



PARENT HELPER

(AIDE AUX PARENTS)... La série

Le Département de l'éducation de l'État du Maryland publie une série de guides AIDE AUX PARENTS traitant de divers sujets relatifs au développement des aptitudes.

- LIVRE 1, Aide aux parents : **APERÇU**
- LIVRE 2, Aide aux parents : **Communication**
- LIVRE 3, Aide aux parents : **Cognition**
- LIVRE 4, Aide aux parents : **Socialisation**
- LIVRE 5, Aide aux parents : **Développement des capacités motrices**

Pour obtenir un guide ou toute la série de guides AIDE AUX PARENTS, veuillez contacter : Maryland State Department of Education, Division of Special Education/ Early Intervention Services, Early Childhood Intervention and Education Branch, 200 W. Baltimore Street, 9th floor, Baltimore, MD 21201; téléphone : 410-767-0261 ; appel gratuit : 1-800-535-0182 ; télécopie : 410-333-8165.

PARENT HELPER (AIDE AUX PARENTS), copyright 2000 par le Département de l'éducation de l'État du Maryland. Adapté du manuel des ressources du MSDE : Enfants handicapés, de la naissance à l'âge de cinq ans, 1980, 1982. Tous droits réservés.



Table des matières

Introduction.....	2
Tendances de développement.....	3
Étapes clés du développement.....	3
Processus de découverte.....	9
Vous pouvez aider votre enfant à apprendre	10
Premier milieu d'apprentissage pour votre enfant...10	
Activité suggérées —	
Pour nourrissons	11
Lorsqu'il est prêt à explorer.....	11
Lorsqu'il est prêt à utiliser ses mains.....	11
Favorisez le développement de votre enfant	13
Exemples d'activités d'apprentissage	14



Introduction : Série de guides AIDE AUX PARENTS

En tant que parent, vous êtes l'adulte le plus important dans la vie de votre enfant. Bien avant que votre enfant ne soit d'âge scolaire, vous lui enseignerez bien des choses. Il apprendra en vous regardant, en jouant avec vous, et lorsque vous prenez soin de lui.

Les guides AIDE AUX PARENTS ont pour but de soutenir la croissance et le développement de votre enfant, de sa naissance à l'âge de cinq ans. Chaque guide comporte un tableau indiquant les étapes clés de développement afin que vous puissiez assurer le suivi du développement de votre enfant à différentes étapes. Vous y trouverez des activités et des suggestions appuyant et encourageant les progrès, l'apprentissage et l'exploration de votre enfant. Et chaque guide offre des suggestions pour développer des partenariats avec les prestataires de services éducatifs et de la petite enfance afin que votre enfant réalise son potentiel.

Plusieurs des suggestions se trouvant dans les guides AIDE AUX PARENTS proviennent des parents. D'autres ont été mises en pratique avec succès par des prestataires. Et bien qu'une série d'étapes soient suggérées à chaque niveau de développement, vous devrez peut-être modifier certaines activités afin de répondre aux besoins particuliers de votre enfant.

Vous êtes le premier enseignant de votre enfant. En utilisant les renseignements fournis dans les guides AIDE AUX PARENTS, vous observerez votre enfant selon une perspective complètement différente et l'aidez à « découvrir » le monde.

Du point A au point B... Tendances typiques de développement chez les jeunes enfants

Durant le processus de développement, chaque nouvelle aptitude se développe à partir de quelque chose qui a déjà été appris. À l'âge de trois mois, un enfant peut se coucher sur le dos et donner des coups de pieds en l'air. À l'âge de neuf mois, le même enfant peut ramper sur son ventre. Et avant l'âge de 24 mois, il peut courir d'un bout à l'autre d'une pièce sans tomber.

Donner des coups de pieds, ramper et courir font partie d'un développement des aptitudes motrices globales d'un enfant, soit l'un des aspects du développement figurant dans les tableaux des **étapes clés du développement** du guide AIDE AUX PARENTS.

Cognition : knowing, thinking, awareness

Communication : expressing language

Aptitudes motrices globales : gros développement des muscles

Aptitudes motrices fines : petit développement des muscles

Autonomie : faire des choses de lui-même

Social : conscience de soi, répondre aux autres

Les tableaux des **étapes clés du développement** présentent des tendances typiques du développement et de la croissance des jeunes enfants. Lorsque vous observez le développement de votre enfant, n'oubliez pas que tous les enfants sont différents, et que votre enfant se développe peut-être à un rythme autre que celui mentionné ici.

Cognition

- Regarde un objet ou une personne.
- Suit le mouvement des mains avec les yeux.
- Réagit de façon positive à un son familier.
- Réagit à de nouveaux sons par le biais d'un mouvement ou de la voix.

Communication

- Émet des bruits avec sa gorge.
- Gazouille avec expression, vocalise.
- Sourit lorsqu'il entend la voix de sa mère.
- Répond avec sa voix à une personne amicale.

Aptitudes motrices globales

- Roule sur lui-même du côté sur le dos.
- Contrôle sa tête en position verticale.
- Envoie la main et donne des coups de pieds lorsqu'il se trouve sur le dos.
- Se retourne d'un côté ou l'autre lorsqu'il repose sur le dos ou le ventre.

Autonomie

- Regarde le mouvement de ses propres mains.
- Promène son regard d'un objet à un autre.
- Saisit un objet placé dans sa main.
- Suit les mouvements vers le haut, le bas et les côtés.

Social

- Tranquille lorsqu'on le prend.
- Aime se faire chatouiller et caresser.
- Exprime son plaisir lorsqu'il fait des activités physiques.
- Maintient un bref contact visuel durant l'allaitement.
- Sourit spontanément ou en réponse à un sourire, une voix ou un toucher familier.

