

Bulletin préscolaire

DÉFIS

Tenir compte des besoins et caractéristiques des enfants de 4 à 6 ans

Domaine physique et moteur

Motricité (axe de développement)

- Manipuler divers éléments pour développer ses sens (eau, roches, bout de bois, etc.).
- Expérimenter diverses expériences motrices (jouer dans les modules, grimper, faire du vélo, sauter à la corde, etc.) pour découvrir les possibilités d'actions de son corps.
- Profiter des moments passés à l'extérieur pour participer à diverses activités (ramper, rouler, courir, grimper, sauter, glisser, patiner, etc.) à un haut niveau d'intensité.
- Jouer avec un ballon (lancer, attraper, dribbler, etc.).
- Utiliser les modules de jeux dans un parc.
- Monter et descendre les escaliers en alternant les pieds.
- Adopter une posture adéquate.
- Favoriser le contrôle de ses mouvements.
- Vivre diverses expériences dont l'environnement varie (flaque d'eau, obstacles, etc.).
- Participer à des jeux d'assemblage et de construction.
- Continuer d'expérimenter le découpage, le dessin, les bricolages et la peinture pour se familiariser avec ses outils de travail.
- Manipuler de la pâte à modeler pour renforcer ses muscles de la main
- S'habiller seul à l'aide de pictogrammes
- Porter attention à son environnement lors des déplacements
- Respecter la bulle des autres.
- Utiliser des notions spatiales (derrière, sous, à gauche, etc.).
- Participer à des parcours moteurs.
- Utiliser un calendrier, un sablier, une horloge pour se repérer dans le temps.
- Manipuler des petits objets en utilisant ses deux mains (enfiler des perles, déchirer, boutonner, manipuler de la pâte à modeler, etc.).

Saines habitudes de vie (axe de développement)

- Profiter des moments de détente
- Prendre conscience des bienfaits de la détente.
- Explorer la diversité alimentaire (divers goûts et textures).
- Développer son autonomie à la toilette.
- S'approprier les pratiques liées à l'hygiène (utiliser un mouchoir, se laver les mains, éternuer et tousser dans son coude, se laver, se brosser les dents, etc.).
- Porter attention aux règles de sécurité.
- Évaluer les défis selon son niveau d'habileté.

Domaine affectif

Connaissance de soi (axe de développement)

- Utiliser des stratégies pour résoudre un différend et pour se calmer lorsqu'il vit une situation conflictuelle avec des pairs avec l'aide de l'adulte
- Reconnaître ses besoins et à les exprimer d'une façon appropriée avec l'aide de l'adulte
- Demander de l'aide lorsqu'il en a besoin.
- Accepter les délais avant qu'un adulte réponde à son besoin.
- Trouver des moyens qui lui conviennent pour répondre à ses besoins à l'aide de l'adulte.
- Découvrir ses caractéristiques personnelles telles que ses goûts, ses préférences, ses forces, ses défis.
- Reconnaître ce qui l'intéresse.
- Exprimer ses émotions et ses sentiments d'une manière appropriée avec l'aide de l'adulte
- Exprimer son vécu lors de diverses situations quotidiennes.
- Être attentif aux émotions de ses camarades de classe.
- Contrôler ses émotions et s'apaiser en utilisant des moyens qui lui conviennent avec l'aide de l'adulte
- Accepter les propositions pour résoudre un conflit.

Sentiment de confiance en soi (axe de développement)

- Exprimer ses réussites avec fierté.
- Percevoir ce dont il est capable.
- Faire des choix selon ses intentions.
- Prendre des responsabilités.
- Relever des défis à sa mesure.
- Développer son autonomie.
- Essayer des activités différentes.
- S'adapter aux nouvelles situations.
- Accepter l'erreur.
- Se référer aux pictogrammes de la classe pour s'organiser dans les routines.
- Prendre la place qui lui revient.
- Essayer de nouveaux coins, de nouveaux jeux.
- Reconnaître ses forces et ses réussites afin d'augmenter sa confiance en soi.
- Prendre conscience de ses forces et de ses habiletés.
- Explorer son environnement.
- Se fixer des buts.

Domaine social

Appartenance au groupe (axe de développement)

- Accepter la présence d'un autre enfant près de lui.
- Jouer avec les autres.
- Interagir davantage avec les autres, en partageant ses idées et en écoutant celles des autres.
- Accepter les contraintes de la vie en groupe.
- Faire les activités de groupe en même temps que les autres.
- Accepter de faire des compromis.
- Tenir compte des idées des autres.
- Accepter, essayer et respecter les règles d'un jeu proposées par un autre enfant.
- Partager le matériel et les jouets.
- Jouer à plusieurs afin de développer sa patience et sa capacité à attendre son tour.
- Accepter et respecter les différences chez les autres.

