

Principes du programme éducatif

Chaque enfant est un être unique

Camille est habituée dans sa famille à des démonstrations affectueuses explicites. Aussi réclame-t-elle un contact privilégié avec l'éducatrice en arrivant le matin au service de garde, tandis qu'Antoine préfère, quant à lui, se diriger directement vers les jouets en prenant à peine le temps de dire bonjour. L'éducatrice organise donc le déroulement des activités du matin afin de répondre d'une façon différenciée aux besoins affectifs des enfants de son groupe.

L'enfant est le premier agent de son développement (L'enfant apprend grâce à sa propre action)

Un poupon ou un trottineur peut convoiter (choisir) un jouet en peluche situé dans un coin, décider d'aller le prendre en rampant et, lorsqu'il a réussi, constater fièrement qu'il a mené son entreprise à bon port.

Le matériel de jeu est disposé sur des étagères basses et ouvertes ou dans des bacs accessibles aux enfants. Il est organisé de manière à suggérer des jeux (ex. : blocs empilés, toutous sur une chaise, etc.), afin de stimuler leur intérêt.

Le développement de l'enfant est un processus global et intégré

(Une activité développe plusieurs aspects)

Simon joue à déplacer divers objets avec des amis. Ce jeu fait d'abord appel à ses habiletés motrices de manipulation et de coordination de ses gestes. Mais il le fait en interaction avec d'autres enfants, et par conséquent il apprend à partager le matériel et l'espace avec d'autres (dimension sociale) et il ressent, puis exprime sa joie ou sa frustration (dimension affective). Il vocalise ou dit aux autres ce qu'il veut faire ou il commente les effets de ses actions (dimension langagière). Il explore enfin les propriétés des objets qu'il manipule en les comparant (plus gros, plus petit, plus lourd, plus léger) ou en les classant par couleur ou par forme (dimension cognitive).

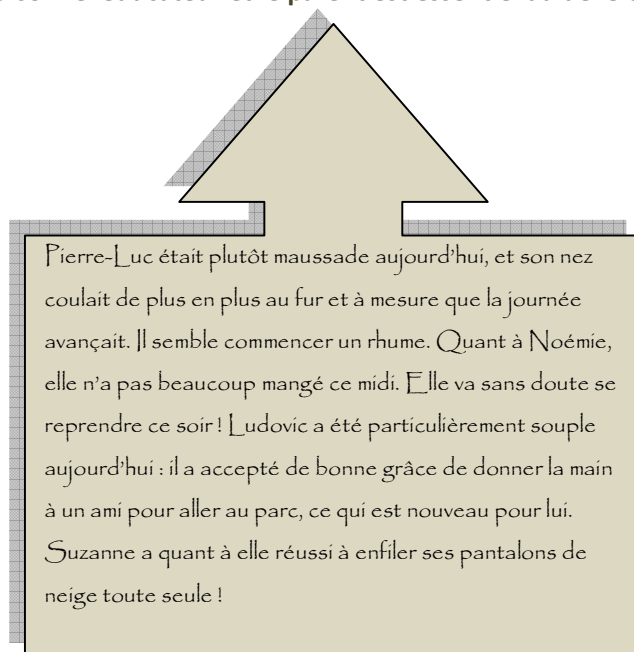
L'enfant apprend par le jeu

Marie-Pier, 6 mois, prend plaisir à agiter un hochet et ainsi à produire un son. Ce faisant, elle apprend que la répétition d'un même geste produit le même effet. C'est le jeu d'exercice, fait de gestes simples et isolés qui se complexifient de plus en plus au fur et à mesure que le poupon acquiert une meilleure coordination.

Sacha, 2 ans, refait toujours le même casse-tête. Il développe ainsi peu à peu sa motricité fine et sa coordination, augmente sa vitesse d'exécution et améliore sa représentation mentale des formes.

Le saut à la corde et le jeu de balle sont, pour leur part, des jeux répétitifs de types moteur et sensoriel plus sophistiqués auxquels Gaëlle, Gregory et Claude-Sophie, 3, 4 et 5 ans, jouent avec plaisir dès qu'ils en ont l'occasion.

