Compétence 2
Affirmer sa personnalité

Compétence 3
Interagir de façon harmonieuse avec les autres

Compétence 1
Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur

Compétence 4
Communiquer en utilisant les ressources de la langue

Compétence 6
Mener à terme une activité ou un projet

Compétence 5
Construire sa compréhension du monde

Intervention au préscolaire

Ateliers

Rôle de l'enseignante
- Assurer une présence sensible et individualisée
- Respecter le rythme d'apprentissage
- Avoir des intentions d'apprentissage ciblées
- Questionner les enfants

Trois types d'ateliers
- Structuré
- Semi-structuré
Autonome

- Ateliers exploratoires
Ateliers de consolidation
Ateliers d'enrichissement
- Ateliers de réflexion et d'évaluation
- Ateliers exerciseurs
- Ateliers libres

Permet le développement d'habiletés particulières

Apprentissage coopératif

Rôle de l'enseignante
- Planifier
- Observer
- Intervenir
- Soutenir
- Questionner

Composantes
- Formation d'équipe
- Interdépendance positive
- Responsabilisation
- Habiletés interpersonnelles et cognitives
- Rétroaction

Apprentissage actif dans le but d'atteindre un objectif commun

Jeu symbolique

Deux types de jeu
- Immature
- Mature

Rôle de l'enseignante
- Modéliser
- Créer des conflits sociocognitifs
- Organiser l'environnement
- Étayer le jeu
- Questionner pour complexifier le jeu

Situation imaginaire créée par l'enfant, faire semblant

Permet de connaître et de travailler la représentation du monde de l'enfant

Vygotski

Piaget

Approche par projet

Rôle de l'enseignante
- Respecter les besoins et les intérêts des enfants
- Créer des contextes signifiants
- Soutenir les enfants dans leur projet
- Permettre aux enfants de mener à terme leur projet

Engagement de l'enfant dans un projet personnel, d'équipe ou de groupe et qui fait appel à sa créativité, à ses champs d'intérêts, à ses expériences ou son imagination afin de lui apprendre à terminer une tâche

Étapes d'un projet
- Choix d'un thème
- Tempête d'idées
- Carte d'exploration
- Collecte de données
- Idées de projets
- Inscription à un projet
- Réalisation d'un projet
- Présentation d'un projet

Poulin et Richard

Arts

4 volets
- Arts plastique
- Art dramatique
- Art musical
Danse créative

Danse créative

Art musical
- Rythme
- Mélodie
- Harmonie
- Timbre
- Forme

Arts plastiques
- Dessin
- Peinture
- Modelage
- Ateliers de fabrication

Art dramatique
- Théâtre d'ombres
Théâtre de marionnettes
- Mimes

Langage écrit et oral

Rôle de l'enseignante
- Encourager l'enfant à s'exprimer
- Être un modèle langagier
- Varier les contextes d'apprentissages

Causeries, discussions informelles, jeux de communication, message du matin, coin lecture, coin écriture, lecture d'une histoire, coin symbolique, chansons, écriture provisoire, dictée à l'adulte, etc.

Numératie

Rôle de l'enseignante
- Multiplier les occasions de compter
- Mettre en place des ateliers de mathématique
- Enseigner dans un contexte de jeu
- Enseigner les contenus et les processus

Cinq phases
- Manipulation
- Structuration
- Verbalisation
- Représentation
- Réinvestissement

Utilisation du jeu, de la lecture d'albums, des ateliers, du projet des 100 jours, du calendrier, etc.

Sciences et technologie

Phases de l'activité scientifique
- Formulation d'un problème
- Émission d'hypothèses
- Expérimentation
- Travaux en groupes restreints

Rôle de l'enseignante
- Encourager le travail, la réflexion et la résolution de problèmes des enfants
- Partir des connaissances des enfants
- Permettre les jeux, les expériences, l'exploration et la manipulation
- Confronter les idées