



1^{re} ANNÉE

Ensemble des résultats d'apprentissage prescrits et des indicateurs de réussite des programmes d'études



Ministère de
l'Éducation

(septembre 2010)

Par souci de commodité, nous avons compilé, par matière, les résultats d'apprentissage prescrits et les indicateurs de réussite proposés contenus dans les ERI en un seul document pour la 1^{re} année.

www.bced.gov.bc.ca/irp/welcome.php

INTRODUCTION

Introduction.....	5
Programmes d'études obligatoires.....	5
Structure du document.....	5

1^{re} ANNÉE – RÉSULTATS D'APPRENTISSAGE PRESCRITS ET INDICATEURS DE RÉUSSITE PROPOSÉS

Éducation artistique :	
Art dramatique.....	7
Arts visuels.....	11
Danse.....	15
Musique.....	19
Éducation à la santé et à la carrière.....	25
Éducation physique.....	33
Français langue première.....	39
Français langue seconde - immersion.....	49
Mathématiques.....	53
Sciences.....	61
Sciences humaines.....	65
Activité physique quotidienne.....	71

Ce document contient l'inventaire des résultats d'apprentissages prescrits et des indicateurs de réussite proposés des programmes d'études de la 1^{re} année de la Colombie-Britannique. Une version complète de tous les programmes d'études provinciaux obligatoires est offerte en ligne à www.bced.gov.bc.ca/irp/welcome.php

PROGRAMMES D'ÉTUDES OBLIGATOIRES

Conformément au *Manual of School Law* (consultable en ligne, en anglais seulement, à www.bced.gov.bc.ca/legislation/schoollaw/), les conseils scolaires doivent offrir chaque année à tous les élèves de la 1^{re} année un programme d'éducation couvrant tous les résultats d'apprentissage prescrits énoncés dans les programmes d'études suivants :

- Éducation artistique : Art dramatique
- Éducation artistique : Arts visuels
- Éducation artistique : Danse
- Éducation artistique : Musique
- Éducation à la santé et à la carrière
- Éducation physique
- Français langue première
- Français langue seconde - immersion
- Mathématiques
- Sciences
- Sciences humaines
- Activité physique quotidienne

Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, consulter le document *Required Areas of Study in an Educational Program* offert en ligne (en anglais seulement) à www.bced.gov.bc.ca/legislation/schoollaw/e.htm

STRUCTURE DU DOCUMENT

Chaque section consacrée à un programme d'études obligatoire de la 1^{re} année comprend une série de tableaux faisant état des résultats d'apprentissage prescrits et des indicateurs de réussite proposés correspondants.

Résultats d'apprentissage prescrits

Les *résultats d'apprentissage prescrits* représentent les normes de contenu des programmes d'études provinciaux; ils forment le programme d'études prescrit. Clairement énoncés et exprimés en termes mesurables et observables, les résultats d'apprentissage précisent les attitudes, les compétences et les connaissances requises, c'est-à-dire ce que les élèves sont censés savoir et savoir faire à la fin d'un cours précis.

Les écoles ont la responsabilité de veiller à ce que tous les résultats d'apprentissage prescrits de tous les programmes d'études obligatoires soient atteints; cependant, elles jouissent aussi d'une certaine latitude quant aux meilleurs moyens de présenter ces programmes d'études.

On s'attend à ce que le rendement de l'élève varie selon les résultats d'apprentissage. L'évaluation, la transmission des résultats et le classement de l'élève en fonction de ces résultats d'apprentissage reposent sur le jugement professionnel et sur l'expérience des enseignants qui s'appuient sur les politiques provinciales.

Les résultats d'apprentissage prescrits commencent tous par l'expression : « On s'attend à ce que l'élève puisse... ».

Les résultats d'apprentissage prescrits sont présentés par composante (ou par sous-composante). Dans certains cas, ils comportent aussi, par souci de commodité, un code alphanumérique; cependant, l'enseignant n'est pas tenu de suivre l'ordre dans lequel ils sont présentés.

Indicateurs de réussite proposés

Afin d'aider les enseignants à évaluer la performance des élèves dans le cadre des programmes d'études prescrits, des indicateurs de réussite sont proposés pour chaque résultat d'apprentissage prescrit.

Ces indicateurs de réussite précisent le niveau de connaissances acquis, les compétences appliquées ou les attitudes adoptées par l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit. Ils décrivent ce que les enseignants doivent observer chez l'élève pour déterminer qu'il a bien atteint l'objectif visé par le résultat d'apprentissage prescrit. Comme chaque indicateur de réussite ne précise qu'un aspect du résultat d'apprentissage correspondant, les enseignants doivent considérer l'ensemble des indicateurs de réussite pour déterminer si l'élève a entièrement atteint le résultat d'apprentissage.

Dans certains cas, les indicateurs de réussite peuvent aussi inclure des suggestions sur le type de tâche qui permettrait de juger que le résultat d'apprentissage a été atteint (p. ex. l'élaboration d'une réponse, la création et la présentation d'un objet ou d'une œuvre, la manifestation d'une compétence particulière).

Les indicateurs de réussite sont établis en fonction des principes de l'évaluation *au service de* l'apprentissage, de l'évaluation *en tant qu'*apprentissage et de l'évaluation *de* l'apprentissage. Ils fournissent aux enseignants et aux parents des outils dont ils peuvent se servir pour réfléchir à ce que les élèves apprennent; ils procurent aussi aux élèves des moyens de s'autoévaluer et de préciser de quelle façon ils peuvent améliorer leur rendement.

Aucun des indicateurs de réussite n'est obligatoire; ils sont fournis à titre de suggestions pour aider les enseignants à évaluer dans quelle mesure les élèves atteignent les résultats d'apprentissage prescrits.

ÉDUCATION ARTISTIQUE : ART DRAMATIQUE – 1^{re} ANNÉE

EXPLORATION ET CRÉATION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
A1 se servir de son sens de l'exploration et de son imagination pour créer une oeuvre dramatique	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> reprendre ou adapter des histoires (p. ex. inventer une fin différente pour une histoire, explorer ce qui aurait pu se passer dans la vie des personnages avant le début de l'histoire) <input type="checkbox"/> jouer un rôle pour imaginer et interpréter des personnages fictifs ou réels <input type="checkbox"/> explorer des situations lorsqu'il interprète un rôle, notamment, en se posant les questions <i>qui, quoi, où et avec qui</i>
A2 faire preuve d'engagement personnel dans les activités dramatiques	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> participer activement aux activités dramatiques : <ul style="list-style-type: none"> - en se concentrant sur la tâche - en suivant les directives - en écoutant les idées des autres - en communiquant ses idées (p. ex. travail avec un partenaire ou en petits groupes; discussions en grands groupes) <input type="checkbox"/> se montrer prêt à explorer des idées en prenant part à des jeux et à des activités dramatiques
A3 se montrer prêt à collaborer avec les autres au cours des activités dramatiques	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se montrer prêt à travailler avec les autres <input type="checkbox"/> travailler en collaboration avec un partenaire et dans un groupe : <ul style="list-style-type: none"> - en écoutant ses camarades attentivement et poliment - en manifestant son intérêt et en faisant preuve de curiosité - en se montrant sensible à ce que ressentent les autres et en y réagissant de manière appropriée - en formulant des idées pertinentes lorsqu'il répond aux questions
A4 réfléchir aux expériences d'art dramatique vécues en classe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> réfléchir durant et après les expériences d'art dramatique en répondant aux questions incitatives de l'enseignant (p. ex. « Selon toi, à quoi pense la grand-mère en ce moment? »; « Je me demande pourquoi le garçon a pris la pomme. ») <input type="checkbox"/> communiquer ses réactions relativement aux expériences d'art dramatique vécues en classe (p. ex. oralement, par un moyen visuel) en précisant : <ul style="list-style-type: none"> - ce qu'il a vécu - les idées qu'il a entendues ou vues - ce qu'il a pensé de l'expérience vécue

STRATÉGIES, COMPÉTENCES ET FORMES DRAMATIQUES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
B1 utiliser sa voix pour explorer toutes sortes d'idées et de sentiments	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se servir des éléments vocaux, dont les sons aigus/graves (hauteur) et forts/doux (volume), pour explorer : <ul style="list-style-type: none"> - des idées (p. ex. ordonner au loup de s'en aller, chuchoter dans la chambre d'un bébé endormi) - des sentiments (p. ex. en colère contre le monstre qui a brisé les meubles)
B2 se servir du mouvement et de son corps pour explorer toutes sortes d'idées, de sentiments et d'actions	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> utiliser les éléments du mouvement et son corps pour explorer des idées et des sentiments (p. ex. fatigue, joie), en faisant ressortir des caractéristiques comme : <ul style="list-style-type: none"> - la lourdeur et la légèreté - les formes corporelles réalisées à l'aide de mouvements amples et petits - les mouvements rapides et lents - les gestes <input type="checkbox"/> utiliser les éléments du mouvement et son corps pour explorer divers environnements imaginaires (p. ex. flotter dans l'espace, nager sous l'eau, ramper dans une caverne, sauter dans des flaques d'eau, essayer d'avancer dans une foule sans toucher personne) <input type="checkbox"/> utiliser les éléments du mouvement et son corps pour explorer la façon de représenter une action (p. ex. se brosser les dents, souffler des bougies, imiter un chien courant après une balle ou une graine qui grandit jusqu'à devenir un arbre)
B3 représenter des idées et des sentiments grâce à diverses formes dramatiques	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> seul et en groupe, créer des tableaux vivants qui représentent des idées et des sentiments (p. ex. s'amuser au parc, se faufiler hors de la vue du géant) <input type="checkbox"/> participer à une récitation chorale (p. ex. lecture en écho) en utilisant un court poème ou comptine connus <input type="checkbox"/> faire appel au mime pour dépeindre un objet fictif (p. ex. transformer un foulard en cerf-volant, en ballon, en canne à pêche, en serpent et en tapis volant)

