

P-MELDS

Domaine : Méthodes d'apprentissage

Ce document peut être utilisé pour le planning dans ce domaine. Vous pouvez saisir du texte directement dans les cases « Mon planning ».

Objectif :	Élément	Code	Indicateurs - 34-48 mois	Mon planning	Indicateurs - 46-60 mois	Mon planning
État d'esprit	Engagement	3a	Choisit avec enthousiasme de s'impliquer dans une variété de tâches et d'activités.		Participe avec plaisir, enthousiasme et dévouement aux activités choisies par lui/elle-même.	
			Est capable de maintenir son implication et sa concentration pendant une période de temps importante.		Joue systématiquement de façon autonome même en cas de distraction, peut rester concentré(e) et reprendre une activité après une pause.	
État d'esprit	Persistance	3b	Participe à une variété d'activités pendant une période de jeu.		Choisit délibérément, participe et persiste dans le jeu, les expériences et les projets.	
			Pendant les périodes de distraction, maintient sa concentration avec plus d'attention.		Surmonte les difficultés avec de plus en plus d'autonomie lorsqu'il ou elle participe à des activités choisies par lui/elle-même.	
			Peut, avec l'aide d'un adulte, surmonter de plus en plus de difficultés et de frustrations dans le jeu.		Fait preuve de résilience et de capacités d'adaptation lorsque confronté(e) à des défis raisonnables, en faisant preuve d'une capacité accrue à gérer sa frustration.	
			Effectue des tâches simples jusqu'à la fin.		Choisit d'abandonner un projet et d'y revenir plus tard pour le poursuivre ou l'approfondir.	

Objectif :	Élément	Code	Indicateurs - 34-48 mois	Mon planning	Indicateurs - 46-60 mois	Mon planning
			Commence à se fixer des objectifs, à élaborer des plans et à accomplir des tâches.		Choisit de répéter les expériences pour renforcer ses compétences et explorer, modifier et approfondir ses idées.	
			S'intéresse à comment et pourquoi les autres font les choses.		Continue d'essayer et adapte ses stratégies avec souplesse en cas de difficultés.	
			Aide les adultes dans leurs tâches quotidiennes.		Demande à participer à un jeu déjà en cours.	
			S'intéresse à un éventail de plus en plus large de sujets et d'idées.		Fait la différence entre une prise de risque appropriée et une prise de risque inappropriée.	
État d'esprit	Initiative	3c	Démontre sa capacité à faire des choix de manière indépendante.		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.	

Objectif :	Élément	Code	Indicateurs - 34-48 mois	Mon planning	Indicateurs - 46-60 mois	Mon planning
État d'esprit	Curiosité	3d	Commence à découvrir et à étudier les idées, les tâches et les expériences qui l'intéressent et l'étonnent.		Découvre et étudie des idées, des tâches et des expériences qui l'intéressent et l'étonnent.	
			Utilise ses sens pour recueillir des informations et comprendre les matériaux et les idées.		Effectue des recherches en utilisant des stratégies, des outils ou des sources d'information familiers ou nouveaux.	
			Pose des questions du type « Que se passerait-il si... »		Aborde les tâches et les activités avec de plus en plus de souplesse, de complexité, d'imagination et d'inventivité.	
			Essaie de nouvelles façons d'accomplir les tâches.		Choisit de saisir les occasions d'explorer une variété de matériaux et d'expériences, en recherchant de nouveaux défis.	
			Décrit ce qu'il ou elle a appris au cours d'une activité.		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.	
			Explore une variété de matières et d'expériences.		Applique ses expériences antérieures, ses sens et ses connaissances à de nouvelles situations pédagogiques.	
Fonction exécutive	Réflexion	4a	Constata les changements et les réalisations résultant de l'expérimentation et de la méthode par essais et erreurs.		Découvre et trouve des modèles et des relations.	
			Applique de plus en plus les connaissances acquises lors d'expériences antérieures et la compréhension à de nouvelles situations		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.	

Objectif :	Élément	Code	Indicateurs - 34-48 mois	Mon planning	Indicateurs - 46-60 mois	Mon planning
			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.		Discute ou documente les aspects importants d'une expérience et identifie ce qui a été appris.	
			Reconnaît que quelque chose peut constituer un problème ou un défi.		Prévoit quand quelque chose peut devenir un problème ou un défi.	
Fonction exécutive	Résolution de problèmes	4b	Avec encouragement et aide, commence à tenter de résoudre un problème.		Reconnaît l'existence de problèmes et apprend à résoudre des conflits simples de manière autonome ou en collaboration.	
			Commence à communiquer ou agir de manière appropriée en cas de conflit.		Entretient des compétences en matière de communication et de résolution de problèmes lorsqu'il s'agit de trouver une solution à des conflits.	
			Génère et partage des idées au cours d'interactions sociales et de situations de jeu		Modifie de manière autonome son approche des tâches ou des problèmes lorsque l'approche initiale ne fonctionne pas.	
Fonction exécutive	Flexibilité	4c	Accepte plus d'une solution à une question, une tâche ou un problème.		Considère, prévoit et met en œuvre différentes approches pour mener à bien une tâche.	
			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.		Fait preuve d'un esprit novateur.	