La collaboration entre le personnel éducatif et le parent est essentiel au développement harmonieux de l'enfant

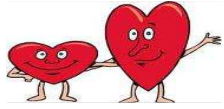


Faciliter l'entrée de l'enfant à l'école

L'application du programme éducatif permet de faciliter l'entrée à l'école. En lui proposant toutes sortes de stimulations, les services de garde favorisent la possibilité **d'acquérir plusieurs attitudes ou habiletés** qui lui seront utiles au moment de son entrée à l'école. La confiance en soi, le goût d'expérimenter, d'exprimer son point de vue, une bonne capacité d'attention et de concentration, la capacité de résoudre des problèmes, une bonne motricité globale et fine, un langage clair et un vocabulaire étendu constituent en effet autant d'atouts susceptibles d'assurer à l'enfant une entrée réussie à l'école.

Le fait d'apprendre à vivre en groupe, à suivre une routine, un horaire et à respecter des consignes favorise aussi l'intégration de l'enfant dans le milieu scolaire, de même que le fait de participer à des activités d'éveil à la lecture et à l'écriture. Les milieux de garde éducatifs peuvent enfin faciliter l'intégration harmonieuse des jeunes enfants à l'école en établissant des liens privilégiés avec les enseignantes et les enseignants du préscolaire de leur quartier.

Papa, Maman... Je joue... J'apprends



Affectif

« On dirait que tu es fier de toi »

« Je pense que tu es fâché »

Capacité d'exprimer et de contrôler ses émotions (mettre des mots sur leurs émotions)

Capacité de gérer les changements et les transitions

Construire et à renforcer leur estime de soi (afficher les productions, donner l'occasion de faire des choix, féliciter lorsqu'ils réussissent)

Au moment des repas et des collations. Justin et Coralie aident à la préparation des repas (ex. : disposer des fruits dans une assiette, verser du jus dans des verres, desservir la table).

La présence d'une maisonnette pour jouer à faire semblant, d'une plate-forme pour faire un spectacle, d'un endroit praticable pour les jouets roulants, d'un point d'eau et d'un carré de sable permet une multitude de jeux de rôles et stimule la socialisation des enfants.



Physique et moteur



Perception sensorielle (mettre en contact avec des couleurs et des formes, des sons, des odeurs, des saveurs et des textures.)

Habilités motrices (se tourner, ramper, s'asseoir, se lever, prendre un objet, marcher, grimper, courir, manipuler de gros objets, prendre ou attraper de petits objets, enfiler des perles, tailler du papier, tenir un crayon, peindre, dessiner, utilise plus le côté droit ou gauche du corps)

Autonomie (capable de satisfaire ses besoins: manger, s'habiller ou aller à la toilette seul, se laver les mains, se brosser les dents, développer son goût pour des aliments variés et sains).

Apprend à se situer dans l'espace (reconnaître sa droite et sa gauche, le haut et le bas)

Périodes de repos et de détente sont nécessaires au développement de l'enfant. Ces dernières permettent en effet à l'enfant de se reposer de la fatigue accumulée et du bruit ambiant propre aux services de garde et de préserver ses capacités d'attention.

Le jeu à l'extérieur permet aux poupons de vivre diverses expériences sensorielles : kinésiques (souffle du vent sur le visage), sonores (gazouillis des oiseaux), visuelles (coccinelle sur une feuille) et olfactives (gazon frais coupé). Il est aussi une bonne occasion pour lui de faire des activités psychomotrices ainsi que de jouer à des jeux de sable et d'eau.

Il est possible d'aménager certains regroupements d'objets (disposition de paniers remplis d'objets sonores) et de susciter des idées de jeux à partir de matériel de récupération (boîtes en carton en guise de tunnels qui incitent les enfants à explorer). Les tapis en mousse, véhicules à enfourcher, ballons, glissoires, etc., encouragent le développement sensorimoteur des enfants.

