

École Napoléon Bourassa

Service éducatif de garde V.I.P.



Coordonnées

Adresse : 535, chemin des vieux-Moulins

Téléphone : (450347-1223)

Technicien(ne) en SÉDG : Annie Boulerice

Adresse courriel : SDGNapoleonbourassa@cssdhr.gouv.qc.ca

Direction de l'école : Caroline Benoit

Adresse courriel : caroline.benoitssdhr.gouv.qc.ca

Version du : 2025/02/14

DOCUMENT DE TRAVAIL

Table des matières

Le rôle essentiel du service éducatif de garde à l'école	4
Présentation du service éducatif de garde (SÉDG)	4
L'importance du programme d'activités	4
Les objectifs du programme d'activités.....	5
Les valeurs de l'école	6
La programmation des activités et les orientations éducatives.....	6
Les types d'activités	7
La contribution du SÉDG au projet éducatif de l'école	11
La période consacrée aux études et travaux scolaires.....	12
L'organisation des groupes et l'utilisation des locaux	12
Le déroulement d'une journée type	13
Le déroulement d'une journée pédagogique	15
Conclusion.....	15
Références	16

Le rôle essentiel du service éducatif de garde à l'école

Le Centre de services des Hautes-Rivières a modifié l'appellation « service de garde » par service éducatif de garde (SÉDG). Ce changement vise à promouvoir l'importance du **rôle éducatif** réalisé par le personnel qui œuvre auprès des élèves de l'école. Puisque ce service est **complémentaire** aux services éducatifs fournis par l'école.

Il permet également aux parents d'aller travailler en toute confiance et de laisser leurs enfants dans un environnement **sain** et **sécuritaire**. Le personnel du SÉDG répond aux besoins des élèves par un éventail d'activités, dans le plaisir, le jeu et la détente. Le SÉDG contribue à la réussite éducative des élèves et à leur développement global. À sa manière, par des activités ludiques et récréatives, le SÉDG contribue à la mission de l'école québécoise qui est d'instruire, socialiser et qualifier.

Instruire : en offrant une programmation d'activités variées, qui permet à l'élève d'explorer, de découvrir et de comprendre son milieu de vie.

Socialiser : en lui permettant de développer un sentiment d'appartenance, l'élève apprend à vivre en collectivité, à coopérer et à communiquer de façon adéquate.

Qualifier : en lui offrant un milieu adapté à ses intérêts, à ses aptitudes et à ses besoins pour le développement de ses compétences.

Présentation du service éducatif de garde (SÉDG)

L'importance du programme d'activités

Le programme d'activité permet à l'équipe du SÉDG d'assurer leur contribution à la mise en œuvre du projet éducatif, du plan de lutte et des politiques liées à la vie scolaire. Le rôle du personnel se situe entre autres dans la stimulation de découvertes et d'explorations, tout cela dans un contexte de plaisir et de vie de groupe qui invite à la **socialisation**. Les élèves ont ainsi l'occasion de faire des apprentissages en complémentarité avec ceux faits en classe.

Les objectifs du programme d'activités

SERVICE ÉDUCATIF DE GARDE	Il a débuté en 1999 et accueillait alors 20 enfants. Il accueille les enfants de la maternelle à la 6 ^e année, matin, midi et soir, ainsi que lors des journées pédagogiques
LES ENFANTS	Aujourd'hui, le service éducatif de garde accueille environ 150 enfants réguliers et 60 sporadiques. Nous avons un groupe restreint répondant aux besoins spécifiques de certains élèves, notamment à la clientèle TSA, nommé Les ingénieurs.
L'ÉQUIPE	L'équipe est composée d'une technicienne et de 9 éducatrices attentionnées et dynamiques. Cette équipe prévoit chaque semaine une programmation variée qui stimule la créativité des enfants favorisant son développement global de façon harmonieuse. Pour nous, il est primordial de prendre en considération les besoins et les intérêts des enfants.

