

Domaines généraux de formation

Intentions éducatives

- SANTÉ ET BIEN-ÊTRE**

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**

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**

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**

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**

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 oeuvre 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  
Domaines de développement et compétences

- PHYSIQUE ET MOTEUR**

Accroître son développement physique et moteur
- AFFECTIF**

Construire sa conscience de soi
- SOCIAL**

Vivre des relations harmonieuses avec les autres
- LANGAGIER**

Communiquer à l'oral et à l'écrit
- COGNITIF**

Découvrir le monde qui l'entoure

Domaines d'apprentissage

Compétences disciplinaires

Domaine des langues

- FRANÇAIS, LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Lire des textes variés.  
Écrire des textes variés.  
Communiquer oralement.  
Apprécier des oeuvres littéraires.
- FRANÇAIS, LANGUE SECONDE (programme de base)**

Interagir en français en se familiarisant avec le monde francophone.  
  
Produire des textes variés.
- FRANÇAIS, LANGUE SECONDE (programme d'immersion)**

Interagir en français en découvrant le monde francophone par les textes et les disciplines.  
  
Produire des textes variés.
- ENGLISH LANGUAGE ARTS**

To read and listen to literary, popular and information-based texts  
To write self-expressive, narrative and information-based texts  
To represent her/his literacy in different media  
To use language to communicate and learn
- ANGLAIS, LANGUE SECONDE**

**1<sup>er</sup> cycle :**  
Mobiliser sa compréhension de textes entendus.  
Communiquer oralement en anglais.  
**2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycles :**  
Interagir oralement en anglais.  
Réinvestir sa compréhension de textes lus et entendus.  
Écrire des textes.

- INTÉGRATION LINGUISTIQUE, SCOLAIRE ET SOCIALE**
- Communiquer oralement en français dans des situations variées.  
Lire des textes variés en français.  
Écrire des textes variés en français.  
S'adapter à 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 de l'univers social

- GÉOGRAPHIE, HISTOIRE ET ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ
- 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.

Domaine des arts

- ART DRAMATIQUE**

Inventer des séquences dramatiques.  
Interpréter des séquences dramatiques.  
Apprécier des oeuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades.
- DANSE**

Inventer des danses.  
Interpréter des danses.  
Apprécier des oeuvres chorégraphiques, ses réalisations et celles de ses camarades.
- ARTS PLASTIQUES**

Réaliser des créations plastiques personnelles.  
Réaliser des créations plastiques médiatiques.  
Apprécier des oeuvres 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 oeuvres musicales, ses réalisations et celles de ses camarades.

Domaine du développement de la personne

- 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.
- CULTURE ET CITOYENNETÉ QUÉBÉCOISE**
- 1<sup>er</sup> cycle :** Explorer des réalités culturelles  
**2<sup>e</sup> cycle :** Examiner des réalités culturelles  
**3<sup>e</sup> cycle :** Réfléchir de façon critique sur des réalités culturelles