

PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DU PROGRAMME DE FORMATION À L'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

COMPÉTENCE 1 : AGIR AVEC EFFICACITÉ DANS DIFFÉRENTS CONTEXTES SUR LE PLAN SENSORIEL ET MOTEUR					
<p>Cette compétence se développe plus particulièrement au moment des jeux moteurs et sensoriels, des activités artistiques et des activités à l'extérieur de la classe ou de l'école (gymnase, parc et cour d'école).</p>					
SAVOIRS ESSENTIELS DU DOMAINES SENSORIEL ET MOTEUR					
Stratégies motrices et psychomotrices <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir ses potentialités sensorielles. - Se situer dans l'espace, le temps et par rapport à la matière. - Pratiquer des activités pour renforcer le tonus, assouplir le mouvement, accroître l'endurance. - Utiliser le geste et le rythme pour communiquer. - Utiliser la détente pour diminuer le stress. - Utiliser adéquatement les objets, les outils et les matériaux. 		Connaissances se rapportant au développement sensoriel et moteur <ul style="list-style-type: none"> - Les parties du corps (ex. : sourcils, gorge); leurs caractéristiques (ex. : yeux bruns, cheveux courts); leurs fonctions (ex. : respiration, locomotion); leurs réactions (ex. : la peau rougit au soleil) - Les cinq sens (goût, toucher, odorat, vue, ouïe); les caractéristiques qui y sont associées (ex. : salé, rugueux); leurs fonctions (ex. : voir, entendre) - Les actions de motricité globale (ex. : courir, lancer, ramper, sauter, glisser, grimper) - Les actions de motricité fine (ex. : découper, tracer, coller, plier, modeler, déchirer) - Les jeux corporels et sensoriels (ex. : sauts à la corde, jeux de balle, jeux de découverte des textures) - Les jeux d'assemblage (ex. : casse-tête, blocs, mécano) - Les besoins physiques (ex. : se nourrir, se reposer, se vêtir) - Les positions d'une personne ou d'un objet dans l'espace (ex. : derrière, en face de, en avant, sous, entre, à gauche, à droite) - Les différentes façons de se détendre (ex. : écouter de la musique douce, s'arrêter quelques minutes, fermer les yeux) - Les habitudes de vie et leurs effets sur la santé (ex. : hygiène, activité physique, alimentation) 			
COMPOSANTES DE LA COMPÉTENCE ET PISTES D'INTERVENTION					
Élargir son répertoire d'actions. <ul style="list-style-type: none"> * Expérimenter des actions de motricité globale et de motricité fine. * Porter attention à ses réactions sensorielles et corporelles. 		Adapter ses actions aux exigences de l'environnement. <ul style="list-style-type: none"> * Se situer dans l'environnement physique et expérimenter des séquences d'actions. * Utiliser des outils et du matériel avec une intention explicite. 			
CRITÈRES D'ÉVALUATION					
– Exécution de diverses actions de motricité globale		– Exécution de diverses actions de motricité fine			
– Ajustement de ses actions en fonction de l'environnement		– Reconnaissance d'éléments favorisant le bien être (santé et sécurité)			
Attentes à la fin de l'éducation préscolaire					
<p>L'enfant, placé dans des situations de classe variées et comportant des défis réels, a un répertoire d'actions plus vaste. Il adapte ses actions à son environnement physique et humain et se conforme aux règles de sécurité, selon un degré d'efficacité correspondant à la tâche et à son propre développement. L'aisance acquise dans ses gestes et ses mouvements le prépare aux apprentissages qui exigent plus de coordination et de dextérité.</p>					
Dépasse les attentes* L'enfant, placé dans des situations variées et comportant des défis réels, a un répertoire d'actions plus vaste . (marcher, se détendre, sauter, faire des parcours, colorier, dessiner, manipuler, ...) Il adapte naturellement ses actions à son environnement physique et humain. Il respecte les règles de sécurité et il est conscient qu'elles favorisent son bien-être. Il a acquis de l'assurance dans ses gestes et ses mouvements. Il est capable de transférer ce qu'il a appris dans d'autres situations.	Répond aux attentes* L'enfant, placé dans des situations variées et comportant des défis réels, a un répertoire d'actions plus vaste . (marcher, se détendre, sauter, faire des parcours, colorier, dessiner, manipuler, ...) Il ajuste ses actions à son environnement physique et humain (en regard de l'espace, du matériel et des personnes). Il se conforme aux règles de sécurité pour plus d'efficacité à réaliser la tâche (avec le matériel, dans ses déplacements, dans les jeux intérieurs et extérieurs, dans sa posture de travail, ... dans le but de favoriser son bien-être.) L'aisance acquise dans ses gestes et ses mouvements le prépare aux apprentissages qui exigent plus de coordination et de dextérité (en lien avec le développement de la motricité globale et de la motricité fine).	Répond partiellement aux attentes* L'enfant a un répertoire d'actions moins élaboré . Il adapte occasionnellement ses actions à son environnement . (oublie son matériel, prend trop de place ou pas assez, ...) Il se conforme à quelques règles de sécurité . Il a plus ou moins d'aisance dans ses gestes et ses mouvements car il a encore besoin d'aide et de pratique.	Ne répond pas aux attentes* L'enfant a besoin d'accompagnement pour développer son répertoire d'action et pour les adapter à son environnement. Il a besoin d'être supervisé pour favoriser son bien-être. Il a besoin de temps pour développer sa dextérité et sa coordination. Il est très rare qu'un enfant se retrouve à cet échelon.		