Objectif :	Élément	Code	Indicateurs - 34-48 mois	Mon planning	Indicateurs - 46-60 mois	Mon planning
			Peut adapter ses émotions et son comportement.		Est capable de gérer un changement de règles ou d'accepter les idées de ses camarades au cours du jeu.	
Créativité, inventivité et imagination	Arts visuels	5a	Utilise des matériaux choisis par lui/elle-même pour réaliser des expériences artistiques.		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.	
			Partage le matériel artistique et l'espace. Commence à travailler avec ses camarades sur des travaux artistiques.		S'intéresse de plus en plus au matériel artistique pour exprimer ses idées et ses intérêts.	
			Utilise la couleur, les lignes et les formes pour représenter et exprimer des idées.		Collabore pour créer des dessins, des peintures, des sculptures et d'autres projets artistiques.	
			Utilise et explore du matériel artistique pour stimuler ses sens. Utilise des données sensorielles pour créer des travaux artistiques.		Progresses dans ses capacités à créer avec une variété de supports qui reflètent plus de détails, d'unicité et/ou de réalisme.	
			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.		Explore et utilise les matériaux artistiques de manière appropriée.	
			Parle de son processus créatif avec l'aide d'autres personnes.		Décrit le processus et le style de son travail artistique personnel.	

Objectif :	Élément	Code	Indicateurs - 34-48 mois	Mon planning	Indicateurs - 46-60 mois	Mon planning
			Commence à identifier les travaux artistiques à partager avec les autres.		Choisit des œuvres pour les exposer.	
			Avec de l'aide, commence à faire des commentaires ou à partager ses observations sur l'expression artistique des autres.		Écoute, commente et apprécie l'expression artistique des autres.	
			Explore les styles et les supports artistiques multiculturels.		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.	
Créativité, inventivité et imagination	Mouvement et danse	5b	Participe à une variété de mouvements rythmiques et créatifs.		Bouge au rythme de différents styles de musique.	
			Maîtrise de plus en plus son corps et en prend conscience au cours de mouvements créatifs.		Utilise des mouvements créatifs qui expriment une idée ou un sentiment.	
			Commence à associer les mouvements du corps à la musique, aux chansons ou aux idées créatives.		Combine des mouvements créatifs avec des sons, des chants et/ou des instruments pour exprimer des idées ou raconter une histoire.	
			Commence à participer à des activités de groupe ou de danse.		Participe et collabore à des mouvements créatifs ou à des danses en groupe.	
Créativité, inventivité et imagination	Musique	5c	Frappe des mains pour suivre le rythme d'une chanson.		Utilise les mouvements du corps pour marquer le rythme et le tempo.	

Objectif :	Élément	Code	Indicateurs - 34-48 mois	Mon planning	Indicateurs - 46-60 mois	Mon planning
			Joue sur des rythmes lents et rapides, ainsi que sur des sons graves et aigus.		Reconnaît de mieux en mieux les changements de tempo et les différents styles de musique.	
			Interprète des chansons simples qui ont un rythme et une structure.		S'adapte de plus en plus à la tonalité et aux sons.	
			Imite des sons qui témoignent de sa sensibilité musicale.		Chante des chansons avec des paroles et des motifs variés.	
					Improviser avec des effets sonores.	
					Utilise des instruments de musique pour imiter et improviser des chansons, des mélodies et des motifs.	
			Expérimente une variété d'instruments de musique.		Découvre la musique et les instruments d'autres cultures.	
Créativité, inventivité et imagination	Expression et jeu théâtral	5d	Commence à utiliser des objets inanimés pour représenter des objets de la vie réelle (p. ex., utilise une banane comme téléphone).		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.	
			Commence à simuler des expériences de la vie réelle (par exemple, fait semblant d'écouter votre cœur).		Représente des expériences fantastiques et réelles par le biais de jeux de fiction et utilise parfois des accessoires.	
			Imite les mouvements, les sons et les expressions d'expériences de la vie réelle.		Fait semblant de représenter des situations connues ou anticipées.	
			Imite les couplets répétés dans les histoires.		Crée des personnages par le biais de mouvements physiques, de gestes, de sons, de paroles et d'expressions faciales.	

Objectif :	Élément	Code	Indicateurs - 34-48 mois		Indicateurs - 46-60 mois	Mon planning
					Avec de l'aide, l'enfant joue le rôle d'un personnage, utilise des accessoires et le langage pour raconter ou redire une histoire.	

