

JOUER, C'EST MAGIQUE

Les principes de base du Programme *Jouer, c'est magique* intègrent différentes valeurs, soit l'autonomie, le respect, la confiance et l'acceptation inconditionnelle. L'éducatrice croit en l'enfant et est convaincue qu'il possède les habiletés nécessaires pour se développer. Elle a confiance en son potentiel et le respecte dans ses décisions. Son intervention éducative a pour objectif fondamental d'amener l'enfant à devenir un être autonome faisant preuve d'initiative et de curiosité, capable de se faire confiance et de s'estimer.

1. LES OBJECTIFS DU PROGRAMME JOUER C'EST MAGIQUE QUAND AU DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

- *Favoriser le développement global de l'enfant;*
- *Favoriser la dimension physique et motrice du développement global;*
- *Favoriser la dimension intellectuelle du développement global;*
- *Favoriser la dimension langagière du développement global;*
- *Favoriser la dimension socio-affective et morale du développement global;*
- *Préparer les étapes ultérieures du développement.*

2. LES PRINCIPES DE BASE ET LEURS APPLICATIONS

a) Les principes de base :

- Chaque enfant est un être unique
- Le développement de l'enfant est un processus global et intégré
- L'enfant est le premier agent de son développement
- L'enfant apprend par le jeu
- La collaboration entre le personnel éducateur et les parents est essentielle

b) Domaine d'application des principes de base :

- **La structuration des lieux**
 - Prévoir des espaces en tenant compte des besoins et intérêts des enfants, notamment pour le jeu;
 - Permettre aux enfants un contact direct avec le matériel dans l'organisation des lieux;
 - Aménager les locaux de manière à favoriser le développement global.
 - Rendre les lieux accueillants pour les parents;
 - Mettre à la disposition des enfants un matériel approprié.

▪ **La structuration des activités**

- Établir un horaire régulier;
- Faire participer les enfants à l'aménagement de leur environnement;
- Permettre aux enfants de choisir leurs activités;
- Tenir compte des besoins individuels des enfants dans l'horaire et les activités;
- Favoriser les activités ouvertes et qui font appel à tous les aspects du développement;
- Varier les modes d'encadrement et d'animation;
- Accorder une attention particulière à chacun des enfants durant les activités;
- Privilégier le jeu comme moyen de stimulation;
- Encourager toutes les formes de jeu;
- Favoriser les occasions d'échange entre les enfants;
- Favoriser la continuité entre les activités du centre et celles de la famille;
- Susciter des échanges avec les parents.

▪ **L'intervention du personnel éducateur auprès des enfants et des parents**

- Adopter un mode d'intervention démocratique;
- Utiliser le jeu pour communiquer avec les parents;
- Valoriser l'enfant qui joue;
- Prévoir des périodes d'observation;
- Observer chaque enfant;
- Adopter une attitude positive à l'égard des enfants.

3. L'APPRENTISSAGE ACTIF

L'apprentissage actif est le prolongement des 5 principes de base. Il constitue le concept clé de l'approche éducative du programme *Jouer, c'est magique*. Ce concept s'élabore autour de cinq éléments :

- L'action directe (expérimentation active, manipulation, découverte, 5 sens);
- La réflexion (activité mentale, construction de la pensée);
- Le langage (échanges, habiletés langagières, expression des expériences vécues);
- La motivation (intérêts personnels, désir d'apprendre, de créer, d'expérimenter);
- La résolution de problèmes (questionnement, solution).

Conditions favorables à l'apprentissage actif :

1- Environnement physique organisé	2- Horaire quotidien spécifique	3- Style d'intervention démocratique
<p><i>Coins d'activités;</i></p> <p><i>Matériel varié;</i></p> <p><i>Rangement du matériel.</i></p>	<p><i>La période d'atelier (4 étapes indissociables);</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La planification • La période de jeu • La période de rangement • Le retour en arrière <p><i>L'activité en petit groupe et en grand groupe;</i></p> <p><i>Les jeux à l'extérieur;</i></p> <p><i>Les activités de routine.</i></p>	<p><i>L'éducatrice a un rôle de soutien. Elle outille l'enfant afin qu'il prenne le contrôle de ses propres apprentissages. Elle s'assure d'un partage plus équitable du contrôle entre elle et l'enfant.</i></p> <p><i>L'éducatrice ne dirige pas le jeu mais observe, écoute, échange avec l'enfant sur ses réalisations, l'aide à résoudre ses problèmes et à régler ses conflits avec ses pairs.</i></p> <p><i>Elle organise un environnement qui offre une variété de matériel afin d'éveiller la curiosité de l'enfant à découvrir de nouvelles choses.</i></p>