Permettant au personnel du SÉDG de :

- Assurer la santé et la sécurité des élèves, dans le respect des règles de conduite et des mesures de sécurité approuvées par le conseil d'établissement de l'école ;
- Assurer un soutien aux familles des élèves, notamment en offrant à ceux qui le désirent un lieu adéquat et, dans la mesure du possible, le soutien nécessaire pour leur permettre de réaliser leurs travaux scolaires ;
- Veiller au bien-être général des élèves et offrir un climat favorable à leur épanouissement ;
- Participer à l'atteinte des objectifs du projet éducatif de l'école ;
- Favoriser les apprentissages sociaux émotionnels des élèves ;
- Mettre en place des activités-projets qui contribuent au développement global des élèves.

Le programme d'activités permet à l'équipe de mettre en place un fonctionnement qui répond aux besoins diversifiés de tous les élèves inscrits au SÉDG.¹

¹MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION DU QUÉBEC, *Plan stratégique 2023-2027*, [En ligne], Gouvernement du Québec, 2023, p. 21.

« Cette diversité s’observe notamment sur les plans socioéconomique, socioculturel, linguistique, psychosocial, du genre et de l’apprentissage. L’école doit ainsi tenir compte, dans son organisation, son enseignement et ses interventions, de l’ensemble des profils de ses élèves, qu’ils soient handicapés, en difficulté d’adaptation ou d’apprentissage, doués ou ne présentent aucune difficulté particulière, et ce, afin de développer le plein potentiel de chacun¹. »

Tiré du Guide : *Élaboration d’un programme d’activités pour le service de garde en milieu scolaire*,
 © Gouvernement du Québec, Ministère de l’Éducation, ISBN : 978-2-550-96284-7 (PDF)
 Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2023

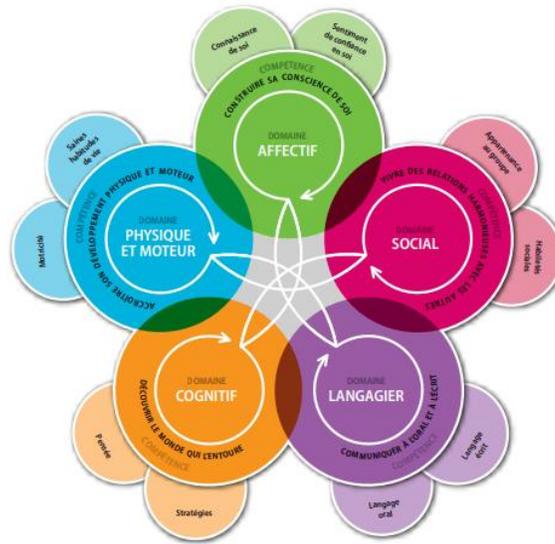
Les valeurs de l’école

L’école et le SÉDG s’appuie sur des valeurs qui soutiennent leurs actions pédagogiques.

Valeurs	Actions et comportements attendus en lien avec ces valeurs
Respect	Créer un environnement inclusif favorisant le respect mutuel, la tolérance, les besoins et les individualités de chacun.
L’engagement	Adopter une posture de facilitateurs plutôt que de transmetteurs de connaissances en encourageant les enfants à poser des questions, à explorer et à expérimenter.
Plaisir	Stimuler la curiosité et la créativité en reconnaissant que l’apprentissage est plus efficace lorsqu’il est associé à des émotions positives. Les enfants sont encouragés à prendre plaisir à apprendre, en utilisant des méthodes d’enseignement variées et interactives.

La programmation des activités et les orientations éducatives

La programmation des activités est réalisée hebdomadairement par l’équipe du SÉDG. La programmation doit être variée et favoriser le développement global des élèves selon les domaines de développement suivant :



Il est important pour le SÉDG d'offrir aux élèves un programme d'activités cohérent, en continuité avec le projet éducatif de l'école. L'offre d'activités doit également tenir compte des capacités, des besoins et des intérêts des élèves. Offert dans un environnement où l'élève se sent en sécurité et où il fait des apprentissages actifs.