0



à



3



mois



Étapes clés du développement

Cognition	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaît sa mère. • Imite le gazouillis. • Répète des gestes avec des objets. • Trouve un objet partiellement caché. • Regarde sa main et l'objet qu'il saisit. • Utilise un mouvement ou un son pour continuer un jeu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réagit lorsqu'il entend son nom. • Trouve un jouet partiellement caché. • Imite des gestes simples et familiers, comme secouer un jouet. • Repère un objet tombé à l'extérieur de son champ de vision.
Communication	<ul style="list-style-type: none"> • Pleure différemment selon la situation. • Tourne sa tête pour repérer les sons et les voix. • Vocalise les sons, commence à balbutier. • Répond aux voix par des sons ou des mouvements. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sourit lorsqu'il entend la voix de sa mère. • Gazouille avec expression, vocalise. • Émet des bruits avec sa gorge. • Répond avec sa voix à une personne amicale.
Aptitudes motrices globales	<ul style="list-style-type: none"> • Lorsqu'il repose sur le ventre, il se roule sur le dos. • Rapproche ses pieds jusqu'à sa bouche. • Se relève, soulève sa tête et sa poitrine. • Redresse ses hanches et soulève ses jambes lorsqu'il se trouve sur le ventre. • Se pousse jusqu'en position assise ; s'assoit seul en un instant. 	<ul style="list-style-type: none"> • Soulève la tête lorsqu'il se trouve sur le dos. • Se retourne sur son ventre. • Supporte son poids en position debout. • S'assoit sans appui et va chercher des jouets. • Maintient son équilibre sur les mains et les genoux. • Rampe vers l'avant sur le ventre.
Aptitudes motrices fines	<ul style="list-style-type: none"> • Donne des coups sur les objets. • Utilise ses doigts et la paume de la main pour tenir les objets. • Tient les objets directement en avant de lui avec les deux mains. 	<ul style="list-style-type: none"> • Applaudit. • Tient un cube en même temps qu'il en reçoit un autre. • Déplace le poignet afin de manipuler un jouet ou un objet. • Saisit un objet avec le pouce et le côté de l'index. • Transfert des objets d'une main à l'autre.
Autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Mange des aliments pour bébé avec une cuillère. • Va chercher une bouteille et la tient dans ses mains. • Anticipe le moment de se nourrir en étant plus actif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipule la nourriture préhensible. • Commence à mastiquer. • Va chercher une bouteille et la tient dans ses mains. • Boit dans un gobelet avec de l'aide. • Tient, mord et mastique les aliments mous.
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Remarque les étrangers. • Apprécie les jeux physiques. • Rit fort. • Démonstre sa joie ou son mécontentement. • S'approche d'un miroir. • Pleure lorsqu'on le laisse seul ou qu'on le dépose. • Est conscient des lieux étranges. 	<ul style="list-style-type: none"> • Joue à des jeux comme le jeu de « coucou ». • Réagit avec amusement face à son image dans le miroir. • Joue sans surveillance pendant de longues périodes de temps. • Exprime son plaisir lorsqu'on le manipule de façon amusante. • Démonstre son mécontentement lorsqu'on lui enlève un objet familier. • Comprend et s'adapte aux signes sociaux comme le sourire et le ton de voix.



<ul style="list-style-type: none"> • Joue à des jeux simples comme des comptines. • Réagit face aux objets ou jouets visibles. • Se déplace pour saisir un objet désiré • Regarde les images d'un livre. • Touche à un adulte ou un objet pour causer une action. 	<p>9</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Place une forme correctement dans des encastremets. • Utilise un objet comme un bâton pour aller chercher d'autres objets. • Reconnaît les formes sur un puzzle. • Imite des sons et gestes non familiers. • Imite au moins une expression faciale. • Pointe vers un objet nommé ou désiré. 	<p>Cognition</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Joue à des comptines ; envoie la main. • Imite la toux, les bruits d'une langue qui claque et des lèvres qui s'embrassent. • Arrête ses activités pour répondre à « non ». • Répète les paroles d'un adulte. • Comprend quelques mots et gestes. • Utilise du jargon ou fait un monologue qui ne veut rien dire. • Imite de nouveaux mots. 	<p>à</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fait bouger sa tête latéralement pour dire « non ». • Utilise ses premiers mots spontanés. • Utilise un mot pour exprimer une idée, par exemple, « lait ». • Suit une commande simple. • Effectue les actions demandées. 	<p>Communication</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Rampe vers l'avant sur ses mains et ses genoux. • Se tient debout à l'aide d'un appui stable. • S'assoit après avoir été debout ; d'abord avec l'aide de quelqu'un, puis seul. • Marche en se tenant après les meubles. • Délaisse l'appui et se tient debout seul. 	<p>12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rampe pour monter l'escalier. • Marche sans se tenir après les meubles. • Se tient debout seul en plein milieu d'une pièce. • Marche à reculons et latéralement. • Monte l'escalier lorsqu'on lui tient une main. • Se lève debout seul. 	<p>Aptitudes motrices globales</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Utilise seulement l'index. • Fait des marques sur une feuille de papier avec un crayon à mine ou une craie grasse. • Saisit des objets avec le doigt et le pouce. • Donne de petits coups sur les objets avec l'index. • Cogne une cuillère ou un gobelet. 	<p>mois</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Place des cubes dans un gobelet. • Utilise ses deux mains pour faire la même chose. • Tient une craie grasse et gribouille sur une feuille de papier. • Empile un bloc sur un autre. • Construit une tour avec trois ou quatre cubes. 	<p>Aptitudes motrices fines</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Arrête de baver. • Lèche la nourriture sur les ustensiles ou les côtés de sa bouche. • Se nourrit avec les doigts pendant une partie du repas. • N'est plus allaité ou ne boit plus au biberon. • Boit dans un gobelet tout en renversant un peu de liquide. 	<p>12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saisit un gobelet et boit. • Se nourrit à la cuillère sans trop faire de dégâts. • Enlève des vêtements facile à retirer sur demande. • Coopère en bougeant les membres lorsqu'on l'habille. • Signale une couche humide ou souillée. 	<p>Autonomie</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Rit fort en jouant avec un adulte. • Réagit aux changements d'humeur d'un adulte. • Répond temporairement « non ». • Démontre sa préférence envers un jouet. 	<p>à</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Prend des décisions. • Répète un geste qui fait rire. • Donne de l'affection en retournant un câlin ou un baiser. • Démontre des comportements émotifs particuliers, tels que la peur, la joie et la colère. 	<p>Social</p>



