

Renseignements sur la communication
officielle aux parents

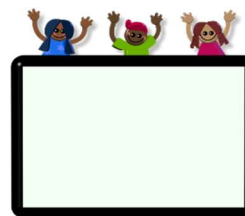
Le Programme-cycle de l'éducation préscolaire s'adresse aux enfants qui fréquentent la maternelle 4 et 5 ans. Le programme vise à favoriser le développement global de tous les enfants. Il se déploie en cinq domaines qui doivent être pris en compte de manière synergique. À chaque domaine correspond une compétence comportant deux axes.

Le jeu prend une grande place au préscolaire et il permet aux enfants d'explorer, de créer, de manipuler, de découvrir et d'apprendre.

LA COMMUNICATION AUX PARENTS

Les communications officielles sont transmises pour le **préscolaire** au plus tard :

- **1^{re} communication : au plus tard 15 octobre 2023**
- **1^{er} bulletin : au plus tard le 16 novembre 2023**
- **2^e bulletin : au plus tard le 15 mars 2024**
- **3^e bulletin : au plus tard le 28 juin 2024**



Pour le préscolaire 4 ans et 5 ans, les bulletins proposeront 4 énoncés afin de décrire l'état de développement des compétences sous forme d'une synthèse

Énoncés possibles aux bulletins (3 bulletins)
L'élève se développe très bien au regard de la compétence visée.
L'élève se développe adéquatement au regard de la compétence visée.
L'élève se développe avec certaines difficultés au regard de la compétence visée.
L'élève se développe avec des difficultés importantes au regard de la compétence visée.

Un commentaire pourrait être inscrit, selon les besoins, afin d'ajouter des précisions sur les forces, les défis et les progrès de l'enfant.



Les communications ont comme objectif de témoigner du cheminement de l'enfant. Les observations reposent sur des manifestations ou des faits vécus dans le quotidien qui permettent à l'enfant de développer des attitudes, des comportements, des démarches, des stratégies, de réaliser des apprentissages ou d'acquérir des connaissances. Les communications peuvent être enrichies d'exemples concrets (ex.: photos, commentaires, portfolio).

RESUME DU PROGRAMME-CYCLE DE L'ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE 4 ET 5 ANS

Les exemples ne sont pas exhaustifs et sont présentés à titre indicatif. Ils peuvent être enrichis par l'enseignante ou l'enseignant.

Domaines et compétences	Axes de développement	Par exemples*, l'enfant sera amené à :
Physique et moteur Accroître son développement physique et moteur	Motricité	Vivre des activités motrices durant lesquelles il pourra courir, lancer, sauter, grimper, attraper, manipuler des petits objets, bricoler, danser, se balancer... Se déplacer en prenant conscience de l'espace, à des rythmes différents... Explorer différents moyens de se repérer dans le temps.
	Saines habitudes de vie	Expérimenter différentes façons de se détendre et de se calmer. S'approprier des pratiques liées à l'hygiène : se moucher, éternuer dans le creux de son coude... Reconnaître quelques collations et aliments sains. Nommer certaines règles de sécurité.
Affectif Construire sa conscience de soi	Connaissance de soi	Demander et accepter de l'aide de l'adulte ou d'un autre enfant. Découvrir et exprimer ses goûts et ses préférences. Reconnaître ses émotions. Accepter les propositions pour régler un conflit.
	Sentiment de confiance en soi	S'habiller seul. S'occuper dans les temps libres. Prendre des initiatives et des responsabilités. Montrer ce qu'il a fait avec fierté.
Social Vivre des relations harmonieuses avec les autres	Appartenance au groupe	Jouer avec d'autres enfants. Prendre soin de l'environnement et de son matériel. Attendre son tour.
	Habilités sociales	Connaître et respecter les règles de la classe. Offrir son aide. Vivre des changements dans la journée. Faire des compromis.
Langagier Communiquer à l'oral et à l'écrit	Langage oral	Formuler des demandes. Élargir son vocabulaire. Décrire un événement ou une expérience vécue. Raconter dans ses mots une histoire entendue.
	Langage écrit	Montrer de l'intérêt pour différents types de livres. Tenter d'écrire à sa façon.
Cognitif Découvrir le monde qui l'entoure	Pensée	Expérimenter différents jeux de dénombrement, de classement, d'association et de logique. Découvrir et utiliser les nombres. S'initier au domaine des arts, à la science et à la technologie. Exercer son raisonnement et activer son imagination.
	Stratégies	S'engager dans l'action. Persévérer. Exprimer ce qu'il a aimé ou non.

