

# PROGRAMME DE FORMATION DE L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE • ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE ET ENSEIGNEMENT PRIMAIRE

## Tableau-synthèse

### DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

#### SANTÉ ET BIEN-ÊTRE

##### Intention éducative

Amener l'élève à adopter une démarche réflexive dans le développement de saines habitudes de vie sur le plan de la santé, du bien-être, de la sexualité et de la sécurité.

#### ORIENTATION ET ENTREPRENEURIAT

##### Intention éducative

Offrir à l'élève des situations éducatives lui permettant d'entreprendre et de mener à terme des projets orientés vers la réalisation de soi et l'insertion dans la société.

#### ENVIRONNEMENT ET CONSOMMATION

##### Intention éducative

Amener l'élève à entretenir un rapport dynamique avec son milieu, tout en gardant une distance critique à l'égard de l'exploitation de l'environnement, du développement technologique et des biens de consommation.

#### MÉDIAS

##### Intention éducative

Développer chez l'élève un sens critique et éthique à l'égard des médias et lui donner des occasions de produire des documents médiatiques en respectant les droits individuels et collectifs.

#### VIVRE-ENSEMBLE ET CITOYENNETÉ

##### Intention éducative

Permettre à l'élève de participer à la vie démocratique de l'école ou de la classe et de développer des attitudes d'ouverture sur le monde et de respect de la diversité.

### COMPÉTENCES TRANSVERSALES

#### COMPÉTENCES D'ORDRE INTELLECTUEL

Exploiter l'information.  
Résoudre des problèmes.  
Exercer son jugement critique.  
Mettre en œuvre sa pensée créatrice.

#### COMPÉTENCES D'ORDRE MÉTHODOLOGIQUE

Se donner des méthodes de travail efficaces.  
Exploiter les technologies de l'information et de la communication.

#### COMPÉTENCES D'ORDRE PERSONNEL ET SOCIAL

Structurer son identité.  
Coopérer.

#### COMPÉTENCE DE L'ORDRE DE LA COMMUNICATION

Communiquer de façon appropriée.

### ÉDUCATION PRÉSCOLAIRE

#### Compétences

Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur.  
Affirmer sa personnalité.  
Interagir de façon harmonieuse avec les autres.  
Communiquer en utilisant les ressources de la langue.  
Construire sa compréhension du monde.  
Mener à terme une activité ou un projet.

### DOMAINES D'APPRENTISSAGE

#### Compétences disciplinaires

#### DOMAINE DES LANGUES

##### FRANÇAIS, LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Lire des textes variés.  
Écrire des textes variés.  
Communiquer oralement.  
Apprécier des œuvres littéraires.

##### ANGLAIS, LANGUE SECONDE

Interagir oralement en anglais.  
Réinvestir sa compréhension de textes lus et entendus.  
Écrire des textes.

##### FRANÇAIS, ACCUEIL

Interagir en français.  
Se familiariser avec la culture de son milieu.

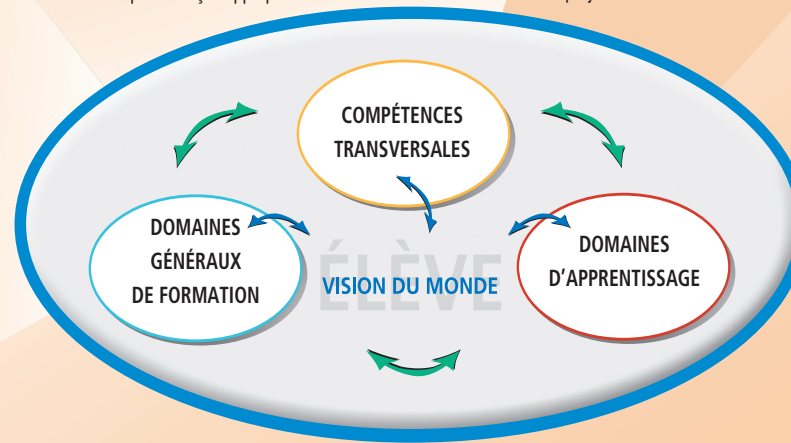
#### DOMAINE DE LA MATHÉMATIQUE, DE LA SCIENCE ET DE LA TECHNOLOGIE

##### MATHÉMATIQUE

Résoudre une situation-problème mathématique.  
Raisonnement à l'aide de concepts et de processus mathématiques.  
Communiquer à l'aide du langage mathématique.

##### SCIENCE ET TECHNOLOGIE

1<sup>er</sup> cycle :  
Explorer le monde de la science et de la technologie.  
2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles :  
Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique.  
Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.  
Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie.



#### DOMAINE DU DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

##### ÉDUCATION PHYSIQUE ET À LA SANTÉ

Agir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.  
Interagir dans divers contextes de pratique d'activités physiques.  
Adopter un mode de vie sain et actif.

#### DOMAINE DES ARTS

##### ART DRAMATIQUE

Inventer des séquences dramatiques.  
Interpréter des séquences dramatiques.  
Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades.

##### ARTS PLASTIQUES

Réaliser des créations plastiques personnelles.  
Réaliser des créations plastiques médiatiques.  
Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades.

##### MUSIQUE

Inventer des pièces vocales ou instrumentales.  
Interpréter des pièces musicales.  
Apprécier des œuvres musicales, ses réalisations et celles de ses camarades.

##### DANSE

Inventer des danses.  
Interpréter des danses.  
Apprécier des œuvres chorégraphiques, ses réalisations et celles de ses camarades.

#### DOMAINE DE L'UNIVERS SOCIAL

##### UNIVERS SOCIAL

1<sup>er</sup> cycle :  
Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société.  
2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles :  
Lire l'organisation d'une société sur son territoire.  
Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.  
S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire.

##### ENSEIGNEMENT MORAL

Comprendre des situations de vie en vue de construire son référentiel moral.  
Prendre position, de façon éclairée, sur des situations comportant un enjeu moral.  
Pratiquer le dialogue moral.

##### ENSEIGNEMENT MORAL ET RELIGIEUX CATHOLIQUE

Apprécier la tradition catholique vivante.  
Prendre position, de façon éclairée, sur des situations comportant un enjeu moral.

##### ENSEIGNEMENT MORAL ET RELIGIEUX PROTESTANT

Apprécier l'influence de la Bible sur la culture dans une perspective protestante.  
Agir de façon appropriée au regard du phénomène religieux.  
Prendre position, de façon éclairée, sur des situations comportant un enjeu moral.