Étapes clés du développement

Cognition	<ul style="list-style-type: none"> • Place trois formes correctement sur des encastrement. • Identifie des parties de son corps. • Participe aux comptines. • Pointe les images dans un livre sur demande. • Imiter les sons, les mots ou les mouvements du corps. • Trouve des objets grâce à des indices visuels indirects. • Active directement les objets. 	<ul style="list-style-type: none"> • Place cinq formes correctement sur des encastrement. • Jumèle des objets familiers. • Apprécie les histoires courtes et décrit des images simples dans un livre d'images. • Démontre le sens de la propriété avec des phrases telles que « c'est à moi » et « mon jouet ». • Se reconnaît dans le miroir.
Communication	<ul style="list-style-type: none"> • Fait référence à lui-même par son nom. • Utilise deux mots pour décrire des actions. • Suit les consignes verbales. • Utilise deux mots pour décrire une possession, par exemple, « auto papa ». • Utilise un mot pour décrire plusieurs choses semblables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Chante des chansons et des rimes. • Utilise son prénom ; dit son nom au complet. • Utilise des phrases composées de trois mots. • Utilise le mot « non » de façon appropriée. • Pose des questions d'un ton approprié. • Suit des consignes en deux étapes. • Utilise le pluriel régulier.
Aptitudes motrices globales	<ul style="list-style-type: none"> • Descend l'escalier avec un appui. • Saute sur place. • Pousse/tire un objet léger. • S'assoit directement sur une petite chaise. • Court d'un bout à l'autre de la pièce sans tomber. • Se tient debout sur un pied pendant quelques instants. • Ramasse un jouet sur le plancher en se tenant debout. 	<ul style="list-style-type: none"> • Monte et descend l'escalier en se tenant après la rampe. • Court, saute et donne un coup de pied sur un ballon sans appui. • Lance une balle par-dessus son épaule. • Conduit un tricycle à l'aide des pédales. • Se tient en équilibre sur un pied. • Monte l'escalier un pied après l'autre, avec un appui.
Aptitudes motrices fines	<ul style="list-style-type: none"> • Donne un coup de crayon vertical. • Place trois formes dans des encastrement. • Construit une tour formée de quatre cubes. • Tourne les pages d'un livre une par une. • Manipule un objet avec les doigts et le pouce seulement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aligne trois ou quatre perles. • Construit une tour de neuf blocs. • Commence à tenir une craie grasse de façon appropriée. • Donne des coups de crayon verticaux et horizontaux. • Découpe à l'aide de ciseaux pointus. • Place cinq morceaux ou plus dans des encastrement.
Autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Monte et descend une large fermeture éclair. • Essaie de mettre ses chaussures. • Se dévêtit entièrement sans aide. • Tente de ranger des objets familiers. • Déballe des aliments emballés tels que des crackers. • Cesse ses activités pour faire une sieste. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se sert à boire. • Mange avec une cuillère ; commence à utiliser une fourchette. • Va aux toilettes avec quelqu'un et les accidents ne sont qu'occasionnels. • Enfile des vêtements simples tels qu'un chapeau, des pantalons, des chaussures, des chaussettes, puis tous ses vêtements, mais ne les boutonne pas. • Se lave les mains et les sèche avec de l'aide. • Brosse ses dents avec de l'aide.
Social	<ul style="list-style-type: none"> • Pleure pendant une courte période de temps lorsque les parents sont absents. • Joue seul pendant une longue période de temps. • Démontre des réactions positives et négatives intenses. • Devient frustré facilement. • Est fier de ses actions. • Porte attention aux autres enfants. 	<ul style="list-style-type: none"> • Son humeur varie selon les réactions d'autrui. • Joue ou travaille seul à proximité d'autres enfants. • Initie ses propres activités ; joue à des jeux simples ; accepte de passer son tour. • Imiter des situations imaginaires avec les autres. • Exige que l'on lui lise des histoires spécifiques. • Évite les situations dangereuses.