Le jeu est le moyen par excellence d'explorer le monde et d'expérimenter. Pas de théorie ou de cahiers d'exercices au SÉDG, on joue pour s'amuser, mais dans chaque situation, l'élève apprend. Il apprend à vivre en communauté, à coopérer, à communiquer, à prendre sa place tout en laissant de la place aux autres, etc. C'est donc à travers diverses activités de routine, d'activités dirigées, d'activités libres, d'activités-projets, etc., que l'élève se développe par l'entremise de ces types d'activités.

Les types d'activités

Activités physiques	
Activité qui permet à l'enfant de se dépenser physiquement	
Sous-types	<ul style="list-style-type: none"> • Conditionnement physique • Compétitions ou épreuves sportives • Jeux actifs extérieurs et/ou de gymnase
1. Développement des habiletés motrices et physiques	
Objectif : Améliorer la coordination, l'endurance, l'agilité et la précision des élèves.	

Exemple : Activités comme le soccer, les parcours à obstacles, les jeux d'équilibre et de coordination.

2. Renforcement des compétences sociales et du travail d'équipe

Objectif : Favoriser la collaboration, le respect des règles et l'esprit sportif.

Exemple : Sports collectifs tels que le basketball, ainsi que les jeux coopératifs comme le parachute et les jeux de relais.

3. Développement des compétences cognitives et stratégiques

Objectif : Améliorer la prise de décision, l'anticipation et la résolution de problèmes en situation de jeu.

Exemple : Jeux nécessitant de la stratégie, comme le kick-ball, le hockey ou les olympiades, où les élèves doivent réfléchir rapidement et coordonner leurs actions.

4. Encouragement de la persévérance et de la résilience

Objectif : Aider les élèves à se dépasser, à gérer l'effort et à accepter l'échec.

Exemple : Activités physiques demandant des efforts soutenus, telles que les courses, les compétitions sportives, et les jeux d'endurance.

5. Promotion du bien-être et de la santé globale

Objectif : Réduire le stress, favoriser le plaisir de bouger et promouvoir un mode de vie actif.

Exemple : Activités dynamiques comme la corde à sauter acrobatique, le cardio, les jeux d'eau, les concours de bonhommes de neige et les jeux d'extérieur.

Artistiques

Activité relative aux arts, qui développe la créativité et favorise l'expression personnelle

Sous-types

- Art dramatique et art de la scène
- Arts plastiques
- Musique
- Danse

1. Développement de la créativité et de l'expression personnelle

Objectif : Stimuler l'imagination et permettre aux élèves de s'exprimer à travers divers médiums artistiques.

Exemple : [Activités telles que le théâtre](#), [l'improvisation](#), [la danse créative](#), le dessin, la peinture, la musique, et le maquillage.

2. Renforcement de la confiance en soi et de la communication

Objectif : Aider les élèves à développer leur aisance à communiquer, à prendre la parole en public et à s'exprimer sans crainte.

Exemple : [Improvisation](#), karaoké, spectacle d'humour, et marionnettes, qui encouragent la prise de parole et l'expression orale.

3. Amélioration de la motricité fine et de la coordination

Objectif : Développer la dextérité manuelle, la coordination et l'agilité grâce à des activités créatives.

Exemple : Bricolage, couture, jonglerie, menuiserie, poterie, et modélisme.

4. Encouragement de la collaboration et du travail d'équipe

Objectif : Promouvoir le travail en groupe et renforcer l'esprit de collaboration à travers des activités artistiques collectives.

Exemple : Chorale, danse en groupe, théâtre, et création de spectacles collectifs.

5. Favoriser la persévérance et la discipline

Objectif : Encourager les élèves à poursuivre des projets créatifs sur le long terme, à surmonter les défis et à ne pas abandonner face aux difficultés.

Exemple : Menuiserie, composition musicale, et poterie, où les élèves doivent investir du temps et des efforts pour obtenir un résultat.

6. Bien-être émotionnel et détente

Objectif : Permettre aux élèves de se détendre et de se libérer du stress à travers l'art et le mouvement.

