



TABLEAU DE CORRESPONDANCE

Enfant - Développement - Apprentissage

Sources bibliographiques : de LANDSHEERE V., 1992, Education et formation, Paris, Puf, Coll. 1er cycle, IGL

Ministère de l'Education Nationale, Direction des Ecoles, compléments aux programmes et instructions du 13 Mai 1985.

Réalisation : GAGNAYRE R., IGUENANE J., d'IVERNOIS JF., IPCEM, 1993.

POTENTIALITES DE L'ENFANT

Age	Domaine Cognitif	Domaine des habiletés gestuelles	Domaine des attitudes
2 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Nomme 3 images dans un livre * Reconnait les plaques indicatrices d'un parcours familial 	<ul style="list-style-type: none"> * La coordination musculaire est limitée 	<ul style="list-style-type: none"> * Il sait accumuler mais pas partager: notion forte du mien et faible du tien * Coléreux, il est contradictoire et impétueux * Il lui faut tout de suite * Absence de notion de temps
3 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Reconnait 3 dessins géométriques imprimés, et les couleurs; compare 2 objets * Choisit entre 2 alternatives en fonction de son expérience * Reconnait les quelques lettres (p : papa) * Ne différencie pas le devant du dos 	<ul style="list-style-type: none"> * Coordination musculaire + précise * Début d'anticipation * Il commence à avoir une main préférée * Désir de faire seul (s'habiller). 	<ul style="list-style-type: none"> * Il défend ses habitudes * Il demande l'avis d'un adulte * Il utilise la parole pour exprimer ses propres problèmes affectifs * Il aime aider les adultes
4 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Distingue le devant du dos 	<ul style="list-style-type: none"> * Improvise pendant l'exécution des dessins 	<ul style="list-style-type: none"> * Fabulateur imaginatif * Extrême facilité de changement d'attitude * Il a envie de grandir; attachement familial et individualisation de son entourage * Emet des critiques à son égard
5 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Ecrit son prénom en lettres détachées et en gros caractère 	<ul style="list-style-type: none"> * Précision, dextérité, contour des objets. * Aime copier des formes simples * Il sait coudre de la laine sur une carte perforée * Il peint en horizontal, mais préférence en vertical * Sait indiquer des itinéraires simples qu'il utilise * Trace les voyages sur les cartes colle, coupe, cloue, visse... 	<ul style="list-style-type: none"> * S'attache à une personne préférentiellement * Reconnait une autorité, à le sens de la propriété (cachettes, trésor...) * Notion de temps imprécise; importance du temps présent * S'approprie les jouets des autres * A besoin d'attention immédiate et de renforcement d'affection

POTENTIALITES DE L'ENFANT

Age	Domaine Cognitif	Domaine des habiletés gestuelles	Domaine des attitudes
6 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Aime interpréter une histoire dans son jeu • Débute la lecture l'écriture • Intérêt pour les trains et les mécanismes physiologiques (la naissance...) • Classe, manipule • Connait les chiffres de 1 à 20 • Intérêt pour la nature, l'environnement, la magie 	<ul style="list-style-type: none"> • Aime défiler au son de la musique • Aborde les mécaniques des gestes plus précis • Distingue la gauche et la droite sur lui mais pas sur les autres 	<ul style="list-style-type: none"> • Collectionne conserve • Ne corrige pas systématiquement l'erreur • Notion de contrat réciproque, de respect d'autrui • Les ordres doivent être donnés à l'avance • Meilleure notion du temps • Intérêt pour son histoire personnelle, familiale
7 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Intérêt pour la nature, l'univers • Intérêt pour la communauté • Utilise les dictionnaires illustrés • Intérêt pour la chimie 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilise correctement un crayon • Efface beaucoup 	<ul style="list-style-type: none"> • Il se soucie de ce que les gens pensent de lui • Il fait des projets en silence • Il estime ses propres possibilités, va jusqu'au bout de la tâche fixée • Notion d'adultes référents qui représentent une autorité • Il découvre la famille élargie
8 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Notion de découverte • Notion de circuit • Il écrit plusieurs phrases • Additionne/soustrait • Débute la multiplication • Comprend le long processus de développement foetal 	<ul style="list-style-type: none"> • Sait distinguer la droite et la gauche sur les autres • Se déplace seul sur une courte distance • Début de la notion de perspective 	<ul style="list-style-type: none"> • Aime situer ses propres limites • Il différencie le jeu du travail • Méprise les jeux trop simples et peut inventer des règles à lui • Notion de club en fonction du sexe (mot de passe...) • Les enfants ne jouent pas longtemps dans un groupe où ils sont seuls représentants d'un sexe • Se détache de la maîtresse • Peur d'échouer, de la punition • Aimer classer, échanger, c'est l'âge du troc • Franchise par rapport aux sujets qui lui paraissent importants.