18
★
à
♥
24
★
mois



24

★

à

♥

36

★

mois

♥

Étapes clés du développement

<ul style="list-style-type: none"> • Assortit deux ou trois couleurs. • Comprend les concepts tels que gros/petit et rapide/lent. • Raconte une histoire simple. • Jumèle des images d'objets semblables. • Compte jusqu'à trois. • Reconnaît les différences de taille, de poids et de longueur. 	<p>36</p> <p>★</p> <p>à</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Connaît son âge. • Différencie le jour de la nuit. • Assortit et nomme quatre couleurs primaires. • Compte 10 objets. • Place des images dans l'ordre logique. • Répond aux questions sur une histoire qu'on lui a lue. • Nomme trois objets de mémoire. 	<p>Cognition</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Fait des phrases la plupart du temps. • Pose des questions commençant par qui, quoi ou où. • Utilise la possession correctement, par exemple, « l'auto de maman ». • Utilise le temps passé et des prépositions telles que dans, sur et sous. • Utilise un ton normal ; chuchote. 	<p>48</p> <p>★</p> <p>mois</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demande verbalement que l'on regarde ce qu'il fait. • Exécute une séquence de trois consignes n'ayant aucun lien les unes avec les autres. • Utilise régulièrement les pronoms tels que « il » et « elle ». • Utilise régulièrement des pronoms possessifs tels que « le mien ». • Utilise des expressions négatives telles que « ne pas » et « ne peut pas ». • Utilise certains adverbes. • Utilise le temps futur. 	<p>Communication</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Attrape une balle bondissante. • Saute vers l'avant sans tomber. • Lance une balle par-dessus son épaule. • Monte au sommet du toboggan et glisse. • Descend l'escalier sans appui, un pied à la fois. 	<p>48</p> <p>★</p> <p>mois</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Galope. • Donne un coup de pied sur un ballon en mouvement vers une cible. • Saute un pied avec la fois. • Saute sur un pied. • Attrape un ballon lancé en sa direction. • Marche sur la pointe des pieds sur une distance de 10 pieds. 	<p>Aptitudes motrices globales</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Enfile des perles les unes après les autres. • Copie un cercle. • Coupe le long d'une ligne en décrivant un mouvement d'ouverture et de fermeture continu. • Lace ses chaussures – pas nécessairement selon une routine établie. • Rassemble des objets exigeant un contrôle des muscles. 	<p>48</p> <p>★</p> <p>à</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dessine une image. • Dessine des personnages en allumettes. • Démontre la préférence d'une main. • Copie des formes (cercle, carré, triangle, rectangle) à partir d'exemples. • Découpe un cercle et autres formes simples. 	<p>Aptitudes motrices fines</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Essuie les dégâts. • Utilise une fourchette au repas. • Va aux toilettes seul. • Se vêtit seul lorsqu'on lui demande. • Boutonne et déboutonne les gros boutons. • Se lave et se sèche les mains seul. • Se brosse les dents avec l'aide verbale de quelqu'un. 	<p>60</p> <p>★</p> <p>à</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se mouche seul. • Se sert à table dans un bol sans en renverser. • Mange avec une cuillère et une fourchette avec dextérité. • Ne mouille pas son lit. • Fait la distinction entre le devant et l'arrière des vêtements. • Joue dans la cour avec surveillance périodique. • Suspend son manteau sur un crochet. 	<p>Autonomie</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Initie le jeu en groupe et y participe. • Partage ses jouets lorsqu'on lui suggère. • Fait des courses simples. • Joue de manière coopérative avec les autres enfants. • Identifie ses parents consciemment. • Fait preuve de sympathie et se préoccupe du bien-être d'autrui au moment opportun. • Aime aider et s'impliquer. 	<p>60</p> <p>★</p> <p>à</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demande aux autres de porter attention à ce qu'il fait. • Utilise les formules de politesse telles que « s'il-vous-plaît » et « merci », lève sa main et fait la queue. • Préfère la compagnie de ses pairs à celle des adultes. • Parle de sa famille. • Contrôle ses émotions et les exprime de manière acceptable. 	<p>Social</p>



Cognition	<ul style="list-style-type: none"> Établit une correspondance entre des objets et les nombres de 1 à 10. Énumère cinq activités quotidiennes en ordre. Raconte une petite histoire vécue. Donne son adresse. Distingue la gauche de la droite. 	  60	<p>Enfants souffrant d'un handicap... Un petit extra fait du chemin</p> <p>Si vous croyez que votre enfant se développe en éprouvant des difficultés, des services préscolaires et d'intervention précoce sont disponibles. Ces services ont pour but d'améliorer le potentiel de croissance et de développement de votre enfant avant qu'il aille à l'école.</p> <p>Pour de plus amples renseignements sur les services préscolaires et d'intervention précoce, veuillez contacter le Département de l'éducation de l'État du Maryland, division de l'éducation spéciale/des services d'intervention précoce.</p> <p>N'oubliez pas que chaque enfant a besoin de votre patience et de votre appui pour grandir et apprendre. Toutefois, si votre enfant souffre d'un handicap, il a besoin d'un peu plus d'attention. Les parents, éducateurs, thérapeutes et autres doivent travailler ensemble pour donner l'amour et le soutien nécessaires à une vie entière d'apprentissage.</p>
Communication	<ul style="list-style-type: none"> Raconte une histoire en décrivant des images. Demande la signification de mots abstraits. Parle couramment et correctement, mais confond encore « s », « f » et « th ». 	 mois	
Aptitudes motrices globales	<ul style="list-style-type: none"> Saute à la corde. Fait du patin à roulettes. Saute deux ou trois mètres vers l'avant sur chaque pied séparément. Fait un saut de 3,60 mètres sur ses orteils. Court avec les bras qui balancent dans la direction contraire des jambes. 	 et plus	
Aptitudes motrices fines	<ul style="list-style-type: none"> Écrit en lettres majuscules des mots simples en faisant régulièrement des inversions. Place ses mains de façon appropriée lorsqu'il écrit et découpe. Lace ses chaussures. Écrit les chiffres de 1 à 5. 		
Autonomie	<ul style="list-style-type: none"> Se brosse et se peigne les cheveux sans aide. Range ses jouets dans une boîte. Se vêt et se dévêt sans aide. Traverse la rue en toute sécurité. 		
Social	<ul style="list-style-type: none"> Réconforte un ami en détresse. Fait des plans et construit de manière constructive. Comprend la nécessité des règlements et de l'esprit sportif. Fait le lien entre l'heure et l'horaire quotidien. 		





Processus de découverte...

Comment les enfants apprennent

Explorer

Les enfants découvrent le monde en explorant. Ils y découvrent de nouveaux visages, de nouveaux lieux et de nouvelles choses.

Toucher. Goûter. Sentir. Entendre. Voir.

Les enfants évoluent dans le monde grâce à leurs sens. Ils sentent la vanille, goûtent aux crackers salés, touchent aux chatons doux, entendent des bruits et voient des rubans aux couleurs brillantes.

Expérimenter

Les enfants apprennent en expérimentant de nouvelles idées, et au moyen de la méthode « par tâtonnements ». Ils expérimentent avec un objet précis utilisé de différentes façons. Par exemple, un enfant peut empiler des blocs les uns par-dessus les autres, les pousser sur le plancher comme un train, ou les frapper comme des cymbales. Il découvrira peut-être qu'il est préférable d'utiliser les blocs comme un train plutôt qu'un instrument de musique.

