## PROGRAMMATION DES ACTIVITÉS DE LA JOURNÉE\*

|  |
| --- |
| **Date**: **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Thème**: **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |

| **Heure** | **Nom et description de l’activité** | **Nom de des étudiantEs** |
| --- | --- | --- |
| **8 h 00 à**  **8 h 30** | **Accueil à l’entrée du Cégep** |  |
| **Jeux libres dans le local des Frimousses**  Sous l’encadrement des étudiants et en interaction avec eux, les enfants utilisent et jouent avec le matériel disponible dans le local. **Ce matériel peut être ciblé et sélectionné par l’équipe d’éducateurs** pour favoriser la découverte ou le développement d’aspects spécifiques. |  |
| **8 h 30**  **8 h 40**  **Plan d'activité** | **Accueil et thème (Causerie/Conte) :**  10 min.  **Animation individuelle**  *La Causerie/ conte constitue une activité d’accueil, un moment lors duquel on* ***prépare le groupe au reste de la demie journée****. Idéalement active et interactive, c’est le moment où l’on évalue « l’État » ou la disponibilité de l’enfant et du groupe.* |  |
| **8 h 40**  **9 h 00**  **Plan d'activité** | **Jeu au choix (engagement moteur) :**  20 min.  Le jeu au choix est un jeu structuré et animé que l’équipe juge pertinent pour débuter les activités d’apprentissages, lié à une des sphères de développement de l’enfant. Il est idéalement actif et axé sur les **interactions sociales et la dynamique de groupe**. |  |
| **9 h 00**  **9 h 20** | **À déterminer**  20 min.  *L’activité à déterminer est un temps pouvant être jumelé, réparti ou utilisé à part entière qui doit faire l’objet d’une décision du groupe. S’il nécessite un plan d’activité, un ou des étudiants du groupe seront désignés pour le construire et l’animer.* ***Cette période pourrait être supprimée ou divisée aux besoins.*** |  |
| **9 h 20**  **9 h 40** | **Collation**  20 min.  La collation est un moment non structuré, encadré et animé de la présence des étudiants responsables. Elle doit favoriser par son climat **le retour à un certain calme** (moment de détente) et la consommation des aliments. Tout le groupe ensemble. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **9 h 40**  **10 h 00**  **Plan d’activité** | **Jeu éducatif (Éveil sensoriel):**  20 min.  La période de jeu éducatif doit viser à développer **un champ de connaissance spécifique** et/ ou favoriser l’éveil sensoriel chez l’enfant. |  |
| **10 h 00**  **10 h 20**  **Plan d'activité** | **Jeu psychomoteur (jeu coopératif):**  20 min.  Obligatoirement axé sur le mouvement et l’engagement moteur, le jeu psychomoteur peut faire intervenir d’autres connaissances, compétences ou sphères de développement de l’enfant. Il doit favoriser en premier lieu le développement des capacités physique, de la coordination, de l’équilibre …Il doit être basé sur la collaboration, le travail d’équipe et/ou les interactions sociales. |  |
| **10 h 20**  **10 h 45**  **Plan d'activité** | **Motricité fine / Activités individuelles 1/1**  **Animation individuelle**  25 min.  BRICOLAGE : De groupe ou individuelle, l’activité est propice au développement moteur, cognitif, à la créativité et au travail d’équipe. **Non seulement ludique, elle doit être orientée en fonction d’objectifs de développement**.  ACT. INDIVIDUELLE: **En paire avec un enfant** sur plus d’une période, ce moment d’activité doit être consacré à la consolidation où au développement d’une compétence ou de capacités propres à l’enfant concerné. |  |
| **10h45** | **Jeux libres dans le local des Frimousses :**  Sous l’encadrement des étudiants et en interaction avec eux, les enfants utilisent et jouent avec le matériel disponible dans le local. **Ce matériel peut être ciblé et sélectionné par l’équipe d’éducateurs** pour favoriser la découverte ou le développement d’aspects spécifiques. |  |
| **11 h 00** | **Nous allons rejoindre les parents dans l’entrée du Cégep** |  |

**N.B.** Une période de **20 minutes** demeure inoccupée dans la programmation journalière. Il NOUS appartient de

**Orientations**

Le contexte actuel force à revoir nos pratiques d’intervention. Ce qui n’est pas nécessairement à déplorer. Il sera donc privilégié cette année d’utiliser le mouvement, les activités qui font se déplacer et bouger les enfants dans l’ensemble de nos animations**. Les JEUX et activités extérieurs et/ou dans les corridors et autres lieux du cégep seront grandement à considérer.** Il sera ainsi possible de diminuer la proximité continue entre les individus.

