

PROJET D'APPRENTISSAGE

Année scolaire 2023 – 2024

Identification de l'enfant

Prénom et nom de famille :

Date de naissance :

Centre de services scolaire :

Niveau visé :

2^e cycle primaire

Code permanent :

Contacts avec le(s) parent(s)-éducateur(s)

Nom(s) et prénom(s) :

Moyen(s) de communication privilégié(s) :

Par courriel à

Description de l'approche éducative

Nous adopterons une approche éclectique, combinant l'apprentissage par la motivation intrinsèque, par le jeu, par projet et à l'aide de cahiers d'apprentissage.

Nous prévoyons de voyager pendant plusieurs mois dans une province anglophone dans deux ans et, par conséquent, avons décidé que la langue d'enseignement sera désormais l'anglais.

Modalité(s) d'évaluation

La progression sera évaluée par un titulaire d'un brevet d'enseignement.

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

Ce projet d'apprentissage sera mis en œuvre de septembre 2022 à juin 2023. Nos activités plus formelles sont prévues du lundi au vendredi, pour environ 1h par jour.

Organisation(s) (et leurs coordonnées) qui contribueront aux apprentissages de l'enfant

Conservatoire de musique à

Scouts

Enjeux qui risquent d'affecter la progression de l'enfant

est en processus de diagnostic d'un trouble déficitaire de l'attention avec anxiété. Le TDAH peut influencer la progression globale de l'enfant en limitant ses performances académiques, en entravant sa participation sociale et en affectant son bien-être émotionnel. Cependant, nous avons mis en place plusieurs stratégies d'adaptation afin de réduire les effets du TDAH sur son estime personnelle et sur ses résultats scolaires.

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.

Activités et ressources utilisées	Compétences visées
Participation au « Club de lecture des molo-lecteurs (8-12 ans) » Les participants améliorent leur capacité à comprendre, analyser et interpréter des textes littéraires. Ils apprennent à discuter des thèmes, des personnages, de la structure et des éléments de l'intrigue d'un livre. La pratique de la lecture régulière améliore la fluidité de la lecture, ce qui signifie que les lecteurs peuvent lire plus rapidement et avec une meilleure compréhension. Les participants sont encouragés à analyser les œuvres littéraires, à poser des questions, à formuler des hypothèses et à exprimer leurs opinions de manière critique. Ils apprennent à articuler leurs pensées, à partager leurs opinions et à argumenter leurs points de vue. Les membres du club de lecture sont encouragés à écouter les opinions des autres, ce qui améliore leur capacité d'écoute active et leur compréhension des perspectives différentes. La discussion de thèmes et de dilemmes moraux présents dans certains livres encourage la réflexion éthique et philosophique. Les enfants peuvent être encouragés à effectuer des recherches sur l'auteur d'un livre et le contexte historique ou culturel de l'œuvre, ce qui renforce leurs compétences en recherche. Finalement, les participants doivent planifier leur temps pour terminer la lecture d'un livre avant la réunion du club, ce qui développe la gestion du temps.	Français langue seconde (programme d'immersion) : • Interagir en français en découvrant le monde francophone par les textes et les disciplines. Développer l'amour de la lecture, l'estime personnelle, l'esprit critique, la gestion du temps et la capacité à communiquer de façon bienveillante. Réduire l'anxiété sociale.
Participer au « English Club » Un English Club est une initiative éducative qui vise à encourager et à améliorer l'apprentissage de la langue anglaise chez les jeunes. L'objectif principal est de fournir aux enfants l'occasion de pratiquer l'anglais de manière informelle et amusante. Cela peut se faire par le biais de discussions, de jeux, d'activités créatives, de chansons, de vidéos et d'autres moyens interactifs. Le club encourage les enfants à s'exprimer en anglais et peut également introduire les enfants à la culture anglophone en explorant des aspects tels que les coutumes, les fêtes, la musique, la littérature et la cuisine de pays anglophones. Participer à un English Club peut aider les enfants à gagner en confiance dans leur capacité à parler et à comprendre l'anglais. Le caractère informel et non contraignant des activités du club peut être particulièrement bénéfique pour les jeunes apprenants.	English language arts: • To read and listen to literary, popular and information-based texts • To represent her/his literacy in different media • To use language to communicate and learn Développer l'aisance en anglais et le plaisir d'apprendre. S'ouvrir face à une autre langue, une autre culture.
Participation à des ateliers des Scientifines (https://scientifines.com/activites-scientifiques-pour-tous/2e-cycle-du-primaire-univers-materiel/) Les Scientifines proposent une variété d'ateliers et de programmes visant à promouvoir l'éducation en STIM auprès des jeunes filles. Elles organisent des ateliers interactifs éducatifs axés sur différentes branches des sciences,	Science et technologies • Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique. • Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie. • Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie Français langue seconde (programme d'immersion) :