COMPÉTENCE 2 : AFFIRMER SA PERSONNALITÉ

Cette compétence se développe à travers les expériences de la vie quotidienne de l'enfant, c'est-à-dire dans ses jeux, ses projets, ses activités créatrices et dans ses relations avec les autres.

SAVOIRS ESSENTIELS DU DOMAINE AFFECTIF

Stratégies affectives et sociales

- Contrôler son impulsivité.
- Porter attention.
- Gérer son stress.
- Maintenir sa concentration.
- Se parler positivement (« Je suis capable de... »).
- Trouver les moyens de vaincre les difficultés et les conflits.

Connaissances se rapportant au développement affectif

- Le portrait de soi (ex. : goûts, intérêts, qualités)
- Les caractéristiques personnelles (ex. : date de naissance, numéro de téléphone, lieu de résidence, membres de sa famille)
- Les sentiments (ex. : joie, colère, peur)
- Les gestes d'autonomie (ex. : reconnaître ses choses, s'habiller seul, trouver le matériel ou les outils utiles à ses activités)
- Les gestes de responsabilité (ex. : transmettre un message, ranger ses jeux, prendre soin du matériel)
- Les modes d'expression de soi (ex. : danse, musique)

COMPOSANTES DE LA COMPÉTENCE ET PISTES D'INTERVENTION

Répondre progressivement à ses besoins physiques, cognitifs, affectifs et sociaux

- * Exprimer ses besoins et trouver des moyens d'y répondre.

Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions

- * Exprimer de façon variée ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions.

Développer sa confiance en soi

- * Prendre conscience de ses forces et de ses limites.
- * Faire valoir ses idées.
- * Livrer ses impressions personnelles et manifester de l'assurance.

Faire preuve d'autonomie

- * Sélectionner son matériel.
- * Faire des choix en fonction de lui-même et de l'environnement.
- * Se fixer des buts.
- * Prendre des initiatives et des responsabilités.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Utilisation de moyens appropriés pour répondre à ses besoins

- Expression de ses goûts, de ses intérêts, de ses idées, de ses sentiments et de ses émotions d'une façon pertinente

- Manifestation de son autonomie à travers les jeux, les activités, les projets et la vie quotidienne de la classe

- Manifestations diverses de sécurité affective (se donner des défis, prendre la parole)

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant apprécie mieux ses forces et commence à composer avec ses limites. Il a une meilleure connaissance de lui-même et il est capable de se faire reconnaître comme personne et de reconnaître ce qui le distingue des autres. Il fait valoir ses idées, les explicite et pose des actions autonomes et responsables.

Dépasse les attentes*

- L'enfant reconnaît ses forces et ses limites.**
- Il **exprime facilement** ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions.
- Il est capable de **se faire reconnaître** comme personne et **de reconnaître** ce qui le distingue des autres.
- Il **donne ses idées et les explicite en ayant le souci de l'autre.**
- Il **démontre de l'assurance** dans la vie de la classe. (c'est un enfant qui a une bonne sécurité affective).
- Il est **autonome et responsable**.

