

## Développement et attentes largement tenues à 18 mois-2 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 de la motricité :

- **Développement de la motricité fine (petits muscles du pouce et des doigts)**
- **Manipulation**- remplit et jette des récipients de sable ou d'eau ; empile des blocs ; tourne des pages ; place de grosses chevilles sur un tableau ou enfile de grosses perles sur un cure-pipe.
- **Illustration**- utilise de grands mouvements de bras et la prise du poing pour créer des lignes et des formes circulaires ainsi que des points.
- **Eau, sable et pâte à modeler**- explore et expérimente la sensation du matériau ; aime les activités de remplissage et de déversement ; aplatit et coupe la pâte à modeler à l'aide d'emporte-pièces.
- **Art**- aime expérimenter différents médiums artistiques (marqueurs, peinture, colle, etc.)
- Blocs/jouets de construction**- porte et empile des blocs ; aime faire tomber des tours
- Jeu dramatique**- les objets disponibles dictent le type de jeu dramatique qui se produit (par exemple : si une poupée et une bouteille de jouet sont placées à côté de la poupée et de la bouteille de jouet, la poupée et la bouteille de jouet sont placées à côté de la poupée et du jouet). si une poupée et un biberon sont disponibles, il peut nourrir le bébé) ; il utilise de plus en plus un objet pour en remplacer un autre si sa forme est similaire (par exemple, il utilise un bâton pour remuer une cuillère ou une épée) ; le jeu de simulation tourne autour d'expériences familières (nourrir/baigner un bébé, préparer un repas, etc.).
- **Développement de la motricité globale (grands muscles des bras et des jambes)**
- **Équilibre**- peut essayer de se tenir sur la pointe des pieds pendant quelques pas ou de se tenir sur un pied pendant un court moment
- **Marcher/courir**- à partir de 2 ans, l'enfant est capable de marcher et de courir plus doucement, de s'arrêter plus rapidement, de manœuvrer contourner des obstacles
- **Grimper**- monte les escaliers un pied à la fois ; grimpe absolument tout sans se rendre compte des dangers potentiels
- **Sauter**- peut sauter d'une faible hauteur ; tente des sauts sur place
- **Habilité avec les ballons**- aime faire rouler ou lancer des ballons ; essaie de donner des coups de pied dans les ballons
- **Musique et mouvement**- aime écouter de la musique, bouge en rythme et peut imiter les mouvements des autres sur la musique ; commence à chanter ses chansons simples préférées ; utilise des instruments rythmiques pour "jouer avec" la musique ou une chanson ; expérimente avec les sons et les volumes.

### Développement cognitif :

- **Pensée représentationnelle**- utilise un symbole (image) pour représenter des objets ; commence à comprendre que le symbole est séparé de l'objet et peut être associé à l'objet.
- **Pensée intégrée et généralisation**- relie les idées symboliques acquises dans un domaine à un autre domaine (p. ex. un chien jouet à une image de chien et plus tard à un dessin

de chien dans un livre) ; reconnaît que des chiens de couleur, de taille ou assis/debout/couché différents sont toujours des "chiens".

- **Permanence de l'objet**- réalise qu'un objet existe toujours lorsqu'il est hors de vue et cherche un objet caché.
- **Fonction symbolique**- les jeux de rôles sont dominés par le type d'objets fournis (par exemple, la nourriture et la vaisselle en jouet amènent l'enfant à faire semblant de manger, les animaux en jouet amènent l'enfant à jouer le rôle d'un animal).
- **Tri**- de plus en plus capable de classer des objets dans des catégories générales (par exemple, toutes les voitures dans un groupe et tous les animaux dans un autre) ;
- **Mémoire**- capable de se rappeler des idées et des événements passés (par exemple, il se souvient comment faire tourner un jouet) ; il reconnaît et utilise de plus en plus certains mots et les associe à des personnes, des objets, des actions ou des lieux.
- **Faire des associations**- associe deux choses ensemble dans son esprit (par exemple, l'habit de neige et la sortie à l'extérieur)
- **Résolution de problèmes**- applique de plus en plus l'apprentissage général et l'apprentissage par tâtonnement à de situations nouvelles

### Développement du langage :

- **Désigne au moins une partie du corps**- sur demande, l'enfant désigne des parties de son visage : nez, bouche, oreille, etc., puis certaines parties de son corps : mains, pieds, ventre ...
- **Nomme certaines images d'un livre** en les montrant du doigt.
- **Répète des mots ou des expressions** pour s'entraîner à les prononcer
- **Utilise des phrases de deux à quatre mots**
- **Suit des demandes simples**- répond de façon appropriée à de courtes phrases familières : "Viens manger"
- **Chante des chansons simples**- s'amuse et initie des jeux vocaux et chante des bouts de chansons
- **Utilise des pronoms personnels** tels que "je", "moi", "toi".
- **Éveil à la lecture et à l'écriture**- regarde des livres ; demande/apprécie qu'on lui lise un livre à haute voix ; nomme de plus en plus les images dans les livres ; peut être conscient de l'importance de la lecture. Nomme de plus en plus les images dans les livres ; peut être conscient que son nom (etc.) peut être écrit avec des lettres

### Développement social/émotionnel

- **Contrôle émotionnel**- manifeste de plus en plus une variété d'émotions mais ne comprend pas toujours ce qu'il ressent ou pourquoi ; agit sur les émotions négatives en pleurant, criant, attrapant, frappant ou mordant ; le comportement empathique augmente lorsqu'il arrête de jouer pour fixer l'enfant qui pleure et peut lui offrir un câlin ou un jouet.
- **Interaction avec les pairs**- le jeu parallèle ou côte à côte fait partie intégrante du jeu du jeune enfant ; il observe le jeu des autres enfants et peut l'imiter ; il est possessif à l'égard de ses jouets.

- **Faire des choix**- facilement distrait par le jeu des autres et court pour s'y joindre ; aime les jeux/activités de groupe adaptés à son âge et dirigés par l'éducateur.
- **Compétences d'auto-assistance**- capacité croissante à être indépendant : se laver les mains, manger avec une cuillère et boire avec une tasse, aider à se laver les mains, manger avec une cuillère et boire avec une tasse, aider à se laver les mains, boire avec une tasse ; aider à s'habiller ; aider à nettoyer les jouets
- **Compétences d'autorégulation et d'adaptation**- aime la prévisibilité et les routines ; peut trouver difficile de changer d'activité ou de faire face à des changements dans la routine habituelle ; a besoin d'avertissements et de rappels de ce qui va se passer ensuite (par exemple, nous sommes en train de nettoyer pour pouvoir prendre le goûter) ; a souvent des difficultés à se coucher tranquillement sur son lit s'il n'est pas endormi.
- **Identité/ Concept de soi**- se reconnaît dans un miroir ou sur une photo ; se désigne par son propre nom ou utilise les pronoms personnels "je" et "moi" ; se perçoit progressivement comme séparé de quelqu'un d'autre.