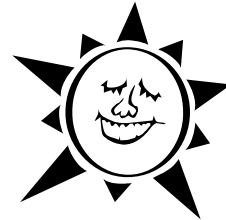




Commission scolaire English-Montréal
English Montreal School Board



CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE



RÉFÉRENCE POUR LES COMMUNICATIONS
AUX PARENTS

MOT DE PRÉSENTATION

Chers parents,

Le présent cahier de renseignements sur le programme d'éducation préscolaire vous est particulièrement destiné à titre d'outil permettant de mieux comprendre les objectifs éducatifs poursuivis dans la classe de votre enfant et de mieux soutenir les efforts de ce dernier dans sa démarche d'apprentissage et de socialisation.

Pour supporter le travail fait à l'école, le document contient des suggestions très concrètes que vous pouvez utiliser à la maison pour aider votre enfant

Au nom de l'équipe-école de votre enfant, au nom aussi des collaborateurs et des collaboratrices au présent cahier, nous souhaitons à votre enfant et à vous-mêmes, chers parents, une excellente année scolaire.

Compétence 1

DANS L'ACTION, PRENDRE CONSCIENCE DES POSSIBILITÉS DE SON CORPS ET DE SES SENS

À l'école



Cette compétence vise le développement psychomoteur de l'enfant.

À travers les jeux d'action et la pratique quotidienne d'activités physiques, l'enfant développera ses sens et ses habiletés de motricité globale et motricité fine.

Les différentes activités l'amèneront:

- à découvrir les diverses réactions et possibilités de son corps;
- à acquérir une certaine aisance corporelle;
- à poser des gestes de plus en plus précis;
- à utiliser des outils et du matériel en fonction d'une activité précise;
- à se sensibiliser à l'importance d'en prendre soin et d'agir en toute sécurité.

POUR AIDER VOTRE ENFANT

À la maison



Pour développer sa motricité globale (lancer, courir, sauter, grimper, rouler, nager, se détendre)

- lui procurer des jouets qui lui permettront de se développer sur le plan moteur : jeux d'adresse, corde à danser, balle, bicyclette, etc.;
- l'amener au parc pour pratiquer des jeux d'équilibre et de motricité : balançoire, modules pour grimper, etc.;
- favoriser des moments de détente.

Pour développer sa motricité fine

- lui procurer du matériel pour découper, tracer, coller, plier, modeler;
- le laisser attacher : boutons, agrafes, fermoirs, nœuds, boucles;
- l'amener à utiliser des outils variés : ciseaux, clavier et souris d'ordinateur, cartes, casse-tête, blocs, jeux d'assemblage..

Pour développer la connaissance de son corps

- lui faire nommer et situer les parties de son corps, l'inviter à dessiner, l'amener à utiliser des termes précis pour parler de son corps;
- l'amener à prendre lui-même soin de son corps (ses cheveux, ses dents, son hygiène générale, son alimentation).

Compétence 2

APPRENDRE À SE CONNAÎTRE ET À S'EXPRIMER

À l'école



Cette compétence vise le développement affectif de l'enfant.

En vivant des expériences diversifiées, l'enfant apprend à se reconnaître comme un être unique, avec des goûts, des intérêts et des besoins qui lui sont propres.

Il apprend à :

- exprimer ses goûts, ses intérêts, ses sentiments, ses émotions de façon adéquate;
- se faire confiance, s'estimer;
- devenir plus disponible pour entrer en relation avec les autres;
- manifester son désir de savoir, son plaisir de faire;
- s'engager de façon autonome dans les activités d'apprentissage;
- respecter les besoins des autres tout en respectant les siens.

POUR AIDER VOTRE ENFANT

À la maison



Pour l'amener à partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions

- l'amener à expliquer les sentiments qu'il ressent (joie, colère, peine, surprise, etc.);
- lui demander d'être à l'écoute lors de moments d'échanges;
- l'aider à développer un langage adéquat pour exprimer ce qu'il pense ou ressent;
- l'encourager à faire des choix et à les justifier (repas, habillement, émissions de télévision).

Pour développer sa confiance

- l'amener à exprimer ses opinions, ses impressions dans les discussions familiales;
- l'amener à développer une image positive de lui-même;
- l'amener à prendre des initiatives, des responsabilités;
- l'encourager à vivre plusieurs situations nouvelles qui lui permettent d'expérimenter, de prendre des risques, d'oser, de faire des essais, de lui donner le droit à l'erreur;
- l'amener à identifier et exploiter ses forces et à travailler sur ses faiblesses;
- l'encourager à se fixer des défis à sa mesure.