Répond aux attentes*

- L'enfant **apprécie mieux ses forces et commence à composer avec ses limites.**
- Il a une **meilleure connaissance de lui-même** (capable de nommer ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, ses sentiments et ses émotions).
- Il est capable de **se faire reconnaître** comme personne (il est aimé des autres) et **de reconnaître** ce qui le distingue des autres (caractéristiques physiques et personnelles,...).
- Il **fait valoir ses idées et les explicite** (capable de se dire de façon adéquate).
- Il pose des actions **autonomes et responsables** (élève débrouillard).

Répond partiellement aux attentes*

- L'enfant **commence à apprécier ses forces et à prendre conscience de ses limites.**
- Il **exprime difficilement** ce qu'il connaît de lui-même (difficulté à s'affirmer et à se reconnaître). Il a **besoin d'être accompagné pour se faire reconnaître** à sa juste valeur et/ou pour reconnaître ce qui le distingue des autres.
- Il **donne ses idées** lorsqu'on le questionne ou de façon malhabile.

Ne répond pas aux attentes*

- L'enfant a **besoin d'aide** pour apprécier ses forces et prendre conscience de ses limites.
- Il **exprime peu** ses idées ou les partage de façon malhabile. Il a **besoin d'un support constant** pour développer son autonomie dans la vie de la classe.

COMPÉTENCE 3 : INTERAGIR DE FAÇON HARMONIEUSE AVEC LES AUTRES

Cette compétence s'actualise dans le quotidien de la classe et de l'école, à travers les jeux, les activités et les projets de l'enfant.

SAVOIRS ESSENTIELS DU DOMAIN SOCIAL

Stratégies affectives et sociales

- Contrôler son impulsivité.
- Porter attention.
- Gérer son stress.
- Maintenir sa concentration.
- Se parler positivement (« Je suis capable de... »).
- Trouver les moyens de vaincre les difficultés et les conflits.

Connaissances se rapportant au développement social

- Les habiletés sociales : les formules de politesse (ex. : bonjour, merci); les attitudes verbales et non verbales (ex. : sourire, regarder la personne qui parle, féliciter); les gestes de coopération (ex. : encourager l'autre, offrir son aide, partager); les gestes de participation (ex. : distribuer, ranger le matériel)
- Les règles de vie (ex. : les droits et les devoirs de chacun)
- La gestion des conflits (ex. : explication du problème, solutions, compromis, réparation)
- Les jeux comportant des règles (ex. : jeux de loto, dominos, jeux de cartes, jeux de société)
- Les jeux coopératifs (ex. : tous les jeux sans gagnant ni perdant, jeux avec parachute)

COMPOSANTES DE LA COMPÉTENCE ET PISTES D'INTERVENTION

S'intéresser aux autres

- * Entrer en contact avec différentes personnes.
- * Reconnaître leurs caractéristiques physiques, sociales et culturelles.
- * Reconnaître les différences et les similitudes entre lui et les autres.

Collaborer avec les autres

- * Partager ses jeux, son matériel, ses idées et ses stratégies.
- * Proposer son aide et encourager les autres.
- * Identifier les facteurs facilitant et entravant la collaboration.
- * Coopérer à la réalisation d'une activité ou d'un projet.

Participer à la vie de groupe

- * Exprimer ses idées.
- * Écouter les autres.
- * Participer à l'élaboration des règles de vie du groupe.
- * Participer au processus de prise de décision et assumer des responsabilités.

Appliquer une démarche de résolution de conflits

- * Reconnaître une situation conflictuelle.
- * Raconter les faits.
- * Chercher des solutions et mettre en pratique la solution choisie.
- * Vérifier la qualité de la solution.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

– Manifestation de gestes d'ouverture aux autres	– Participation à la vie de groupe	– Respect des règles de vie du groupe	– Application de la démarche de résolution de conflits avec de l'aide	– Implication personnelle avec les autres
--	------------------------------------	---------------------------------------	---	---

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant est capable de vivre avec les autres d'une façon harmonieuse. Il communique avec différentes personnes et peut partager, proposer son aide et encourager les autres. Il apprécie les différences individuelles et s'engage activement dans la vie de groupe.