Exemple : Activités de danse, musique, et expression créative qui offrent un exutoire aux émotions et favorisent le bien-être.

Science et technologie

La **science** permet la compréhension du monde qui nous entoure et du corps

La **technologie** permet l'étude ou l'utilisation des outils, des machines et des techniques utilisés dans notre entourage et en industrie

Sous-types : sciences naturelles, sciences physiques et technologie

1. Développement de la curiosité et de l'esprit critique

Objectif : Encourager les élèves à poser des questions, à tester des hypothèses et à analyser des phénomènes scientifiques.

Exemple : Expériences en sciences naturelles (observation des fourmis, céleri coloré), club des débrouillards, et expériences en sciences physiques (volcans, réaction, huile-eau).

2. Compréhension du monde qui nous entoure

Objectif : Permettre aux élèves d'explorer la nature, l'environnement et les lois scientifiques régissant notre quotidien.

Exemple : Étude des animaux et des insectes, horticulture, construction d'un herbier.

3. Développement des compétences en résolution de problèmes et en logique

Objectif : Favoriser la pensée analytique et la recherche de solutions à travers des défis scientifiques et technologiques.

Exemple : Conception de circuits électroniques, robotiques, fabrication de machines, et programmation en informatique.

4. Acquisition de compétences techniques et numériques

Objectif : Apprendre à manipuler des outils, des machines et des technologies modernes pour mieux comprendre leur fonctionnement.

Exemple : Utilisation d'une caméra numérique ou vidéo, création d'un journal informatique, automatisation et expérimentation avec divers appareils.

5. Sensibilisation à l'environnement et à l'innovation durable

Objectif : Initier les élèves aux concepts de développement durable et d'écologie en favorisant des solutions respectueuses de l'environnement.

Exemple : Activités de récupération, sensibilisation à la gestion des déchets, observation de la végétation, et expérimentation d'alternatives écologiques.

6. Encouragement de la collaboration et du travail d'équipe

Objectif : Développer l'esprit de coopération et l'apprentissage collectif à travers des projets communs.

Exemple : Participation à des clubs scientifiques ([club 4-H](#), [club des débrouillards](#)), travaux en groupe sur des expériences et projets technologiques.

7. Stimulation de la créativité et de l'expérimentation

Objectif : Encourager l'innovation et la découverte de nouvelles idées par l'exploration scientifique et technologique.

Exemple : Conception et fabrication d'objets technologiques, expérimentation libre en laboratoire, et invention de prototypes.

Socioculturelle et/ou ludique

Socioculturelle : Activité qui concerne la société, les gens, le comportement humain, les rapports entre les individus et la culture de chaque pays.

Ludique : Activité relative au jeu.

Sous-types

- Diversités culturelles
- Société et vie de groupe

- La personne et les relations interpersonnelles
- Activités à caractère culturel et/ou ludiques

1. Sensibilisation à la diversité culturelle

Objectif : Découvrir et comprendre les différentes cultures, traditions, langues, et modes de vie.

Exemple : Activités autour des voyages, des pays, des époques (grands-parents), et de la diversité culturelle.

2. Développement des compétences sociales et interpersonnelles

Objectif : Favoriser des relations harmonieuses, encourager la courtoisie, la coopération et la résolution de conflits.

Exemple : Jeux de rôle, jumelage, programme de médiation, conseil de coopération, causerie sur la vie de groupe, et développement personnel (estime de soi, confiance en soi).

3. Sensibilisation aux valeurs sociales et à la conscience morale

Objectif : Apprendre les règles de groupe, la démocratie, les valeurs sociales et les lois qui régissent la vie en communauté.

Exemple : Causeries sur des problèmes sociaux (intimidation, pauvreté), discussion sur les règles de groupe et les principes de démocratie.

4. Encouragement à la réflexion sur le passé, le présent et l'avenir

Objectif : Stimuler la réflexion des élèves sur le temps, l'histoire, les époques, et la société.

Exemple : Activités sur le passé et le futur, actualités et débats.

