

L'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

LE

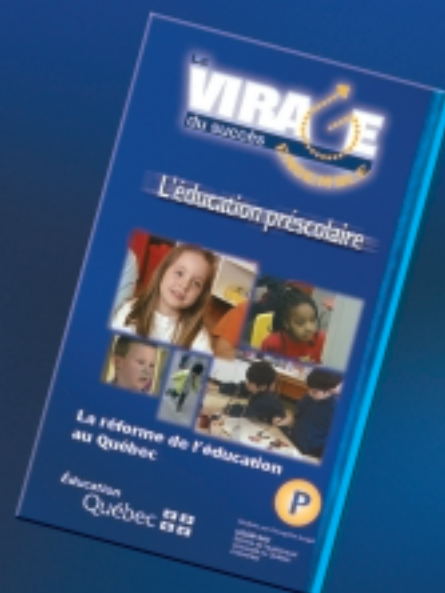
VIRAGE

du succès

ENSEMBLE

Document d'animation

P



Éducation

Québec





TABLE DES MATIÈRES

I PRÉSENTATION DE LA VIDÉO	4
2 ANIMATION DESTINÉE AU PERSONNEL ENSEIGNANT	5
2.1 Préparation	6
2.2 Visionnement	6
2.3 Intégration	7
3 ANIMATION DESTINÉE AUX PARENTS	8
3.1 Préparation	8
3.2 Visionnement	8
3.3 Intégration	8

Conception

Manon Paquette
Consultante en éducation,
formation et évaluation

Avec la collaboration de
Georgette Goupil
Université du Québec à Montréal
Département de psychologie

Coordination

Céline Michaud
Responsable de l'éducation préscolaire
Ministère de l'Éducation

1

PRÉSENTATION DE LA VIDÉO



La vidéocassette *Le programme d'éducation préscolaire* présente sommairement les dimensions importantes de ce programme, à l'aide de témoignages du personnel enseignant ainsi que de scènes quotidiennes de la pratique des classes maternelles du Québec.

La vidéo est structurée en trois parties. La première présente les bases de l'éducation préscolaire. On y traite donc du mandat de la maternelle, du caractère transdisciplinaire des activités au préscolaire, de l'importance du jeu et de la culture.



La seconde partie présente les six compétences du programme d'éducation préscolaire, soit :

- agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur;
- affirmer sa personnalité;
- interagir de façon harmonieuse avec les autres;
- communiquer en utilisant les ressources de la langue;
- construire sa compréhension du monde;
- mener à terme une activité ou un projet.



Enfin, la dernière partie effleure l'intervention pédagogique et le rôle de l'enseignante ou de l'enseignant.

On y traite également du rôle des parents.



2

ANIMATION DESTINÉE AU PERSONNEL ENSEIGNANT

La maternelle, c'est l'endroit pour apprendre à apprendre

Diane Cantin, vidéo « Le programme d'éducation préscolaire »

La maternelle, c'est vivre à cinq ans

Gilles Rioux, vidéo « Le programme d'éducation préscolaire »

L'animation est d'une demi-journée. Des activités en grand groupe et en petites équipes sont proposées dans le but de permettre un approfondissement des connaissances au regard du programme d'éducation préscolaire ainsi qu'une amorce de réflexion pour sa mise en œuvre. En fonction des particularités du groupe et du temps alloué, l'animatrice ou l'animateur pourra suggérer, aux participantes et aux participants, l'ensemble ou une partie des activités.