Dépasse les attentes*

L'enfant vit de façon harmonieuse avec les autres. Il communique facilement avec différentes personnes. Il partage, aide et encourage les autres. Il applique une démarche de résolution de conflit de façon autonome ou aide les autres à résoudre leurs conflits. Il s'engage activement dans la vie de groupe.

Répond aux attentes*

L'enfant est capable de vivre avec les autres d'une façon harmonieuse. (respecte les autres, s'intéresse aux autres, respecte les règles de vie,...) Il communique avec différentes personnes (capable de s'exprimer, d'écouter, de questionner). Il peut partager, proposer son aide et encourager les autres (apporte sa collaboration). Il apprécie les différences individuelles et s'engage activement dans la vie de groupe (applique la démarche de résolution de conflits, avec aide).

Répond partiellement aux attentes*

L'enfant a besoin d'aide pour entrer ou demeurer en relation avec les autres. Il respecte occasionnellement les règles de vie de la classe. Il est parfois malhabile lorsqu'il communique avec les autres. Il est plutôt individualiste ou parfois agressif avec les autres.

Ne répond pas aux attentes*

L'enfant a besoin d'aide pour entrer et demeurer en relation avec les autres. Il a besoin qu'on lui rappelle régulièrement les règles de vie de la classe. Il communique peu ou de façon malhabile avec les autres. Il a besoin d'être accompagné pour collaborer avec les autres.

COMPÉTENCE 4 : COMMUNIQUER EN UTILISANT LES RESSOURCES DE LA LANGUE

La communication se développe à partir de situations réelles, signifiantes et complexes de la vie courante, par l'usage régulier de différentes productions sonores, visuelles ou numériques (documentaires, films, saynètes, poèmes, chansons, etc.) et par le recours à la littérature pour la jeunesse. Les jeux symboliques stimulent l'expression verbale des enfants. L'enseignant doit aussi tenir compte, s'il y a lieu, des besoins de l'enfant dont la langue maternelle n'est pas le français.