Imiter

Les enfants apprennent en regardant et en imitant les autres. Ils développent de nouvelles aptitudes en observant d'abord les autres, puis en imitant les actions qu'ils observent. Ils maîtrisent éventuellement les actions en les imitant à répétition.

Jouer !

Grâce au jeu, les enfants apprennent comment les choses fonctionnent, et comment créer des choses, et ce, tout en s'amusant !



Vous pouvez aider votre enfant à apprendre



Essayez ce qui suit pour aider votre enfant à développer de nouvelles aptitudes.

Passez du connu à l'inconnu.

Laissez votre enfant travailler avec ce qu'il connaît avant de lui demander de commencer quelque chose de nouveau. Par exemple, aidez-le à faire un puzzle qui lui est familier, puis laissez-le en faire un nouveau. Donnez à l'enfant tous les indices possibles pour qu'il réussisse du premier coup. Ainsi, l'inconnu devient un défi amusant et non quelque chose à craindre.

Mettez de la variété dans les activités quotidiennes.

Variez la routine quotidienne de l'enfant en lui donnant quelque chose qu'il n'a jamais mangé ou en invitant des amis à dîner.

Confiez des tâches correspondant à leur temps de concentration très court.

Gardez les tâches simples en fonction du temps de concentration de l'enfant. Si le temps de concentration de votre enfant ne s'améliore pas suite à des efforts répétés, vous devrez peut-être lui faire faire des exercices particuliers. Parlez-en à votre médecin de famille ou contactez le bureau Child Find du système scolaire local.

Apprenez à connaître les limites de votre enfant.

Variez les positions dans lesquelles votre enfant joue. Faites en sorte que les objets et les textures soient faciles à atteindre. Limitez le bruit autour de l'enfant. Soyez à l'écoute de ses humeurs, ses intérêts et ses besoins. Les enfants dont les sens ou les mouvements sont limités ont besoin de s'adapter aux situations.

Félicitez votre enfant pour ses efforts.

Créez des situations permettant à votre enfant d'avoir du succès, puis félicitez-le en lui faisant un câlin, en lui souriant ou en lui donnant une récompense particulière. Aidez votre enfant s'il devient frustré, et félicitez-le pour ses efforts.

Jouez avec votre enfant !

Apprendre peut être amusant, particulièrement pour les jeunes enfants ! Choisissez des activités et des jouets convenant au niveau de développement de votre enfant, et aidez-le à s'amuser tout en apprenant.

Faites de la maison le premier milieu d'apprentissage pour votre enfant

Des recherches démontrent que les bébés commencent à apprendre dès la naissance. Créez un milieu stimulant au sein duquel votre enfant peut apprendre et grandir. Le milieu de votre enfant comprend chaque espace, objet et personne qui influencent sa vie.

Les idées et activités suivantes constituent des manières de créer un milieu d'apprentissage positif à la maison. Suivez toujours les précautions de sécurité, et si nécessaire, parlez à l'éducatrice, l'enseignant ou le thérapeute pour vous assurer que les activités conviennent à votre enfant.

Rappel : choisissez toujours des activités convenant au niveau de développement de votre enfant.



Choisissez des activités convenant au niveau de développement de votre enfant et encouragez la progression vers le niveau suivant. Lorsque vous jouez avec votre enfant, déterminez ce qu'il peut faire seul, ce qu'il peut faire avec un peu d'aide, avec beaucoup d'aide, et ce qu'il ne peut pas faire du tout. Dans le cas des activités nécessitant de l'aide, prenez note de la mesure dans laquelle vous devez l'aider.

ACTIVITÉS SUGGÉRÉES

Lorsque votre enfant est un nourrisson...

Faites en sorte qu'il soit facile pour votre bébé de se déplacer.

Couchez votre enfant sur un tapis ou sur une serviette posée sur le plancher. Assurez-vous qu'il peut bouger librement et en toute sécurité. Encouragez-le à donner des coups de pieds et à étirer ses bras.

Touchez le bébé pour favoriser le mouvement de la partie du corps que vous stimulez.

Soufflez sur les bras et les jambes de votre enfant. Frottez doucement ses jambes et ses bras avec votre main. S'il ne réagit pas, faites bouger son bras ou sa jambe en décrivant le mouvement que vous désirez qu'il effectue.

Variez la position du bébé pour l'aider à se familiariser avec les mouvements importants du corps.

Les mouvements importants du corps se développent avant que votre enfant ne soit capable d'utiliser pleinement ses pieds ou ses mains. Tenez-le dans vos bras. Couchez-le sur le ventre et le dos. Mettez-le sur le côté à l'aide d'oreillers rigides.

Procurez différents stimulus pour inciter le mouvement des yeux, de la tête et du corps.

Variez le décor que vous utilisez pour motiver votre enfant. Par exemple, suspendez un jouet mobile en couleur au-dessus de son berceau. Lorsqu'il sera plus vieux, mettez une photo d'un côté ou des deux côtés du berceau. Changez souvent son emplacement dans la maison.

Stimulez les sens du bébé.

Stimulez tous les sens de votre nourrisson : toucher, goût, odorat, ouïe et vue. Massez ses membres dans le bain et laissez-le éclabousser l'eau. Lancez un ballon en couleur à une autre personne, et placez votre enfant au milieu afin qu'il suive le déplacement du ballon. Laissez-le découvrir les différentes textures des éponges, des ballons en caoutchouc et des pincesaux.

Consultez les tableaux des étapes clés du développement dans AIDE AUX PARENTS afin de déterminer si votre bébé fait des progrès.

Explorez avec votre bébé pour déterminer s'il se développe. Montrez-lui une variété d'objets pour stimuler ses réactions. Utilisez des objets simples tels que des rubans en couleur attachés aux poteaux de son berceau, des ballons en caoutchouc souple et des animaux en peluche aux couleurs éclatantes.

