



RÉSUMÉ DES NORMES ET MODALITÉS D'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

Année scolaire 2024-2025

Précolaire 5 ans

Première communication

Le 15 octobre au plus tard, vous recevrez sur le portail parents une première communication portant sur le cheminement scolaire et le comportement de votre enfant.

Bulletins

Au cours de l'année scolaire, trois bulletins seront produits puis déposés sur le portail :

Première étape :

- Du 29 août 2024 au 14 novembre 2024.
- Cette étape compte pour 20 % du résultat de l'année.
- Le bulletin sera disponible dans la semaine du 21 novembre 2024.
- Rencontres de parents le 21 et le 22 novembre 2024.

Deuxième étape :

- Du 18 novembre 2024 au 28 février 2025.
- Cette étape compte pour 20 % du résultat de l'année.
- Le bulletin sera disponible dans la semaine du 13 mars 2025.
- Rencontres de parents (pour les élèves ciblés) : le 13 et le 14 mars 2025.

Troisième étape :

- Du 10 mars au 20 juin 2025.
- Cette étape compte pour 60 % du résultat de l'année.
- Le bulletin sera disponible dans la semaine du 30 juin 2025.

Commentaires sur certaines compétences

Une fois pendant l'année, dans le bulletin de votre enfant, vous trouverez également un commentaire sur une des compétences ci-dessous. Cette année, la compétence évaluée sera :

Domaines et compétences	<i>Sera évalué au</i>		
	1^{er} bulletin	2^e bulletin	3^e bulletin
<i>Physique et moteur</i>	✓	✓	✓
<i>Affectif</i>	✓	✓	✓
<i>Social</i>	✓	✓	✓
<i>Langagier</i>		✓	✓
<i>Cognitif</i>		✓	✓

Dans chacun des domaines, des activités permettant de vérifier le niveau de développement de l'enfant lui seront proposées dans différents contextes. Le tableau ci-dessous présente les types d'activités et les contextes qui permettront l'évaluation du développement de l'enfant.

L'observation est le moyen privilégié d'évaluation et porte sur les attitudes, les comportements, les démarches, les stratégies et les réalisations de l'enfant.

Le Programme-cycle de l'éducation préscolaire se déploie en cinq domaines de développement qui ont une importance égale et qui doivent être pris en compte d'une manière synergique.

Domaines et compétences	Axes de développement	Composantes
Physique et moteur Accroître son développement physique et moteur	Motricité	<ul style="list-style-type: none"> › Explorer des perceptions sensorielles › Se représenter son schéma corporel › Développer sa motricité globale › Exercer sa motricité fine › Expérimenter l'organisation spatiale › Expérimenter l'organisation temporelle › Découvrir la latéralité › Expérimenter différentes façons de bouger
	Saines habitudes de vie	<ul style="list-style-type: none"> › Explorer le monde alimentaire › Expérimenter différentes façons de se détendre › S'approprier des pratiques liées à l'hygiène › Se sensibiliser à la sécurité
Affectif Construire sa conscience de soi	Connaissance de soi	<ul style="list-style-type: none"> › Reconnaître ses besoins › Reconnaître ses caractéristiques › Exprimer ses émotions › Réguler ses émotions
	Sentiment de confiance en soi	<ul style="list-style-type: none"> › Expérimenter son autonomie › Réagir avec assurance
Social Vivre des relations harmonieuses avec les autres	Appartenance au groupe	<ul style="list-style-type: none"> › Démontrer de l'ouverture aux autres › Participer à la vie de groupe › Collaborer avec les autres
	Habiletés sociales	<ul style="list-style-type: none"> › Intégrer progressivement des règles de vie › Créer des liens avec les autres › Réguler son comportement › Résoudre des différends
Langagier Communiquer à l'oral et à l'écrit	Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> › Interagir verbalement et non verbalement › Démontrer sa compréhension › Élargir son vocabulaire › Expérimenter une variété d'énoncés › Développer sa conscience phonologique
	Langage écrit	<ul style="list-style-type: none"> › Interagir avec l'écrit › Connaître des conventions propres à la lecture et à l'écriture › Découvrir des fonctions de l'écrit › Connaître les lettres de l'alphabet¹
Cognitif Découvrir le monde qui l'entoure	Pensée	<ul style="list-style-type: none"> › S'initier à de nouvelles connaissances liées aux domaines d'apprentissage (mathématique; arts; univers social; science et technologie) › Exercer son raisonnement › Activer son imagination
	Stratégies	<ul style="list-style-type: none"> › S'engager dans l'action › Expérimenter différentes actions › Raconter ses actions