

PROJET PEDAGOGIQUE ET EDUCATIF

Plusieurs thèmes d'animations avec des approches pédagogiques diverses et variées allant de la découverte sensorielle à la pédagogie de projet, nous proposons des animations pour le public scolaire.

Le contenu de ces interventions est modulable en fonction de votre programme pédagogique.

Finalités :

- La montagne école de Vie.
- Le savoir et la connaissance sont la somme des expériences qui aident à la construction de l'individu.
- Faire naître des conduites de coopération et de solidarité.

Objectifs :

Développer l'autonomie et la solidarité chez l'enfant, par le biais d'un projet collectif qui tend à découvrir et à respecter la nature.

- Permettre la découverte de la montagne en groupe,
- Acquisition personnelle la découverte de la montagne : son patrimoine naturel et culturel.
- Favoriser une vie collective pour que chacun puisse trouver sa place au sein du groupe
- Favoriser l'expression, la créativité et l'initiative de chacun.

Objectifs d'action

Méthode Environnement :

Sensibilisation à la nature par des activités d'approche sportives et diverses (scientifiques, sensibles et ludiques) par le biais de la randonnée pédestre, de randonnée en raquette à neige ou en ski de fond.

Propositions d'animations :

Maternelle :

Eveil sensoriel en travaillant sur les couleurs des saisons, l'eau... par une approche inhabituelle de la nature, toucher sans voir, écoute des sons de la nature, reconstituer une palette de couleur... permettant à l'enfant de prendre conscience de la diversité des sons, des couleurs, des matières que l'on peut rencontrer dans la nature

Primaire (tous cycles) :

Par des approches sensorielles, conceptuelles, ludiques et scientifiques nous vous proposons des thèmes tels que :

o la forêt et ses habitants (vie d'une forêt, notion d'interdépendance...)

o l'eau (son cycle, son utilisation, son écosystème...)

o l'homme et son patrimoine à travers des contes régionaux, visite de lieux...)

o La Pollution dans tous ces état (l'eau, les déchets, l'air...)

o Sortie Pompier

Le contenu de ces interventions est modulable en fonction de votre programme pédagogique.



Exemples d'animations et de sortie nature

* Sensibilisation des jeunes

- par des relevés d'empreintes
- des affûts de Cerf aux mois de Septembre ou Octobre
- Une chasse aux indices de vie (jeux où l'on a mission de rapporter le plus d'indices)
- Apprendre à lire une carte et savoir se servir d'une boussole à travers divers jeux d'orientation (avec questions sur la nature)
- Initiation au GPS lien avec la carte et le terrain
- Apprendre à reconnaître un arbre
- L'eau source de vie
- La flore et son milieu
- La pollution (jeu sur terrain et intérieur)
- Découverte des vautours dans la Vallée de la Jonte (historique de la réintroduction et son Mode de vie)
- Travail sur la géologie (Granit, schiste, calcaire).
- Lecture de paysages à travers jeux individuels ou en Groupe.
- De la découverte des gens du pays
- Et autres....

* Spécifiques Hivernales

- Découverte d'un moyen de locomotion sur la neige (Raquette à neige ou ski de fond)
- Traces et indices (empreintes, voies, coulées)
- Construction d'igloo ou de trou à neige

Méthode Solidarité :

* Elaboration d'un projet commun

Impliquant les jeunes dans des activités où ils s'entraident.

- Sous forme de jeux participatif et coopératif.
- Participation aux tâches quotidiennes, respecter le matériel, le nettoyage, si nécessaire la réparation

Méthode Culturel :

* Permettre la réalisation :

- D'une exposition avec les connaissances acquises tout au long du séjour (pouvant être ouverte aux gens du pays)
- D'un spectacle en fin de séjour
- Jeu de l'oie basé sur toutes les connaissances acquises lors de la semaine

Projet pédagogique

Lundi

Matin : Arrivée, installation, découverte du site et de son centre.

Après-midi : Jeux basés sur les sens (les 5 sens).

Mardi :

Matin : Chasse aux indices, 1^{er} approche de la forêt (sylviana et la forêt magique).

Après-midi : traces et faune de la forêt (Relevé d'empreintes).

Mercredi :

Matin : Jeux sur la pollution.

Après-midi : jeux de piste.

Jeudi :

Matin : L'eau source de vie (notion de source, rivière, fleuve, cycle de l'eau, etc...), en classe.

Après-midi : la rivière suit son cours : jeux sur l'eau. Découverte des petites bêtes dans l'eau, indices biotiques.



Vendredi :

Matin : restitution par le jeu de l'oie

Après-midi : fin du jeu et départ pour votre ville.

En ce qui concerne les interventions des sapeurs pompiers, la maison de la Dourbie vous organisera cela en fonction de la disponibilité de ceux-ci.

Il est également possible de monter en collaboration un projet commun, selon vos choix et thèmes pédagogiques de l'année. Ce programme est modulable sur une durée de 2 à 5 jours.

Ce projet est un exemple, il y a une multitude de possibilités, n'hésitez pas à nous contacter.

A très bientôt.