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
B4 participer en toute sécurité aux activités dramatiques	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> découvrir et utiliser son espace personnel tout au long de l'activité dramatique <input type="checkbox"/> montrer qu'il laisse l'espace nécessaire aux autres élèves ainsi qu'une distance suffisante entre lui et eux lorsqu'il est dans l'espace collectif <input type="checkbox"/> maîtriser sa voix et en moduler le volume lorsqu'il est dans un espace de travail donné <input type="checkbox"/> suivre les règles et les directives visant à assurer une participation sécuritaire aux activités dramatiques <input type="checkbox"/> réagir de manière appropriée aux directives portant sur le mouvement et la voix (p. ex. arrêter de bouger, commencer à bouger, bouger lentement, se figer, observer, exécuter en miroir, garder le silence)

CONTEXTES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
C1 participer à des activités dramatiques dans divers contextes	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> prendre part à des activités dramatiques dans divers contextes : <ul style="list-style-type: none"> - comme participant - comme spectateur (p. ex. spectacles produits par des classes plus avancées, visites de troupes de théâtre)

PRÉSENTATION ET INTERPRÉTATION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
D1 participer activement à une réalisation dramatique	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> participer de bon gré à une activité dramatique et la présenter dans un cadre détendu (p. ex. devant un camarade, un petit groupe, un grand groupe) <input type="checkbox"/> manifester du respect pour l'apport des autres lors des présentations d'oeuvres dramatiques
D2 décrire comment il réagit à une oeuvre dramatique	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> montrer par l'exemple comment un spectateur fait preuve de respect (p. ex. écouter attentivement; applaudir aux bons moments; ne pas distraire les acteurs) <input type="checkbox"/> se servir d'histoires, d'illustrations, de mouvements, et autres, pour communiquer les idées, les images et les sentiments que font naître en lui les présentations et les interprétations d'oeuvres dramatiques (p. ex. présentation en classe du travail de ses pairs; lors d'assemblées scolaires, avec des acteurs invités) <input type="checkbox"/> réfléchir à l'activité dramatique et expliquer comment il y a réagi (p. ex. « J'ai aimé ce spectacle de marionnettes parce que »)

ÉDUCATION ARTISTIQUE : ARTS VISUELS – 1^{re} ANNÉE

PROCESSUS DE CRÉATION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
A1 puiser dans différentes sources d'inspiration pour créer des images	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se livrer à un remue-méninges afin de trouver des sources d'inspiration qu'il peut utiliser pour créer ses propres images (p. ex. souvenirs, observations, histoires), puis en discuter <input type="checkbox"/> à partir d'exemples précis, nommer les sources d'inspiration utilisées dans les images créées par d'autres (p. ex. regarder une illustration d'un livre et trouver si l'auteur s'est inspiré de ses observations, de son imagination ou de ses souvenirs) <input type="checkbox"/> créer des images en réponse à ce qu'il a lui-même observé ou vécu <input type="checkbox"/> créer des images qui racontent une histoire (p. ex. illustrer une histoire qu'il a vue ou entendue en puisant dans ses souvenirs, ses observations ou son imagination) <input type="checkbox"/> créer des images en lien avec un souvenir précis (p. ex. premier jour d'école, fête d'anniversaire, déménagement dans une nouvelle maison, visite chez le dentiste) <input type="checkbox"/> créer des images en puisant dans son imagination (p. ex. pour rendre un personnage, une créature ou un lieu imaginaire) <input type="checkbox"/> montrer qu'il sait qu'il est possible de créer toutes sortes d'images à partir d'une seule source ou d'un seul sujet (p. ex. représenter un chat au moyen d'une photographie, d'une sculpture ou d'un dessin de bande dessinée)
A2 créer des images : <ul style="list-style-type: none"> - en utilisant la répétition comme stratégie de création d'images - en mettant l'accent sur la couleur, la ligne, la configuration, la texture ou le motif 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> créer des images en utilisant la répétition comme stratégie de création d'images (p. ex. coquillage, feuille, insecte) <input type="checkbox"/> créer des images qui se répètent pour former un motif (p. ex. empreintes de pas, broderies perlées, vagues) <input type="checkbox"/> créer des images en mettant l'accent sur la couleur (p. ex. utilisation de ses couleurs préférées, des couleurs primaires, des couleurs chaudes et froides) <input type="checkbox"/> créer des images en mettant l'accent sur la ligne (p. ex. droite, ondulée, courbe, épaisse, fine) <input type="checkbox"/> créer des images en mettant l'accent sur la configuration (p. ex. formes géométriques et organiques identiques et différentes) <input type="checkbox"/> créer des images en mettant l'accent sur le motif (p. ex. alterner et répéter des formes et des couleurs)

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A3 faire des essais avec toutes sortes de matériaux, de techniques et de procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> utiliser des matériaux comme la peinture, des crayons à mine, des crayons à dessiner, du tissu, de la pâte à modeler et des objets trouvés pour créer toutes sortes d'images <input type="checkbox"/> se servir de techniques comme l'ordinateur, des pinceaux, des ciseaux et des appareils photo pour créer différentes images <input type="checkbox"/> employer des procédés comme la peinture, le dessin, le tissage, la photographie, le collage, la gravure et l'assemblage pour créer toutes sortes d'images <input type="checkbox"/> explorer différents types de matériaux, de techniques et de procédés pour créer des images
<p>A4 créer des images à deux et à trois dimensions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - à une fin précise - ayant une signification pour lui - qui représentent un moment précis - afin de communiquer des expériences et des états d'esprit - en lien avec des objets et d'autres images qu'il a déjà vus 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> créer des images qui représentent quelque chose ou quelqu'un d'important pour lui (p. ex. son jouet préféré, un membre de sa famille, une réalisation personnelle) <input type="checkbox"/> créer des images à une fin précise (p. ex. illustrer une carte de souhaits, décrire un souvenir, souligner la beauté de son environnement) <input type="checkbox"/> créer des images qui traduisent le concept de temps (p. ex. journal illustré d'un voyage en famille, autoportraits) <input type="checkbox"/> créer des images qui expriment une émotion ou un état d'esprit particulier (p. ex. un moment où il était heureux, triste, effrayé, excité) <input type="checkbox"/> créer des images montrant comment il réagit à d'autres images qu'il a déjà vues (p. ex. symboles et enseignes, reproductions d'artistes, travaux effectués par des élèves plus vieux)

COMPÉTENCES ET STRATÉGIES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>B1 décrire et utiliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la couleur, la configuration, la ligne et la texture comme éléments visuels - le motif comme principe de la conception - la répétition comme stratégie de création d'images 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> donner des exemples de couleurs et en explorer l'utilisation, par exemple en mélangeant des peintures pour découvrir une nouvelle couleur <input type="checkbox"/> donner des exemples de configurations et en explorer l'utilisation (p. ex. rectangles, triangles, cercles, formes organiques) <input type="checkbox"/> donner des exemples de lignes et en explorer l'utilisation (p. ex. lignes horizontales, diagonales, directionnelles) <input type="checkbox"/> donner des exemples de textures et en explorer l'utilisation (p. ex. lisse, douce, ferme, rugueuse, bosselée) <input type="checkbox"/> donner des exemples de motifs et en explorer l'utilisation (p. ex. répétition de motifs dans une broderie perlée) <input type="checkbox"/> donner des exemples de répétition et en explorer l'utilisation (p. ex. flocons de neige, arbres) <input type="checkbox"/> décrire les éléments et les principes utilisés dans ses oeuvres (p. ex. cercle, carré, triangle, couleurs chaudes, couleurs froides, lignes courbes)
<p>B2 décrire et utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> nommer des matériaux qu'on trouve couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à créer des images (p. ex. crayons à dessiner, peinture, stylos, tissus, objets trouvés, argile, perles, craie, pastels) <input type="checkbox"/> nommer des techniques qu'on utilise couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à produire des images (p. ex. ordinateurs, pinceaux, ciseaux, appareils photo) <input type="checkbox"/> nommer des procédés qu'on utilise couramment en classe et à la maison et qui peuvent servir à réaliser des images (p. ex. dessin, peinture, couture, tissage, photographie, collage, gravure, assemblage) <input type="checkbox"/> utiliser divers matériaux, techniques et procédés pour créer des images
<p>B3 montrer qu'il est sensibilisé aux questions de sécurité et d'environnement lorsqu'il utilise des matériaux, des techniques et des procédés</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se montrer conscient des questions de sécurité lorsqu'il utilise des matériaux, des techniques et des procédés (p. ex. utilisation sécuritaire des ciseaux et d'autres instruments pointus, respect des symboles de danger) <input type="checkbox"/> se montrer conscient des questions d'environnement lorsqu'il utilise des matériaux, des techniques et des procédés (p. ex. éviter le gaspillage, conserver les matériaux inutilisés, recycler, réutiliser)

