

Bulletin préscolaire

PROGRÈS

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

Domaine physique et moteur

Motricité (axe de développement)

- Explore son environnement grâce à ses 5 sens (touche, goûte, sent, entend, regarde/observe).
- Se familiarise avec la représentation de son corps (ses principales parties, ses possibilités d'action, ses possibilités d'expression, etc.).
- Expérimente diverses actions de motricité globale (courir, lancer, sauter, attraper, frapper, se déplacer de diverses manières, monter et descendre l'escalier, ramper, garder son équilibre, sauter à la corde, dribbler, maintenir son équilibre, etc.)
- Démontre des gestes et des mouvements qui sont liés à ses intentions.
- Bouge et joue avec plaisir dans différents contextes (jouer à la marelle, sauter à la corde, faire rebondir un ballon, imiter des déplacements d'animaux, danser, courir à l'extérieur, etc.).
- Montre une aisance dans ses gestes et ses mouvements qui se précisent de plus en plus selon sa maturité et ses expériences.
- Expérimente diverses actions de motricité fine à l'aide d'outils variés (colorier, découper, coller, plier, ouvrir de petits contenants, classer des objets, tracer, enfiler, jouer avec de la pâte à modeler, boutonner, visser, manipuler de petits objets, tenir un pinceau, manipuler un crayon, utiliser les ciseaux, etc.)
- Se déplace dans la classe et l'école en adaptant ses actions en fonction de l'endroit où il se trouve et des personnes qui l'entourent.
- Se situe dans l'espace par rapport à un objet ou à une personne (derrière, à droite, etc.).
- Se réfère à différents outils pour se repérer dans le temps (calendrier, horaire, sablier, etc.).
- Utilise les deux côtés de son corps pour exécuter des mouvements de motricité globale et de motricité fine.
- Explore différents contextes de jeux actifs autant à l'intérieur qu'à l'extérieur (danse, balançoires, modules, course, parcours, etc.).
- Prend plaisir à essayer de nouveaux mouvements
- Utilise le matériel disponible d'une manière créative pour inventer un jeu actif.
- Relève des défis à sa manière dans des espaces de jeux extérieurs.
- Prend conscience de ces capacités et ses habiletés dans ses gestes.

Saines habitudes de vie (axe de développement)

- Explore diverses façons de se détendre et reconnaît les moyens qui lui conviennent (respiration, massage, musique, toutou, course, casse-tête, etc.).
- S'ouvre à la diversité alimentaire.
- Se familiarise avec les pratiques liées à l'hygiène (laver ses mains, éternuer dans sa manche, jeter ses déchets à la poubelle, au compostage ou au recyclage, etc.).
- Met en pratique les règles de sécurité.
- Prend des risques sains selon ses habiletés motrices.
- Accepte avec plaisir les défis qui lui sont proposés.

Domaine affectif

Connaissance de soi (axe de développement)

- Exprime ses besoins verbalement et/ou non verbalement de façon appropriée (ex. mouvements, mimes, dessins, demandes d'aide, etc.).
- Trouve des moyens appropriés pour répondre à ses besoins (demander de l'aide à l'adulte, demander de l'aide à un camarade de classe, prendre une pause, faire un dessin, etc.).
- Nomme ses caractéristiques personnelles telles que ses goûts, ses préférences, ses forces, ses défis.
- Reconnaît des similitudes et des différences entre ses caractéristiques personnelles et celles des autres.
- Parle de lui (caractéristiques, goûts, préférences, forces, défis) au moyen de ses productions (projets individuels, portfolio, etc.) à un adulte, à un petit groupe de camarades ou à un pair.
- Exprime ses émotions et ses sentiments de façon variée et appropriée.
- Reconnaît les signes d'une émotion chez l'autre.
- Trouve, avec l'aide de l'adulte, des stratégies qui lui conviennent pour contrôler ses émotions (utiliser des techniques de respiration, aller dans un endroit calme, prendre un livre, bouger, etc.).
- Est capable, avec l'aide de l'adulte, d'ajuster ses émotions et ses comportements selon la situation vécue.
- A une meilleure connaissance de lui-même et de ses besoins.

Sentiment de confiance en soi (axe de développement)

- Expérimente son autonomie en accomplissant des tâches de manière autonome
- Expérimente son autonomie en explorant son environnement
- Expérimente son autonomie en s'organisant dans les routines de la classe
- Expérimente son autonomie en s'occupant pendant la période de jeu
- Expérimente son autonomie durant les moments de transition
- Expérimente son autonomie en sélectionnant son matériel.
- Prend des responsabilités.
- Prend des risques
- Fait des tentatives
- Ose essayer de nouveaux défis
- Se donne le droit à l'erreur
- Entreprend de nouvelles activités
- Prend des initiatives et des responsabilités qui lui permettent d'accomplir des activités variées sans la présence constante de l'adulte à ses côtés.
- S'engage dans des expériences diversifiées et cherche à relever des défis à sa mesure.
- S'organise dans les routines de la classe.
- Réagit avec assurance en communiquant ses idées.
- S'adapte nouvelles situations.
- Fait des choix selon ses goûts, ses préférences, ses intérêts, ses intentions.
- Parle de lui de manière positive en soulignant ses forces, ses stratégies, ses réussites.
- Reconnaît ses forces et peut témoigner de ses réussites.
- Démontre de la fierté envers ses réalisations et son processus.