Habiletés sociales (axe de développement)

- Connaître et respecter les règles de vie de la classe.
- Verbaliser sa compréhension des règles de vie de la classe.
- Adopter une attitude courtoise (saluer, remercier, utiliser un ton agréable, rendre service, féliciter, offrir son aide, etc.).
- Participer à certains ateliers qui permettent davantage d'interactions avec les autres enfants (maisonnette, théâtre, jeu de société, jeu symbolique, etc.).
- Prendre sa place et agir en respectant les autres.
- Bien écouter les messages des autres enfants quand ils expriment leurs sentiments pour établir de meilleures relations avec eux.
- Faire preuve d'empathie en décrivant ce que l'autre peut ressentir
- Accepter les délais.
- Jouer à des jeux de société.
- Ranger le matériel lorsqu'une activité est terminée.
- Se retirer et trouver des moyens pour retrouver son calme avec l'aide de l'adulte.
- Contrôler son comportement
- Raconter les faits lors d'une situation conflictuelle.
- Utiliser des mots pour résoudre une situation conflictuelle
- Participer à la résolution d'une situation conflictuelle apportant des solutions et en s'exprimant au « je ».
- Accepter de poser un geste de réparation.
- Accepter un geste de réparation ou des excuses d'un autre enfant.

Domaine langagier

Langage oral (axe de développement)

- Participer aux discussions en classe dans différents contextes et avec différentes personnes.
- Enrichir son discours lorsqu’il s’exprime au quotidien.
- Développer et respecter le droit de parole des autres.
- Porter attention aux explications.
- Reformuler une consigne.
- Écouter des histoires et les raconter par la suite.
- Participer à des jeux de devinettes.
- Jouer avec les sons, les mots, les rimes, les syllabes.
- Fusionner et segmenter les syllabes et les phonèmes.
- Manifester son incompréhension.
- Décrire ce qu’il vit
- Employer des phrases simples
- Utiliser le *je* lorsqu’il parle de lui
- Formuler des questions
- Reformuler ses phrases afin de se faire comprendre

Langage écrit (axe de développement)

- Commencer à s’intéresser aux livres
- Commencer à remarquer des traces de l’écrit dans son environnement.
- Commencer à faire des tentatives d’écriture pendant des jeux.
- Jouer avec les lettres aimantées, les lettres tampons, etc.
- Faire des liens entre le langage oral et le langage écrit.
- Commencer à connaître les conventions propres à la lecture et à l’écriture (tenir son livre à l’endroit, reconnaître différents termes liés aux livres, connaître le sens spatial de l’écrit, distinguer certains termes liés à l’écrit, reconnaître le titre sur la page-couverture, manipuler un livre page par page, etc.).
- Commencer à distinguer les symboles de l’écrit (nombre, lettre, dessin, graphisme, etc.).
- Commencer à reconnaître l’écriture de son prénom dans différentes situations.

Domaine cognitif

Pensée (axe de développement)

- Explorer son environnement et s'interroger sur le monde qui l'entoure.
- Essayer de nouvelles activités.
- Essayer de nouveaux jeux.
- Élargir ses champs d'intérêts par différents moyens (documentaires, livres, jeux, etc.).
- Vivre différentes expériences en lien avec les domaines d'apprentissage (mathématique, arts, musique, univers social, science, technologie).
- Se poser des questions, émettre des hypothèses, à faire des prédictions, tirer des conclusions.
- Jouer à des jeux de logique, de mémoire et de stratégie.
- Jouer à trier, classer, dénombrer des objets.
- Expliquer les phénomènes qu'il observe
- Établir des liens entre des idées.
- Jouer à des jeux de rôles.
- Faire-semblant les activités libres ou dirigées
- S'adapter à l'évolution du scénario de jeu.
- Réaliser ses idées, ses projets personnels.

Stratégies (axe de développement)

- S'engager dans l'action en choisissant ses activités, en observant les procédés des autres, en demandant de l'aide, en choisissant son matériel, en cherchant de l'information et en se mettant au défi.
- S'investir dans son activité.
- Planifier une intention de jeu.
- Participer à la recherche d'une solution à un problème.
- Démontrer de l'ouverture face aux nouvelles activités.
- Raconter sa journée en discutant de ce qu'il vit à la maison et à l'école.
- Reconnaître ses réussites et parler de ses fiertés.
- Expliquer sa démarche, présenter un projet.
- Persévérer malgré les défis rencontrés.
- Terminer ce qu'il entreprend.
- Réutiliser ses connaissances dans d'autres contextes.