

Éducation préscolaire et intervention préscolaire

Programme de formation de l'école québécoise

Les 6 compétences :

1. Agir sur le plan sensoriel et moteur
2. Affirmer sa personnalité
3. Interagir de façon harmonieuse
4. Communiquer
5. Construire sa compréhension du monde
6. Mener à terme un projet

Les 3 mandats :

1. Faire de la maternelle un rite de passage qui donne le goût de l'école;
2. Favoriser le développement global de l'enfant en le motivant à exploiter l'ensemble de ses potentialités;
3. Jeter les bases de la scolarisation, notamment sur le plan social et cognitif, qui l'incitera à continuer à apprendre tout au long de sa vie.

Savoirs essentiels :

Un répertoire des ressources indispensables au développement à l'exercice de la compétence (p.9)

Connaissances (p.66)

Stratégies (p. 67-68)



Les approches à favoriser : (recueil : intervention préscolaire ENP 2008)

Activité collective (p. 74)

Apprentissage par projet ou par thème (p.102)

Activité coopérative (p. 123)

Approche par atelier (p.164)

Approche par le jeu (ppt de l'apprentissage coopératif)





Activités

Les mathématiques au préscolaire

Les notions touchées :

*Comparer *Trier *Classer *Classifier *Sérier *Faire des suites *Partager *Regrouper

*Tâtonner *Manipuler *Transformer *Expérimenter *Faire de la numération *Faire de correspondance

Exemples : Jeux de nombres (loto, calendrier, etc.)/ Jeux de dénombrements (compter le nombre des amis)/ Jeux d'associations (ex : associer un objet à une forme géométrique) / Jeux de comparaisons (la taille de deux objets)/ Jeux de regroupements et de classements (ex : classe des objets selon la couleur, la texture)/de régularité (créer des suites d'objets de plus en plus complexes)/ Jeux d'estimations (ex : la longueur)/ Jeux de mesures (ex : mesures des objets à l'aide d'une corde)

Les types de jeux :

Jeu d'exercices : ex : Marelle, ballon, corde à danser

Jeu de règles : ex : perfection, Bright Light, mémoire, casse-tête

Jeu symbolique : ex : pirate, cabane, Barbie, poupée

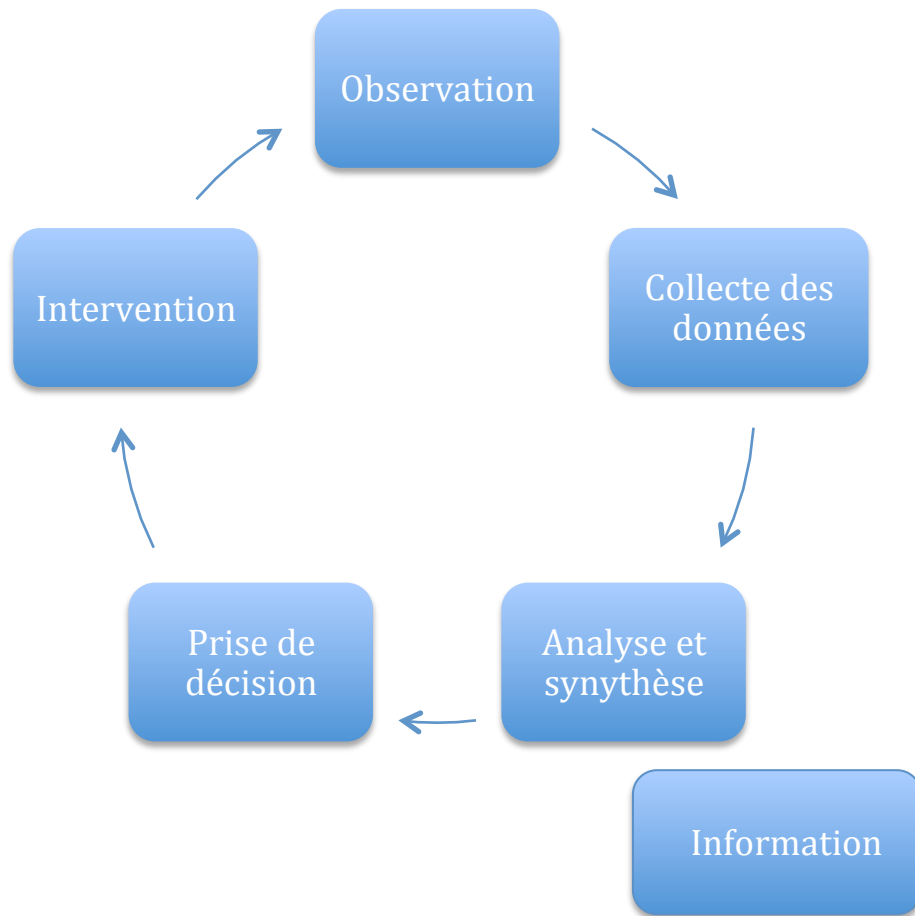
Jeu de constructions : ex : Bloc lego, bricolage

Quatre étapes du processus d'intervention éducatif pour répondre le mieux possible aux besoins des enfants

1. Observer
2. Planifier et organiser
3. Intervenir
4. Réflexion- Rétroaction



Le processus d'observation-évaluation



Camille Bernatchez-Bérubé
Kathleen Bourdon
Camille Lavoie