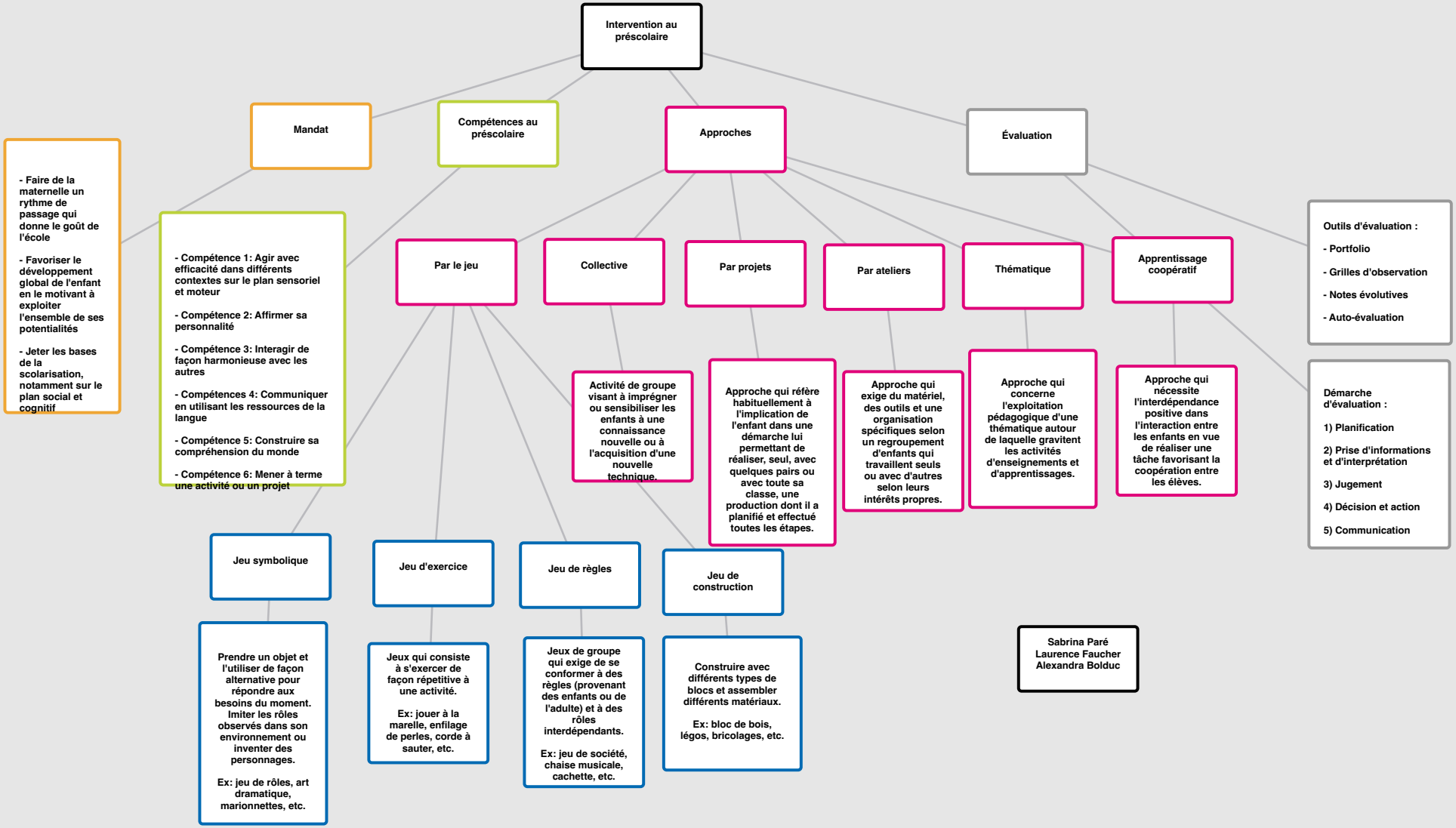
my popplet


Intervention au préscolaire
Mandat
Compétences au préscolaire
Approches
Évaluation
- Faire de la maternelle un rythme de passage qui donne le goût de l'école
- Favoriser le développement global de l'enfant en le motivant à exploiter l'ensemble de ses potentialités
- Jeter les bases de la scolarisation, notamment sur le plan social et cognitif
- 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
- Compétences 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
Par le jeu
Collective
Par projets
Par ateliers
Thématique
Apprentissage coopératif
Activité de groupe visant à imprégner ou sensibiliser les enfants à une connaissance nouvelle ou à l'acquisition d'une nouvelle technique.
Approche qui réfère habituellement à l'implication de l'enfant dans une démarche lui permettant de réaliser, seul, avec quelques pairs ou avec toute sa classe, une production dont il a planifié et effectué toutes les étapes.
Approche qui exige du matériel, des outils et une organisation spécifiques selon un regroupement d'enfants qui travaillent seuls ou avec d'autres selon leurs intérêts propres.
Approche qui concerne l'exploitation pédagogique d'une thématique autour de laquelle gravitent les activités d'enseignements et d'apprentissages.
Approche qui nécessite l'interdépendance positive dans l'interaction entre les enfants en vue de réaliser une tâche favorisant la coopération entre les élèves.
Outils d'évaluation :
- Portfolio
- Grilles d'observation
- Notes évolutives
- Auto-évaluation
Démarche d'évaluation :
1) Planification
2) Prise d'informations et d'interprétation
3) Jugement
4) Décision et action
5) Communication
Jeu symbolique
Jeu d'exercice
Jeu de règles
Jeu de construction
Prendre un objet et l'utiliser de façon alternative pour répondre aux besoins du moment. Imiter les rôles observés dans son environnement ou inventer des personnages.
Ex: jeu de rôles, art dramatique, marionnettes, etc.
Jeux qui consiste à s'exercer de façon répetitive à une activité.
Ex: jouer à la marelle, enfilage de perles, corde à sauter, etc.
Jeux de groupe qui exige de se conformer à des règles (provenant des enfants ou de l'adulte) et à des rôles interdépendants.
Ex: jeu de société, chaise musicale, cachette, etc.
Construire avec différents types de blocs et assembler différents matériaux.
Ex: bloc de bois, légos, bricolages, etc.
Sabrina Paré
Laurence Faucher
Alexandra Bolduc