

Développement et attentes largement tenues à 4-5 ans

(Tiré du programme éducatif du ministre de la Famille du Québec pour les CPE, ainsi que de Child Development : A Primer par Ingrid Crowther & NAEYC's Developmentally Appropriate Practice)

NB : Les experts affirment que chaque enfant se développe différemment. Ces étapes de développement sont conçues pour donner une idée générale de la façon dont un enfant de cet âge peut se développer.

Développement Moteur

- **Développement de la motricité fine (petits muscles du pouce et des doigts)**
- **Manipulation** - découpe des formes simples à l'aide de ciseaux, utilise une prise de trépied (pouce et 2 doigts); dessine des formes simples; fait quelques lettres; écrit tout ou partie de son nom
- **Illustration**: dessine des formes géométriques; dessine des figures humaines (toutes les parties du corps peuvent ne pas être présentes); dessine généralement une seule vue des objets (ex: vue de face de la maison ou de la personne et vue de côté des véhicules)
- **Art** - aime différents médiums artistiques; produit de l'art en trois dimensions
- **Coordination œil-main** - enfile de petites perles sur la guimpe; coud à l'extérieur de la carte à coudre; complexité accrue dans la construction avec Lego, Magna-Tiles, etc
- **Développement de la motricité globale (gros muscles des jambes et des bras)**
- **Équilibrage** - marche sur une ligne circulaire; marche avec confiance / rapidement sur la poutre d'équilibre; peut s'équilibrer sur un pied pendant environ 10 secondes
- **Marcher / Courir** - courir avec une vitesse et une agilité accrues; saute; marche en arrière
- **Escalade** - utilise des pieds alternés pour monter / descendre les escaliers; monte et descend toutes les parties de l'équipement de jeu (échelles, cordes, poteaux, barres de singe)
- **Sauter** - saute de hauteurs plus élevées; saute sur 1 pied pendant une courte période
- **Compétences avec un ballon** - lance le ballon au-dessus de sa tête ; n'utilise que ses mains pour attraper le ballon; a un meilleur contrôle lorsqu'il lance ou botte le ballon
- **Développement de la perception sensorielle à partir des cinq sens (vue, audition, odorat, toucher et goût), ainsi que le développement d'un mode de vie sain**
- Semble bien entendre et voir; disposé à participer à des expériences sensorielles telles que les jeux d'eau, la crème à raser, la peinture au doigt; prêt à essayer de nouveaux aliments ☑ Se lave les mains avec du savon et de l'eau; aime être actif et possède une force, un équilibre, une coordination et une endurance adaptés à son âge; apprendre à tousser / éternuer dans le haut du bras et demander ou utiliser des mouchoirs plutôt que la manche / la main pour essuyer le nez; mange une alimentation équilibrée
- **Eau, sable et pâte à modeler / argile** - crée des structures / objets de plus en plus complexes; des expériences pour établir des connexions (par exemple: évier / flotteur) et des comparaisons poids / volume
- **Musique et mouvement** - reproduit les sons, les sons et les motifs rythmiques à l'aide d'instruments; démontre une compréhension de l'utilisation du tempo, du volume et de la hauteur avec la voix et les instruments; coordonne deux mouvements (marcher et garder un rythme régulier); un plus grand répertoire de chansons; plus auto-expressif dans la danse et le mouvement

Développement Cognitif

- A. **Attention** - capacité d'attention accrue pour les domaines d'intérêt; peut reprendre une activité sur plusieurs jours
- B. **Mémoire** - se souvient des mots / personnes / événements comme le démontre la croissance rapide du vocabulaire et la dénomination d'adultes, de pairs et d'objets familiers; répète des séquences de routines familières et raconte les événements qui se sont produits dans le passé; mémorise vos livres, chansons, etc. préférés
- C. **Fonction symbolique** - choisit un objet pour en représenter un autre dans un jeu de simulation
 - **Blocs / Jouets de construction** - construit des combinaisons de rangées, de tours, d'enceintes, de ponts; crée des structures / objets et utilisations plus complexes pour un jeu imaginatif
 - **Jeu dramatique** - utilise des représentations plus symboliques pour soutenir le jeu; crée ses propres accessoires tels que des menus, des billets, de l'argent; le jeu dramatique peut s'étendre sur plusieurs jours / semaines; assume le rôle de personnes inconnues (par exemple: policiers ou pompiers); aime le jeu d'aventure (super-héros, princesses, monstres) mais comprend qu'il s'agit d'un jeu de simulation; reconstitue des expériences (voyage en train, etc.)
- D. **Capacité de catégoriser et de conceptualiser** - trie de plus en plus en utilisant 2 critères (hors couleur, taille et forme); trie une variété d'objets en groupes qui partagent une caractéristique (par exemple: tous les véhicules, tous les animaux de la ferme)
- E. **Raisonnement et résolution de problèmes** - aime les puzzles et les jeux plus complexes; commence à se concentrer sur plus d'un aspect d'un problème ou d'une situation (appelée décentration; par exemple, déterminera si un grand verre mince contient plus qu'un petit verre gras en versant l'eau d'un verre à l'autre.)
- F. **Éveil aux mathématiques et aux sciences**
 - **Curieux et aime explorer le monde**
 - **Développement de concept** - taille: peut identifier les objets les plus petits et les plus grands ou les plus courts et les plus longs; quantité: peut identifier de plus en moins en volume et en nombre; sériation: organise les objets du plus petit au plus grand; identifie le premier, le deuxième et le dernier; temps: comprend la routine quotidienne; différences: peut identifier ce qui manque dans une image ou un puzzle; similitudes: correspond à des choses qui sont identiques
 - **Nombres** - par cœur compte jusqu'à 20+ mais peut manquer des numéros ou insérer des nombres incorrects; identifie le concept de « moitié »