Lorsque votre enfant est prêt à explorer...

Créez des situations d'apprentissage favorisant la réussite.

Couchez votre enfant sur le côté selon un angle qui lui permettra de se retourner facilement. Ensuite, aidez-le de moins en moins jusqu'à ce qu'il se retourne complètement par lui-même. Stimulez-le à l'aide d'un jouet aux couleurs éclatantes.

Motivez votre enfant à bouger.

Vous êtes le meilleur motivateur de votre enfant. Lorsque votre enfant est couché sur le ventre, faites-lui face et encouragez-le à venir vous rejoindre. De prime abord, il se déplacera uniquement sur ses avant-bras et lèvera sa tête pour vous regarder, mais éventuellement, il bougera ses mains et ses pieds afin de venir vous rejoindre.

Utilisez la curiosité de votre enfant vis-à-vis de lui-même.

Jouez à des jeux devant le miroir en mettant votre enfant sur vos genoux. Asseyez-le ou couchez-le sur le ventre pour jouer.

Tirez profit de la routine quotidienne en tant qu'occasions d'apprentissage.

Après le bain, encouragez-le à rouler sur lui-même en l'enveloppant dans une serviette ou une couverture, et en tirant doucement le rebord de la serviette afin qu'il roule sur lui-même. Lorsqu'il est assez fort, utilisez un siège d'enfant pour lui permettre de jouer pendant que vous travaillez.

Lorsque votre enfant est prêt à utiliser ses mains...

Stimulez le mouvement de ses mains.

Laissez votre enfant explorer les divers mouvements de ses mains et ses doigts. Aidez-le à tourner ses mains jusqu'au poignet, à applaudir, à saisir des objets et à les relâcher. Aidez-le à tenir des objets avec ses doigts.

Favorisez le développement des aptitudes motrices fines.

Les aptitudes motrices fines sont une combinaison de plusieurs mouvements. Encouragez votre enfant à saisir un objet, puis à faire quelque chose avec, comme le laisser tomber, l'insérer dans quelque chose, le secouer, le frapper contre quelque chose, le mettre dans l'autre main. Utilisez des objets bruyants tels que des sacs d'équilibre, des cloches et des crécelles, et variez la texture en utilisant des balles

en caoutchouc et en tissu, et des plats en métal et en caoutchouc.

Favorisez le développement d'aptitudes motrices fines plus complexes.

Les aptitudes motrices fines peuvent devenir plus complexes, que ce soit une réaction incitant l'enfant à saisir puis à relâcher un objet, ou un mouvement utile avec un objet dans la main. Tenez un jouet près de la main préférée de votre enfant. Aidez-le à saisir le jouet avec ses doigts. Faites-lui ensuite relâcher le jouet dans un récipient. Graduellement, aidez-le moins et utilisez des récipients de plus en plus petits. Lorsque votre enfant aura développé sa précision, il sera prêt à empiler des objets. Plus tard, il sera capable d'empiler de petits objets comme des blocs, et à insérer de petits objets comme des taquets dans des trous.

Favorisez l'exploration avec les doigts.

Votre enfant doit explorer avec ses doigts et avec les objets qu'il peut tenir dans ses doigts. Peindre avec ses doigts et jouer dans l'eau constituent deux activités permettant de développer la sensation du mouvement. Les grands mouvements circulaires peuvent être effectués avec ou sans craies grasses ou crayons à mine. Encouragez l'enfant à gribouiller. Incitez-le à imiter le mouvement. Assurez-vous d'utiliser des pinces à gros manche ainsi que des craies grasses et crayons à mine épais.

Favorisez l'utilisation des pouces et des doigts pour accomplir des tâches nécessitant des aptitudes motrices fines complexes.

Utilisez de petits jouets grinçants en caoutchouc pour le motiver. Encouragez votre enfant à saisir le jouet comme vous le faites. Lorsque la poigne de votre enfant s'améliore (généralement en âge préscolaire), il sera prêt à faire des activités de découpage. Il sera d'abord capable de donner des petits coups de ciseaux, mais pas en suivant les lignes. Ensuite, il pourra découper des formes. Aidez-le en tournant le papier et l'aidant à prévoir où il doit découper.



Favorisez le développement de votre enfant

Essayez les activités suivantes pour favoriser le développement et la croissance de votre enfant.

Lorsqu'il fait un bruit intéressant

Souriez et félicitez-le, et encouragez la répétition. Répétez le son ou jouez à un jeu où chacun de vous .met ou imite un son comme un applaudissement, un claquement et une éclaboussure.

Lorsqu'il gesticule pour avoir un objet

Dites le nom de l'objet, et avant de lui remettre, attendez qu'il essaie d'imiter ce que vous venez de dire.

Lorsqu'il démontre de l'intérêt pour une activité, un lieu ou un objet

Dites-lui des mots et racontez-lui une histoire ayant rapport avec le lieu ou l'activité afin d'enrichir son vocabulaire. Par exemple, s'il aime vous regarder faire des biscuits, dites-lui, pendant que vous préparez la pâte, « D'abord, on verse le lait, puis on mélange ». Ou s'il aime aller au zoo (qui n'aime pas ça ?), discutez de l'expérience – animaux, paysage, odeurs.

Lorsqu'il devient difficile ou irritable

Essayez d'interpréter sa communication non verbale, puis exprimez-lui verbalement. Par exemple, vous pourriez dire, « Jack a besoin d'une sieste », ou « Jack veut du jus ».

Lorsqu'il réagit à un bruit

Écoutez avec lui et parlez du bruit.

Lorsqu'il nomme des objets et utilise des mots d'action tels que « aller et arrêter »

Utilisez des phrases de deux ou trois mots en ajoutant des nouveaux mots. Par exemple, « Jane aime le lait », ou « Joue au ballon avec maman ».