notamment la biologie, la chimie, la physique, la géologie et bien d'autres. Ces ateliers permettent aux participants de découvrir et d'explorer des concepts scientifiques à travers des expériences pratiques et des activités engageantes. Cette année, nous ferons l'activité sur les champs magnétiques (univers matériel), celui sur les cycles de la lune (terre et espace) et celui avec la fabrication de lunettes 3D (univers vivant).	● Interagir en français en découvrant le monde francophone par les textes et les disciplines. ● Produire des textes variés. Développer la concentration et l'écoute à travers un écran. Encourager la curiosité, l'esprit d'analyse, la débrouillardise et l'ambition.
Compléter des cahiers d'exercices mathématiques anglophones. Nous avons des cahiers d'exercices pour chaque notion mathématique (Fractions and Decimals, Dividing, Multiplying, Times Tables, Telling the Time, Geometry, etc.) Ces cahiers d'exercices anglophones vulgarisent très bien les notions, montrent de multiples stratégies d'apprentissage et permettent à l'enfant de renforcer ses compétences essentielles. Ces cahiers d'exercices contiennent une section de révision qui permet à l'enfant de revisiter des compétences déjà apprises, cela renforce sa maîtrise et sa mémoire à long terme.	Mathématique : ● Raisonner à l'aide de concepts et processus mathématiques ● Communiquer à l'aide du langage mathématique English language arts ● To read and listen to literary, popular and information-based texts ● To write self-expressive, narrative and information-based texts ● To use language to communicate and learn
S'investir dans un Dungeons & Dragons Les joueurs peuvent être encouragés à rédiger des descriptions de personnages et des récits de leurs aventures. Le jeu implique de nombreuses interactions verbales entre les joueurs, notamment la narration de leurs actions, les discussions stratégiques et les dialogues avec des personnages non-joueurs. Dans un D&D, on utilise des dés avec différents nombres de faces pour résoudre des actions, des dégâts et des statistiques. Les joueurs doivent effectuer des calculs mathématiques simples en lançant ces dés. Les joueurs peuvent apprendre à calculer des probabilités en fonction des caractéristiques de leur personnage et des dés utilisés.	Mathématique ● Résoudre une situation problème ● Raisonner à l'aide de concepts et processus mathématiques ● Communiquer à l'aide du langage mathématique Français langue seconde (programme d'immersion) : ● Interagir en français en découvrant le monde francophone par les textes et les disciplines. ● Produire des textes variés Développer la créativité, le calcul mental, la communication, la prise de risque, etc.
Compléter la Trousse pédagogique 1645 et la Trousse pédagogique 1745 de Site de l'univers social au primaireSite de l'univers social au primaire - (gouv.qc.ca) Il y a deux projets : Projet 1645 : Tu devras faire un compte-rendu au roi Louis XIV afin de lui expliquer le fonctionnement de la Nouvelle-France puisque ce dernier gouverne à distance. Que lui diras-tu ? Tu devras y raconter ton voyage en Nouvelle-France et surtout, présenter les aspects suivants de la colonie. Projet 1745 : Le Roi, à l'époque de la Nouvelle-France vers 1745, gouvernait de la France. Il n'habitait pas sur le territoire de la Nouvelle-France. Il questionnait fréquemment le gouverneur et l'intendant sur les affaires courantes de la	Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté ● Lire l'organisation d'une société sur son territoire. ● Interpréter le changement dans une société et sur son territoire. ● S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire. Français langue seconde (programme d'immersion) : ● Interagir en français en découvrant le monde francophone par les textes et les disciplines. ● Produire des textes variés Encourager la curiosité, la compassion, l'esprit d'analyse et l'esprit d'équipe.