5. Développement de la résolution de conflits et de la communication

Objectif : Améliorer les habiletés sociales, la gestion des conflits et la communication positive entre les élèves.

Exemple : Résolution de conflits, activités sur le [langage des signes](#), causerie sur les relations interpersonnelles.

6. Approfondissement des compétences linguistiques et culturelles

Objectif : Encourager la lecture, l'écriture, et la découverte des cultures à travers des jeux éducatifs et des activités interactives.

Exemple : Éveil à la lecture et à l'écriture, jeux de société, concours culturels, et visites de la communauté.

7. Implication et participation dans la vie communautaire et scolaire

Objectif : Impliquer les élèves dans des activités communautaires et scolaires, renforcer leur sentiment d'appartenance et de responsabilité.

Exemple : Visites dans la communauté (policier, pompier), conseil étudiant (organisation des fêtes), parrainage, et projets impliquant les parents.

Santé et bien-être	
Activité touchant au bien-être du corps et de l'esprit	
Sous-types <ul style="list-style-type: none">• Sécurité• Détente	<ul style="list-style-type: none">• Santé• Alimentation
1. Développement des comportements sécuritaires <p>Objectif : Sensibiliser les élèves aux règles de sécurité et aux comportements préventifs pour assurer leur protection et celle des autres.</p> <p>Exemple : Cours de gardiens avertis, prévention des incendies, code de la route, sécurité en autobus et à vélo, prévention Internet, manipulation sécuritaire des produits dangereux.</p>	
2. Gestion du stress et relaxation <p>Objectif : Apprendre aux élèves à reconnaître et gérer leur stress par des techniques de détente et de bien-être mental.</p> <p>Exemple : Yoga, respiration, visualisation, massages.</p>	
3. Adoption de saines habitudes de vie <p>Objectif : Encourager une hygiène de vie équilibrée en mettant l'accent sur la santé physique et mentale.</p> <p>Exemple : Prévention des maladies et infections, hygiène corporelle, sexualité, vie active.</p>	
4. Renforcement de l'estime de soi et de l'image corporelle <p>Objectif : Développer la confiance en soi et une perception positive de son corps pour favoriser le bien-être émotionnel.</p> <p>Exemple : Activités sur l'image de soi, la prévention des abus, la gestion des émotions et des relations interpersonnelles.</p>	
5. Sensibilisation à la nutrition et à l'alimentation saine <p>Objectif : Encourager de bonnes habitudes alimentaires en initiant les élèves à la cuisine et aux principes d'une alimentation équilibrée.</p> <p>Exemple : Préparation de recettes, ateliers de nutrition, découverte d'aliments sains.</p>	

La contribution du SÉDG au projet éducatif de l'école

Le plaisir et le jeu, une source d'apprentissage

ENJEU : La réussite de tous les élèves	
Orientation 1 Augmenter la compétence en écriture	Objectifs <ul style="list-style-type: none">- Favoriser la progression de tous les élèves en écriture à tous les niveaux scolaires.- Développer le plaisir d'écrire par la diversité des dispositifs offerts à tous les niveaux scolaires.
Actions mises en place au SÉDG à l'atteinte des objectifs	

Journal étudiant, affiches, livres à la disposition des élèves, coloriage en numéro

ENJEU : Le bien-être physique et psychologique de tous

Orientation 2

Assurer aux enfants un milieu de vie sain et sécuritaire

Objectifs

-Augmenter le sentiment de bien-être à l'école.

Actions mises en place au SÉDG à l'atteinte des objectifs
Groupes fixes, horaire de locaux, équipe stable

La période consacrée aux études et travaux scolaires

Selon les encadrements du ministère, le SÉDG doit assurer un soutien aux familles des élèves, notamment en offrant à ceux qui le désirent un lieu adéquat et, dans la mesure du possible, le soutien nécessaire pour leur permettre de réaliser leurs travaux scolaires.

Au SÉDG, cette période a lieu du lundi au jeudi de 17h00 à 17h30 au local d'accueil. Un membre de l'équipe accompagne les élèves et peut les soutenir en cas de besoin.