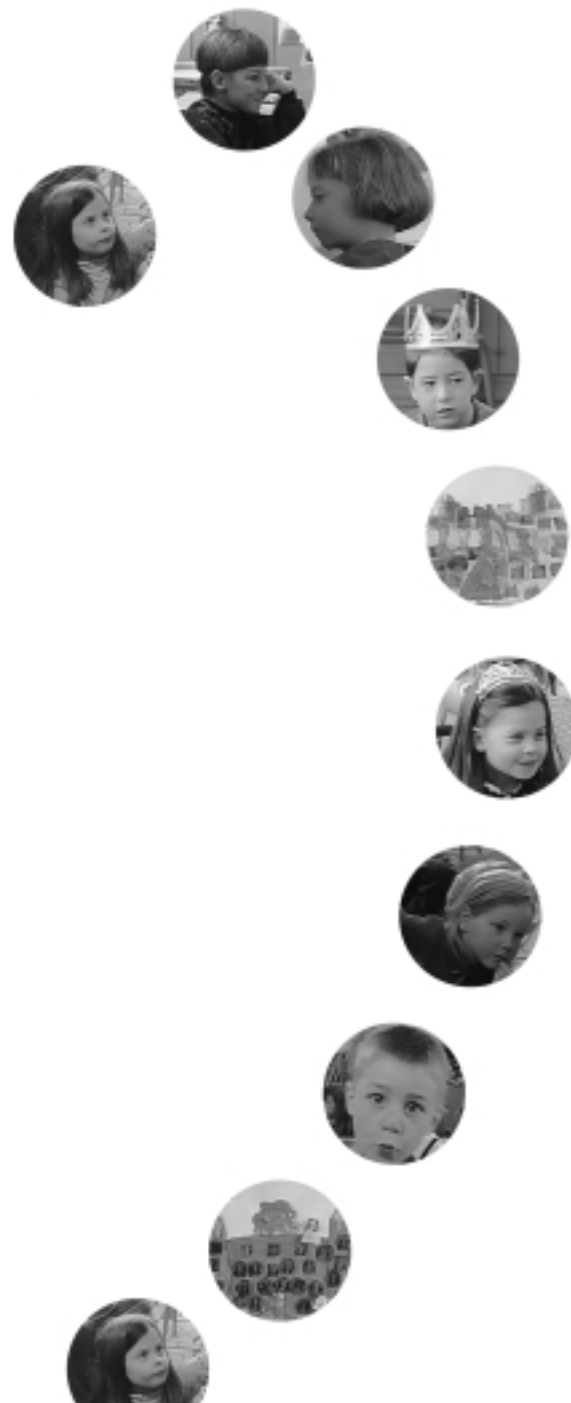
Des documents de soutien pouvant être reproduits se trouvent en annexe. Des feuilles-affiches ou un tableau sont également requis.

Il est suggéré d'afficher dans la salle quelques définitions importantes telles que celles de « compétence », « transdisciplinarité » et « jeu ».

Exemple de précisions pouvant être affichées

- **Transdisciplinarité** : au delà des disciplines. À l'éducation préscolaire, les disciplines telles que la mathématique ou la communication orale et écrite sont des outils, des moyens utilisés pour favoriser le développement global de l'enfant.
- **Compétence** : savoir-agir fondé sur la mobilisation et l'utilisation efficaces d'un ensemble de ressources (Programme de formation de l'école québécoise, page 4).
- **Classification des types de jeux** : jeux d'exercice, jeux symboliques, jeux de construction, jeux de règles.

Il pourrait également être intéressant d'afficher la « roue » des compétences du préscolaire (voir annexe 2).



2.1 PRÉPARATION

Préambule

Informar les participantes et les participants que la vidéocassette Le programme d'éducation préscolaire a pour objet de les sensibiliser aux fondements du programme et de leur permettre d'amorcer une réflexion sur leurs pratiques pédagogiques au regard de l'approche par compétences et de l'approche transdisciplinaire privilégiées.

Présenter brièvement les trois parties de la vidéo.

En grand groupe

Les participantes et les participants sont invités à partager leur vision et leurs réflexions au regard des caractéristiques de l'éducation préscolaire, des compétences attendues de la part des enfants, de l'importance du jeu comme moyen d'apprentissage et des caractéristiques de l'intervention pédagogique au préscolaire.

Consignes :

- A** Quelles sont, selon vous, les principales caractéristiques...
 - ... de l'éducation préscolaire?
 - ... de l'approche par compétences?
 - ... du jeu?
 - ... de l'intervention pédagogique?
- B** À partir de votre pratique en classe, donner un ou des exemples concrets d'activités pouvant contribuer au développement de l'une des six compétences du programme d'éducation préscolaire.

- Inscrire, au tableau ou sur de grandes feuilles, les idées et les mots-clés exprimés au regard de chacun des points.

2.2 VISIONNEMENT

- Avant le visionnement de la vidéo, passer en revue les définitions affichées au mur.
- Remettre aux participantes et aux participants les feuilles annexées au guide qui leur permettront d'inscrire leurs réflexions et interrogations pendant le visionnement (voir annexe 3).

