

# PFEQ au préscolaire et enseignement extérieur

## Compétence : Découvrir le monde qui l'entoure

### Contexte de réalisation

Le domaine **physique et moteur** se développe dans tous les contextes. Au quotidien, l'enfant a l'occasion de grimper, de sauter, de glisser, etc. Des milieux extérieurs (ex.: parc, cour d'école), des milieux naturels (ex.: boisé, butte de neige) et l'utilisation d'un matériel varié (ex.: ballons, cerceaux, planches à roulettes) permettent aussi des expériences motrices à un niveau d'intensité élevé. Dans des environnements favorables à la prise de risques, l'enfant s'approprie également les comportements d'autoprotection nécessaires à sa sécurité et à sa santé. Les activités quotidiennes sont des occasions de favoriser le développement de saines habitudes de vie (ex.: lors des collations ou des sorties).

Le domaine **social** se développe dans tous les contextes, principalement dans le quotidien de la classe et de l'école. Ces contextes permettent à l'enfant de vivre des interactions sociales pendant les jeux (ex. : spontanés, symboliques, de construction, extérieurs, coopératifs, de règles), les activités, les projets et les moments de transition (ex. : déplacements dans l'école).

Le domaine **cognitif** se développe dans tous les contextes au quotidien, tant dans les situations courantes que dans celles qui présentent des problèmes à résoudre. Quand on lui offre un milieu de vie riche et stimulant qui permet les découvertes et les réalisations, l'enfant acquiert des connaissances, élabore de nouveaux concepts, s'adapte à son environnement et développe son raisonnement et sa créativité. (Extraits du PFEQ - Éducation préscolaire, 2021)

### Le rôle du jeu dans l'apprentissage

Un environnement riche où le jeu, notamment le jeu symbolique, est amorcé par l'enfant et soutenu par l'adulte permet à l'enfant d'explorer, de créer, d'improviser, de jouer un rôle, de manipuler, etc. Sur une base quotidienne, l'enfant doit également avoir accès à des jeux extérieurs de qualité et diversifiés qui conviennent à son âge.

### L'organisation de la classe

La classe, le gymnase, la cour d'école et l'environnement extérieur sont tous des lieux où les enfants peuvent observer, explorer, manipuler, tâtonner, réfléchir, imaginer, exercer leur mémoire, élaborer un projet, mettre à l'épreuve leurs capacités et développer leurs habiletés motrices, affectives, sociales, langagières et cognitives.

### Domaine physique et moteur

#### Axe de développement : motricité

#### Expérimenter différentes façons de bouger

L'enfant pourrait, par exemple: › expérimenter des jeux actifs à l'intérieur comme à l'extérieur (ex.: danse, balançoire, course); › jouer dans les structures à sa disposition au parc ou dans la cour d'école; › utiliser spontanément du matériel permettant le jeu actif.

### Domaine cognitif

#### Axe de développement : pensée

#### Univers social

Découvrir et observer son environnement physique: caractéristiques (ex.: rural, urbain); éléments naturels (ex.: montagne, arbre, lac); infrastructures ou objets (ex.: pont, piste cyclable); points de service (ex.: clinique médicale, caserne de pompiers);

Découvrir et reconnaître ce qui fait partie de son environnement géographique immédiat (ex.: végétation, maison familiale, animal, rue, parc) ainsi que des phénomènes naturels (ex.: orages, tempêtes de neige, inondations);

### Domaine cognitif

#### Axe de développement : pensée

#### Science et technologie

L'enfant pourrait, par exemple:

- › montrer de l'intérêt lors de la présentation de nouveau matériel ou d'activités ;
- › découvrir et utiliser ses sens (regarder, sentir, écouter, toucher, goûter), de façon sécuritaire, pour observer son environnement;
- › manifester de la curiosité à l'égard de l'observation de phénomènes naturels (ex.: présence de la lune pendant la journée, changements météorologiques);
- › manifester de la curiosité à l'égard de l'utilisation et du fonctionnement d'objets fabriqués (ex.: faire rebondir une balle, attirer des objets à l'aide d'aimants, créer des ombres avec la lumière);
- › manifester de la curiosité à l'égard des outils technologiques et du numérique;
- › découvrir et explorer différentes matières naturelles (ex.: eau, sable, terre) ou fabriquées (ex.: pâte à modeler, sable cinétique, savon);
- › explorer et utiliser des outils et des procédés simples dans des situations de la vie courante (ex.: transvaser, malaxer, mélanger, transporter, modeler, couper, assembler, transformer);
- › explorer et utiliser des outils ou des instruments pour manipuler, observer et comparer des substances, des objets et des êtres vivants (ex.: loupe, compte-gouttes, pince);
- › observer et interagir à court, à moyen et à long terme (ex.: cultiver des végétaux, ensemercer);
- › explorer des objets et en faire des collections (ex.: cailloux, insectes, feuilles), tournevis, marteau, clé, ponts, filtres, planeur, serre