CONTEXTES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i> <i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
C1 décrire différentes fonctions des arts visuels	<input type="checkbox"/> décrire les raisons pour lesquelles les gens créent des images visuelles (p. ex. pour la beauté et le plaisir, pour communiquer une idée, pour illustrer une histoire, pour décorer un objet pratique, pour évoquer un souvenir) <input type="checkbox"/> trouver des exemples d'images à la maison et à l'école (p. ex. oeuvres accrochées aux murs, vêtements, photographies, murales, statues)

PRÉSENTATION ET RÉACTION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i> <i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
D1 préciser ses préférences personnelles en matière d'art	<input type="checkbox"/> réagir à des oeuvres d'art observées en classe ou dans la communauté, en faisant état de ses préférences pour des créations précises <input type="checkbox"/> comparer ses préférences à celles de ses camarades <input type="checkbox"/> manifester du respect pour les préférences des autres <input type="checkbox"/> employer un langage approprié, descriptif et positif ou neutre lorsqu'il réagit à des oeuvres d'art (p. ex. « J'aime les lignes ondulées de ce dessin. ») <input type="checkbox"/> expliquer les raisons pour lesquelles les oeuvres observées ont une signification particulière pour lui (p. ex. « Ce loup gravé me fait penser à mon chien. »; « J'aime ce tableau parce que le rouge est ma couleur préférée. »)
D2 exposer des créations individuelles et collectives	<input type="checkbox"/> regarder différentes expositions de ses oeuvres et de celles de ses camarades, puis en discuter <input type="checkbox"/> manifester du respect pour ses créations et celles des autres

ÉDUCATION ARTISTIQUE : DANSE – 1^{re} ANNÉE

CRÉATION DE DANSES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
A1 bouger de manière expressive sur différents sons et musiques	<input type="checkbox"/> bouger de manière expressive sur différents sons et musiques (p. ex. battement de tambour, musique enregistrée, poème lu à haute voix), en montrant : <ul style="list-style-type: none"> - qu'il réagit à l'émotion exprimée par la musique (p. ex. peur, réserve, dynamisme) - qu'il réagit aux signaux sonores (p. ex. fort, faible, rapide, lent; arrêt, départ) - qu'il varie ses mouvements (p. ex. déhanchements, mouvements amples contre petits mouvements)
A2 créer des mouvements qui représentent des motifs, des personnages, des thèmes et des sujets	<input type="checkbox"/> en réponse à des consignes de l'enseignant ou à partir de mouvements que ce dernier donne en exemple, interpréter par le mouvement différents événements, actions, idées ou émotions suscités par un éventail de stimuli, représentant : <ul style="list-style-type: none"> - des personnages (p. ex. imaginaires, de contes de fées) - des thèmes et des sujets (p. ex. saisons, force et mouvement, contraires) <input type="checkbox"/> répéter des motifs pour créer une structure chorégraphique de forme simple (p. ex. ABA, ABBA, ABC)
A3 montrer qu'il sait que le processus de création comprend plusieurs étapes, dont l'exploration, la sélection, la combinaison, le perfectionnement et la réflexion	<input type="checkbox"/> avec l'aide de l'enseignant, nommer chaque étape du processus de création (p. ex. au cours d'une discussion en classe) <input type="checkbox"/> avec l'aide de l'enseignant, montrer qu'il peut expliquer pourquoi le processus de création comprend plusieurs étapes (p. ex. pour avoir l'occasion d'explorer diverses idées et de voir lesquelles fonctionnent le mieux; pour s'améliorer; pour réfléchir aux raisons pour lesquelles il a fait certains choix et à ce qu'il ferait de différent la prochaine fois)

ÉLÉMENTS DE LA DANSE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
B1 bouger en toute sécurité dans son espace personnel et dans l'espace collectif tout au long des activités de danse	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> découvrir son espace personnel et y rester tout au long de l'activité <input type="checkbox"/> se montrer conscient de l'espace personnel des autres <input type="checkbox"/> en suivant les directives de l'enseignant, montrer qu'il laisse une distance ou un espace suffisant entre lui et les autres <input type="checkbox"/> suivre les règles et les directives visant à assurer une participation sécuritaire aux activités de danse (p. ex. enlever ses chaussures et les ranger à l'endroit indiqué, rester dans son espace personnel, éviter de heurter les objets — comme les bancs — qui sont dans la pièce, ne pas donner de coups)
B2 se déplacer selon différents niveaux, trajets et nuances, et dans diverses directions, en réalisant diverses formes corporelles	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> en réponse aux suggestions de l'enseignant ou de ses pairs, jouer sur des changements dans : <ul style="list-style-type: none"> - les mouvements sans déplacements (p. ex. se lever, descendre, tendre le bras, se laisser fondre) - les mouvements avec déplacements (p. ex. sautiller, ramper, sauter, rouler, glisser) - le niveau auquel est fait le mouvement dans l'espace (p. ex. haut, bas, moyen) - les trajets (p. ex. reproduire l'initiale de son nom avec son corps) - les nuances (p. ex. bouger dans différents milieux imaginaires comme la neige, l'eau, l'herbe haute; avec de la gomme à mâcher collée aux pieds; sur un plancher « magnétique ») - les formes corporelles (p. ex. forme tordue, enroulée, étirée, pointue)
B3 marquer une pulsation régulière par le mouvement selon des phrases de différentes longueurs	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se déplacer en reproduisant la pulsation nette et régulière d'une musique <input type="checkbox"/> traduire une pulsation en bougeant différentes parties de son corps (p. ex. battre des mains, balancer les bras, hocher la tête, marcher au pas) <input type="checkbox"/> maintenir une pulsation régulière selon des phrases de différentes longueurs (p. ex. à 4, à 8, à 16 temps) <input type="checkbox"/> en suivant l'exemple de l'enseignant, répéter des motifs de mouvements pour créer une structure chorégraphique de forme simple (p. ex. ABA, ABBA, ABC)

CONTEXTES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :
C1 montrer qu'il connaît toutes sortes de danses qui existent déjà	<input type="checkbox"/> proposer différentes raisons pour lesquelles on danse, y compris pour ce qui suit : <ul style="list-style-type: none"> - célébrer des événements importants de la vie (p. ex. mariages) - saluer l'arrivée des saisons et le passage du temps (p. ex. May Day, Nouvel an chinois) - se rappeler et raconter des histoires - exprimer des sentiments - avoir du plaisir <input type="checkbox"/> nommer différents types de danses qu'il a apprises ou regardées <input type="checkbox"/> exprimer une préférence pour une ou plusieurs danses et expliquer son choix

PRÉSENTATION ET INTERPRÉTATION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :
D1 montrer qu'il est disposé à danser	<input type="checkbox"/> montrer qu'il est prêt à prendre part à toutes sortes d'activités nouvelles en danse <input type="checkbox"/> participer activement aux activités de danse (p. ex. exécuter les numéros de danse connus, sans directives) <input type="checkbox"/> présenter une danse devant un auditoire dans un cadre détendu ou plus structuré (p. ex. devant un autre groupe ou une autre classe, lors d'une assemblée scolaire)
D2 mettre en pratique les compétences d'interprétation appropriées dans une situation d'interprétation donnée	<input type="checkbox"/> bien se comporter comme spectateur (p. ex. rester concentré, attendre la fin de la prestation pour formuler ses commentaires, rester assis, applaudir aux bons moments) <input type="checkbox"/> manifester les compétences d'interprétation convenant à la situation (p. ex. prêter attention, ne pas saluer l'auditoire de la main, ne pas parler sur scène, participer activement, entrer et sortir aux bons moments, ne pas sortir de son personnage) <input type="checkbox"/> manifester du respect pour l'apport d'autrui (p. ex. attendre patiemment son tour, formuler des commentaires positifs, décrire ou dessiner ce qui lui a plu de la danse)

ÉDUCATION ARTISTIQUE : MUSIQUE – 1^{re} ANNÉE

EXPLORATION ET CRÉATION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
A1 chanter et jouer des pièces du répertoire de classe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> participer à divers jeux vocaux et chansons du répertoire de classe (p. ex. chansons à thèmes, jeux vocaux issus de différentes cultures) <input type="checkbox"/> jouer des instruments de la classe (p. ex. bâtons de rythme, clochettes, percussion corporelle, instruments fabriqués) en réponse à des exemples donnés <input type="checkbox"/> interpréter les pièces du répertoire de classe, en utilisant des éléments expressifs précis, dont : <ul style="list-style-type: none"> - le tempo (rapide, lent) - les nuances (fortes, douces) - l'articulation (legato, staccato) - le timbre (voix, différents instruments, sons de l'environnement)
A2 décrire les pensées, les images et les émotions suscitées par les pièces du répertoire de classe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se servir d'histoires, d'images, de mouvements, etc., pour communiquer des pensées, des images et des émotions <input type="checkbox"/> décrire l'effet que produisent le tempo, les nuances, l'articulation et le timbre sur des pensées, des images et des émotions (p. ex. « La partie douce m'a permis de me détendre. »; « La partie saccadée m'a donné le goût de danser. ») <input type="checkbox"/> se montrer disposé à faire part de ses réactions relativement à des expériences musicales (p. ex. au cours d'une discussion avec un partenaire, en petit groupe ou avec toute la classe)
A3 créer des sons pour accompagner des histoires, des comptines ou des chansons	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> employer des stratégies d'improvisation simples pour créer une pièce musicale (p. ex. réactions à une formule de type question-réponse, variations, mouvements) <input type="checkbox"/> faire ressortir le tempo, les nuances, l'articulation et le timbre par le chant, le mouvement et des instruments à hauteur indéterminée (p. ex. créer des interludes entre des poèmes, inventer une nouvelle fin à une histoire connue)