Pour développer son autonomie

- lui demander de collaborer aux activités de rangement de la maison, en lui demandant de ranger ses jouets, placer ses vêtements, etc.;
- l'encourager à s'habiller seul ou seule;
- l'amener à rendre compte de ses petits engagements, respecter sa parole;
- l'accompagner, l'encourager dans la pratique d'activités sportives ou culturelles;
- l'amener à reconnaître les caractéristiques qui lui sont personnelles (dates d'anniversaire, adresse, numéro de téléphone, membres de sa famille);
- favoriser les activités où l'enfant peut développer sa curiosité, démontrer de l'attention, de la concentration et de la persévérance.

Compétence 3

INTERAGIR DE FAÇON HARMONIEUSE AVEC LES AUTRES

À l'école



Cette compétence vise le développement social de l'enfant.

C'est par ses interactions avec les autres que l'enfant confronte sa compréhension du monde, ses différences d'intérêts et de goûts. Progressivement, il concilie ses besoins à ceux d'autrui. Il s'identifie à son milieu culturel, s'intéresse aux autres et s'ouvre à de nouvelles réalités.

La vie en classe lui permettra de :

- découvrir les satisfactions et les contraintes de la vie collective;
- développer ses habiletés sociales;
- découvrir ses droits et responsabilités;
- apprendre à régler ses conflits dans le respect et la justice;
- découvrir son milieu communautaire.

POUR AIDER VOTRE ENFANT

À la maison



Pour l'aider à développer ses habilités sociales :

- jouer avec lui à des jeux de société, lui apprendre à gagner et à perdre;
- lui permettre d'inviter des amis à la maison ou accepter qu'il aille jouer avec d'autres enfants en l'encourageant à partager et à collaborer;
- l'encourager à communiquer par téléphone avec les gens connus et aimés : grands-parents, oncles, tantes, amis, amies;
- définir avec l'enfant des règles à respecter et déterminer les conséquences positives ou négatives qui y sont associées;
- démontrer de la curiosité face aux différents rôles sociaux, aux professions et métiers;
- découvrir l'environnement culturel de son milieu (bibliothèque municipale, salle de spectacle, salle d'exposition, cinéma).

Pour l'aider à résoudre ses conflits :

- l'aider à développer des moyens pour régler ses petits conflits : éviter de les régler à sa place, chercher ensemble des solutions, lui suggérer d'exprimer ses besoins plutôt que frapper, bouder ou se retirer, lui faire découvrir des stratégies acceptables pour obtenir réponse à ses besoins;
- lui faire prendre conscience de l'effet de ses attitudes négatives pas une description des faits. Exemple : « Tu étais en colère, tu as tout jeté par terre, rien n'est réglé, au contraire tu as un problème additionnel... »;
- lui faire prendre conscience de l'effet de ses attitudes positives. Exemple : « Tu as demandé ce que tu voulais clairement, on s'est compris et on a trouvé une solution... »;
- laisser passer la crise de colère ou de larmes et en reparler lorsque le calme sera revenu.

Compétence 4

APPRENDRE À ÊTRE ATTENTIF AUX MESSAGES ET À EXPRIMER SA PENSÉE

À l'école



Cette compétence vise le développement langagier de l'enfant.

Le langage est un outil important de son développement cognitif, un moyen nécessaire à sa socialisation et à sa connaissance du monde.

En classe, des activités riches et stimulantes lui permettront de :

- découvrir le plaisir de jouer avec les mots;
- s'intéresser à la lecture et d'inventer des histoires;
- communiquer de façon adéquate à l'oral et à l'écrit;
- utiliser l'ordinateur pour s'informer et communiquer.

POUR AIDER VOTRE ENFANT

À la maison



La vie quotidienne offre constamment à l'enfant des occasions d'enrichir ses aptitudes à communiquer. Pour favoriser des attitudes positives par rapport à la communication :

- démontrer un intérêt réel aux propos de l'enfant lors d'échanges, de discussions;
- amener l'enfant à exprimer clairement sa pensée en fonction du sujet de discussion, en utilisant un vocabulaire approprié à l'intérieur de phrases simples mais complètes;
- demander à l'enfant de regarder la personne qui parle, pour qu'il porte attention aux messages qui lui sont adressés;
- amener l'enfant à démontrer sa compréhension en lui demandant de redire dans ses mots ce qui a été dit (consigne, message, histoire).

