



PROJET PÉDAGOGIQUE GARDE & RIS

NURSERIE

NOS FONDEMENTS

DÉCOUVRIR-MANGER-BOUGER

Pour notre garderie, chaque enfant a des compétences et un potentiel qu'il est essentiel de reconnaître, mettre en valeur et soutenir afin qu'il devienne un adolescent puis un adulte riche d'auto-détermination, de capacité de réflexion, de créativité et d'aspirations.

Nous proposons une **éducation** précoce qui s'appuie sur des connaissances liées au développement de l'enfant et/ou à l'acquisition des compétences dans les différents domaines du développement humain. Les apports théoriques et pratiques que nous utilisons viennent principalement de l'éducation, de la psychologie et de l'enseignement mais aussi de l'ergothérapie, de la psychomotricité, de la physiothérapie, entre autres.

L'accompagnement de **chaque** enfant se base sur les besoins **fondamentaux** selon la pyramide de Maslow et Henderson, incluant par conséquent :

- La prise en compte des spécificités propres au bien-être physique et psychique de l'enfant, telles que les intolérances, les allergies, les régimes alimentaires, des objets de crainte particulière, par exemple.
- La connaissance de son niveau développemental (compétences, potentiel, besoins, limites) et le respect de son rythme développemental, et ceci pour les différents domaines du développement :

Domaine cognitif

Domaine de l'autonomie (indépendance-séparation avec le parent, nourriture-alimentation, déshabillage-habillage, propreté-hygiène corporelle, déshabillage-habillage)

Domaine moteur (motricité globale et fine)

Domaine de la communication et du langage (production, perception et attitudes du langage, compréhension)

Domaine des relations aux autres (enfants et adultes)

Domaine du comportement

Domaine des émotions

- Le respect de sa **personnalité** (et de sa singularité tant au niveau culturel, social, religieux, développement atypique) ;
- Le développement et le renforcement d'une estime de soi positive et stable.

Chaque enfant bénéficie d'activités ludiques, de matériel pédagogique et de contextes éducatifs riches et variés lui permettant d'expérimenter et d'acquérir des connaissances et compétences dans les différents domaines du développement.

Durant dernière année avant la rentrée à l'école obligatoire votre enfant travaille les différentes compétences utiles aux premiers pas de la vie d'un écolier.



DÉVELOPPEMENT COGNITIF

- Imiter des gestes ou des actions simples aussi en différé
- Utiliser l'objet de façon usuelle
- Construire une tour plus haute que 2-3 cubes

AUTONOMIE

- Imiter des gestes ou des actions simples aussi en différé
- Utiliser l'objet de façon usuelle
- Construire une tour plus haute que 2-3 cubes



DÉVELOPPEMENT MOTEUR

- Jeter, renvoyer, pousser, lancer un ballon avec les 2 mains
- Pousser un ballon du pied, sans tomber
- Tirer un objet derrière lui en marchant
- Ouvrir une porte (par exemple, maisonnette jeu symbolique)
- Prendre, donner et relâcher de petits objets (fin et précis)
- Commencer à tourner les pages d'un livre (plusieurs à la fois)
- Tenir un récipient d'une seule main et y déposer des objets de l'autre main

COMMUNICATION

- Se désigner en se pointant lui-même
- Comprendre des questions simples
- Répondre lorsqu'on l'invite à jouer
- Allier gestes et vocalises pour indiquer une chose désirée
- Prêter attention à quelqu'un qui lui parle
- Comprendre les gestes et la verbalisation qui invitent à l'action (donne)
- Pointer du doigt des objets familiers lorsqu'on le lui demande
- Pointer quelque chose du doigt pour qu'on regarde l'objet désigné
- Dire ou faire non de la tête pour indiquer son refus



RELATION AUX AUTRES, COMPORTEMENT ET ÉMOTIONS

- Se désigner en se pointant lui-même
- Comprendre des questions simples
- Répondre lorsqu'on l'invite à jouer
- Allier gestes et vocalises pour indiquer une chose désirée
- Prêter attention à quelqu'un qui lui parle
- Comprendre les gestes et la verbalisation qui invitent à l'action (donne)
- Pointer du doigt des objets familiers lorsqu'on le lui demande
- Pointer quelque chose du doigt pour qu'on regarde l'objet désigné
- Dire ou faire non de la tête pour indiquer son refus