ÉLÉMENTS ET COMPÉTENCES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
B1 réagir à la pulsation musicale	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> bouger en réponse à des pulsations régulières dans des mesures $\frac{2}{4}$, $\frac{4}{4}$ et $\frac{6}{8}$ de pièces du répertoire de classe (p. ex. en tapant des mains, en faisant des boums ou des claps, en dansant) <input type="checkbox"/> bouger librement en réponse à une histoire, à des images ou à des émotions suscitées par une musique sans pulsation <input type="checkbox"/> expliquer la différence entre la pulsation et le rythme
B2 montrer qu'il est conscient des motifs rythmiques et des phrases mélodiques se trouvant dans les pièces du répertoire de classe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> relever dans les pièces du répertoire de classe des séquences et des motifs rythmiques choisis (p. ex. à l'aide de signaux de la main, de mouvements, de graphiques de chansons, en tapant des mains) <input type="checkbox"/> à partir de graphiques de chansons, de chants scandés ou de percussions corporelles, donner des exemples de forme (p. ex. AAB, ABA, ABC) dans des phrases rythmiques identiques et différentes <input type="checkbox"/> à l'aide de signaux de la main ou de graphiques (p. ex. graphiques de chansons, flèches, symboles), reconnaître des lignes mélodiques ascendantes et descendantes <input type="checkbox"/> se montrer capable de distinguer une mélodie d'une autre (p. ex. utiliser des graphiques de chansons pour indiquer les différences dans la direction mélodique) <input type="checkbox"/> reconnaître dans les pièces du répertoire de classe des phrases mélodiques choisies (p. ex. en levant la main chaque fois qu'il entend la phrase en question)
B3 interpréter des motifs rythmiques du répertoire de classe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se montrer capable de répéter des motifs rythmiques simples <input type="checkbox"/> tenir le rythme en utilisant la percussion corporelle, la voix ou des instruments à hauteur indéterminée
B4 chanter de courtes mélodies	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> participer aux activités de chant (p. ex. jeux vocaux, comptines, chansons folkloriques, chansons à structure cumulative ou répétitive) <input type="checkbox"/> passer de la voix parlée à la voix chantée en réponse à un signal <input type="checkbox"/> chanter des notes graves ou aiguës (hauteur) en réponse à des directives (p. ex. mouvements du corps, signaux de la main) <input type="checkbox"/> chanter des mélodies dans des registres convenant à son âge (p. ex. moins d'une octave — de <i>do</i> à <i>fa</i>)

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
B5 relever les éléments de tempo, de nuances, d'articulation et de timbre dans les pièces du répertoire de classe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> noter les différences de tempo (p. ex. rapide, lent) <input type="checkbox"/> noter les différences de nuances (p. ex. fortes, douces) <input type="checkbox"/> noter les différences d'articulation (p. ex. douce et liée, saccadée) <input type="checkbox"/> noter les différences de timbre (p. ex. bois, métal, peaux)
B6 utiliser et traiter correctement les instruments de la classe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> tenir correctement les instruments de la classe et en jouer convenablement <input type="checkbox"/> prendre soin des instruments et du matériel, et les ranger correctement <input type="checkbox"/> faire attention à sa santé et à son bien-être lorsqu'il participe aux activités musicales (p. ex. afin de ne pas endommager sa voix ou son ouïe)

CONTEXTES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>C1 participer à des activités musicales issues d'un éventail de contextes historiques, culturels et sociaux</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> extraire du répertoire de classe des exemples de pièces musicales issues de divers contextes historiques, culturels et sociaux <input type="checkbox"/> discuter des différentes fonctions de la musique (p. ex. utilisée dans les activités familiales et les célébrations, comme divertissement, pour créer des hymnes nationaux et des chansons associées à une époque de l'année) <input type="checkbox"/> participer activement aux activités musicales issues d'un éventail de contextes historiques, culturels et sociaux (p. ex. travailler avec un chanteur ou un musicien invité, participer à des danses folkloriques, faire un dessin en réponse à des pièces musicales qu'il a écoutées, assister à des spectacles de musique présentés devant toute l'école, jouer d'un instrument ou chanter lors d'une assemblée scolaire)

PRÉSENTATION ET INTERPRÉTATION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>D1 manifester les compétences d'interprétation convenant aux situations d'interprétation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> manifester des compétences d'interprétation convenant à la situation (p. ex. prêter attention au chef d'orchestre ou de chœur, ne pas parler lorsqu'il est sur scène, participer activement, entrer et sortir aux bons moments, suivre les signaux d'entrée) <input type="checkbox"/> se montrer prêt à participer aux situations d'apprentissage musical (p. ex. montrer son travail aux autres lors d'activités simples et familières) <input type="checkbox"/> respecter l'apport d'autrui (p. ex. suivre attentivement lorsque d'autres élèves dirigent des activités, attendre tranquillement son tour)
<p>D2 décrire comment il réagit à des oeuvres musicales</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> trouver des moyens de manifester son engagement et son appréciation face aux interprétations musicales (p. ex. écouter attentivement, applaudir aux moments opportuns, ne pas distraire les interprètes) <input type="checkbox"/> se servir d'histoires, d'images et de mouvements, etc., pour communiquer les pensées, les images et les émotions suscitées par les prestations musicales (p. ex. « Pourquoi cette musique te donne-t-elle le goût de danser? »; « Cette chanson te rappelle-t-elle quelque chose? ») <input type="checkbox"/> justifier ses réactions aux prestations musicales (p. ex. « J'ai aimé les battements de tambour et la danse parce que »)

ÉDUCATION À LA SANTÉ ET À LA CARRIÈRE – 1^{re} ANNÉE

OBJECTIFS ET DÉCISIONS

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
A1 énumérer des raisons de se fixer des objectifs (p. ex. permet de préciser les étapes, aide à se concentrer sur les réalisations, permet de se rendre compte de ses réussites personnelles)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> à partir d'activités tenues en classe et d'autres renseignements, définir ce qu'est un <i>objectif</i> (p. ex. un but à atteindre ou une chose désirée; peut être individuel ou collectif) <input type="checkbox"/> avec l'aide de l'enseignant, donner des raisons de se fixer des objectifs (p. ex. permet de préciser les étapes à suivre pour obtenir ce qu'il veut, aide à se concentrer sur l'atteinte de l'objectif, permet de reconnaître ses réussites personnelles)
A2 mentionner des sources d'aide accessibles aux enfants à l'école et dans la communauté (p. ex. enseignants, aînés, parents-secours, agents de police)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dans une liste ou un tableau, répertorier le nom des personnes qu'il peut consulter à l'école s'il a besoin d'information ou d'aide (p. ex. enseignants, assistants, conseillers, directions d'école, surveillants de la cour de récréation) <input type="checkbox"/> dans une liste ou un tableau, répertorier le nom des personnes qu'il peut consulter dans la communauté s'il a besoin d'information ou d'aide (p. ex. agents de police, parents-secours, aînés, autres membres de la communauté, amis)

INTRODUCTION AU CHOIX DE CARRIÈRE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i>	<i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i> <i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i>
B1 décrire ses compétences et intérêts personnels (p. ex. ce qu'il réussit bien, ce qu'il aime faire, ce qu'il a appris)	<input type="checkbox"/> décrire des choses qu'il réussit bien <input type="checkbox"/> décrire des choses qu'il aime faire <input type="checkbox"/> décrire des choses qu'il peut maintenant faire alors qu'il ne le pouvait pas auparavant (p. ex. compter jusqu'à 100, écrire, aller à vélo) <input type="checkbox"/> décrire des choses qu'il aimerait apprendre ou réussir à faire (p. ex. pratiquer un sport, jouer d'un instrument, cuisiner)
B2 décrire diverses tâches et responsabilités qu'il assume à la maison et à l'école	<input type="checkbox"/> nommer et décrire des tâches dont il s'acquitte à la maison (p. ex. dresser la table, nourrir son animal, ranger ses vêtements) <input type="checkbox"/> nommer et décrire des tâches dont il s'acquitte à l'école (p. ex. ranger la salle de classe, suivre les directives, obéir aux règlements dans la cour de récréation)