SAVOIRS ESSENTIELS DU DOMAINE DE LA COMMUNICATION			
Stratégies cognitives – Observer. – Explorer. – Expérimenter. – Organiser. – Planifier. – Classifier. – Comparer. – Sélectionner. – Mémoriser.	et métacognitives – Produire des idées nouvelles. – Utiliser le mot exact. – Questionner et se questionner. – Anticiper. – Vérifier. – Évaluer.	Connaissances se rapportant au développement langagier – Les gestes associés à l'émergence de l'écrit : l'imitation du lecteur (ex. : tenir un livre dans le bon sens, suivre de gauche à droite); l'imitation du scripteur (ex. : faire semblant d'écrire) – Les concepts et conventions propres au langage écrit (ex. : jeux de rimes, jeux avec des sons, des lettres, des mots, des phrases) – Les conventions et symboles propres à l'environnement informatique (ex. : souris, écran, clavier)	Connaissances se rapportant au développement langagier – L'utilisation des pronoms et des temps de verbe appropriés dans le langage oral – Les notions liées à la langue et au récit (ex. : début, milieu, fin) – La reconnaissance de l'écrit dans l'environnement – La reconnaissance de quelques lettres de l'alphabet – La reconnaissance de quelques mots écrits (ex. : son prénom, celui de ses amis, maman, papa) – L'écriture de quelques mots qu'il utilise fréquemment (ex. : son prénom, son nom) – Les jeux symboliques (ex. : jouer à faire semblant d'être à la maison, à l'épicerie, à la clinique médicale) – Les jeux de communication (ex. : le téléphone, l'histoire collective)
COMPOSANTES DE LA COMPÉTENCE ET PISTES D'INTERVENTION			
Démontrer de l'intérêt pour la communication * Engager la conversation et maintenir un contact avec son interlocuteur. * Respecter le sujet de conversation. * Imiter les comportements du lecteur et du scripteur. * S'intéresser aux technologies de l'information et de la communication.	Produire un message * Organiser ses idées. * Utiliser un vocabulaire approprié. * Explorer l'aspect sonore de la langue en jouant avec les mots. * Explorer différentes formes d'écriture spontanée. * Utiliser des technologies de l'information et de la communication.	Comprendre un message * Porter attention au message. * Tenir compte des différents concepts liés au temps, à l'espace et aux quantités. * Exprimer sa compréhension de l'information reçue. * Faire des liens entre l'oral et l'écrit et reconnaître l'utilité de l'écrit. * Explorer des concepts, des conventions et des symboles propres au langage écrit et à l'environnement informatique.	
CRITÈRES D'ÉVALUATION			
– Intérêt pour la communication	– Manifestation de compréhension du message	– Production de message	
Attentes à la fin de l'éducation préscolaire			
L'enfant est capable de s'exprimer et de s'expliquer pour être bien compris par les autres enfants et les adultes. Il sait écouter une question ou une consigne et peut y répondre adéquatement. Il réagit de manière positive aux activités qui mettent en cause ses habiletés langagières, notamment dans les domaines de la lecture et de l'écriture. Il est initié aux différentes formes et fonctions du langage et les adapte à diverses situations de communication.			
Dépasse les attentes* L'enfant s'exprime facilement (c'est un bon communicateur, il sait parler et écouter les autres). Il a un vocabulaire riche et précis. Il pose des questions. Il s'intéresse à la lecture et à l'écriture (lit beaucoup, écrit des messages, se fait raconter des histoires,...). C'est parfois un enfant qui sait lire et écrire des mots.	Répond aux attentes* L'enfant est capable de s'exprimer et de s'expliquer pour être bien compris par les autres enfants et les adultes. Il sait écouter une question ou une consigne et peut y répondre adéquatement. Il réagit positivement aux activités présentées en lecture et en écriture (découvre le livre, fait semblant de lire, raconte l'histoire à partir de l'image, copie des mots, invente sa propre écriture,...). Il est initié aux différentes formes (capable de lire des symboles, des chiffres, des lettres,...) et fonctions du langage (produire, lire, communiquer un message,...) et les adapte à diverses situations de communication (carte d'anniversaire, message à l'ordinateur, vœux de Noël, exposé en classe,...).	Répond partiellement aux attentes* L'enfant a besoin d'être encouragé pour s'exprimer ou pour écouter les autres. Il a besoin de se faire rappeler les conventions de la communication (lever la main, demander son droit de parole, regarder la personne qui parle, ...). Démontre parfois de l'intérêt pour la lecture et l'écriture. Il est initié aux différentes formes et fonctions du langage mais il a besoin d'être accompagné pour les utiliser dans différentes situations de communication.	Ne répond pas aux attentes* L'enfant s'exprime difficilement et il peut manquer d'écoute. Il manque de vocabulaire pour exprimer sa pensée. Il a peu d'intérêt pour la lecture, l'écriture et la communication. Il exécute les consignes avec de l'aide ou un support visuel.

COMPÉTENCE 5 : CONSTRUIRE SA COMPRÉHENSION DU MONDE

L'enfant développe cette compétence au quotidien, tant dans les situations ordinaires que dans celles qui présentent des problèmes devant être résolus. Il construit sa compréhension du monde à mesure qu'il découvre dans son milieu les arts, l'univers social, la mathématique, la science et la technologie.

SAVOIRS ESSENTIELS DU DOMAINE COGNITIF

Stratégies cognitives	et métacognitives	Connaissances se rapportant au développement cognitif		
		Connaissances se rapportant au développement cognitif		
<ul style="list-style-type: none"> – Observer. – Explorer. – Expérimenter. – Organiser. – Planifier. – Classifier. – Comparer. – Sélectionner. – Mémoriser. 	<ul style="list-style-type: none"> – Produire des idées nouvelles. – Utiliser le mot exact. – Questionner et se questionner. – Anticiper. – Vérifier. – Évaluer. 	<ul style="list-style-type: none"> – Les arts : l'art dramatique (ex. : marionnettes, jeux symboliques); la musique (ex. : chansons et comptines, audition musicale); la danse (ex. : improvisation gestuelle, folklore d'ici et d'ailleurs); les arts plastiques (ex. : modelage, dessin, gouache) – La mathématique : les jeux de nombres (ex. : loto, calendrier); de dénombrement (ex. : compter le nombre d'amis); d'association (ex. : associer un objet à une forme géométrique); de comparaison (ex. : comparer la longueur de deux objets); de regroupement et de classement (ex. : classer des objets selon la couleur, la texture); de régularité (ex. : créer des suites d'objets de plus en plus complexes); d'estimation (ex. : la longueur, la quantité); de mesure (p. ex. : mesurer des objets à l'aide d'une corde) – La science et la technologie : les jeux d'expérimentation (ex. : bac à eau, sable, loupes); l'observation et la manipulation d'objets (ex. : fabrication, montage); la recherche d'explications et de conséquences en rapport avec des matières (ex. : le bois, le papier), avec des éléments naturels (ex. : l'air, l'eau) et avec des phénomènes naturels (ex. : la rouille, le verglas, la germination, la chute des feuilles) – Les concepts de temps (ex. : aujourd'hui, hier, les saisons, les jours de la semaine, les fêtes) – Les concepts d'espace (ex. : haut, bas, près, loin, milieu, grand, large) – Les concepts de quantité (ex. : plein, vide, autant, plus que) 		