Pour aider votre enfant à s'initier, de façon naturelle, au monde de la lecture et de l'écriture, vous pouvez :

- l'abonner à la bibliothèque municipale;
- lui lire fréquemment des histoires;
- lui procurer des livres-cassettes ou CD;
- regarder avec lui les publicités, les étiquettes;
- lire le nom des rues, les gros titres des journaux, les marques de commerce;
- copier textuellement ses histoires ou messages qu'il vous dicte sur ses dessins, cartes de souhaits;
- lui procurer du matériel pour qu'il s'amuse à imiter les comportements d'une personne qui écrit;
- s'il désire apprendre à écrire des mots, son nom, celui des membres de sa famille, lui faire utiliser les lettres minuscules de l'écriture script;
- faire des rimes avec les mots, les noms;
- chanter avec lui des chansons qu'il connaît, réciter les comptines apprises;
- si vous possédez un ordinateur, lui permettre d'envoyer et de répondre à des messages par courrier électronique.

Compétence 5

DÉVELOPPER LE GOÛT D'APPRENDRE' DÉCOUVRIR DES STRATÉGIES ET ACQUÉRIR DES CONNAISSANCES

À l'école



Cette compétence vise le développement intellectuel de l'enfant.

C'est à travers ses jeux et ses expériences, par ses actions et ses interactions, que l'enfant bâtit sa compréhension du monde. L'enfant est curieux, veut comprendre et cherche à savoir. Il a besoin d'observer, d'expérimenter, d'anticiper, de faire et de participer avec les autres pour construire ses savoirs.

Les expériences vécues en classe lui permettront de :

- se familiariser aux différents langages (arts, math, sciences et technologie);
- d'acquérir des connaissances;
- mettre sa pensée créatrice à l'œuvre;
- développer des attitudes et des habiletés qui seront les assises de ses apprentissages futurs (attention, concentration, persévérance, souci du travail bien fait, stratégies d'organisation).

POUR AIDER VOTRE ENFANT

À la maison



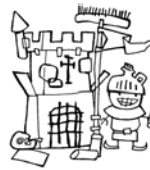
Pour que votre enfant s'y sente à l'aise :

- lui proposer des activités mathématiques : les jeux de nombres (loto, calendrier); les jeux de dénombrement (compter le nombre d'ustensiles pour mettre la table); les jeux d'association (associer un objet à une forme géométrique); les jeux de comparaison (longueur de deux objets); les jeux de regroupement et de classement (classer un objet selon un critère : couleur, grosseur); les jeux de régularité (créer des suites d'objets à partir d'un critère précis); les jeux de mesure (mesurer des objets à l'aide d'une corde);
- l'amener à développer son esprit scientifique : lui faire utiliser ses sens pour observer ce qui l'entoure afin qu'il se questionne, qu'il cherche des explications, qu'il identifie des ressemblances, des différences, qu'il tente des hypothèses; l'observation et la manipulation d'objets (fabrication, utilisation, montage et démontage); la recherche d'explications et le questionnement;
- l'encourager à développer des aptitudes artistiques et dramatiques (marionnettes, jeux de rôle); musique (chant, instruments); arts plastiques (modelage, dessin, gouache, sculpture); danse (improvisation, gestes sur différents rythmes);
- l'amener à utiliser les technologies de l'information (informatique);
- l'amener dans toutes ses expérimentations à expliquer comment il a procédé, à nommer les informations qui lui ont été utiles, à identifier ce qu'il a appris.

Compétence 6

MENER À TERME UN PROJET OU UNE ACTIVITÉ

À l'école



Cette compétence vise le développement de méthodes de travail.

Motivé par son désir d'explorer et de comprendre le monde, l'enfant s'engage dans un projet personnel ou un projet d'équipe. Actif dans la construction de ses savoirs, l'enfant acquiert des connaissances, développe des habiletés et des stratégies qu'il réinvestit dans d'autres contextes.

Le projet émerge de l'intérêt, des jeux et des expériences de l'enfant. Il représente un défi à sa mesure et lui permet de :

- mobiliser ses compétences;
- faire des essais et des erreurs;
- faire appel à sa créativité;
- apprendre à aller au bout d'une tâche;
- transmettre les résultats de son projet;
- porter un jugement sur le projet réalisé.

