

## Méthodes d'apprentissage (Indicateurs pour les 46 à 60 mois)

### État d'esprit

#### a. Engagement

- Participe avec plaisir, enthousiasme et dévouement aux activités qu'il ou elle choisit lui/elle-même.
- Joue systématiquement de façon autonome même en cas de distraction, peut rester concentré(e) et reprendre une activité après une pause.

#### b. Persistance

- Choisit délibérément, participe et persiste dans le jeu, les expériences et les projets.
- Surmonte les difficultés avec de plus en plus d'autonomie lorsqu'il ou elle participe à des activités choisies par lui/elle-même.
- Fait preuve de résilience et de capacités d'adaptation lorsqu'il ou elle est confronté(e) à des défis raisonnables, en faisant preuve d'une capacité accrue à gérer sa frustration.
- Choisit d'abandonner un projet et d'y revenir plus tard pour le poursuivre ou l'approfondir.
- Choisit de répéter les expériences pour renforcer ses compétences et explorer, modifier et approfondir ses idées.
- Continue d'essayer et adapte ses stratégies avec souplesse lorsqu'il ou elle rencontre des difficultés.

#### c. Initiative

- Demande à participer à un jeu déjà en cours.
- Fait la différence entre une prise de risque appropriée et une prise de risque inappropriée.
- Propose d'aider les adultes ou ses camarades dans les tâches quotidiennes.
- Cherche, accepte ou offre de manière indépendante de l'aide ou des informations.
- Peut identifier et rechercher le matériel, les stratégies et les outils dont il ou elle a besoin pour mener à bien ses activités et ses tâches.
- Crée des projets et y travaille avec peu d'aide.
- Se fixe des objectifs, élabore des plans et mène à bien des projets autodirigés avec une indépendance croissante et/ou d'une collaboration.

#### d. Curiosité

- Découvre et étudie des idées, des tâches et des expériences qui l'intéressent et l'étonnent.
- Effectue des recherches en utilisant des stratégies, des outils ou des sources d'information familiers ou nouveaux.
- Aborde les tâches et les activités avec de plus en plus de souplesse, de complexité, d'imagination et d'inventivité.
- Choisit de saisir les occasions d'explorer une variété de matériaux et d'expériences, en recherchant de nouveaux défis.

## Fonction exécutive

### a. Réflexion

- Réfléchit à de multiples options et choix et décide s'ils sont utiles et, si ce n'est pas le cas, en essaie d'autres.
- Applique ses expériences antérieures, ses sens et ses connaissances à de nouvelles situations pédagogiques.
- Découvre et trouve des modèles et des relations.
- S'appuie sur des informations pour être en mesure d'examiner et d'anticiper en établissant des connexions « si-alors » et en envisageant des situations « et si » qui ne se sont pas encore produites.
- Discute ou documente les aspects importants d'une expérience et identifie ce qui a été appris.

### b. Résolution de problèmes

- Prévoit quand quelque chose peut devenir un problème ou un défi.
- Reconnaît l'existence de problèmes et apprend à résoudre des conflits simples de manière autonome ou en collaboration.
- Entretient des compétences en matière de communication et de résolution de problèmes lorsqu'il s'agit de trouver une solution à des conflits.

### c. Flexibilité

- Modifie de manière autonome son approche des tâches ou des problèmes lorsque l'approche initiale ne fonctionne pas.
- Considère, prévoit et met en œuvre différentes approches pour mener à bien une tâche.
- Fait preuve d'un esprit novateur.
- Est capable de gérer un changement de règles ou d'accepter les idées de ses camarades au cours du jeu.

## Créativité, inventivité et imagination

### a. Arts visuels

- S'intéresse ou participe à l'utilisation de différents supports et matériaux artistiques de diverses manières à des fins d'expression et de représentation créatives.
- S'intéresse de plus en plus au matériel artistique pour exprimer ses idées et ses intérêts.
- Travaille en collaboration pour créer des dessins, des peintures, des sculptures et d'autres projets artistiques.
- Progrèsse dans ses capacités à créer avec une variété de supports qui reflètent plus de détails, d'unicité et/ou de réalisme.
- Explore et utilise les matériaux artistiques de manière appropriée.
- Décrit le processus et le style de son travail artistique personnel.
- Choisit des œuvres pour les exposer.

- Écoute, commente et apprécie l'expression artistique des autres.
- Explore diverses formes, éléments et styles artistiques pour représenter des idées, une pensée créative et pour favoriser l'apprentissage dans d'autres domaines.
- Observe, discute et utilise éventuellement des styles et des matériaux artistiques multiculturels.

**b. Mouvement et danse**

- Bouge au rythme de différents styles de musique.
- Utilise des mouvements créatifs qui expriment une idée ou un sentiment.
- Combine des mouvements créatifs avec des sons, des chants et/ou des instruments pour exprimer des idées ou raconter une histoire.
- Participe et collabore à des mouvements créatifs ou à des danses en groupe.

**c. Musique**

- Utilise les mouvements du corps pour marquer le rythme et le tempo.
- Reconnaît de mieux en mieux les changements de tempo et les différents styles de musique.
- S'adapte de plus en plus à la tonalité et aux sons.
- Chante des chansons avec des paroles et des motifs variés.
- Improvise avec des effets sonores.
- Utilise des instruments de musique pour imiter et improviser des chansons, des mélodies et des motifs.
- Découvre la musique et les instruments d'autres cultures.

**d. Expression et jeu théâtral**

- Utilise des objets inanimés à des fins autres que celles auxquelles ils sont destinés pour créer des représentations d'objets ou d'activités de la vie réelle.
- Représente des expériences fantastiques et réelles par le biais de jeux de fiction et utilise parfois des accessoires.
- Fait semblant de représenter des situations connues ou anticipées.
- Crée des personnages par le biais de mouvements physiques, de gestes, de sons, de paroles et d'expressions faciales.
- Avec de l'aide, l'enfant joue le rôle d'un personnage, utilise des accessoires et le langage pour raconter ou redire une histoire.