L'organisation des groupes et l'utilisation des locaux

Chaque élève fait partie d'un groupe. Une personne éducatrice est attirée à ce groupe dans le but de développer une relation significative.

L'organisation des groupes peut être modifiée selon les besoins des enfants.

Groupes mixtes et multi-âge :

Un groupe mixte le matin et le soir à partir de 16h45.

Un groupe multi-âge pour les plus vieux, soit 4^e, 5^e et 6^e années et pour les Ingénieurs.

Présentation des groupes :

Plusieurs locaux sont utilisés par le service éducatif de garde. Les parents se présentent dans l'entrée et une éducatrice les accueille, appelle leurs enfants.

Liste des locaux utilisés :

Groupe	Local des présences	Autres informations
Maternelles 21-21	Local Marie-Josée/ Stella	Selon un horaire établi
Maternelles 24	Local d'accueil	

Groupe 1 ^{er} année	Cafétéria	
Groupe 2 ^e année	Arts plastiques	
Groupe 3 ^e année	Local Laurie-Lee	
Groupe 4 ^e -5 ^e -6 ^e année (V.I.P)	Bibliothèque	
Les Ingénieurs	Local Karène	Enfants avec des particuliers
	Gymnase	Selon un horaire préétabli

À 15h10, les éducatrices et les enfants vont dans les locaux préétablis au début de l'année scolaire.

Les locaux en rotation sont le gymnase, cafétéria, le local d'arts plastiques et la bibliothèque. La bibliothèque est utilisée par les enfants de 3^e, 4^e, 5^e et 6^e année.

Le déroulement d'une journée type

Voici à quoi peut ressembler une journée au SÉDG.

Période du matin

À son arrivé, l'élève doit aller dans le local d'accueil et sa présence est prise par l'éducatrice en place. Il doit ensuite prendre un jeu calme ou déjeuner. Le matin, les élèves n'ont pas de groupe fixe. Ils sont tous ensemble durant la période de jeux libres. À 7h20, les enfants vont à l'extérieur, si la température le permet. Sinon, on reste à l'intérieur dans le local d'accueil, la cafétéria et les corridors du bas.

Heure	Fonctionnement
6 h 30	Ouverture du SÉDG Jeux libres /déjeuner
7 h 20	On va à l'extérieur
7 h 40	Les enfants des autobus débarquent et se dirigent dans la cour
7 h 50	Entrée des élèves

Période du midi

Les enfants qui fréquentent le SÉDG mangent à la cafétéria au premier dîner. Pendant la période du dîner, les élèves sont en groupe par niveau scolaire. Nous avons 2 groupes formés d'environ

40 élèves avec 2 éducatrices, et 3 groupes de 20 enfants avec 1 éducatrice chacun. À 11h50, nous annonçons les activités, les enfants ont le choix de faire l'activité proposée ou non par les éducatrices.

Les groupes de maternelle mangent dans leur classe avec une éducatrice ou surveillante.

Les classes 900 mangent dans leur classe avec leur TES, les enfants ont droit d'avoir des invités.

Nous appliquons la formation des dîners conviviaux.

Heure	Fonctionnement
11 h 35	Dîner du SÉDG/ à l'extérieur pour les enfants en surveillance
12 h 00	Activités dirigées pour les enfants du SÉDG/ diners pour les enfants en surveillance et ressortent ensuite à l'extérieur
12 h 55	Entrée des élèves

Période de l'après-midi

Pour les maternelles, ils finissent à 14h27. Les élèves de la maternelle qui vont au service éducatif de garde sont dans les locaux de ce dernier avec 2 éducatrices. Les autres élèves qui sont piétons, voiture ou autobus sortent à l'extérieur avec 3 éducatrices.

À 15h00 :

Lors de leur arrivée après les classes, les élèves se rendent dans un local qui leur est assigné par niveau scolaire. Une ou deux éducatrices les accueillent, prennent les présences pendant que les enfants mangent la collation avec leurs amis.

