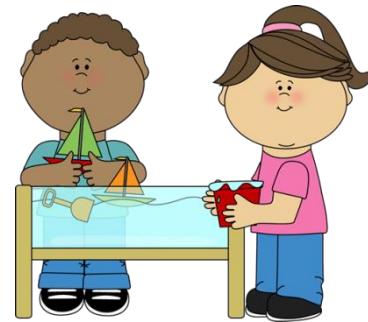


INTERVENTIONS AU PRÉSCOLAIRE

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.

Les approches pédagogiques

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



Les types de jeux

1. Jeu d'exercices
2. Jeu de règles
3. Jeu symbolique
4. Jeu de constructions

Intervention de l'enseignante au préscolaire

- aménager l'environnement adéquatement selon les besoins des enfants
- Planifier des activités amusantes, stimulantes et intéressantes
- Établir un horaire dans lequel le jeu à une place dominante
- adopter un rôle de guide facilitateur et médiateur

Intervention directe

- Disposer du matériel qui stimule
- Varier le matériel
- Changer l'emplacement des aires de jeux
- Enrichir les aires de jeux de matériel écrit
- Organiser une certaine intimité dans les aires de jeux
- Présenter du matériel qui incite à l'émerveillement, à l'admiration, qui possède une valeur esthétique
- Etc.

Intervention indirecte

- Offrir des choix d'activité
- Poser des questions provoquant une démarche exploratrice
- Offrir son assistance
- Suggérer une idée
- Chercher avec les enfants des solutions aux problèmes
- Questionner sur la procédure
- Encourager verbalement
- Exprimer son enthousiasme
- Etc.



	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Pistes d'interventions	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer des activités qui permettent à l'enfant de développer la motricité - proposer des activités variées 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des pictogrammes - Faire de l'écoute active 	<ul style="list-style-type: none"> - Former des équipes stables - Établir des règles claires 	<ul style="list-style-type: none"> - Varier les contextes d'expression - Être un modèle langagier 	<ul style="list-style-type: none"> - l'enfant doit apprendre en manipulant - Encourager et accepter les réponses erronées 	<ul style="list-style-type: none"> - Encourager l'enfant à persévérer - Donner des petits objectifs à atteindre