POTENTIALITES DE L'ENFANT

Age	Domaine Cognitif	Domaine des habiletés gestuelles	Domaine psycho-affectif
9 ans 10 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Peut établir une communication à distance • Dresse des listes par écrit • Lit en cachette • Il étudie le comportement des autres enfants • Il connaît la règle de trois • Découverte approfondie des organes humains 	<ul style="list-style-type: none"> • Mouvement fin des extrémités des membres • Coordination musculaire 	<p><u>NOTION D'HISTOIRE FAMILIALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Début d'une pensée, critique indépendante • Devient superstitieux, exigeant pour lui et par rapport à ce qu'il considère comme important <p><u>NOTION DE JUSTICE DE VERITE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Aime la compétition • Peur d'échouer • Maîtrise la notion d'espace-temps • Il sait quand il est sûr • "boudeur"

DOMAINES TAXONOMIQUES

Age	Objectifs Pédagogiques Scolaires	Comportement/Activités Educatives possibles	Développement Moral
2 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Reconnaître l'autre, l'écouter, le respecter * Discerner des analogies, des différences (couleurs, grandeurs...) 	<p style="text-align: center;"><u>JOUE SEUL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Reproduit les scènes de la vie quotidienne (poupée, nourritures, train...) * Cubes : alignement empilement emboîtement * Peint avec les doigts (vertical) * Jeux parallèles 	<ul style="list-style-type: none"> * Une action est estimée bonne ou mauvaise selon qu'elle suscite une récompense ou une punition
3 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Participer à un projet dont il connaît l'objet * S'exprimer de manière compréhensible (dialogues, récits) 	<ul style="list-style-type: none"> * Réalise : équilibres, petites constructions avec des cubes (ex : le pont) * Utilise la pâte à modeler * Sensible à la musique, sons divers et chansons 	<ul style="list-style-type: none"> * Une action est estimée bonne si elle permet de satisfaire un besoin éprouvé.
4 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Réunir une documentation * Mémoriser et utiliser un vocabulaire précis 	<p style="text-align: center;"><u>COOPERATIVE/IMAGINATIE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Division des jeux par sexe * Les groupes ne sont pas fixes * Jeux d'identification (poupée/ex) 	
5 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Identifier certaines propriétés en vue de les classer, de les comparer, et de les ordonner * Résoudre des problèmes liés à l'augmentation, la diminution des quantités * Utiliser une mesure (mètre) 	<p style="text-align: center;"><u>JOUE SEUL DANS UN GROUPE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Début des jeux de chat, de voleurs..... * Constructions, édifices de + en + sophistiqués (tours, ponts, ...) * Imiter les activités des adultes 	<ul style="list-style-type: none"> * L'enfant agit délibérément de façon à plaire à son entourage et à être approuvé * Distingue le réel de l'imaginaire

DOMAINES TAXONOMIQUES

Age	Objectifs Pédagogiques Scolaires	Comportement/Activités Educatives possibles	Développement Moral
6 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Préparer des plats en suivant une recette * Observer des manifestations du fonctionnement de son corps * Prendre conscience de la croissance des différentes parties du corps * Prendre en charge l'entretien des plantes * Constater les réactions des animaux aux informations reçues par les organes des sens. (bruits, odeurs...) 	<p><u>CONCENTRATION PLUS LONGUE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Groupe de jeux entre enfants sur des notions simples : - rapide/lent - fort/faible * Utilise les cartes, anagrammes puzzle, loto (type associatif). 	<ul style="list-style-type: none"> * Respect de la loi et de l'ordre social : l'enfant s'y conforme
7 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Imaginer et réaliser des expériences montrant que les plantes absorbent et rejettent l'eau * Observer à la loupe une tranche de pain 	<p><u>JOUE SEUL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> * Jeux : il connaît "il court le furet" * Se passionne pour certains jeux * Pratique l'échange (cartes, jeux, billes, collections) * Fabrique des jeux simples * Aime la musique, lecture 	
8 ans	<ul style="list-style-type: none"> * Comparer les organes qui remplissent la même fonction chez les animaux (ailes, nageoires...) * Aborder la vie foetale de la naissance à partir de documents photographiques, d'images... * Concevoir et utiliser un dispositif permettant de capter et d'utiliser l'énergie (moulin...) 	<p><u>PREFERE AVOIR UN COMPAGNON DE JEU:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Puzzle/dessin Cartes géographiques Vidéo mais plus liée à la dextérité <p><u>PLAISIR A L'ACTIVITE DE GROUPE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Aime les jeux coopératifs Exécute des projets simples Met en scène ses productions artistiques Aime le théâtre, les représentations 	

DOMAINES TAXONOMIQUES

Age	Objectifs Pédagogiques Scolaires	Comportement/Activités Educatives possibles	Développement Moral
9 ans 10 ans	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser divers classements d'éléments • Composer des menus équilibrés en appliquant les règles de la diététique • Etablir le trajet suivi par les aliments de la bouche à l'anus • Etablir le trajet de l'air dans le corps • Préciser le rôle du sang, de ses différentes fonctions • Critiquer des documents écrits simples • Définir un projet pour réaliser un manège (plateau de rotation) • Etablir la chronologie des principaux événements historiques 	<p><u>AIME AGIR EN GROUPE ET RIVALISER AVEC UN AUTRE GROUPE :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux de cartes, de société plus compliqués • Sait évaluer les apports de l'activité des autres à la bonne marche de l'ensemble du groupe. • Lit • Ecoute la radio • Grand intérêt pour les mouvements organisés, les clubs secrets <p><u>PRENDRE DES RESPONSABILITES :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • D'un animal • D'un plus petit 	<ul style="list-style-type: none"> • Son idéal moral est celui du groupe • Début du processus d'identification