Extrait du Sciences41

http://sciences41.tice.ac-orleans-tours.fr/php5

PRODUCTIONS LORS DES ANIMATIONS PÉDAGOGIQUES

Avec le matériel Aquaplay

- Modules - Activités au cycle 1 -

Date de mise en ligne : vendredi 25 juin 2004

Sciences41

Copyright © Sciences41

Elaboré lors d'une animation pédagogique sur la circonscription de Blois II

Aquaplay au CI - PS/MS

Objectifs :

- découverte de certaines propriétés de l'eau
- utiliser un vocabulaire approprié



Progression :

1ère phase :

- jeux d'eau avec des bassines (sans circuit) : ' flotter, couler, remplir, vider, transporter&

2ème phase :

- installation du circuit (par l'adulte) ' remplissage (par les enfants)
- utilisation progressive des éléments (bateaux, pompe, roue à eau, barrage&) 1. manipulation libre 2. mise en évidence de diverses problématiques (exemple : fonctionnement de la pompe et /ou circulation de l'eau)

Difficultés de mise en place :

Nécessité d'avoir un espace, à hauteur des enfants, stable, près d'un point d'eau où le circuit soit installé un certain temps.

Possibilité d'y travailler avec un petit groupe d'enfants avec l'enseignant (ex : activité sur une notion complexe : l'écluse).

Copyright © Sciences41



ÉVALUATION : quelques pistes Langage oral :

- lexique technique particulier utilisé correctement.
- décrire l'espace, verbaliser l'expérience immédiate (mettre des mots sur ses propres actions).
- comprendre les énoncés qu'on leur adresse pourvu qu'ils soient en situation (= énoncés articulés avec l'action en cours).
- se servir du langage pour évoquer des évènements en leur absence (pensée raisonnée).

Langage écrit :

- utiliser une notice de montage, une photographie, un tableau pour construire.
- prendre une photo, remplir un tableau et les utiliser pour communiquer sa démarche.
- dicter un texte à un adulte pour garder le souvenir d'une action, faire un compte-rendu (cahier d'expériences).

Sciences :

- utiliser des procédés empiriques pour faire fonctionner des mécanismes simples.
- savoir anticiper le fonctionnement d'un objet après son étude : imaginer le trajet de la bille.
- réaliser une création fonctionnelle à partir d'un kit donné (cf cahier des charges).

Copyright © Sciences41