COMPOSANTES DE LA COMPÉTENCE ET PISTES D'INTERVENTION

Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, l'histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie	Raconter ses apprentissages	Exercer sa pensée dans différents contextes	Organiser l'information
<p>* Expérimenter et utiliser des outils, du matériel et des stratégies relativement à ces domaines d'apprentissage.</p> <p>* Faire des liens avec son quotidien.</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Décrire sa démarche. * Préciser ses apprentissages et ses stratégies. * Réutiliser ses acquis. 	<ul style="list-style-type: none"> * Observer, explorer et manipuler. * Poser des questions et associer des idées. * Anticiper et vérifier ses prédictions. 	<ul style="list-style-type: none"> * Exprimer ce qu'il connaît. * Chercher, sélectionner et échanger de l'information

CRITÈRES D'ÉVALUATION

– Manifestation d'intérêt, de curiosité, de désir d'apprendre	– Expérimentation de différents moyens d'exercer sa pensée	– Utilisation de l'information pertinente à la réalisation d'un apprentissage	– Description de la démarche et des stratégies utilisées dans la réalisation d'un apprentissage
---	--	---	---

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant connaît le plaisir d'apprendre. Il est curieux et sait faire appel à ses connaissances et à sa pensée créatrice dans ses jeux et dans la réalisation de projets. Il utilise quelques éléments de base des différents domaines d'apprentissage que sont les arts, l'univers social, la mathématique, la science et la technologie. Il partage ses découvertes.

Dépasse les attentes*	Répond aux attentes*	Répond partiellement aux attentes*	Ne répond pas aux attentes*
<p>L'enfant pose beaucoup de questions pertinentes, s'interroge et cherche des réponses.</p> <p>Il est curieux et ouvert sur le monde.</p> <p>Il s'intéresse à des domaines variés.</p> <p>Il utilise de façon efficace différentes stratégies et il est habile à faire des liens.</p> <p>Il est capable de raconter ses apprentissages.</p> <p><i>C'est parfois un enfant qui se lie davantage aux adultes qu'aux enfants de son âge.</i></p>	<p>L'enfant connaît le plaisir d'apprendre.</p> <p>Il est curieux et sait faire appel à ses connaissances dans ses jeux et dans la réalisation de projets.</p> <p>Il fait preuve de créativité.</p> <p>Il utilise quelques éléments de base (savoirs essentiels) des domaines d'apprentissage suivants : les arts, l'univers social, la mathématique, la science et la technologie.</p> <p>Il partage ses découvertes (démarche, stratégies et ce qu'il a appris).</p>	<p>L'enfant démontre une certaine curiosité dans quelques domaines en effleurant selon ses intérêts particuliers.</p> <p>Il a besoin d'être encouragé. Il utilise certains concepts de base dans ses jeux et ses activités. Il sollicite à l'occasion quelques stratégies et démarches et il lui arrive des partager aux autres.</p>	<p>L'enfant manifeste de l'intérêt dans un seul domaine.</p> <p>Il répète les mêmes actions.</p> <p>Il a besoin d'accompagnement ou de procédures pour utiliser les différentes ressources mises à sa disposition.</p> <p><i>*C'est parfois un enfant qui vit dans son monde intérieur.</i></p>

COMPÉTENCE 6 : MENER À TERME UNE ACTIVITÉ OU UN PROJET

L'enfant développe cette compétence en explorant son environnement physique, humain et culturel, et en exploitant les différents domaines d'apprentissage.