Lorsqu'il est capable de dire plusieurs mots

Commencez à rédiger une liste de mots et conservez la liste dans une pièce centrale. Au fur et à mesure qu'il

apprend des nouveaux mots, ajoutez-les à la liste, et demandez à toute la famille d'utiliser ces mots.

Lorsqu'il commence à faire des phrases de trois ou quatre mots

Ajoutez des mots descriptifs à vos phrases. Par exemple, « Tammy aime le lait froid », ou « Chante la chanson tout bas ».

Lorsqu'il commence à écouter de la musique

Exprimez votre approbation et utilisez la musique pour les jeux, les chansons, la danse et les « moments de réjouissance ».

Lorsqu'il apprend une chanson en totalité ou en partie

Laissez-le chanter la chanson à quelqu'un qui l'écouterait et qui l'applaudirait.

Lorsqu'il commence à regarder la télévision

Choisissez des émissions que vous pourrez regarder avec lui, et encouragez-le à apprendre de nouveaux mots et de nouvelles idées.

Lorsqu'il vous demande de lui lire une histoire

Encouragez-le à dire les mots qu'il connaît en utilisant les images comme guide visuel, puis augmentez graduellement sa participation verbale.

Imitez ce qu'il voit et ce qu'il entend

Utilisez des marionnettes pour favoriser l'imitation et le jeu de rôles.

Lorsqu'il vous pose une question

Répondez par une phrase courte et précise. En répondant aux questions de votre enfant, vous stimulez sa curiosité et son intérêt à apprendre des choses.

Dans la maison :

Exemples d'activités d'apprentissage pour enfants souffrant d'un handicap

Les enfants, notamment les jeunes enfants souffrant d'un handicap, peuvent apprendre beaucoup de choses à la maison. La routine quotidienne leur permet de développer de nouvelles aptitudes. Impliquez votre enfant dans les activités domestiques telles que préparer les repas, sortir les poubelles, faire la lessive et faire l'épicerie. Les exemples d'activités d'apprentissage suivantes illustrent bien comment les activités quotidiennes constituent d'excellentes occasions d'apprentissage.

Exemple d'activité d'apprentissage N° 1 STACEY ET SA MÈRE

La mère de Stacey utilise l'aspirateur pour encourager Stacey à communiquer.

Description : Stacey a presque deux ans. Ses yeux sont très brillants et elle a des queues de cheval. Elle porte deux prothèses auditives et souffre de paralysie cérébrale. Elle ne marche pas encore, mais peut s'asseoir confortablement dans une chaise haute adaptée.

Les médecins de Stacey ont découvert les graves difficultés motrices de Stacey durant les premiers mois de sa vie, mais la perte de l'ouïe n'a pas été diagnostiquée avant que ses parents ne réalisent qu'elle avait un problème. Après avoir été examiné par un audiologiste, des prothèses auditives lui ont été posées ainsi qu'un puissant émetteur qu'elle porte sur sa poitrine. L'audiologiste de Stacey croit qu'elle doit apprendre à porter attention aux bruits et à comprendre ce qui crée ce bruit. Apprendre à écouter, aussi appelé entraînement auditif, se fait en même temps que Stacey apprend de simples gestes et l'interprétation gestuelle.

Activité : Stacey et sa mère joue au « jeu de l'écoute » lorsque celle-ci passe l'aspirateur dans la salle de séjour. Les règles du jeu sont simples. Maman veut que Stacey réagisse d'une certaine façon chaque fois que l'aspirateur est mis en marche, et d'une autre façon lorsqu'il est éteint.

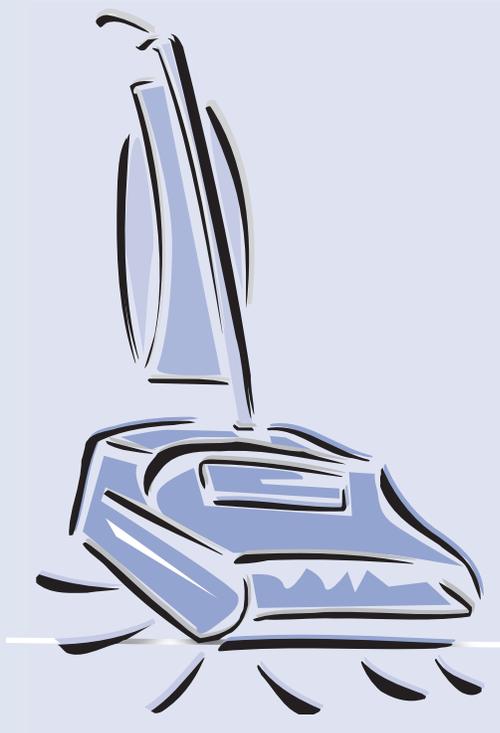
Lorsque Stacey veut dire « oui » ou « non », elle crée elle-même des façons de s'exprimer. Les parents de Stacey ont constaté que lorsqu'elle voulait qu'on la prenne ou qu'elle souhaitait manger quelque chose, elle « avançait » sa tête vers l'avant. Ses parents ont compris ce geste significatif et ont enseigné à Stacey comment elle pouvait dire « non » en baissant le menton. Elle s'est exercée à dire « non » avec les épinards et les betteraves. C'est alors que Stacey a pu commencer à communiquer réellement avec sa famille.

Maman commence le jeu d'écoute en aidant Stacey à mettre l'aspirateur en marche, et en l'aidant à sentir la vibration et la succion du tuyau. À l'aide de quelques Cheerios, elle montre à Stacey comment fonctionne l'aspirateur. Elle fait un signe et dit « parti » lorsque les Cheerios disparaissent dans l'aspirateur.

Dans la maison : Exemples d'activités d'apprentissage pour enfants souffrant d'un handicap

Comme Stacey est assise à côté de l'aspirateur et porte attention, sa mère est certaine qu'elle entend le son. Pour s'en assurer, elle éteint l'aspirateur lorsque Stacey détourne son regard. Elle observe la réaction de Stacey, fait le geste « non », et pointe vers la machine en fait signe que tout est « parti ».

