

Les expériences clés pour les enfants d'âge préscolaire

Les expériences clés de l'apprentissage actif dressent un portrait complexe du développement de l'enfant d'âge préscolaire. Ces expériences fondamentales pour le développement des jeunes enfants doivent être répétées plusieurs fois sur une longue période; elles décrivent les concepts et les relations que les jeunes enfants tentent de comprendre. Elles se déroulent dans un environnement dont l'aménagement soutient l'apprentissage actif, c'est-à-dire un environnement dans lequel les enfants ont la possibilité de faire des choix et de prendre des décisions, de manipuler le matériel, d'interagir avec leurs pairs, de réfléchir à leurs idées et à leurs comportements, d'utiliser le langage d'une façon personnelle et signifiante, et de recevoir un soutien approprié de la part des adultes qui les entourent. Dans la liste ci-dessous, les 58 expériences clés sont classées par catégories selon le domaine du développement de l'enfant d'âge préscolaire auquel elles sont reliées. Les principes de l'apprentissage actif tels qu'expliqués dans cet ouvrage peuvent inspirer les intervenants qui œuvrent auprès d'une clientèle scolaire. Afin de les aider à poursuivre leur réflexion et à mettre en œuvre cette approche, le site web de l'éditeur présente un tableau des expériences clé qui concernent les enfants du primaire. Quant aux expériences clés réalisées par les poupons et les trottineurs, elles sont décrites dans l'ouvrage *Prendre plaisir à découvrir* (écrit par Mary Hohmann, Jacalyn Post, Louise Bourgon et Sylvaine Léger), qui porte sur les interventions auprès des enfants les plus jeunes dans un service de garde qui favorise l'apprentissage actif.

Le domaine de la représentation créative et de l'imaginaire

- Reconnaître les objets en utilisant ses cinq sens (le toucher, la vue, l'ouïe, le goût et l'odorat).
- Imiter des gestes, des mouvements et des sons.
- Associer des modèles réduits, des figurines, des illustrations et des photographies à des lieux, à des personnes, à des personnages, à des animaux et à des objets réels.
- Imiter, faire semblant et faire des jeux de rôles.
- Fabriquer des sculptures et des structures avec de l'argile, des blocs et d'autres matériaux.
- Dessiner et peindre.

Le domaine du développement du langage et du processus d'alphabétisation

- Parler avec les autres de ses expériences personnelles significatives.
- Décrire des objets, des événements et des corrélations.
- Prendre plaisir au langage: écouter des histoires, des comptines et des poèmes, inventer des histoires et faire des rimes.
- Écrire de diverses façons: en dessinant, en griffonnant, en dessinant des formes qui ressemblent à des lettres, en inventant des symboles, en reproduisant des lettres.
- Lire de différentes façons: lire des livres d'histoires et lire des livres d'images, lire des signes et des symboles, lire ses propres écrits.
- Dictier une histoire à un adulte.

Le domaine de l'estime de soi et des relations interpersonnelles

- Faire des choix et les exprimer, concevoir des projets et prendre des décisions.
- Résoudre les problèmes qui surgissent au cours des périodes de jeu.
- Répondre à ses besoins personnels.
- Exprimer ses sentiments à l'aide de mots.
- Participer aux activités de groupe.
- Être sensible aux sentiments, aux intérêts et aux besoins des autres.
- Créer des liens avec les enfants et les adultes.
- Concevoir et expérimenter le jeu coopératif.
- Résoudre les conflits interpersonnels.

Le domaine du mouvement

- Bouger sans se déplacer: se pencher, se tortiller, vaciller, balancer les bras.
- Bouger en se déplaçant: courir, sauter, sautiller, gambader, bondir, marcher, grimper.
- Bouger avec des objets.
- Exprimer sa créativité par le mouvement.
- Décrire des mouvements.
- Réagir à des indications verbales ou visuelles.
- Ressentir et reproduire un tempo régulier.
- Réagir en suivant des séquences de mouvements et en respectant un tempo commun.

Les expériences clés pour les enfants d'âge préscolaire (suite)

Le domaine de la *musique*

- Réagir au son de la musique.
- Explorer et reconnaître des sons.
- Explorer sa voix.
- Développer le sens de la mélodie.
- Chanter des chansons.
- Jouer avec des instruments de musique simples.

Le domaine de la *classification*

- Explorer, reconnaître et décrire les similitudes, les différences et les caractéristiques des objets.
- Reconnaître et décrire les formes.
- Trier et appairer.
- Utiliser et décrire les objets de différentes façons.
- Tenir compte de plus d'une caractéristique d'un objet à la fois.
- Discriminer les concepts « quelques » et « tous ».
- Décrire les caractéristiques qu'un objet ne possède pas ou indiquer la catégorie à laquelle il n'appartient pas.

Le domaine de la *sérialisation*

- Comparer les caractéristiques (plus long/plus court, plus gros/plus petit).
- Ordonner plusieurs objets selon une série ou une séquence et en décrire les particularités (gros/plus gros/encore plus gros, rouge/bleu/rouge/bleu).
- Associer un ensemble d'objets à un autre par essais et erreurs (petite tasse – petite soucoupe, tasse moyenne – soucoupe moyenne, grande tasse – grande soucoupe).

Le domaine des *nombres*

- Comparer le nombre d'objets de deux ensembles afin de comprendre les concepts « plus », « moins » et « égal ».
- Associer deux ensembles d'objets selon une correspondance de un à un.
- Compter des objets.

Le domaine de l'*espace*

- Remplir et transvider.
- Assembler et démonter des objets.
- Modifier la forme et la disposition des objets (emballer, entortiller, étirer, empiler, inclure).
- Observer des personnes, des lieux et des objets à partir de différents points d'observation.
- Expérimenter et décrire l'emplacement, l'orientation et la distance dans des lieux diversifiés.
- Expliquer les relations spatiales dans des dessins, des illustrations, des photographies.

Le domaine du *temps*

- Commencer et arrêter une action à un signal donné.
- Expérimenter et décrire des vitesses de mouvement.
- Expérimenter et comparer des intervalles de temps.
- Prévoir, se rappeler et décrire des séquences d'événements.

Mary Hohmann, David P. Weikart, Louise Bourgon et Michelle Proulx, *Partager le plaisir d'apprendre: Guide d'intervention éducative au préscolaire*, 2^e éd., Montréal, Gaëtan Morin éditeur, 2007, p. 278-279.