SANTÉ

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>Mode de vie sain</p> <p>C1 énumérer des pratiques favorisant la santé, y compris une bonne alimentation, l'activité physique régulière et les pratiques liées à la santé émotionnelle</p> <hr/> <p>C2 relever des pratiques qui aident à prévenir la propagation des parasites et des maladies transmissibles (p. ex. se laver les mains, se couvrir le nez et la bouche lorsqu'on éternue, ne pas partager ses effets personnels)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ nommer toutes sortes d'activités favorisant la santé physique (p. ex. activité physique régulière, repos suffisant, bonne alimentation, examens médicaux et dentaires réguliers, hygiène buccale, protection solaire, hygiène personnelle, activités à l'extérieur, habillement approprié au temps qu'il fait) ❑ énumérer une gamme de bonnes habitudes alimentaires (p. ex. manger divers aliments de chaque groupe selon le document <i>Bien manger avec le Guide alimentaire canadien</i>, prendre de bons déjeuners et des collations saines, boire beaucoup d'eau) ❑ nommer diverses pratiques liées à la santé émotionnelle (p. ex. reconnaître ses talents, ce qu'il aime faire, ce qui fait de lui un être unique et spécial; faire des compliments et en recevoir de ses amis et de sa famille; célébrer les objectifs atteints; entretenir des relations saines) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ❑ comprendre que les microbes (virus et bactéries) sont des causes invisibles des maladies transmissibles ❑ nommer des parasites ou des maladies transmissibles que l'on rencontre couramment chez les enfants (p. ex. rhumes, infection de la gorge, varicelle, poux) ❑ expliquer exactement comment les microbes et les poux peuvent se propager (p. ex. éternuements, toux, mains sales, contacts physiques, partage de bouteilles d'eau, partage de vêtements et d'effets personnels comme les peignes) ❑ dresser une liste des pratiques qui aident à prévenir la propagation des microbes et des poux (p. ex. se laver les mains souvent, se couvrir la bouche et le nez lorsqu'on tousse ou qu'on éternue, désinfecter les coupures; se faire vacciner; ne pas partager sa bouteille d'eau, ne prêter ni son chapeau ni ses accessoires pour les cheveux; éviter tout contact avec les liquides corporels d'autres personnes; ne pas toucher à des déchets tels que des mouchoirs et des pansements ayant déjà servi, du verre brisé, des aiguilles, des condoms; se tenir à l'écart des personnes contagieuses, se reposer davantage lorsqu'on est malade)

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
Relations saines	
C3 énumérer les moyens utilisés par les membres d'une famille (p. ex. encouragements, conseils, affection, partage) pour s'entraider et prendre soin les uns des autres de façon à favoriser la croissance et le développement	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> relever des comportements attentionnés entre les membres d'une famille (p. ex. amour, affection, aide, partage, plaisir, communication respectueuse, partage d'intérêts, attentions particulières pour une personne malade, encouragements, conseils) <input type="checkbox"/> à l'aide d'exemples, montrer comment les membres d'une famille peuvent s'y prendre pour partager les responsabilités et les tâches
C4 montrer qu'il connaît les bonnes et les mauvaises façons d'exprimer ses sentiments (p. ex. bonne façon : en utilisant des énoncés tels que « Je me sens... »; mauvaise façon : en formulant des injures, en donnant des coups)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> utiliser les bons termes pour exprimer ses sentiments (p. ex. « Je me sens exclu. », « Je suis mal à l'aise. », « Je suis heureux. ») <input type="checkbox"/> établir des liens entre les sentiments et les circonstances qui les ont fait naître (p. ex. « Je suis excité parce que c'est mon anniversaire demain. », « Je me sens frustré parce que je ne peux pas grimper aux barres de suspension. ») <input type="checkbox"/> choisir et employer des stratégies judicieuses pour exprimer ses sentiments (p. ex. par la communication verbale, à l'aide de dessins ou du langage corporel) <input type="checkbox"/> dresser une liste des mauvaises façons d'exprimer ses sentiments (p. ex. en pinçant, en frappant, en donnant des coups de pied sur des objets, en formulant des injures, en envahissant l'espace personnel d'autrui, en utilisant un langage corporel inapproprié) <input type="checkbox"/> à l'aide d'exemples judicieux, décrire les différentes réactions que peuvent avoir diverses personnes face à la même situation
C5 distinguer les bonnes et les mauvaises façons de se comporter avec ses amis (p. ex. bonne façon : partage, écoute; mauvaise façon : railleries, exclusion)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> reconnaître des moyens d'agir en bon ami (p. ex. partager, écouter, aider, présenter ses excuses au besoin, intégrer les autres, savoir résoudre les problèmes) <input type="checkbox"/> reconnaître les comportements négatifs ou blessants avec ses amis (p. ex. railleries, mensonges, manipulation, exclusion, indifférence) <input type="checkbox"/> comparer les sentiments engendrés par les bonnes et les mauvaises façons de se comporter
C6 décrire les stratégies qui permettent de régler les conflits interpersonnels courants (p. ex. capacité d'attendre son tour, de demander l'aide d'un adulte)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dresser une liste de situations courantes pouvant engendrer des conflits interpersonnels (p. ex. partage, railleries, bousculade, choix d'une activité, obligation d'attendre son tour, de faire la queue) <input type="checkbox"/> indiquer une ou des solutions possibles à des problèmes interpersonnels précis (p. ex. attendre son tour, prendre un temps d'arrêt, communiquer clairement ses besoins et ses désirs, demander l'aide d'un adulte ou d'un tiers) <input type="checkbox"/> décrire quelle serait pour lui la meilleure solution dans une situation particulière et expliquer les raisons de son choix

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>Sécurité et prévention des blessures</p> <p>C7 utiliser les bons termes pour nommer les parties intimes de l'homme et de la femme</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ définir les parties intimes du corps comme suit : <ul style="list-style-type: none"> - les parties du corps qui sont privées, qu'il ne veut pas montrer aux autres et que les autres ne doivent pas toucher, sauf pour des raisons d'hygiène ou de santé - les parties du corps qui sont cachées par un maillot de bain ou des sous-vêtements ❑ à partir d'un schéma ou d'un modèle, utiliser les termes exacts pour nommer les parties suivantes du corps de l'homme et de la femme : <ul style="list-style-type: none"> - mamelons/seins - vulve/vagin - pénis - testicules - fesses (postérieur, derrière)
<p>C8 faire la différence entre contacts physiques acceptables et contacts physiques inacceptables (p. ex. contacts acceptables : ceux qu'il reçoit avec plaisir et qui ne le mettent pas en état d'insécurité, examens médicaux; contacts inacceptables : ceux qui font mal ou qui portent sur les parties intimes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ définir différents types de touchers (p. ex. embrassades, coups) ❑ avec l'aide de l'enseignant, énumérer des contacts physiques acceptables qu'il reçoit avec plaisir et qui ne le mettent pas en état d'insécurité (p. ex. s'embrasser, se tenir par la main, subir un examen médical) ❑ avec l'aide de l'enseignant, énumérer des contacts physiques inacceptables (p. ex. tous les touchers qui lui déplaisent ou qu'il ne désire pas, tous ceux qui sont douloureux comme les coups ou les pincements, touchers qui portent sur les parties intimes et qui ne sont pas faits pour des raisons d'hygiène ou de santé, photos prises des parties intimes ou observation de photos des parties intimes d'une personne, touchers qu'une personne demande de garder secrets)
<p>C9 énumérer des façons de réagir aux contacts physiques inacceptables ou à des situations qui le troublent ou le rendent mal à l'aise, y compris :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dire « non » ou demander d'arrêter - appeler à l'aide et s'en aller si possible - se confier à un adulte fiable et continuer d'en parler jusqu'à ce que quelqu'un écoute et agisse - ne pas garder la situation secrète même si la personne le demande 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ avec l'aide de l'enseignant, trouver des façons de réagir aux contacts physiques inacceptables ou à toute situation qui le trouble ou le rend mal à l'aise, y compris : <ul style="list-style-type: none"> - dire « non » ou demander d'arrêter - appeler à l'aide - s'en aller si possible - se confier à un adulte fiable et continuer d'en parler jusqu'à ce que quelqu'un écoute et agisse - ne pas garder la situation secrète même si la personne le demande ❑ nommer les personnes qui peuvent lui apporter aide ou soutien au besoin (p. ex. parent, membre de la famille, enseignant, conseiller, aîné, ligne d'aide pour les enfants, 911, parents-secours) ❑ reconnaître que la victime n'est jamais responsable de l'abus qu'on lui fait subir

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>C10 décrire les règles à suivre pour assurer sa sécurité à la maison, à l'école, sur la route et dans la communauté</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ nommer les règles à suivre pour assurer sa sécurité à la maison (p. ex. ne pas toucher aux prises de courant, ni aux éléments d'une cuisinière, ne pas jouer avec des allumettes, ne pas utiliser des couteaux ou des outils pointus, avoir un plan d'évacuation familial, utiliser Internet seulement avec la permission de ses parents et sous leur surveillance) ❑ nommer les règles à suivre pour assurer sa sécurité à l'école (p. ex. suivre le règlement dans la cour de récréation, savoir à qui s'adresser pour demander de l'aide, connaître la procédure en cas de tremblement de terre, savoir ce qu'il faut faire lors d'un exercice d'évacuation en cas d'incendie, signaler les situations dangereuses, connaître les règles de l'école concernant l'utilisation sans risque d'Internet) ❑ nommer les règles à suivre pour assurer sa sécurité sur la route (p. ex. obéir aux panneaux de signalisation routière, porter un casque pour faire du vélo, traverser la rue aux passages pour piétons, attacher sa ceinture de sécurité, ne pas jouer dans la rue, agir de manière sécuritaire comme passager) ❑ nommer les règles à suivre pour assurer sa sécurité dans la communauté (p. ex. marcher avec un ami si possible, ne pas entrer seul dans une voiture ou une maison, connaître les astuces et leurres utilisés par les prédateurs d'enfants, ne pas divulguer de renseignements personnels au téléphone ou sur Internet, éviter les déchets infectieux et signaler leur présence, ne pas s'approcher d'animaux inconnus, s'assurer que ses parents savent toujours où il se trouve, utiliser le matériel de sécurité et observer les consignes de sécurité lors d'activités récréatives) ❑ montrer qu'il connaît les symboles de danger habituels et leur signification (p. ex. substance toxique, inflammable ou dangereuse) et qu'il comprend l'importance d'éviter les articles comportant ces symboles
<p>C11 être capable d'alerter les services d'urgence, y compris composer le 911 et fournir les renseignements pertinents (p. ex. nom, lieu de l'incident et nature du problème)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ nommer les services d'urgence accessibles dans sa communauté (p. ex. incendie, police, ambulance, recherche et sauvetage) ❑ à partir d'un modèle ou d'un téléphone jouet, s'exercer à composer le 911 ou d'autres numéros d'urgence pour signaler des incidents (p. ex. donner son nom et le lieu où s'est produit l'incident, décrire la situation clairement et calmement)

