

## Méthodes d'apprentissage (Indicateurs pour les 34 à 48 mois)

### État d'esprit

#### a. Engagement

- Choisit avec enthousiasme de s'impliquer dans une variété de tâches et d'activités.
- Est capable de maintenir son implication et sa concentration pendant une période de temps importante.

#### b. Persistance

- Participe à une variété d'activités pendant une période de jeu.
- Pendant les périodes de distraction, maintient sa concentration avec plus d'attention.
- Peut, avec l'aide d'un adulte, surmonter de plus en plus de difficultés et de frustrations dans le jeu.
- Effectue des tâches simples jusqu'à la fin.
- Commence à se fixer des objectifs, à élaborer des plans et à accomplir des tâches.

#### c. Initiative

- S'intéresse à comment et pourquoi les autres font les choses.
- Aide les adultes dans leurs tâches quotidiennes.
- S'intéresse à un éventail de plus en plus large de sujets et d'idées.
- Démonstre sa capacité à faire des choix de manière indépendante.

#### d. Curiosité

- Commence à découvrir et à étudier les idées, les tâches et les expériences qui l'intéressent et l'étonnent.
- Utilise ses sens pour recueillir des informations et comprendre les matériaux et les idées.
- Pose des questions du type « Que se passerait-il si... »
- Essaie de nouvelles façons d'accomplir les tâches.
- Décrit ce qu'il ou elle a appris au cours d'une activité.
- Explore une variété de matières et d'expériences.

### Fonction exécutive

#### a. Réflexion

- Constate les changements et les réalisations résultant de l'expérimentation et de la méthode par essais et erreurs.
- Applique de plus en plus les connaissances acquises lors d'expériences antérieures et la compréhension à de nouvelles situations
- Prévoit ce qui va se passer ensuite.
- Explique tout ou une partie du problème et de l'exploration à des adultes ou à des camarades.

#### b. Résolution de problèmes

- Reconnaît que quelque chose peut constituer un problème ou un défi.
- Commence à résoudre un problème avec l'aide et le soutien d'un adulte.
- Commence à communiquer ou à agir de manière appropriée en cas de conflit.

### **c. Flexibilité**

- Génère et partage des idées au cours d'interactions sociales et de situations de jeu
- Accepte plus d'une solution à une question, une tâche ou un problème.
- Demande conseil à des adultes et/ou accepte des suggestions pour essayer différentes approches et solutions à des tâches, des problèmes et des interactions avec ses camarades.
- Peut adapter ses émotions et son comportement.

## **Créativité, inventivité et imagination**

### **a. Arts visuels**

- Utilise des matériaux qu'il ou elle choisit lui/elle-même pour réaliser des expériences artistiques.
- Partage le matériel artistique et l'espace. Commence à travailler avec ses camarades sur des travaux artistiques.
- Utilise la couleur, les lignes et les formes pour représenter et exprimer des idées.
- Utilise et explore du matériel artistique pour stimuler ses sens. Utilise des données sensorielles pour créer des travaux artistiques.
- Explore une variété d'éléments et de matériaux artistiques pour représenter sa pensée créative, ses expériences de vie et les choses réelles de son environnement.
- Parle de son processus créatif avec l'aide d'autres personnes.
- Commence à identifier les travaux artistiques à partager avec les autres.
- Avec de l'aide, commence à faire des commentaires ou à partager ses observations sur l'expression artistique des autres.
- Explore les styles et les supports artistiques multiculturels.

### **b. Mouvement et danse**

- Participe à une variété de mouvements rythmiques et créatifs.
- Maîtrise de plus en plus son corps et en prend conscience au cours de mouvements créatifs.
- Commence à associer les mouvements du corps à la musique, aux chansons ou aux idées créatives.
- Commence à participer à des activités de groupe ou de danse.

### **c. Musique**

- Frappe des mains pour suivre le rythme d'une chanson.
- Joue sur des rythmes lents et rapides, ainsi que sur des sons graves et aigus.
- Interprète des chansons simples qui ont un rythme et une structure.
- Imité des sons qui témoignent de sa sensibilité musicale.
- Expérimente avec divers instruments de musique.

### **d. Expression et jeu théâtral**

- Commence à utiliser des objets inanimés pour représenter des objets de la vie réelle (p. ex., utilise une banane comme téléphone).
- Commence à simuler des expériences de la vie réelle (par exemple, fait semblant d'écouter votre cœur).
- Imité les mouvements, les sons et les expressions des expériences de la vie réelle.
- Imité les couplets répétés dans les histoires.