2.3 INTÉGRATION

Inviter les participantes et les participants à former six équipes, si possible. Attribuer à chacune des équipes une des six compétences du programme et leur fournir une feuille de travail (voir annexe 4).

En équipe

Les participantes et les participants sont invités à partager leur vision et leurs réflexions au regard des caractéristiques de l'éducation préscolaire, des compétences attendues de la part des enfants, de l'importance du jeu comme moyen d'apprentissage et des caractéristiques de l'intervention pédagogique au préscolaire.

Consignes :

À partir de votre compréhension de la compétence qui vous a été attribuée, réfléchir aux questions suivantes et inscrire le résultat de vos réflexions sur la feuille qui vous a été distribuée.

- **Quelles interventions pédagogiques pourraient contribuer au développement de la compétence?**
- **Quelles sont les conditions d'un environnement riche et propice au développement de la compétence?**
- **Quels types de jeux pourraient contribuer au développement de la compétence?**
- **Quelle pourrait être la participation des parents au regard du développement de la compétence?**

En grand groupe

Inviter ensuite chaque équipe à présenter ses résultats. Sur de grandes feuilles préalablement identifiées à chaque compétence, inscrire la synthèse des éléments présentés.

Une fois que toutes les équipes ont présenté leurs résultats, analyser, avec les participantes et les participants, le contenu des grandes feuilles de façon à établir les interrelations entre les compétences au regard des interventions pédagogiques, de l'environnement, du jeu et de la participation des parents.



3

ANIMATION DESTINÉE AUX PARENTS

3.1 PRÉPARATION

Informar les parents que la vidéocassette *Le programme d'éducation préscolaire* a pour objet de les sensibiliser au programme et de leur permettre d'amorcer une réflexion sur leur rôle en tant que parent au regard de l'éducation préscolaire de leur enfant.

Présenter brièvement les trois parties de la vidéo.

3.2 VISIONNEMENT

Pour soutenir le visionnement de la vidéocassette, remettre aux parents une grille sur laquelle ils pourront noter leurs réflexions (voir annexe 5).

3.3 INTÉGRATION

A À la suite au visionnement, discuter, avec les parents, de leurs interrogations et réflexions. Revoir, avec eux, certains concepts fondamentaux tels que la transdisciplinarité et la compétence.

Reprendre chacune des six compétences du programme de façon à assurer une bonne compréhension de celles-ci.

Discuter de leur rôle en tant que parents d'un enfant au préscolaire.

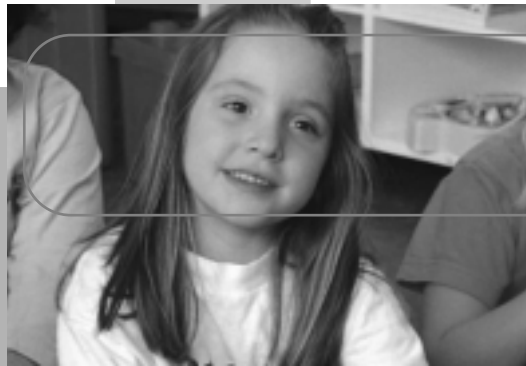
OU

B À la suite du visionnement, proposer aux parents de se regrouper en équipe de 6 à 8 personnes et de noter les questions et les commentaires suscités par la vidéo.

En plénière, échanger à partir de ces questions et commentaires. Ensuite, reprendre chacune des compétences en demandant aux parents comment ils peuvent collaborer au développement de celles-ci et compléter par ce qui est attendu d'eux.



ANNEXES



• Mandat de l'éducation préscolaire :

donner le goût de l'école à l'enfant de 4 ou 5 ans;

favoriser le développement global de l'enfant;

jeter les bases de la scolarisation.

• Domaines du développement de l'enfant :

développement psychomoteur;

développement affectif;

développement social;

développement langagier;

développement cognitif;

développement méthodologique.

• Caractère transdisciplinaire du programme d'éducation préscolaire :

les apprentissages effectués au préscolaire vont au delà des disciplines;

les disciplines telles que la mathématique ou la communication orale et écrite sont des outils, des moyens utilisés pour favoriser le développement global de l'enfant.