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>Prévention de la toxicomanie</i></p> <p>C12 montrer qu'il comprend ce qu'est une substance dangereuse (p. ex. toute substance inconnue, toute substance offerte par un inconnu, toute substance utilisée à des fins autres que celles pour lesquelles elle est prévue)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❑ à l'aide d'énoncés, de dessins ou de réponses oui-non, montrer qu'il comprend ce qu'est une substance dangereuse, y compris ce qui suit : <ul style="list-style-type: none"> - que toute substance inconnue doit être considérée comme dangereuse - que toute substance offerte par un inconnu doit être considérée comme dangereuse - que toutes les vitamines et tous les médicaments sur ordonnance et en vente libre doivent être pris uniquement sous la supervision directe d'un adulte fiable - qu'il est dangereux d'utiliser une substance à des fins autres que celles pour lesquelles elle est prévue ❑ nommer toutes sortes de substances qu'on trouve à la maison, à l'école et dans la communauté et qui peuvent avoir des effets nocifs sur l'organisme (p. ex. substances inconnues, médicaments prescrits à d'autres personnes ou pris selon une mauvaise dose ou en combinaison avec d'autres médicaments, essence, peinture, fumée secondaire, alcool, déchets infectieux, produit comportant un symbole de danger universel) ❑ s'exercer à utiliser des moyens pour éviter de faire usage de substances inconnues ou dangereuses dans diverses situations (p. ex. dire « non », s'éloigner, demander l'aide d'un adulte, dire qu'il lui est défendu de faire usage de cette substance ou qu'il ne veut pas en faire usage, se confier à un adulte s'il se retrouve face à une situation qui le trouble)

ÉDUCATION PHYSIQUE – 1^{re} ANNÉE

VIE ACTIVE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :
Connaissances	
A1 décrire les bienfaits d'une participation régulière à des activités physiques (p. ex. permet de s'amuser et de se faire de nouveaux amis; c'est bon pour le corps)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> décrit quelques bienfaits d'une participation régulière à des activités physiques (p. ex. permet de s'amuser; c'est bon pour le corps; c'est quelque chose qu'il peut faire avec ses amis) <input type="checkbox"/> avec l'aide de l'enseignant, prend conscience de l'importance de la participation régulière à des activités physiques qui renforcent les muscles, y compris le cœur
A2 reconnaître les parties du corps qui entrent en action simultanément pendant l'activité physique (p. ex. le cœur, les poumons, les jambes, les bras, les pieds, les mains)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> en prenant son propre corps pour exemple, indique les parties du corps qui peuvent travailler simultanément pendant l'activité physique (p. ex. le cœur, les poumons, les jambes, les bras, les pieds, les mains, les yeux, les oreilles) <input type="checkbox"/> décrit les moyens de savoir que son corps travaille pendant l'activité physique (p. ex. il sent son cœur battre plus fort, ses bras et ses jambes deviennent plus chauds, sa respiration s'accélère)
A3 énumérer les choix qu'il peut faire en vue d'être plus actif physiquement	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> énumère au moins trois activités que les enfants peuvent pratiquer à l'école, à la maison et dans la communauté, en vue d'être plus actifs physiquement (p. ex. se rendre à l'école à pied, jouer au jeu du chat pendant la récréation, participer à des activités récréatives après l'école, être actif avec sa famille et ses amis, promener le chien, participer à des tâches exigeantes sur le plan physique)
A4 expliquer l'importance de choisir des aliments sains capables de fournir l'énergie nécessaire à la pratique de l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> explique pourquoi le choix d'aliments sains est important dans la pratique de l'activité physique (p. ex. des aliments nutritifs fournissent l'énergie nécessaire pour bouger et jouer activement) <input type="checkbox"/> avec l'aide de l'enseignant et des pairs, dresse une liste d'aliments sains favorables à la pratique de l'activité physique (p. ex. fruits, légumes, produits à base de grains entiers, fèves, viande, noix, produits laitiers) <input type="checkbox"/> en s'appuyant sur les discussions et les activités menées en classe, dresse une liste des conséquences possibles d'une insuffisance d'aliments sains sur la pratique de l'activité physique (p. ex. l'élève manque d'énergie, il montre des signes évidents de fatigue pendant le jeu)

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
A5 énumérer des activités physiques dans lesquelles il sent qu'il réussit bien	<input type="checkbox"/> énumère trois activités physiques dans lesquelles il réussit bien (p. ex. faire rebondir un ballon, sauter à cloche-pied, courir)
Participation A6 participer sur une base quotidienne (p. ex. cinq fois par semaine) à des activités physiques allant de modérées à énergiques	<input type="checkbox"/> participe quotidiennement à des activités physiques dirigées par l'enseignant (p. ex. dans différents lieux à l'intérieur et à l'extérieur de l'école comme la salle de classe, le gymnase, la salle polyvalente ou la cour d'école; ou encore dans des installations communautaires comme les centres de loisirs, les piscines, les parcs ou les patinoires) <input type="checkbox"/> participe à des activités physiques énergiques (p. ex. entraînant une accélération du rythme cardiaque et respiratoire et une élévation de la température du corps) <input type="checkbox"/> participe de façon constante à des activités allant de modérées à énergiques qui permettent des pauses en fonction de ses besoins personnels

HABILETÉS DE MOUVEMENT

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>B1 se mouvoir dans l'espace commun tout en contrôlant ses mouvements (p. ex. marcher en rond toujours dans le même sens)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> garde un espace et une distance appropriés entre lui-même et les autres, à l'intérieur de l'espace de l'activité <input type="checkbox"/> reconnaît les limites de l'espace commun dans le cadre d'une activité précise (p. ex. le mur du fond, la ligne centrale, la limite de la scène) <input type="checkbox"/> se déplace de manière sûre dans l'espace commun à différentes vitesses, en changeant de vitesse en réponse à une consigne et en montrant qu'il est conscient de l'espace personnel de ses pairs pendant l'activité <input type="checkbox"/> découvre, au moyen du mouvement, la différence entre un déplacement lent et un déplacement rapide (p. ex. marcher et courir) <input type="checkbox"/> se déplace de façon appropriée en réponse à des consignes orales et en montrant une bonne compréhension des termes relatifs à l'orientation dans l'espace d'un mouvement à effectuer, comme <i>derrière</i>, <i>devant</i>, <i>à gauche</i>, <i>à droite</i>, <i>sous</i>, <i>par-dessus</i> (p. ex. « Place-toi devant la ligne », « Étire ton bras gauche jusqu'à ton pied droit »)
<p>B2 adopter des positions à différentes hauteurs tout en gardant l'équilibre (p. ex. position élevée, intermédiaire, basse)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> garde son équilibre et contrôle sa posture tout en créant des formes de grande et de petite taille à différentes hauteurs, allant de basse à élevée (p. ex. se tient debout, s'assied, s'accroupit, s'étire en hauteur) <input type="checkbox"/> fait preuve d'une maîtrise appropriée de son équilibre statique (sur place) et dynamique (en mouvement), tout en enchaînant les départs et les arrêts en réponse à un signal

