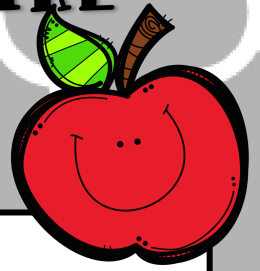


# INTERVENTION AU PRÉSCOLAIRE



## Le manda :

- Donner le goût à l'école
- Favoriser le développement global
- Jeter les bases de la scolarisation

## Les 6 compétences du préscolaire :

- Compétence 1 : Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur.
- Compétence 2 : Affirmer sa personnalité.
- Compétence 3 : Interagir de façon harmonieuse avec les autres.
- Compétence 4 : Communiquer en utilisant les ressources de la langue.
- Compétence 5 : Construire sa compréhension du monde.
- Compétence 6 : Mener à terme une activité ou un projet.

## Types de jeu :

- Jeu de motricité globale
- Jeu de motricité fine
- Jeu de maîtrise
- Jeu de règles
- Jeu de construction
- Faire semblant
- Jeu symbolique
- Jeu du langage
- Jeu d'expression artistique spontanée
- Jouer avec le corps
- Jeu sensoriel
- Prise de risque

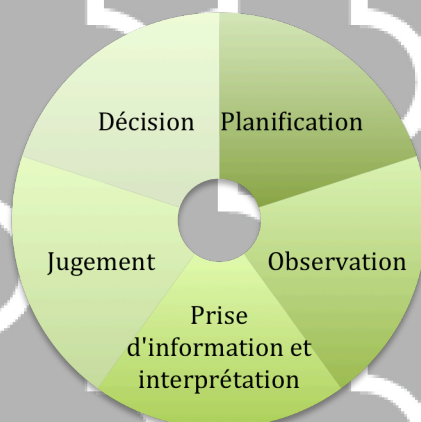
## Aménagement de la classe :

- Le coin des jeux symboliques
- Le coin de lecture
- Le coin d'écriture
- Le coin rassemblement
- Le coin calme
- Le coin construction
- Le coin bricolage

## Les approches à favoriser :

- Approche par le jeu
- Activité collective
- Apprentissage par projet ou par thème
- Activité coopérative
- Approche par atelier

## La démarche d'évaluation d'une compétence



Gabrielle Talbot-Fortin  
Rosie Leblanc  
Andréanne Hudon  
Joëlle Morasse

## Des essentiels :

- Communiquer et collaborer avec la famille
- Évaluations transmises par la biais d'un portfolio
- Découverte de l'oral et de l'écrit
- Initiation aux matières du primaire
- Arts plastiques (motricité globale et fine)
- L'apprentissage coopératif
- Intégrer les TIC au préscolaire