SAVOIRS ESSENTIELS DE TOUS LES DOMAINES

STRATÉGIES MOTRICES ET PSYCHOMOTRICES, AFFECTIVES ET SOCIALES, COGNITIVES ET MÉTACOGNITIVES
PAGES 66-67 DU PFÉQ

**CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT SENSORIEL ET MOTEUR,
AFFECTIF, SOCIAL, LANGAGIER ET COGNITIF**
PAGES 67-68 DU PFÉQ

COMPOSANTES DE LA COMPÉTENCE ET PISTES D'INTERVENTION

S'engager dans le projet ou l'activité en faisant appel à ses ressources

- * Manifester son intérêt.
- * Parler de ce qu'il connaît et rechercher l'information pour réaliser l'activité ou le projet.

Transmettre les résultats de son projet

- * Exprimer son appréciation.
- * Parler des difficultés rencontrées.
- * Expliquer ce qu'il a appris et comment il pourra réutiliser ces nouveaux apprentissages.

Faire preuve de ténacité dans la réalisation du projet ou de l'activité

- * Utiliser des stratégies variées.
- * Tenir compte du temps et de l'espace.
- * Faire appel à sa créativité.
- * Terminer l'activité ou le projet.

Manifester de la satisfaction à l'égard du projet ou de l'activité

- * Présenter sa production. Décrire sa démarche.
- * Expliquer les stratégies et les ressources utilisées.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

– Engagement dans une activité ou un projet	– Utilisation de ses ressources dans la réalisation d'une activité ou d'un projet	– Persévérance dans l'exécution de l'activité ou du projet	– Description des stratégies utilisées dans l'exécution de l'activité ou du projet	– Appréciation des apprentissages faits et des difficultés éprouvées	– Expression de sa satisfaction d'avoir réalisé l'activité ou le projet
---	---	--	--	--	---

Attentes à la fin de l'éducation préscolaire

L'enfant réalise des projets personnels, d'équipe ou de groupe à sa mesure. Lorsqu'il s'engage dans une activité ou un projet, il réutilise ses connaissances antérieures pour le planifier. Il entrevoit les principales étapes du projet et peut décrire la démarche à utiliser. À la fin de l'activité ou du projet, il peut faire état des connaissances qu'il a acquises. Il développe ainsi des capacités et des habiletés qui serviront d'appuis à d'autres apprentissages.

Dépasse les attentes*	Répond aux attentes*	Répond partiellement aux attentes*	Ne répond pas aux attentes*
<p>L'enfant réalise des projets personnels, d'équipe ou de groupe dès qu'il en a l'occasion.</p> <p>Il varie ses projets et transfère ce qu'il a appris en classe dans la planification de ces derniers.</p> <p>Il persévère dans la réalisation de son et il voit les difficultés rencontrées comme des défis à relever.</p> <p>Il utilise son coffre à outils de façon autonome (stratégies, démarche, processus,...).</p> <p>Il communique toutes les étapes de son projet avec aisance.</p>	<p>L'enfant réalise des projets personnels, d'équipe ou de groupe à sa mesure. Lorsqu'il s'engage dans une activité ou un projet, il réutilise ses connaissances antérieures pour le planifier.</p> <p>Il entrevoit les principales étapes du projet et peut décrire la démarche à utiliser (<i>il persévère dans la réalisation de son projet</i>). À la fin de l'activité ou du projet, il peut faire état des connaissances qu'il a acquises (<i>savoirs et stratégies</i>).</p> <p>Il développe ainsi des capacités et des habiletés qui serviront d'appuis à d'autres apprentissages.</p>	<p>L'enfant a besoin de soutien pour s'engager dans divers projets.</p> <p>Il réutilise en partie ses connaissances antérieures si on lui rappelle.</p> <p>Il a besoin d'être accompagné pour suivre les étapes d'un projet.</p> <p>Il décrit quelques étapes de son projet.</p>	<p>L'enfant refuse de réaliser la tâche, de se mettre en action.</p> <p>Il est plutôt passif.</p> <p>Il imite les autres en les observant.</p> <p>Il fait toujours le même type d'activités.</p> <p>Il a besoin de la présence constante de l'adulte pour réaliser l'activité.</p>