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>B3 montrer qu'il maîtrise les techniques appropriées relatives à des habiletés locomotrices particulières, entre autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sautiller ou sauter à la corde - galoper ou faire des pas chassés - s'arrêter avec les deux pieds 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> fait constamment preuve de maîtrise des techniques d'exécution appropriées des habiletés locomotrices incluant celles-ci : <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer en sautillant – répéter une série de pas et de sauts, en faisant alterner pied droit et pied gauche et en y associant un balancement du bras opposé - galoper ou faire des pas chassés – garder le même pied en position avant et pousser avec le pied arrière pour se déplacer vers l'avant (galop) ou sur le côté (pas chassés) <input type="checkbox"/> sautille, galope ou fait des pas chassés en suivant des lignes sur le sol (trajets) à relais, tout en gardant son équilibre et en veillant à ne pas heurter les autres <input type="checkbox"/> montre qu'il maîtrise la technique d'exécution appropriée d'une réception contrôlée sur les deux pieds (p. ex. après un saut) – s'arrêter avec les deux pieds en réponse à un signal, tout en gardant son équilibre et en continuant d'appliquer la technique appropriée (les genoux pliés, les bras tendus pour garder l'équilibre, le menton redressé et le regard dirigé en avant)
<p>B4 montrer qu'il maîtrise les techniques appropriées relatives à des habiletés particulières de manipulation, entre autres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper un objet fixe avec le pied - frapper un objet fixe avec un instrument - attraper un objet avec les deux mains en le bloquant contre son corps 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> suit un objet qui roule lentement de façon à le rattraper en fin de parcours avec les deux mains, sans heurter les personnes ou les objets qui l'entourent <input type="checkbox"/> montre qu'il maîtrise les techniques d'exécution appropriées des mouvements de manipulation, incluant ceux-ci : <ul style="list-style-type: none"> - frapper un ballon ou un autre objet fixe avec le pied à partir d'une position stable – prendre position pour le coup de pied en regardant la cible, regarder l'objet, faire un pas en avant vers l'objet avec le pied opposé à celui qui va donner le coup, prendre appui sur le pied qui ne donne pas le coup et transférer le poids du corps, lancer le pied qui donne le coup vers l'avant, toucher le ballon avec le cou-de-pied (s'il y a lieu), et prolonger le mouvement de la jambe qui a donné le coup en direction de la cible - frapper un objet fixe avec un instrument (p. ex. frapper une petite poche de sable avec une raquette, une balle sur un té avec un bâton) – se tenir de profil par rapport à l'objet, ramener l'instrument dans un mouvement vers l'arrière à 180 degrés, transférer le poids du corps de la jambe arrière à la jambe avant et effectuer une rotation du tronc, puis des hanches, et frapper l'objet dans un plan horizontal en positionnant l'instrument parallèlement à la cible - attraper un objet (p. ex. une petite poche de sable, un ballon de plage) avec les deux mains en le bloquant contre son corps; suivre l'objet des yeux <input type="checkbox"/> tente de frapper un objet avec l'un ou l'autre pied et de frapper un objet avec l'une ou l'autre main <input type="checkbox"/> réussit à toucher régulièrement un objet lorsqu'il tente de le frapper avec le pied ou avec un instrument, ou lorsqu'il tente de l'attraper

SÉCURITÉ, ESPRIT SPORTIF ET LEADERSHIP

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
C1 expliquer pourquoi les règles de sécurité sont importantes dans le cadre de l'activité physique	<ul style="list-style-type: none"> ❑ énumère une série de règles et de directives établies dans le cadre de la participation à des activités physiques, et décrit comment chacune d'elles aide à créer un environnement sûr pour les élèves (p. ex. arrêter tout mouvement au coup de sifflet de l'enseignant afin que chacun puisse entendre ses consignes; porter une tenue vestimentaire et des chaussures appropriées permet de bouger sans danger et sans restriction; porter attention aux autres élèves et à l'environnement signifie que l'on peut participer à une activité physique sans heurter quelqu'un par mégarde; chaque activité physique s'appuie sur des consignes précises qui doivent être suivies pour que chacun puisse y participer sans danger; s'échauffer est important pour éviter les blessures)
C2 réagir comme il se doit aux consignes et aux directives de sécurité lorsqu'il participe à des activités physiques	<ul style="list-style-type: none"> ❑ écoute et observe les consignes et les directives de sécurité établies dans le cadre d'activités physiques précises (p. ex. gymnastique – utiliser un matelas pour exécuter des culbutes; ateliers d'activité – se rendre à l'atelier suivant au coup de sifflet)
C3 se montrer coopératif dans le cadre de l'activité physique (p. ex. attendre son tour, encourager ses pairs)	<ul style="list-style-type: none"> ❑ travaille volontiers avec ses pairs dans le cadre d'une activité physique (p. ex. partage le matériel, l'espace et ses idées; travaille avec différents partenaires) ❑ fait preuve d'un esprit sportif et de respect dans la pratique d'activités physiques (p. ex. attend son tour pour utiliser l'équipement, encourage les autres quelles que soient leurs aptitudes, exprime ses émotions de façon appropriée)

FRANÇAIS LANGUE PREMIÈRE – 1^{re} ANNÉE

COMMUNICATION ORALE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>À la fin de la 1^{re} année, l'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>Écoute et compréhension</p> <p>CO1 développer et utiliser des stratégies d'attention et d'écoute :</p> <ul style="list-style-type: none"> - recourir à ses connaissances antérieures - prêter attention aux interlocuteurs - poser des questions - établir des liens - faire des prédictions 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> respecter les règles de communication établies <input type="checkbox"/> poser des questions pour obtenir des clarifications <input type="checkbox"/> recourir à ses connaissances antérieures ou au contenu d'un message similaire pour établir des liens avec le message <input type="checkbox"/> anticiper le contenu du message en s'appuyant sur des éléments visuels et non verbaux ou verbaux pour comprendre
<p>CO2 montrer sa compréhension d'un message :</p> <ul style="list-style-type: none"> - suivre des directives simples - dégager le sens général - reformuler le message dans ses propres mots - faire des inférences et des prédictions - faire part des liens établis 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> faire des prédictions sur le contenu du message à partir du titre, des images ou d'éléments du contenu <input type="checkbox"/> faire des inférences pour dégager quelques éléments implicites <input type="checkbox"/> faire part de liens personnels avec le contenu du texte <input type="checkbox"/> reformuler dans ses propres mots ou en présentant une saynète, une courte histoire ou un fait bref

(suite à la page suivante)

COMMUNICATION ORALE (SUITE)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>Interaction et production</p> <p>CO3 développer et utiliser des stratégies d'interaction en français avec son entourage pour informer et s'informer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les règles d'interaction établies - poser des questions - établir des liens et en faire part 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> employer un langage social approprié et attendre son tour pour parler <input type="checkbox"/> respecter les opinions d'autrui et y réagir de façon appropriée <input type="checkbox"/> établir des liens avec son vécu et parler de sujets familiers <input type="checkbox"/> poser des questions pour obtenir des clarifications
<p>CO4 exprimer et présenter ses émotions, ses besoins, ses opinions, ses idées et diverses informations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des phrases simples et un vocabulaire descriptif, simple et familier - raconter selon un ordre logique - répondre à quelques questions 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> converser spontanément dans des contextes libres <input type="checkbox"/> employer un vocabulaire descriptif simple se rapportant au thème <input type="checkbox"/> utiliser des phrases simples comprenant un sujet, un verbe et un complément <input type="checkbox"/> commencer à utiliser des connecteurs simples <input type="checkbox"/> redire une histoire ou un évènement selon un ordre logique
<p>CO5 recourir à divers moyens pour exprimer et présenter clairement son message :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire appel à ses connaissances antérieures - organiser ses idées à l'aide d'un repère graphique simple 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> établir des liens entre ses connaissances antérieures et un sujet de discussion ou de présentation <input type="checkbox"/> se servir d'un repère graphique simple <input type="checkbox"/> tirer profit des mots affichés dans son environnement pour exprimer ses idées, ses émotions, ses goûts et ses préférences <input type="checkbox"/> raconter ou présenter à l'aide de photos ou de dessins <input type="checkbox"/> adapter ses gestes, sa tonalité et sa voix à la situation de communication

(suite à la page suivante)

COMMUNICATION ORALE (SUITE)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>Conscience phonologique</i></p> <p>CO6 développer et manifester des habiletés liées à la conscience phonologique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître la majorité des 36 phonèmes - reconnaître des rimes - segmenter et fusionner des phonèmes et syllabes - segmenter une phrase en mots 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> trouver le petit mot compris dans un grand mot <input type="checkbox"/> trouver des rimes dans des comptines ou des chansons et les reproduire <input type="checkbox"/> ajouter et fusionner des syllabes ou des phonèmes <input type="checkbox"/> segmenter une phrase en mots <input type="checkbox"/> enlever et ajouter une syllabe ou un phonème <p><i>Vous référer entre autres aux outils de conscience phonologique élaborés et approuvés par le CSF.</i></p>
<p><i>Pensée créatrice</i></p> <p>CO7 utiliser le français pour développer sa pensée créatrice</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> improviser un court dialogue dans un contexte tel que le théâtre et le jeu de rôle <input type="checkbox"/> visualiser des éléments d'un message oral <input type="checkbox"/> proposer des solutions pour certains problèmes et découvrir d'autres options <input type="checkbox"/> prendre plaisir à écouter ou à réciter des présentations, des chansons, des histoires, des contes ou des émissions provenant de la francophonie <input type="checkbox"/> vivre, valoriser et exprimer son appartenance à son patrimoine culturel par des comptines, des marionnettes, des saynètes, etc.