Sociale et morale

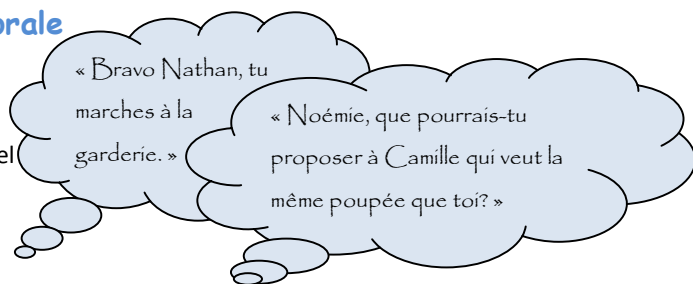
Bien s'entendre avec ses amis, attendre son tour

Coopérer, partager, faire des compromis, partager l'espace et le matériel

Prendre soin d'un enfant plus petit ou plus jeune

Résolutions de conflits de façon pacifique

Prendre en compte la perspective des autres avant d'agir, distinguer ce qui est permis de ce qui ne l'est pas.

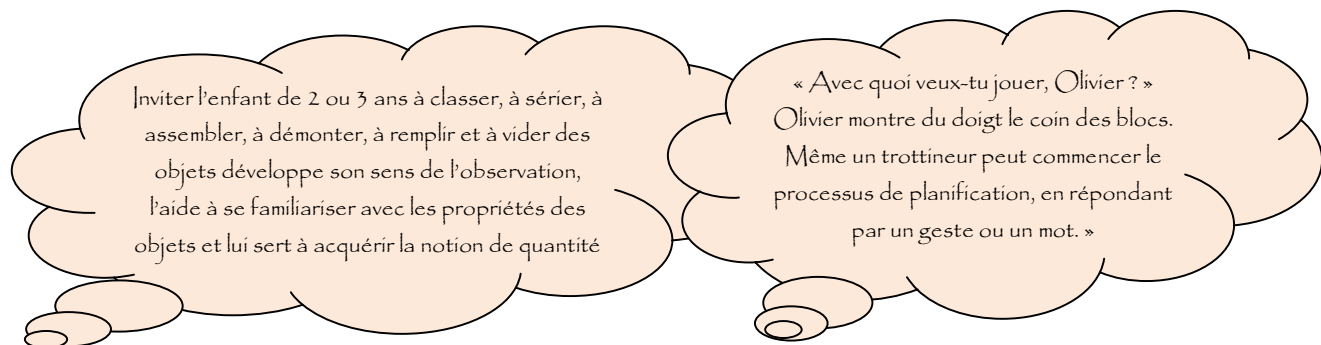


Intellectuelle

Par le jeu, classifier, de sérier, de se situer dans le temps et dans l'espace

Structurer sa pensée (questionner sur ce qu'il fait, discuter avec lui de ses découvertes, familiariser avec la notion de quantité, reconnaître les ressemblances et les différences, comparer)

Stratégies pour résoudre les problèmes (observer une situation, reconnaître un problème, imaginer des pistes de solutions, les expérimenter et, dans ses essais et ses erreurs, à tirer les conclusions qui s'imposent)



Langage

Compréhension et expression orale (comptines, chansons, poèmes)

Langage oral (écouter l'enfant, lui parler de ce qu'il vit, de ce qui l'intéresse, décrire ce qu'il voit, à exprimer ce qu'il ressent, l'incite à utiliser des mots nouveaux, donne un sens à ses comportements, par exemple en interprétant les gestes qu'il fait)

Création artistique (permettre à l'enfant d'exprimer ses idées et ses émotions, chanter, danser, mimer, imiter, peindre, dessiner)

Éveil au monde de la lecture et de l'écriture (interagir pendant la lecture d'une histoire, parler des personnages, des événements clés ou encore en l'invitant à faire un bricolage à partir d'une histoire entendue. En offrant des livres, des affiches, des images l'encourage à dessiner des formes, lui demande de raconter une histoire qui sera ensuite inscrite dans un cahier.)

