

PROGRAMME

EN ROUTE VERS LES DÉCOUVERTES

Il est dit dans le programme éducatif Accueillir la petite enfance que la séquence de développement est prévisible, soit sensiblement la même pour tous. Les enfants se développent dans le même ordre.

C'est pour cette raison que l'on dit que **la séquence** de développement est la même pour tous. Mais **les trajectoires** sont individuelles étant donné : le bagage génétique, le milieu dans lequel l'enfant vit, les expériences qu'il vit quotidiennement. D'où l'importance de poser un regard, une observation individuelle sur chaque enfant afin d'intervenir dans sa zone proximale de développement.

Ce Programme s'adresse aux groupes d'enfants de 0 à 30 mois. Dans les premiers mois de vie, le plein potentiel neurologique prend son envol. Par le développement de son habileté motrice, son acuité visuelle et auditive, la permanence de l'objet, l'enfant développera son unicité. C'est à travers de multiples essais et erreurs qu'il s'ouvrira sur le Grand monde des Découvertes.

La pédagogie par la Nature est la philosophie idéale pour permettre à l'enfant d'observer, d'explorer avec tout son corps, de manipuler, de découvrir le monde qui l'entoure.

La pédagogie par les Arts permet à l'enfant de développer son corps à travers la musique, la danse, les arts plastiques. L'enfant s'invente un monde et le fait vivre par sa création. Il est primordial de les inviter à expliquer leurs œuvres.

Rôle de l'éducatrice de ce groupe d'âge est d'assurer une rotation du matériel, des jeux accessibles aux enfants. Elle placera des mises en scène pour nourrir la curiosité, susciter l'intérêt de la découverte. Elle laissera l'enfant faire et refaire aussi longtemps que souhaité le jeu, l'action que fait l'enfant.



COMPÉTENCES ÉMERGENTES

DOMAINE PHYSIQUE ET MOTEUR

Motricité globale

Activité sensorielle

Schéma corporel

Tonus musculaire

Dissociation

Motricité fine

DOMAINE COGNITIF

Mémoire et attention

Catégories et concepts

Permanence de l'objet

Raisonnement

Éveil aux mathématiques

DOMAINE LANGAGIER

Vocabulaire

Les chansons

Musculation buccale

Mur de Littérature

Livres accessibles

Graphisme

DOMAINE SOCIAL ET AFFECTIF

Autonomie

Attachement

Jeux de rôles

Habiletés sociales



Domaine physique, moteur et sensoriel

Cette compétence fait référence au déploiement des habiletés motrices et du développement physique et de l'exploration via les sens. Tout commence par le corps. L'enfant saisit et comprend par ses sens. L'exploration lui permet de faire des liens et donner un sens à son environnement.

On peut observer chez l'enfant de 0 à 30 mois qu'avec le déploiement de son tonus musculaire, il dissociera les différentes parties de son corps en suivant l'ordre neurologique commençant par le haut du corps allant vers le bas (céphalo-caudal) et du tronc vers les extrémités (proximo-distal)

Graduellement nous le verrons se déplacer, se hisser, grimper, monter les escaliers et les descendre, mettre les objets dans sa bouche, vider et remplir, lancer, tourner les pages et en déchirer quelques-unes.

La professionnelle verra à proposer des activités qui permettra de soutenir le développement à travers les interventions, les activités, l'aménagement...	
Motricité globale	Les activités musicales où l'enfant est amené à bouger tout son corps lui permettent de développer son tonus musculaire, son équilibre et la dissociation de ses membres
Activité sensorielle	Activité axée sur un sens à la fois donnera l'occasion à l'enfant d'éveiller ce sens et de faire des liens entre lui et son environnement. Texture différente, poids différents, odeur différente, couleur variée.
Schéma corporel	En été , lors de l'application de la crème solaire , l'éducatrice nommera les parties sur lesquelles on l'applique. En hiver , l'éducatrice fera le même exercice durant l'habillage, en mettant l'emphase sur les différentes parties du corps.
Tonus musculaire	L'éducatrice verra à varier l'aménagement du bloc moteur pour offrir différents défis. Elle bâtera un parcours moteur axé sur les défis de certains des amis de son groupe. En plaçant le poupon sur le ventre pour qu'il fortifie les muscles de son cou et le haut de son corps. En plaçant autour de lui des objets qu'il cherchera à saisir.
Dissociation des membres	Les chansons gestuelles aident les enfants à situer leurs membres, leurs corps dans l'espace. Elles travaillent l'équilibre et le tonus. Des activités de ballons seront faites idéalement à l'extérieur. Ces activités aideront la coordination de leurs membres
Motricité fine	À travers les différents coins de jeux, l'éducatrice variera le matériel pour permettre au poupon d'effectuer quelques manipulations : remplir et vider, habiller les poupées, empiler des blocs ou autre.