société. Il te sera proposé de jouer le rôle d'un intendant de l'époque de la Nouvelle-France et de préparer ce que tu aurais présenté au Roi sur les différents aspects de la société à l'époque. Plusieurs outils sont disponibles pour rendre ta présentation plus intéressante et visuelle. Ton mandat sera alors de lui faire part des réalités démographiques, culturelles, économiques et politiques de la société canadienne en Nouvelle-France vers 1745.	
Remplir son journal d'écriture quotidien Le journal d'écriture quotidien offre à l'enfant l'occasion d'améliorer sa compétence en rédaction autant en français qu'en anglais. Il doit organiser ses idées, construire des phrases correctes et cohérentes, et utiliser un vocabulaire approprié. Le parent-éducateur peut encourager l'utilisation de structures grammaticales et de mots de vocabulaires spécifiques au niveau de compétence de l'enfant. L'enfant sera aussi amené à s'auto-corriger et à réviser ses écrits.	English language arts: - To write self-expressive, narrative and information-based texts Français langue seconde (programme d'immersion) : - Produire des textes variés Réduire l'anxiété de performance. Améliorer la calligraphie. Développer l'estime personnelle et l'amour de l'écriture et la créativité.
Résoudre un jeu d'évasion L'enfant est confronté à des problèmes mathématiques complexes à résoudre pour avancer dans le jeu. Ces problèmes pourraient porter sur des concepts tels que les opérations mathématiques de base, les fractions, les nombres décimaux, les mesures, les notions de géométrie, etc. Les énigmes du jeu nécessitent un raisonnement mathématique solide. L'enfant devra réfléchir de manière logique et analytique pour résoudre les problèmes posés. Pendant le jeu, l'enfant devra expliquer son processus de pensée et ses solutions mathématiques aux autres membres de l'équipe. Il pourrait être amené à représenter visuellement ses solutions à l'aide de dessins, de schémas ou de graphiques pour résoudre certaines énigmes.	Mathématique - Résoudre une situation problème - Communiquer à l'aide du langage mathématique Science et technologies - Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie. - Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie Développer la communication, l'esprit d'analyse et la débrouillardise. Réduire l'anxiété de performance.
Participation au mouvement Scout Les scouts apprennent le respect des autres, la coopération, la solidarité et l'engagement envers la communauté, ce qui renforce leurs compétences sociales et civiques. Ils participent à des activités de groupe qui nécessitent une communication efficace pour résoudre des problèmes, planifier des projets et coordonner des actions. Ils sont exposés à différentes cultures et traditions à travers le monde, ce qui les sensibilise à la citoyenneté mondiale et à la diversité culturelle. Le mouvement scout encourage le respect de l'environnement et le développement durable à travers des activités de plein air et des projets liés à la nature. Les scouts reçoivent souvent une formation en secourisme et en sécurité en plein air, ce qui renforce leurs compétences en matière de sécurité personnelle et de premiers soins. Ils apprennent à être autonomes en plein air, à planifier leurs propres activités et à prendre des initiatives pour résoudre des défis.	Science et technologies - Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique. - Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie. Mathématique - Résoudre une situation problème Français langue seconde (programme d'immersion) : - Interagir en français en découvrant le monde francophone par les textes et les disciplines. Développer la conscience écologique, la débrouillardise, l'esprit d'équipe et la curiosité. Réduire l'anxiété sociale.

Participation au « Club ludique »

Les jeux de société impliquent la lecture de cartes, de règles ou d'instructions. Certains jeux encouragent les joueurs à écrire des réponses, des indices ou des éléments du jeu. Ils nécessitent souvent des discussions, des négociations et des explications. De nombreux jeux de société impliquent des calculs mentaux et la gestion d'argent fictif, que ce soit pour compter les points, additionner, soustraire ou multiplier les valeurs des dés, ou effectuer des opérations mathématiques simples. Les jeux de dés peuvent aider les joueurs à comprendre les concepts de base des probabilités en lançant des dés et en observant les résultats. Les jeux posent souvent des défis qui nécessitent la résolution de problèmes, que ce soit pour atteindre un objectif, trouver la meilleure stratégie ou anticiper les mouvements des adversaires. Ils favorisent le développement de la pensée logique et du raisonnement déductif. Certains jeux éducatifs sont spécialement conçus pour enseigner des concepts scientifiques, historiques ou géographiques, d'autres mettent en avant des aspects de la culture, de l'histoire ou de la citoyenneté. Les jeux de société enseignent les valeurs du fair-play, du respect des autres joueurs et du respect des règles.

Mathématique

- Résoudre une situation problème
- Raisonner à l'aide de concepts et processus mathématiques
- Communiquer à l'aide du langage mathématique

English language arts

- To read and listen to literary, popular and information-based texts
- To write self-expressive, narrative and information-based texts
- To represent her/his literacy in different media
- To use language to communicate and learn

Français langue seconde (programme d'immersion) :

- Interagir en français en découvrant le monde francophone par les textes et les disciplines.

Réduire l'anxiété de performance.

Développer l'esprit d'équipe, la concentration, l'observation, la rapidité, la communication, la mémoire, le calcul mental, etc.

Projet d'apprentissage fait par Laurence Berger le 21 septembre 2023.