Domaine social

Appartenance au groupe (axe de développement)

- Démontre de l'ouverture aux autres en allant vers eux
- Démontre de l'ouverture aux autres en démontrant de l'empathie
- Démontre de l'ouverture aux autres en acceptant les différences
- Démontre de l'ouverture aux autres en interagissant avec eux
- Démontre de l'ouverture aux autres en jouant avec différents amis et en variant ses relations.
- S'intègre et interagit avec un petit groupe d'enfants
- Prend part aux activités du groupe
- Préfère jouer seul puisque cela répond à son besoin
- Participe à la vie de groupe.
- Exprime ses idées et fait des propositions
- Prend part aux décisions lorsque nous discutons en grand groupe.
- Prend soin de l'environnement et du matériel de la classe.
- Collabore avec les autres en partageant le matériel, les lieux et l'espace
- Attends son tour
- Aide les autres
- Encourage les autres
- Respectant les règles établis entre les joueurs
- Assume quelques responsabilités.

Habiletés sociales (axe de développement)

- Connait et respecte les règles de vie de la classe et de l'école.
- S'approprie de plus en plus les règles de vie de la classe en s'aidant des outils visuels disponibles dans la classe.
- Crée des liens avec les autres en interagissant avec eux, en recherchant leur compagnie, en s'intégrant dans un jeu et en invitant un camarade à jouer avec lui.
- Cherche à créer des liens, par ses gestes et ses attitudes, avec les autres (offrir son aide, sourire, consoler, féliciter, etc.).
- Se montre sensible et respectueux à l'égard des émotions, des idées et des désirs des autres.
- Encourage les autres et leur propose son aide dans différents contextes.
- Peut partager, encourager les autres et proposer son aide.
- Attend son tour d'une manière appropriée et tolère les délais.
- Adopte des comportements appropriés lors de différents contextes (jeu, transition, routine, causerie, collation, habillage, etc.).
- Adapte ses émotions et son comportement selon les situations avec l'aide de l'adulte
- Retrouve son calme, lorsque la situation l'exige, en adoptant des stratégies appropriées avec l'aide de l'adulte
- Développe des gestes et des attitudes qui permettent de résoudre une situation conflictuelle avec ses pairs et l'aide de l'adulte
- Fait des compromis
- Accepte et partage des propositions de solution
- Essaie, accompagné de l'adulte, de résoudre ses conflits en utilisant diverses stratégies.
- Assume les conséquences de ses gestes : il accepte de poser un geste de réparation et de s'excuser auprès d'un autre enfant.

Domaine langagier

Langage oral (axe de développement)

- S'exprime et communique avec aisance.
- Écoute les personnes qui parlent et utilise les règles de la communication (ex. : regarde la personne qui parle et respecte le tour de parole).
- Écoute les personnes qui parlent et utilise les règles de la communication (ex. : regarde la personne qui parle et respecte le tour de parole) avec de l'aide
- Formule des demandes et pose des questions.
- Formule des demandes et pose des questions avec de l'aide
- Chante et récite des comptines avec plaisir.
- Participe de plus en plus activement aux chansons et aux comptines.
- Démontre qu'il comprend les messages oraux
- Démontre qu'il comprend des messages oraux avec de l'aide
- Raconte dans ses mots une histoire
- Raconte dans ses mots une histoire avec de l'aide
- Utilise des gestes ou ses outils pour s'exprimer de façon non verbale.
- S'exprime avec des phrases devenant de plus en plus complexes.
- S'exprime avec une série de mots vers quelques phrases simples.
- S'exprime en utilisant le *je*, peut formuler des questions et utiliser la négation adéquatement.
- Utilise de plus en plus le *je*, apprend à formuler des questions et à utiliser la négation adéquatement.
- Utilise des mots connus ou nouveaux dans différentes situations.
- Utilise des mots connus pour s'exprimer dans différentes situations avec de l'aide
- Élargit son vocabulaire
- Intègre le vocabulaire littéraire dans son quotidien
- Développe son vocabulaire avec de l'aide
- Utilise un vocabulaire de plus en plus précis pour désigner des objets, des actions ou des émotions.
- Mémorise des paroles de chanson ou de comptine.
- Développe sa conscience phonologique (ex. : manipule des syllabes, reconnaît des rimes, joue avec les sons, etc.).
- S'éveille au monde des sons avec de l'aide

Langage écrit (axe de développement)