Pour d'autres idées d'activités, vous pouvez vous référer au Recueil d'activités dans le document boudiné en lien avec les pédagogies Nature et par les Arts.

Vous y trouverez aussi les différentes composantes de ce domaine de développement

Domaine cognitif et numératie

Cette compétence est la résultante du déploiement de l'ensemble des autres compétences. La capacité de faire des liens, de structurer sa pensée aidera l'enfant à comprendre le monde qui l'entoure et s'y adapter.

À cet âge, le poupon, le trottineur observe énormément leur environnement. Ils se plaisent à imiter, à faire des liens, des associations. Ils reconnaissent les objets et les associent à une action. Par exemple, pour le poupon, sortir les vêtements signifie qu'on s'habille. Au fil de la répétition, le trottineur comprend, à la vue des vêtements, qu'il ira jouer dehors et pourra y retrouver un jouet convoité.

Ils remarquent les ressemblances et les différences. Cette activité de comparaison est à la base des catégories et des concepts. On les voit aussi explorer les différentes notions spatiales en remplissant et vidant une multitude de contenants.

La professionnelle verra à proposer des activités qui permettra de soutenir le développement à travers les interventions, les activités, l'aménagement...	
Mémoire et attention	Par des chansons : cahier de chansons avec images, affiche collée au mur avec dessins Jouer à faire semblant en recréant des actions déjà vues à l'aide de mises en scène pour les plus petits et pour les plus grands, par le début des ateliers libres. Par le biais d'une petite histoire, la capacité d'attention est augmentée à tous les jours
Catégories et concepts	Jouer à observer les similitudes et les différences telle que le suggère l'expérience clé. Ex. à la période de rangement, demander où est l'autre vache, où est l'autre bébé
Permanence de l'objet	Association d'image et d'objets. L'expérience clé parle de : réagir à des images et des photos Jeux de cachette de jeux : d'objets et de personnes. Jeu de coucou
Raisonnement (Lien de cause à effet)	Placer du matériel accessible à l'enfant et le varier pour favoriser l'attrait de créer un effet. Par exemple : détruire et construire Faire du bruit avec un instrument de musique (jeu sonore)
Éveil aux mathématiques	Demander au poupon s'il en veut « encore » Demander au trottineur s'il en veut « un peu ou beaucoup » Jeux de vidage et remplissage Comparer des hauteurs, des poids Compter des objets

Pour d'autres idées d'activités, vous pouvez vous référer au Recueil d'activités dans le document boudiné en lien avec les pédagogies Nature et par les Arts.

Vous y trouverez aussi les différentes composantes de ce domaine de développement

Domaine langagier et la littératie

L'aboutissement de la maîtrise de cette compétence fait état d'un long cheminement développemental. Pour arriver à la production d'un son, il faut minimalement l'entendre et par la suite, le reconnaître. Pour donner un sens à ce son, il faut en comprendre le contexte dans lequel il est produit. Cette compréhension se fait grâce à des connexions neuronales adéquates. Les conditions affectives et sociales dans lesquelles l'enfant chemine, détermineront la qualité de la stimulation qu'il recevra. Après avoir fait des vocalises et avoir reconnu cette voix comme étant la sienne, le poupon fera de nombreuses répétitions de sons. Il jouera avec différentes intonations allant jusqu'à crier ! Son désir de communiquer l'amène, à travers sa gestuelle, à pointer, à faire des mimiques et à réussir à obtenir ce qu'il veut. Un mot désignera une action entière. Graduellement, il imitera le bruit des animaux, il chantera la fin des comptines. Il découvrira les différents ingrédients que requiert une bonne communication soit l'écoute et le tour de parole.