POUR AIDER VOTRE ENFANT

À la maison



L'enfant peut mener à terme un projet à partir de ses jeux, ses intérêts, en explorant son environnement physique, humain et culturel (apprendre différents jeux de corde à danser, comprendre comment naissent les chats, situer les planètes par rapport à la terre, présenter un spectacle de danse).

Par le travail en projet, l'enfant apprendra à se doter de méthodes de travail.

Lorsque votre enfant manifeste de la curiosité pour un thème particulier :

- l'encourager à aller plus loin en nommant ce qu'il connaît du sujet, en exprimant ce qu'il désire connaître, en recherchant avec lui et non pour lui des informations pertinentes;
- l'amener à réaliser son projet en faisant appel à sa créativité et en étant persévérant dans ses démarches;
- lui proposer de présenter sa production en décrivant sa démarche;
- l'amener à porter un jugement personnel sur son projet en exprimant son appréciation, en parlant des difficultés rencontrées, en nommant ce qu'il a appris.

Par ces champs d'intérêts, votre enfant vivra différentes expériences qui lui permettront de devenir plus compétent. Voici une liste d'activités qui pourront être proposées aux enfants en cours d'année.

.....**Éveil artistique et langagier**

1. ARTS PLASTIQUES

L'enfant d'âge préscolaire y acquiert ou y perfectionne des techniques qui agrandiront son champ d'expression. L'enfant joue avec l'espace et explore le toucher, le geste, les couleurs; il découvre les concepts de masse, de volume. Il développe sa créativité, sa latéralité et sa dextérité, il apprend à coordonner sa motricité fine. On parle ici de : peinture, modelage, collage, tissage, dessin, bricolage.

2. MUSIQUE ET DANSE CRÉATIVE

À l'éducation préscolaire, la musique prend plusieurs formes : musique de détente, chansons, danses, rythmique, comptines, manipulation d'instruments.

L'éveil musical est un moyen agréable de développer : la coordination, la motricité, l'imagination, la discrimination auditive, la mémoire, l'expression, le rythme, le langage, la concentration et l'attention, l'audition, la socialisation, etc.

3. JEUX DE RÔLES :

LA MAISON, LA GRANDE ÉCOLE, L'ÉPICERIE, etc.

L'enfant imite l'adulte. Ce besoin d'imiter permet à l'enfant de sortir de son égocentrisme. Le jeu dramatique lui permet de se libérer de certaines tensions vécues : il peut, par exemple, partager avec la poupée la punition reçue la veille. C'est ici, également, qu'il fait preuve de leadership ou de membership.

4. CAUSERIE

L'enfant s'exprime sur ce qui lui plaît ou sur un sujet spécifique.

L'enseignante en profite pour corriger le langage et veille à ce que l'enfant reste dans le sujet. L'enfant apprend à parler à son tour, à écouter les autres et à réfléchir avant de parler.

5. LIVRES

Le coin des livres stimule l'intérêt des enfants quant aux sujets qu'ils veulent exploiter et il est aussi une zone de renseignements, de connaissances lorsque l'adulte prend part à cette activité. C'est un moment de détente, de calme, de concentration. L'enfant observe des images, les commente, invente des histoires, raconte celles qui sont familières, trouve des lettres qu'il connaît et plus tard des mots connus.

.....**Activité physique**

6. ÉDUCATION PHYSIQUE

Cette activité répond au besoin de l'enfant de grimper, courir, sauter, imiter un animal. Il vit dans son corps la conscience de l'espace et du temps. Il apprend à former une équipe. Il y développe la coordination, le sens de l'équilibre.

Cette activité se vit parfois en classe, parfois à l'extérieur et parfois au gymnase.

.....**Éveil scientifique et mathématique**

7. JEUX DE TABLE, DE SOCIÉTÉ, CASSE-TÊTE

L'enfant développe ici son sens de l'observation, sa mémoire visuelle, les associations d'idées, la déduction, la sériation, la classification, etc.

Il apprend aussi à jouer en groupe, à se socialiser : attendre son tour, respecter l'autre, accepter de perdre, apprendre à aider un ami en difficulté. Il acquiert aussi des notions d'ordre, de respect des choses et de son environnement, il affronte des difficultés. Il apprend la confiance en lui, la persévérance, la patience.

8. CONSTRUCTION

Au coin des blocs, l'enfant s'initie aux mêmes notions élaborées dans les jeux de table et il y développe l'esprit d'équipe. Il mesure, classe, trie, compare, fait correspondre, fait des séries, bâtit, construit. Il prend conscience de l'espace et de la mesure.