* Chaque activité doit être en lien avec le **thème abordé** dans la journée et être en **lie** avec les autres activités de la planification quotidienne;
* Chaque période d’activité doit être accompagnée d’un **Plan d’Activité** préalablement remis sur le Drive du groupe;
* Les étudiants de l’ensemble du groupe doivent prendre connaissance des activités prévues à l’horaire afin d’éventuellement être capables de les animer.

## PROGRAMMATION DES ACTIVITÉS DE LA JOURNÉE\*

|  |
| --- |
| **Date**: **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Thème**: **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** |

| **Heure** | **Nom et description de l’activité** | **Nom de des étudiantEs** |
| --- | --- | --- |
| **8 h 00 à**  **8 h 30** | **Accueil à l’entrée du Cégep** |  |
| **Jeux libres dans le local des Frimousses**  Sous l’encadrement des étudiants et en interaction avec eux, les enfants utilisent et jouent avec le matériel disponible dans le local. **Ce matériel peut être ciblé et sélectionné par l’équipe d’éducateurs** pour favoriser la découverte ou le développement d’aspects spécifiques. |  |
| **8 h 30**  **8 h 40**  **Plan d'activité** | **Accueil et thème (Causerie/Conte) :**  10 min.  **Animation individuelle**  *La Causerie/ conte constitue une activité d’accueil, un moment lors duquel on* ***prépare le groupe au reste de la demie journée****. Idéalement active et interactive, c’est le moment où l’on évalue « l’État » ou la disponibilité de l’enfant et du groupe.* |  |
| **8 h 40**  **9 h 00**  **Plan d'activité** | **Jeu au choix (engagement moteur) :**  20 min.  Le jeu au choix est un jeu structuré et animé que l’équipe juge pertinent pour débuter les activités d’apprentissages, lié à un des sphères de développement de l’enfant. Il est idéalement actif et axé sur les **interactions sociales et la dynamique de groupe**. |  |
| **9 h 00**  **9 h 20**  **Plan d’activité** | **À déterminer**  20 min.  *L’activité à déterminer est un temps pouvant être jumelé, répartit ou utilisé à part entière qui doit faire l’objet d’une décision du groupe. S’il nécessite un plan d’activité, un ou des étudiants du groupe seront désigné pour le construire et l’animer.* ***Cette période pourrait être supprimée ou divisée aux besoins.*** |  |
| **9 h 20**  **9 h 40** | **Collation**  20 min.  La collation est un moment non structuré, encadré et animé de la présence des étudiants responsables. Elle doit favoriser par son climat **le retour à un certain calme** (moment de détente) et la consommation des aliments. Tout le groupe ensemble. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Heure** | **Nom et description de l’activité** | **Nom de des étudiantEs** |
| **9 h 40**  **10 h 00**  **Plan d’activité** | **Jeu éducatif (Éveil sensoriel):**  Individuellement ou en petit groupe, le jeu éducatif doit favoriser l’acquisition de connaissances ou le développement sensoriel des enfants. |  |
| **10 h 00**  **10 h 20**  **Plan d'activité** | **Jeu psychomoteur (jeu coopératif):** |  |
| **10 h 20**  **10 h 45**  **Plan d'activité** | **Motricité fine / Activités individuelles 1/1**  **Animation individuelle**  25 min. |  |
| **10h45** | **Jeux libres dans le local des Frimousses :** |  |
| **11 h 00** | **Nous allons rejoindre les parents dans l’entrée du Cégep** |  |