

En cliquant l'hyperlien du domaine [Résolution de problème et innovation](#), vous pourrez sélectionner une attente pour obtenir un tableau avec la liste des contenus d'apprentissage en lien avec l'activité d'apprentissage. Vous aurez accès à une **description de ce que vous devriez entendre et voir pour savoir si l'enfant a maîtrisé l'attente de l'activité d'apprentissage choisie** (Manifestation de l'apprentissage chez l'enfant). Ce dernier fournit également **des exemples de pratiques pour interagir avec l'enfant pour rendre visible le raisonnement et l'apprentissage de l'enfant** (Interactions au sein de l'équipe pédagogique et interactions avec les enfants).

Grille d'observation: Maternelle et jardin d'enfants

Activité d'apprentissage : *Un volcan maison*

Domaine : Résolution de problème et innovation				
✓	Attentes	Ce que j'entends...	Ce que je vois...	Résultat
	L'enfant :			
✓	2. communique avec les autres de différentes façons, à des fins variées et dans divers contextes.	<i>L'enfant indique ce qu'il a comme matériel et ce qui lui manque pour faire l'expérience.</i>	<i>L'adulte enregistre l'enfant en faisant l'expérience pour tenter de comprendre sa façon de penser.</i>	x Acquis ☐ Non-acquis
	5. manifeste des habiletés de résolution de problèmes dans une variété de contextes, y compris des contextes sociaux.			☐ Acquis ☐ Non-acquis
	7. manifeste une conscience de sa santé et de son bien-être.			☐ Acquis ☐ Non-acquis
	11. manifeste des habiletés de lectrice ou lecteur émergent pour construire le sens d'une variété de textes.			☐ Acquis ☐ Non-acquis
	12. manifeste des habiletés de scriptrice ou scripteur émergent pour communiquer avec les autres.			☐ Acquis ☐ Non-acquis

✓	15. applique le processus et les habiletés d'enquête (c.-à-d., pose des questions, planifie, fait des prédictions, observe et communique).	<i>Pourquoi mon volcan ne bouillonne pas? Je pense que mon volcan va exploser maintenant.</i>		x Acquis ☐ Non-acquis
✓	16. manifeste de la curiosité pour l'environnement naturel et bâti, par des manipulations, des observations, des questions et des représentations de ses découvertes.	<i>L'enfant partage de vive voix ses découvertes en faisant l'expérience.</i>	<i>L'enfant dessine ce qui est arrivé à son volcan.</i>	x Acquis ☐ Non-acquis
	22. applique les processus mathématiques à la base du développement de la pensée mathématique pour démontrer sa compréhension et communiquer sa pensée lors de l'apprentissage par le jeu et dans d'autres contextes.			☐ Acquis ☐ Non-acquis
✓	24. communique sa pensée, ses sentiments, ses théories et ses idées au moyen de diverses formes artistiques.		<i>L'enfant dessine ce qui est arrivé à son volcan.</i>	x Acquis ☐ Non-acquis
✓	25. utilise, seul ou en groupe, des stratégies de résolution de problèmes dans ses expérimentations en variant les habiletés, les matériaux, les procédés et les techniques utilisés en art dramatique, en danse, en musique et en arts visuels.	x	x	☐ Acquis x Non-acquis
✓	26. applique, seul ou en groupe, des habiletés de résolution de problèmes technologiques dans le processus de design et création (c.-à-d., pose des questions, planifie, construit, analyse, reconçoit et communique ses résultats).	x	x	☐ Acquis x Non-acquis