• Types de jeux chez l'enfant :

jeux d'exercice;

jeux symboliques;

jeux de construction;

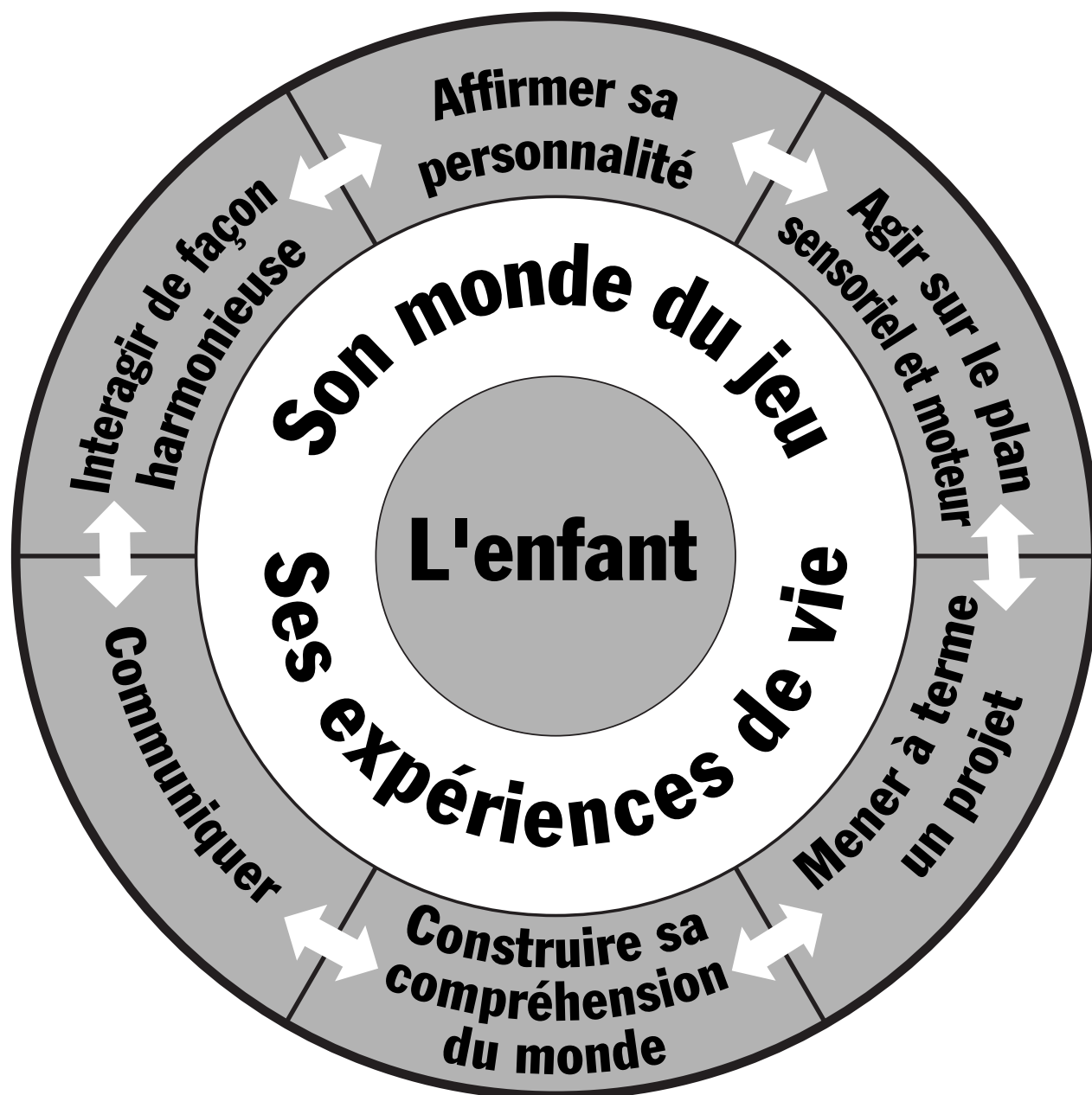
jeux de règles.

