

L'enfant ne joue pas pour apprendre. Il apprend parce qu'il joue.

Jean Epstein



Les domaines de développement de l'enfant ¹ (Dans le contexte de la vie de la classe, ces domaines sont tous interreliés et d'importance égale.)		
Domaine et compétence	Description sommaire	Actions à encourager à la maison
<p>Physique et moteur</p> <p>Accroître son développement physique et moteur</p> 	<p>Ce domaine comprend le développement moteur et les saines habitudes de vie, deux aspects essentiels à l'ensemble du développement de l'enfant. En multipliant les occasions d'être actif, l'enfant en ressentira les effets positifs menant à un mode de vie sain essentiel à la santé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Aller jouer dehors (au parc, dans la cour, dans le module de jeux, dans le boisé, etc.). ☺ Danser! ☺ Jouer à faire semblant (sauter comme la grenouille, ramper comme le serpent, grimper comme le singe, etc.). ☺ Faire des bricolages (coloriage, découpage, collage, pâte à modeler, etc.). ☺ Développer l'autonomie à la salle de toilette et lors de l'habillage.
<p>Affectif</p> <p>Construire sa conscience de soi</p> 	<p>Ce domaine correspond à la connaissance de soi et au sentiment de confiance en soi. Avec le soutien bienveillant des adultes qui l'entourent, l'enfant apprend à se connaître, à comprendre et à exprimer ce qu'il ressent. Il développe peu à peu son sentiment de sécurité et de compétence.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☺ S'amuser à reconnaître les émotions dans les livres et les émissions. ☺ Dire avec des mots ce qu'on ressent; <i>Je suis fâché(e) parce que... Je suis content(e) parce que...</i> Etc. ☺ S'occuper seul pendant de courtes périodes. ☺ Expérimenter de nouvelles activités. ☺ Expérimenter de petites responsabilités adaptées à son âge.
<p>Social</p> <p>Vivre des relations harmonieuses avec les autres</p> 	<p>Le domaine social comprend l'appartenance au groupe et les habiletés sociales. Les relations positives avec les pairs et les adultes, la résolution de différends, l'ouverture aux autres ainsi que le respect des règles de vie de la classe constituent les principaux enjeux de ce domaine de développement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Faire des messages clairs; <i>Je n'aime pas ça quand... Je veux que tu...</i> Etc. ☺ Jouer avec d'autres enfants lorsque c'est possible. ☺ Partager ses choses. ☺ Accepter l'aide de l'adulte pour résoudre un différend. ☺ Attendre son tour. ☺ Accepter un certain délai avant que sa demande soit répondue.
<p>Langagier</p> <p>Communiquer à l'oral et à l'écrit</p> 	<p>Le langage oral et le langage écrit constituent les deux axes du domaine langagier. Peu à peu, l'enfant apprend à se faire comprendre, à exprimer ses idées et à comprendre les idées des autres. Il apprend que l'écrit peut servir à communiquer un message ou à se rappeler. Il découvre le lien entre les deux formes de langage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☺ Nommer ses actions et celles de son enfant; <i>Je pige une carte. Je coupe les carottes et les patates. WOW! Tu dessines un gros lapin gris! Tu enfiles ta paire de bottes.</i> ☺ Favoriser les discussions sur toutes sortes de sujets. ☺ Raconter dans ses mots une histoire ou un événement. Pointer les objets/personnes ou les illustrations et utiliser des gestes pour favoriser sa compréhension. ☺ Se réserver un doux moment de lecture tous les jours en utilisant différents types de livres. ☺ Reconnaître des logos présents dans l'environnement (restaurant, épicerie, station-service, etc.). ☺ Lire ou écrire devant son enfant.
<p>Cognitif</p> <p>Découvrir le monde qui l'entoure</p> 	<p>L'enfant apprend ici à développer un ensemble de connaissances, d'habiletés, d'aptitudes et de comportements afin de complexifier sa pensée et d'acquérir des stratégies. Le passage d'un raisonnement perceptif à un raisonnement logique lui offre peu à peu un nouveau regard sur le monde qui l'entoure.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☺ S'inventer des jeux (chevaliers, vétérinaire, cirque, etc.). ☺ Faire des recettes. ☺ Faire des collections d'objets (ex. : regrouper des autos rouges). ☺ Jouer à des jeux de table où on doit avancer son pion après avoir lancé le dé. ☺ Jouer à des jeux de mémoire et faire des casse-têtes. ☺ Faire des jeux de blocs (Légo, Duplo, blocs de bois, etc.). ☺ Marcher dans le quartier et découvrir ses caractéristiques (parc, piste cyclable, caserne de pompiers, école, etc.).