# La classe préscolaire

## Aménagement de la classe

### Horaire quotidienne

- Accueil
- Routine du matin
- Activités de groupe
- Collation
- Ateliers
- Jeux libres
- Détente
- Ateliers ou jeux libres

### Local divisé en coins

- Coin lecture
- Coin du jeu symbolique
- Coin construction
- Coin rassemblement.
- Coin écriture
- Coin arts plastiques

## Le jeu

### Ses fonctions

- Moyen ludique d'apprendre
- Placer l'élève dans sa ZPD
- Apprentissages significatifs
- Collation
- Développement global de l'enfant

### Types de jeu

- De motricité globale
- De motricité fine
- De construction
- Faire-semblant et symbolique
- De coopération
- Prise de risque
- De règles

## Gestion de classe

- Encourager le développement de l'autonomie de l'enfant
- Favoriser son développement global
- Lui donner le goût de l'école
- Jeter les bases de sa scolarisation
- Être à l'écoute de l'enfant en observant ses besoins

## Collaboration avec les parents

- Bien préparer la rencontre de début d'année
- Bâtir une relation de confiance
- Gérer les communications quotidiennes par divers moyens
- Impliquer les familles dans la vie et les projets de l'école
- Outiller les parents pour qu'ils se sentent compétents à effectuer le suivi scolaire

## Rôle de l'enseignant

- Guider les conduites de l'enfant
- Maintenir les conduites appropriées
- Établir progressivement des règles claires
- Installer, adapter et maintenir les routines
- Félicitation par encouragement
- Toute intervention éducative vise à identifier le besoin de l'enfant pour l'aider à adopter des comportements appropriés.

Par Joanie Bénard, Valérie Perron et Anne-Sophie Parent

# Développement global de l'enfant: les compétences

## Compétence 1: Agir sur le plan sensoriel et moteur

**Pistes d'intervention**

- Activités de relaxation pour gérer le stress
- Activités sur les parties du corps et leurs fonctions
- Jeux corporels et sensoriels
- Développer la motricité fine par le découpage, collage, modelage etc.

## Compétence 2: Affirmer sa personnalité

**Pistes d'intervention selon les composantes**

- Soutenir l'enfant dans l'identification de ses besoins (C1)
- L'écoute active (C2)
- Le coin des émotions (C2)
- Tableau de responsabilités (C3)
- Dédramatiser l'erreur (C4)
- Créer un lien d'attachement (C4)

## Compétence 3: Interagir de façon harmonieuse

**Pistes d'intervention**

- Encourager l'enfant à apporter son aide au pair
- Apprendre à l'enfant comment s'intégrer dans un jeu
- Féliciter fréquemment tout comportement attendu
- Nommer les émotions éprouvées par les enfants

## Compétence 4: Communiquer en utilisant les ressources de la langue

**Pistes d'intervention**

- Reformuler les propos de l'enfant
- Demander une clarification
- Être un modèle langagier
- Encourager l'enfant à parler et à avoir du plaisir à le faire

## Compétence 5: Construire sa compréhension du monde

**Pistes d'intervention**

- Faire développer à l'élève des stratégies cognitives
- Amener l'enfant à entrer en contact avec son milieu
- Jeux sur les repères temporelles (jours de la semaine et saisons)
- Jeux d'expérimentation scientifique (bac à eau, sable, loupes, etc)

## Compétence 6: Mener un projet à terme

**Pistes d'intervention**

- Faire des projets selon les champs d'intérêts des élèves
- Développer la créativité
- Amener l'enfant à explorer son environnement
- Encourager l'enfant à persévérer dans une tâche