Développement Langagier

- A. **Langage pré-linguistique** - comprend des mots et des phrases complexes avec une compréhension croissante comme exposé aux routines quotidiennes, et à travers des chansons, des livres et des activités de jeu
- B. **Développement du langage oral**
 - **Utilisation de la langue** - crée des phrases plus complexes; rassemble plus d'une phrase pour raconter une histoire ou raconter une expérience; pose et répond à des questions impliquantes qui, quoi, pourquoi; change la voix dans le jeu de rôle pour imiter différents

- individus; se souvient d'un répertoire croissant de chansons ou de comptines; indique le nom complet
- **Grammaire** - utilise des prépositions (par exemple: sur dans sous); utilise des pronoms et des noms possessifs (par exemple: le sien, le sien, le leur, celui de maman); utilise le passé
 - **Vocabulaire** - à la fin de la période, emploie entre 5 000 et 8 000 mots et plus
- C. Éveil à la lecture et à l'écriture**
- Lecture - reconnaît certains mots (son propre nom et d'autres mots significatifs); nomme la plupart des lettres de l'alphabet en majuscules et minuscules
 - Écriture - imprime tout ou partie de son propre nom; peut imprimer les noms de personnes importantes; utilise une orthographe inventée et / ou peut aimer copier des mots; dicte des histoires
- D. Développement de la deuxième (ou troisième) langue pour favoriser le bilinguisme anglais / français**
- **Langage réceptif (Phase 1)** - développe une oreille pour les sons communs à la langue; commence à comprendre les mots et expressions fréquemment utilisés; évolue progressivement vers une plus grande compréhension au fur et à mesure que l'enfant accumule de nombreuses heures d'exposition au cours des routines quotidiennes et à travers des chansons, des livres et des activités ludiques intéressantes.
 - **Langage expressif (phase 2)** - la capacité de parler une nouvelle langue vient beaucoup plus lentement, d'abord par simple répétition de mots et de phrases courants; le mélange de langues est typique lorsque les enfants recherchent le mot juste et le remplacent par le mot qu'ils connaissent; Au fur et à mesure que la concentration, la mémoire, la confiance et le désir de communiquer augmentent - ce qui varie selon les individus - la capacité à exprimer une quantité toujours croissante dans la langue cible entraîne une maîtrise éventuelle.
 - **Lecture et langue écrite (phase 3)** - ne commence véritablement que vers l'âge de 7 ans, cependant, les bases de l'apprentissage scolaire ultérieur sont établies à l'âge préscolaire en apprenant les lettres de l'alphabet dans les deux langues grâce à l'utilisation de la chanson ABC, divers livres d'alphabet, discussion des lettres qui commencent les noms et un environnement riche en imprimés.

Développement Socio-affectif

- A. Confiance en soi et estime de soi** - se développe à mesure que les enfants explorent, suivent leurs intérêts et reçoivent des défis adaptés à leur âge qu'ils sont capables de maîtriser
 - Fierté des réalisations - demande que les efforts soient affichés; demande aux adultes / pairs d'approuver les réalisations
- B. Autonomie et compétences d'auto-assistance** - généralement assez indépendantes pour aller aux toilettes et manger avec une cuillère / une fourchette; verse le lait dans une tasse; capable de s'habiller / se déshabiller (peut-être n'ayant besoin d'aide que pour démarrer les fermetures à glissière, faire des boutons ou nouer des chaussures); nettoie les jouets et les effets personnels
- C. Construction de l'identité** - l'identité de genre est généralement considérée comme permanente
- D. Développement des compétences émotionnelles et sociales**

- **Contrôle émotionnel** - partage des idées et du matériel, mais pas de manière cohérente; empathique envers les enfants ou les animaux blessés; a du mal à gérer la frustration; peut bouder si elle n'est pas active; comprend le pouvoir de rejeter les autres; comprend le concept d'équité (mais peut vouloir l'appliquer à son avantage); peuvent tenter de résoudre leurs propres interactions négatives
- **Interaction avec les pairs** - forme des amitiés; peut appeler des pairs ou désavouer un ami en raison d'un désaccord; peut utiliser l'humour de manière inappropriée (« discours dans la salle de bain»)
- **Faire des choix** - fait des choix appropriés à partir d'un large éventail de matériels et d'activités; se concentre sur une durée plus longue; interagit souvent avec ses pairs pour prendre des décisions de groupe et des efforts de collaboration
- **Autorégulation / Compétences d'adaptation** - capables, avec un avertissement avancé, de changer d'activités ou de s'adapter aux changements de la routine régulière; capable de s'allonger tranquillement sur le lit pendant la durée de la sieste