La technicienne s'occupe de coordonner le départ des autobus afin de s'assurer que le service éducatif de garde est complet et que les corridors sont vides. Les éducatrices annoncent leurs activités.

Les activités commencent vers 15h10 et la personne qui accueille les parents est déjà en fonction. À 16h45 à la fin de l'activité, les élèves font des jeux libres tous ensemble. Pendant ce temps, les enfants qui veulent faire les devoirs peuvent le faire.

Heure	Fonctionnement
15 h 00	Présences, collation et message aux élèves
15 h 10	Départ des autobus / Activités dirigées

16 h 45	Jeux libres / Période de devoirs
17 h 45	Fermeture du SÉDG

Le déroulement d'une journée pédagogique

Les inscriptions pour les journées pédagogiques se font via un Forms envoyé trois semaines plus tôt. Sur ce Forms, il y a les informations sur la thématique, les coûts pour la journée, les activités proposées, les heures de départ/arrivée, s'il y a lieu.

En général, nous avons environ 80-90 enfants, soit quatre groupes de 20 enfants et un groupe avec des enfants avec besoins (Les ingénieurs).

Horaire type :

6h30 à 7h30 : Accueil des enfants et jeux libres dans le local d'accueil

7h30 à 8h30: Division des enfants accueil/ cafétéria Jeux libres

8h30 à 9h00 : Collation

9h00 à 11h30 : Début des activités planifiées selon un horaire établi

11h30 à 13h00 : Diner à la cafétéria et jeux à l'extérieur

13h00 à 15h00 : Suite des activités planifiées selon un horaire établi

15h00 à 15h30 : Collation

15h30 à 18h00 : Jeux libres ou Film dans les locaux de fin de journée

Conclusion

Ce programme d'activités a été élaboré en tenant compte des valeurs éducatives, des orientations pédagogiques de l'école et de l'importance du développement global des élèves. Un gros merci à l'équipe du service éducatif de garde par qui cette réflexion a été possible et nous a poussés à aller plus loin pour assurer la réussite éducative des élèves que nous accueillons chaque jour.

Le programme d'activités sera, au même titre que le projet éducatif de l'école, évalué et révisé de manière périodique afin de s'assurer qu'il répond bien aux besoins des élèves.

Références

Association québécoise de la garde scolaire, projet Ensemble pour un service de garde qui favorise le développement du plein potentiel de l'élève, 2022

Barbeau, B. *Planification annuelle (2022)*, centre de service des Hautes-Rivières.

Berger, D & Martin, J. (1999). *Les services de garde en milieu scolaire*, Les Presses de l'Université Laval, 337 pages.

Bouchard, Caroline et Fréchette, Nathalie. (2011). *Le développement global de l'enfant de 6 à 12 ans en contexte éducatifs*. Presses de l'Université du Québec. 554 pages.

Commission scolaire des Hautes-Rivières, Guide organisationnel des services éducatifs de garde.

Gouvernement du Québec (2006). *Les services de garde en milieu scolaire : inscrire la qualité au cœur des priorités*. Québec : Conseil supérieur de l'éducation.

Martineau, K. *Agenda de planification, éducatrice/éducateur en SDG*, centre de service des Hautes-Rivières (2019-2020)

Ministère de l'Éducation, Guide pour l'élaboration du programme d'activités du service de garde en milieu scolaire

Ministère de l'Éducation (2023). Programme de formation de l'école québécoise éducation préscolaire.

Musson, Steve, *Les services de garde en milieu scolaire*, Les Presses de l'université Laval, 1999
Commission scolaire Marguerite-Bourgeoys, plateforme éducative, fascicule 1 et 2

Pelletier, D. (2001). *L'activité projet le développement global en action*, Éditeur Modulo, 232 pages.

Poirier, L. *Canevas réalisé pour la Commission scolaire des Hautes-Rivières*.

Tarrant, S. Jones, A & Berger, D. (2002). *Avant et après l'école*, Les éditions la Chenelière, Montréal, 170 pages.