- Démontre de l'intérêt pour le monde des livres.
- Commence à démontrer de l'intérêt pour le monde des livres.
- Connaît des conventions propres à l'écrit (ex. : manipule page par page, montre le titre de la page couverture, connaît le sens de la lecture et de l'écriture, etc.).
- S'initie à des conventions propres à l'écrit (ex. : manipule page par page, montre le titre de la page couverture, connaît le sens de la lecture et de l'écriture, etc.).
- Démontre sa compréhension des histoires qui lui sont lues.
- S'initie à l'écriture (ex. : fait des gribouillis, des symboles et des lettres)
- Utilise des lettres et d'autres symboles pour faire certaines tentatives d'écriture.
- Fait semblant de lire.
- Cherche à comprendre ce qui est écrit
- Intègre l'écrit dans ses jeux et son quotidien (ex. : fait une liste d'épicerie)
- Fait des liens entre le langage oral et le langage écrit.
- S'intéresse aux lettres, les manipule de diverses manières et les utilise lors de ses tentatives d'écriture (ex. : dans le sable, avec de la pâte à modeler, etc.).
- Manifeste un certain intérêt pour l'écrit, et avec de l'aide, nomme des lettres et les manipule de diverses manières (ex. : dans le sable, avec de la pâte à modeler, etc.).
- Nomme des lettres qui sont significatives
- Reconnaît des lettres (nom et son) qui sont significatives
- Reconnaît son prénom, ceux de certains camarades et des mots significatifs
- Parvient à reconnaître certaines lettres comme celles de son prénom.

Domaine cognitif

Pensée (axe de développement)

- Manifeste de l'intérêt, de la curiosité et un désir d'apprendre.
- Accepte de prendre des risques et d'apprendre en faisant des essais et des erreurs.
- A toujours une idée pour alimenter ses projets.
- Développe ses habiletés mathématiques permettant de découvrir le sens des nombres (ex. : compter et dénombrer, reconnaître de petites quantités, découvrir et utiliser les nombres, etc.).
- Expérimente des jeux de dénombrement, d'association, de classement et de logique.
- Découvre des formes géométriques et fait des liens avec son vécu (ex : le toit de la maison est un triangle, etc.)
- Utilise différents objets pour mesurer et comprend plus grand, plus petit.
- Expérimente différentes techniques et matériaux pour réaliser des activités en arts plastiques.
- Manipule quelques instruments de percussion simples et s'initie au rythme.
- Découvre et écoute des musiques variées et chante des comptines.
- Participe aux activités de danse.
- Participe aux activités d'art dramatique.
- Parle de sa famille et de son vécu.
- Montre de l'ouverture et de l'intérêt face à la culture des autres.
- Découvre et observe son environnement physique, naturel et humain.
- S'initie et comprend bien les concepts liés au temps (ex. : pointer une journée sur le calendrier, etc.).
- Démontre de la curiosité et de l'intérêt face à certains phénomènes naturels (ex. : présence de la lune durant la journée, changements météorologiques, etc.).
- Manifeste de l'intérêt à l'égard des outils technologiques et du numérique.
- Explore différentes matières naturelles (ex. : eau, sable, etc.) ou fabriquées (ex. : pâte à modeler, sable cinétique, etc.).
- Questionne et d'explique à sa façon un événement, un phénomène, une observation.
- Émet, vérifier ses hypothèses puis tire des conclusions dans différentes activités du quotidien.
- Commence à faire des tentatives d'hypothèses et à les vérifier avec de l'aide.
- Compare à l'occasion des objets, des idées, ou des événements.
- Fait des liens entre son vécu et des connaissances de la maison ou de la classe.
- Propose des solutions aux problèmes variés qui peuvent se présenter au quotidien.
- Participe activement aux jeux symboliques.
- Produit des créations personnelles (ex. : bricolage, personnage, danse, scénario, etc.).
- S'initie de plus en plus à la production de créations personnelles

Stratégies (axe de développement)

- S'engage dans l'action (choisit ses activités, observe les procédés des autres, demande de l'aide, choisit son matériel, cherche de l'information, se met au défi, etc.).
- Se donne des intentions, les met en oeuvre et les ajuste pour atteindre un but.
- Propose des solutions aux problèmes variés qui se présentent au quotidien.
- Démontre de l'ouverture face aux nouvelles activités.
- Raconte ses actions en décrivant certaines étapes.
- Raconte ses actions en faisant des liens avec son vécu
- Raconte ses actions en présentant ses jeux aux autres
- Raconte ses actions en parlant de ses découvertes
- Raconte ses actions en exprimant ses intérêts et ce qui ne l'intéresse pas
- Décrit la démarche et les stratégies utilisées dans la réalisation d'un apprentissage.
- Explique ce qui lui apporte un sentiment de fierté
- Persévère malgré les défis.
- Termine les actions entreprises en fonction d'un objectif réaliste.
- Réutilise ses connaissances dans d'autres contextes.
- Demande de l'aide pour surmonter les défis rencontrés
- Se réfère à un procédurier (livres, calendrier, horaire, etc.) pour réaliser une tâche ou une activité

- Cherche des solutions à ses problèmes