Ensemble, elles mettent l'aspirateur en marche, et la mère de Stacey fait le geste « oui » tout en pointant vers la machine bruyante. Elles le mettent en marche et l'éteignent à répétition jusqu'à ce que Stacey fasse signe que « oui » ou « non » par elle-même. Lorsque Stacey a compris les règles, sa mère passe l'aspirateur sur le tapis, mais s'arrête fréquemment pour l'éteindre et le mettre en marche, tout en observant les signaux de Stacey, et l'applaudit pour avoir bien écouté.



La mère de Stacey s'éloigne graduellement d'elle, ce qui motive Stacey à porter davantage attention (*et à nettoyer le tapis*). En raison de l'âge et du temps de concentration plutôt court de Stacey, elles ne jouent à ce jeu que quelques minutes par jour. Mais Stacey a appris les règles de jeu d'écoute, ce qui procure plusieurs occasions d'apprentissage dans la maison.

Voici quelques articles ménagers pouvant être utilisés dans le cadre du jeu d'écoute :

- lave-vaisselle
- mélangeur
- mixeur
- sèche-cheveux
- rasoir électrique
- machine à laver
- sèche-linge
- téléviseur
- radio

À l'extérieur de la maison, les enfants peuvent écouter les sons produits par les appareils suivants :

- klaxon
- moteur de motocyclette
- voiture de pompier
- tondeuse à gazon

**La mère de
Stacey utilise
l'aspirateur pour
encourager
Stacey à
communiquer.**

Dans la maison :

Exemples d'activités d'apprentissage pour enfants souffrant d'un handicap

Exemple d'activité d'apprentissage N° 2 MARCUS ET SON GRAND-PÈRE

Description : Marcus est un garçon de trois ans atteint de trisomie 21. Il peut comprendre plusieurs mots, et possède un vocabulaire d'environ 40 mots (il prononce certains mots plus clairement que d'autres). Bien que son tonus musculaire soit faible, il peut marcher.

**Grand-père
va à l'épicerie
avec Marcus
pour stimuler
son vocabulaire.**

Marcus est un garçon agréable qui aime jouer à des jeux « d'apprentissage » avec sa famille. Sa famille suit sa progression avec attention, particulièrement le développement de nouvelles aptitudes. Sa mère a collé sur le réfrigérateur une liste de mots que Marcus peut dire. Elle ajoute les nouveaux mots à la liste et utilise de nouveaux mots. Marcus est très proche de son grand-père.



Activité : lorsque le grand-père rend visite à Marcus, ils passent du bon temps ensemble. Lorsqu'ils vont à l'épicerie, grand-papa trouve que c'est le bon moment pour enrichir le vocabulaire de Marcus. Lorsque grand-père prend des articles sur les rayons, il demande à Marcus de les identifier.

Grand-père commence toujours par des articles tels que le lait et le jus, car Marcus connaît déjà ces mots. Lorsqu'il identifie correctement les articles, grand-père sourit et l'applaudit en lui disant, « Bravo, Marcus ». Comme Marcus apprécie les compliments, il travaille fort pour que son grand-père applaudisse, sourit et lui fasse un câlin.

Lorsque grand-père introduit un nouveau mot, il le dit à Marcus et lui demande de répéter. Par exemple, lorsque grand-père lui enseigne le mot « banane », il dit, « Ceci est une banane. Qu'est-ce que c'est, Marcus ? » Toute tentative, par exemple, « nana », fait l'objet de félicitations de la part du grand-père.

Grand-père prend bien soin de n'introduire qu'un nouveau mot à la fois, et de laisser Marcus s'exercer à d'autres moments, par exemple, au dîner, afin que ces mots fassent partie du vocabulaire parlé de Marcus. Lorsque Marcus « maîtrise » ou peut dire le mot, celui-ci est ajouté à la liste sur la porte du réfrigérateur. Marcus est fier de lui lorsqu'il voit la liste s'allonger.

**DÉPARTEMENT DE L'ÉDUCATION DE L'ÉTAT
DU MARYLAND**

Division de l'éducation spécialisée/des services d'intervention précoce
Secteur de l'éducation et de l'intervention précoce auprès des jeunes enfants

James H. DeGraffenreidt, Jr.
Président, Direction de l'enseignement de l'État du Maryland

Nancy S. Grasmick
Surintendant en chef des écoles de l'État

Carol Ann Heath
Surintendant adjoint de l'État
Division de l'éducation spécialisée/des services d'intervention précoce

Martin O'Malley
Gouverneur

Le Département de l'éducation de l'État du Maryland ne pratique aucune discrimination en fonction de l'âge, la couleur, l'handicap, le sexe, la situation de famille, l'origine ethnique ou nationale, la race, la religion, l'orientation sexuelle en ce qui concerne l'emploi et l'accès aux programmes. Pour tout renseignement relatif à la politique de l'État, veuillez contacter : Equity Assurance and Compliance Branch, Office of the Deputy State Superintendent for Administration, Maryland State Department of Education, 200 West Baltimore Street, 6th Floore, Baltimore, Maryland 21201-2595, Messagerie vocale : 410-767-0433, Télécopie : 410-767-0431 ou TTY/TDD : 410-333-6442, www.marylandpublicschools.org.

Cette publication a été élaborée et produite par la Division de l'enseignement spécialisé/des services d'intervention précoce avec des fonds provenant de la subvention no H027A020035, IDEA, Section B du Département de l'éducation des États-Unis, Bureau de l'enseignement spécialisé et des services de réhabilitation. Conformément à la loi sur les américains ayant des handicaps (ADA), ce document est disponible sur demande dans d'autres formats. Contactez le Département de l'éducation de l'État du Maryland, Division de l'éducation spécialisée/des services d'intervention précoce, Secteur de l'éducation et de l'intervention précoce, Messagerie vocale : 410-767-0261, Télécopie : 410-333-8165.