• L'importance de la culture au préscolaire :

« Il faut mettre l'enfant en contact avec des produits culturels riches et variés. »

(Céline Michaud, responsable du programme d'éducation préscolaire)





ANNEXE 3

GRILLE DE SOUTIEN AU VISIONNEMENT LE PROGRAMME D'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

Grille générale (première et troisième parties)

Éléments significatifs pour moi

Mes interrogations

ANNEXE 3

(Suite)

GRILLES DE SOUTIEN AU VISIONNEMENT LE PROGRAMME D'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

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

Éléments significatifs pour moi

Mes interrogations

Compétence 2 : Affirmer sa personnalité

Éléments significatifs pour moi

Mes interrogations

ANNEXE 3

(Suite)

GRILLES DE SOUTIEN AU VISIONNEMENT LE PROGRAMME D'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

Compétence 3 : Interagir de façon harmonieuse avec les autres

Éléments significatifs pour moi

Mes interrogations

Compétence 4 : Communiquer en utilisant les ressources de la langue

Éléments significatifs pour moi

Mes interrogations

ANNEXE 3

(Suite)

GRILLES DE SOUTIEN AU VISIONNEMENT LE PROGRAMME D'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

Compétence 5 : Construire sa compréhension du monde

Éléments significatifs pour moi

Mes interrogations

Compétence 6 : Mener à terme une activité ou un projet

Éléments significatifs pour moi

Mes interrogations

ANNEXE 4

DOCUMENT DE SOUTIEN AUX RÉFLEXIONS

COMPÉTENCE I

AGIR AVEC EFFICACITÉ DANS DIFFÉRENTS CONTEXTES SUR LE PLAN SENSORIEL ET MOTEUR

1. Quelles interventions pédagogiques pourraient contribuer au développement de la compétence?

2. Quelles sont les conditions d'un environnement riche et propice au développement de la compétence?

3. Quels types de jeux pourraient contribuer au développement de la compétence?

4. Quelle pourrait être la participation des parents au regard du développement de la compétence?

ANNEXE 4

(Suite)

DOCUMENT DE SOUTIEN AUX RÉFLEXIONS

COMPÉTENCE 2

AFFIRMER SA PERSONNALITÉ

1. Quelles interventions pédagogiques pourraient contribuer au développement de la compétence?

2. Quelles sont les conditions d'un environnement riche et propice au développement de la compétence?

3. Quels types de jeux pourraient contribuer au développement de la compétence?

4. Quelle pourrait être la participation des parents au regard du développement de la compétence?

ANNEXE 4

(Suite)

DOCUMENT DE SOUTIEN AUX RÉFLEXIONS

COMPÉTENCE 3

INTERAGIR DE FAÇON HARMONIEUSE AVEC LES AUTRES

1. Quelles interventions pédagogiques pourraient contribuer au développement de la compétence?

2. Quelles sont les conditions d'un environnement riche et propice au développement de la compétence?

3. Quels types de jeux pourraient contribuer au développement de la compétence?

4. Quelle pourrait être la participation des parents au regard du développement de la compétence?

ANNEXE 4

(Suite)

DOCUMENT DE SOUTIEN AUX RÉFLEXIONS

COMPÉTENCE 4

COMMUNIQUER EN UTILISANT LES RESSOURCES DE LA LANGUE

1. Quelles interventions pédagogiques pourraient contribuer au développement de la compétence?

2. Quelles sont les conditions d'un environnement riche et propice au développement de la compétence?

3. Quels types de jeux pourraient contribuer au développement de la compétence?

4. Quelle pourrait être la participation des parents au regard du développement de la compétence?

ANNEXE 4

(Suite)

DOCUMENT DE SOUTIEN AUX RÉFLEXIONS

COMPÉTENCE 5

CONSTRUIRE SA COMPRÉHENSION DU MONDE

1. Quelles interventions pédagogiques pourraient contribuer au développement de la compétence?

2. Quelles sont les conditions d'un environnement riche et propice au développement de la compétence?

3. Quels types de jeux pourraient contribuer au développement de la compétence?

4. Quelle pourrait être la participation des parents au regard du développement de la compétence?

DOCUMENT DE SOUTIEN AUX RÉFLEXIONS
COMPÉTENCE 6
MENER À TERME UNE ACTIVITÉ OU UN PROJET

1. Quelles interventions pédagogiques pourraient contribuer au développement de la compétence?

2. Quelles sont les conditions d'un environnement riche et propice au développement de la compétence?

3. Quels types de jeux pourraient contribuer au développement de la compétence?

4. Quelle pourrait être la participation des parents au regard du développement de la compétence?

ANNEXE 5

GRILLE DE SOUTIEN AU VISIONNEMENT **LE PROGRAMME D'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE**

Éléments significatifs pour moi	Mes interrogations

