

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.



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.

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.

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^{er} cycle :
Mobiliser sa compréhension de textes entendus.
Communiquer oralement en anglais.
2^e et 3^e cycles :
Interagir oralement en anglais.
Réinvestir sa compréhension de textes lus et entendus.
Écrire des textes.

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^{er} cycle :
Explorer le monde de la science et de la technologie.
2^e et 3^e 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^{er} cycle :
Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société.
2^e et 3^e 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.

Éducation préscolaire

Compétences de nature transversale

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.