Il développera ses habiletés au fur et à mesure de l'expérience langagière. Il parlera de lui en nommant son nom jusqu'à l'utilisation du « je ». Il démêlera l'usage des différentes particularités de la langue française.

La professionnelle verra à proposer des activités qui permettra de soutenir le développement à travers les interventions, les activités, l'aménagement...	
Vocabulaire	Des livres d'histoires avec images seront lue. L'accent est mis sur les mots nouveaux de vocabulaire. À la pouponnière, le bébé apprendra à dire « encore » en langage signé.
Les chansons	Chansons avec gestes ou support visuel Des comptines où l'enfant chante d'abord la fin des mots mais finira par chanter tous les mots.
Musculation buccale	Pour muscler les joues, la bouche : souffler sur un objet léger (plume), gonfler les joues, faire des grimaces
Mur de littératie	Un coin avec images ou photos de ce que vit l'enfant est aménagé. Un jeu de « cherche et trouve »
Livres accessibles	L'enfant a accès à des livres en lien avec ce qu'il vit, avec la saison ou une fête à venir...
Graphisme	Activité crayons/peinture Mettre les crayons accessibles dans le coin jeu de table

Pour d'autres idées d'activités, vous pouvez vous référer au Recueil d'activités dans le document boudiné en lien avec les pédagogies Nature et par les Arts.

Vous y trouverez aussi les différentes composantes de ce domaine de développement

Domaine socio affectif

La mise en place du soutien de cette compétence se fait en toute subtilité. Elle est celle qui demande le plus d'observation et de raffinement de la part de la professionnelle. Ce type d'habileté réfère au savoir être en devenir. L'impact à long terme est considérable.

Il faut savoir que l'enfant apprend à se définir (concept de soi) à partir du reflet que lui porte la personne significative autour de lui.

À travers le jeu, les découvertes, il se socialisera. Il apprendra les rudiments d'une relation harmonieuse par la conscience de l'autre, par l'écoute et l'observation...

Dans le passage de poupon à trottineur, l'enfant s'éveille à un grand monde d'émotions qu'il apprendra à maîtriser graduellement, au fur et à mesure que son cerveau mûrira. Nous verrons le trottineur réagir avec empathie vis-à-vis la peine d'un ami. Il sera davantage conscient que l'autre est un être à part entière, tout comme lui. Nous assisterons à l'apparition du jeu symbolique.

La professionnelle verra à proposer des activités qui permettra de soutenir le développement à travers les interventions, les activités, l'aménagement...

Autonomie	Chez les plus vieux, les enfants seront responsables de placer les bavettes souillées dans le sceau prévu à cet effet. Il développera de la fierté lorsqu'on lui confie une responsabilité, une tâche. Après avoir goûté à tous les aliments, l'enfant pourra faire un choix parmi ceux offert. L'éducatrice aidera l'enfant à lui faire reconnaître ses besoins. À la pouponnière, le bébé apprendra à dire « encore » en langage signé
Lien d'attachement	L'éducatrice avise l'enfant que le moment approche. Elle a le souci de ne pas couper le jeu dans lequel il est engagé. L'enfant peut apporter son jouet sur la table à langer. Les soins et les transitions comme le réveil sont des moments par excellence pour les rapports un à un Prévoir du temps pour ne pas brusquer l'enfant
Jeux de rôle	Jouer à : À qui appartient ceci ? Avec déguisements et accessoires – poupée, figurine, voiture, etc. L'enfant imite ce qu'il connaît.
Habiletés sociales (Jeux de coopération et de tour de rôle)	Les rondes où les enfants se tiennent par la main. Les ateliers où les enfants (trottineurs) pourront verbaliser leur planification. À la pouponnière, on peut prévoir qu'ils pointeront leur choix ... La souris Brindami viendra soutenir les habiletés sociales des trottineurs de 2 ans et plus Des jeux où le tour de rôle seront priorisés sera fait régulièrement

Pour d'autres idées d'activités, vous pouvez vous référer au Recueil d'activités dans le document boudiné en lien avec les pédagogies Nature et par les Arts.

Vous y trouverez aussi les différentes composantes de ce domaine de développement