**

## Activités et ressources

Matières	Compétences visées	Activités prévues et leurs ressources
Français, langue d'enseignement	Lire des textes variés. Écrire des textes variés. Communiquer oralement. Apprécier des œuvres littéraires.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Apprendre à lire               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Les enquêtes aux villages des sons</li> </ul> </li> <li>● Faire des lectures adaptées à son niveau de lecture               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Collection de livres de niveau 1 et 2 de lecture</li> <li>○ Magazine Pomme d'API de Bayard Jeunesse</li> </ul> </li> <li>● Faire une pièce de théâtre et participer à d'autres événements qui encouragent à prendre la parole et communiquer oralement               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ La grande journée des petits entrepreneurs</li> </ul> </li> <li>● Faire des exercices d'écriture suite à divers projets et situations</li> <li>● Remplir le livre des siècles suite à nos lectures</li> <li>● Utiliser des jeux de société et des jeux interactifs pour apprendre diverses notions de grammaire, de ponctuation, etc.               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Placote, Génie en folie, etc.</li> </ul> </li> <li>● Participer à un club de lecture               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bibliothèque et groupe en ligne</li> </ul> </li> </ul>
Anglais, langue seconde	Mobiliser sa compréhension de textes entendus. Communiquer oralement en anglais.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Écouter des médias anglophones               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Netflix, Disney+, YouTube, etc.</li> </ul> </li> <li>● Traduire et apprendre des mots quotidiens</li> <li>● Jouer en anglais               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Guess Who</i>, <i>Pokémon</i>, etc.</li> <li>○ <i>Teach your monster</i>, <i>ABCYa</i>, etc.</li> </ul> </li> </ul>
Mathématique	Résoudre une situation-problème mathématique. Raisonnement à l'aide de concepts et processus mathématiques.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Apprendre et pratiquer plusieurs notions mathématiques grâce à des projets concrets et des jeux               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Minecraft</i>, <i>Pokémon</i>, <i>Roi Dagobert</i>, <i>Robotique</i>, <i>Rustiques</i>, etc.</li> </ul> </li> <li>● Résoudre des situations problèmes simples dans la vie courante et dans nos projets scolaires</li> </ul>

	Communiquer à l'aide du langage mathématique.	
Science et technologie	Explorer le monde de la science et de la technologie	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Compléter l'activité sur la flottabilité d'Apprenti-Génie</li> <li>● Étudier le corps humain et utiliser un stéthoscope</li> <li>● Étudier un animal en voie d'extinction</li> <li>● Fabriquer un téléphone à ficelle</li> <li>● Fabriquer un remonte-objet avec une poulie et une corde pour la cabane dans l'arbre</li> <li>● Faire des semis pour le jardin et suivre leur évolution</li> </ul>
Univers social	Construire sa représentation du monde, du temps et de l'espace	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utiliser de jeux pour construire sa représentation du monde et de la société <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Aventurier du rail, Défi nature, Carcassonne. Dice Hospital, etc.</i></li> </ul> </li> <li>● Écouter des émissions et documentaires avec du contenu historique et géographique <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>Super Wings, Il était une fois... l'homme, etc.</i></li> </ul> </li> <li>● Utiliser le calendrier, l'horloge, le chronomètre, la carte du monde, le globe-terrestre, la ligne du temps, etc.</li> </ul>

Projet d'apprentissage établi par [REDACTED] le 26 septembre 2022.

*Veillez prendre note que le contenu de ce document est strictement confidentiel. Il est soumis à la DEM pour répondre aux exigences légales de la loi encadrant l'école-maison au Québec. Cependant, la reproduction, la diffusion ou le partage, en tout ou en partie, sans autorisation écrite préalable des auteurs du présent document, reste interdite par la loi. Nous comptons sur votre respect de notre vie privée et de la confidentialité à laquelle la DEM est tenue.*