LECTURE ET VISIONNAGE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. Pour obtenir plus d'informations sur les indicateurs de réussite, vous référer aux Normes de performance de la Colombie-Britannique en lecture.</p> <p>À la fin de la 1^{re} année, l'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>Prélecture</p> <p>LV1 développer et utiliser des stratégies de prélecture :</p> <ul style="list-style-type: none"> - préciser son intention de lecture - survoler le texte - faire des prédictions en activant ses connaissances antérieures et en posant des questions 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> poser des questions ou demander des précisions à un ami ou à son enseignant sur la tâche à accomplir ou sur les éléments du texte afin d'avoir une vue d'ensemble du texte <input type="checkbox"/> faire appel à ses connaissances antérieures pour répondre à des questions telles que « Que savez-vous déjà sur ce sujet? » <input type="checkbox"/> faire des prédictions en s'appuyant sur le titre, les illustrations ou les photos pour deviner l'histoire ou le sujet du texte <input type="checkbox"/> établir des liens entre le texte et son vécu personnel et culturel
<p>Lecture</p> <p>LV2 lire à haute voix avec fluidité et rythme et comprendre des textes littéraires (imprimés ou électroniques), y compris des textes en provenance de la francophonie canadienne et mondiale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> aborder de manière autonome les textes présentés <input type="checkbox"/> utiliser la phonétique et la structure des mots pour reconnaître les mots nouveaux <input type="checkbox"/> appuyer sa lecture sur des indices visuels et textuels <p><i>Voir « Normes de performance, lecture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année »</i></p>
<p>LV3 utiliser des stratégies de compréhension et de décodage permettant de dégager et de vérifier le sens :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se servir de l'organisation du texte - faire des prédictions - établir des liens - construire des images mentales à partir d'indices relevés dans le texte - explorer le sens des mots inconnus à partir d'indices graphophonétiques - dégager l'idée principale et la reformuler - confirmer ou rejeter ses prédictions initiales 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> établir des liens entre le texte et son vécu personnel et culturel, entre le texte et ses autres lectures et entre le texte et le monde qui l'entoure <input type="checkbox"/> anticiper le sens d'un mot inconnu à partir des mots qui le précèdent ou qui le suivent <input type="checkbox"/> modifier ses prédictions au fur et à mesure que s'ajoutent d'autres détails et informations <input type="checkbox"/> chercher des messages cachés dans le texte <input type="checkbox"/> utiliser le contexte et les indices visuels pour vérifier sa lecture et se corriger

(suite à la page suivante)

LECTURE ET VISIONNAGE (SUITE)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>Réaction à la lecture</p> <p>LV4 utiliser des stratégies pour vérifier, confirmer et approfondir sa compréhension :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprendre la lecture ou le visionnage - reformuler le texte lu dans ses propres mots - illustrer ou écrire en réaction au texte <hr/> <p>LV5 se servir de ses habiletés lexicales (vocabulaire lié à des textes imprimés ou électroniques), de la ponctuation (p. ex. espace, point, point d'interrogation, point d'exclamation), de la structure et des conventions des textes (éléments d'une histoire, p. ex. début, milieu, fin; personnage, lieu) pour mieux comprendre le texte lu ou visionné</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> reprendre la lecture ou le visionnage d'un mot, d'une phrase ou d'un texte pour trouver les réponses aux questions qui lui sont posées sur le texte <input type="checkbox"/> raconter ou représenter par des jeux de rôles, de la peinture, ou le dessin des éléments principaux du texte <input type="checkbox"/> établir des liens entre ses expériences personnelles et ses lectures <input type="checkbox"/> utiliser une façon d'organiser ses idées pour vérifier sa compréhension <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> reconnaître les conventions des textes imprimés : <ul style="list-style-type: none"> - lire de gauche à droite et de haut en bas - reconnaître les lettres majuscules et les lettres minuscules - savoir que les mots sont séparés par un espace <input type="checkbox"/> reconnaître les parties d'une histoire ainsi que ses éléments <input type="checkbox"/> reconnaître des indices textuels et s'en servir pour trouver des informations <input type="checkbox"/> se familiariser avec le vocabulaire lié à des textes pour discuter de sa lecture
<p>Pensée créatrice</p> <p>LV6 développer sa pensée créatrice en réaction à un texte en exprimant et justifiant son appréciation</p> <hr/> <p>LV7 faire un retour avec l'aide de l'enseignant sur l'efficacité de ses stratégies de lecture du texte et de l'image</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> faire des liens entre le texte et son vécu et sa culture, entre le texte et d'autres lectures, entre le texte et le monde qui l'entoure <input type="checkbox"/> faire des inférences simples pour répondre à des questions sur le texte <input type="checkbox"/> poser des questions dont les réponses ne se trouvent pas dans le texte <input type="checkbox"/> discuter des œuvres lues ou visionnées en groupe ou seul <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> reconnaître et nommer quelques stratégies de lecture à utiliser avant, pendant et après la lecture et le visionnage <input type="checkbox"/> décrire sa démarche et faire part de ses défis <input type="checkbox"/> établir un rapport entre sa démarche et l'atteinte des objectifs fixés <input type="checkbox"/> choisir une stratégie de lecture à utiliser plus régulièrement

(suite à la page suivante)

LECTURE ET VISIONNAGE (SUITE)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>Conscience graphophonétique</i></p> <p>LV8 trouver et reconnaître globalement les mots connus ou rencontrés fréquemment</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se servir de la première lettre, du milieu ou de la fin d'un mot, du petit mot dans le grand mot, du découpage d'un mot en syllabes pour bien lire les mots <input type="checkbox"/> se servir des mots et des phonèmes familiers pour décoder des mots nouveaux <input type="checkbox"/> recourir à la phrase à structure répétitive pour comprendre le sens <input type="checkbox"/> décoder et comprendre des mots nouveaux
<p>LV9 comprendre le sens de l'écriture et différencier une lettre majuscule d'une lettre minuscule, un mot d'une phrase</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> reconnaître toutes les lettres minuscules et majuscules <input type="checkbox"/> trouver et reconnaître son nom et celui de ses pairs, les lettres de l'alphabet, des mots dans les affiches ou les étiquettes <input type="checkbox"/> utiliser des indices graphophonétiques, sémantiques et syntaxiques

ÉCRITURE ET REPRÉSENTATION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant. Pour obtenir plus d'informations sur les indicateurs de réussite, vous référer aux Normes de performance de la Colombie-Britannique en écriture.</p> <p>À la fin de la 1^{re} année, l'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>Planification</p> <p>ÉR1 utiliser des stratégies pour orienter son projet d'écriture :</p> <ul style="list-style-type: none"> - préciser son intention d'écriture - déterminer son destinataire - faire appel à ses connaissances antérieures - explorer en groupe des idées et le vocabulaire reliés au sujet - établir en groupe des critères de production 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> au moyen d'un remue-méninges, explorer des idées et le vocabulaire reliés au sujet <input type="checkbox"/> faire part de ses idées avec ses pairs et en discuter avec eux, en faisant appel à ses connaissances et à ses expériences antérieures <input type="checkbox"/> se rappeler les stratégies utilisées précédemment <input type="checkbox"/> préciser et délimiter son sujet <input type="checkbox"/> organiser ses idées ou informations à l'aide d'une liste ou d'un plan simple

(suite à la page suivante)

ÉCRITURE ET REPRÉSENTATION (SUITE)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>Rédaction</p> <p>ÉR2 produire des textes de nature personnelle (imprimés ou électroniques) pour exprimer ses pensées, sentiments, intérêts et points de vue :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se servir de phrases ou d'idées liées au sujet - employer des mots précis et un vocabulaire varié - construire un texte structuré (début, développement, fin) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ produire des textes de nature personnelle qui répondent aux attentes suivantes : Voir Sens dans « Normes de Performance, écriture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année » <ul style="list-style-type: none"> - message clair; phrases ou idées reliées au sujet; provient des pensées, des sentiments, opinions, souvenirs et réflexions Voir Style dans « Normes de Performance, écriture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année » <ul style="list-style-type: none"> - des mots précis; le vocabulaire plus varié Voir Forme dans « Normes de Performance, écriture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année » <ul style="list-style-type: none"> - texte structuré (début, milieu, fin); séquence logique Voir Conventions dans « Normes de Performance, écriture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année » <ul style="list-style-type: none"> - utilise le point et la majuscule; mots non familiers écrits phonétiquement
<p>ÉR3 produire des textes littéraires (imprimés ou électroniques) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se servir de phrases simples et complètes - employer un vocabulaire varié - construire un texte structuré (début, développement, fin) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ produire des textes littéraires qui répondent aux normes suivantes : Voir Sens dans « Normes de Performance, écriture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année » <ul style="list-style-type: none"> - message clair; suite logique; utilisation de détails et de descriptions Voir Style dans « Normes de Performance, écriture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année » <ul style="list-style-type: none"> - vocabulaire plus varié; phrases simples et complètes Voir Forme dans « Normes de Performance, écriture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année » <ul style="list-style-type: none"> - comporte un début, un développement et une fin; suit bien le modèle; présence d'un problème et d'une solution à la fin Voir Conventions dans « Normes de Performance, écriture : programme francophone, de la 1^{re} à la 7^e année » <ul style="list-style-type: none"> - utilise les majuscules et les minuscules; orthographe correcte de plusieurs mots d'usage; ponctuation simple correcte
<p>ÉR4 utiliser des stratégies pendant la rédaction pour exprimer ses pensées par écrit et de façon visuelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - suivre des modèles simples - organiser un texte logique à partir de ses idées 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ tirer parti des mots affichés dans son environnement, des dictionnaires thématiques ☐ utiliser des données ou des sources telles que des photos et des illustrations qui l'inspirent ☐ relire des parties rédigées pour enchaîner la suite ☐ noter des points ou des parties à vérifier et à réviser plus tard ☐ utiliser des logiciels informatiques pour représenter ses pensées

(suite à la page suivante)

ÉCRITURE ET REPRÉSENTATION (SUITE)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>Révision et correction</p> <p>ÉR5 utiliser des stratégies après la rédaction pour améliorer la qualité de son travail écrit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - relire son texte seul ou le lire à ses pairs - vérifier le choix des mots, la clarté de son texte 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> tenir compte des commentaires et des suggestions reçus pour améliorer son travail <input type="checkbox"/> vérifier l'intention d'écriture et l'auditoire <input type="checkbox"/> ajouter au besoin des détails et des éléments visuels <input type="checkbox"/> relire son texte plusieurs fois pour vérifier sa clarté
<p>ÉR6 utiliser les conventions linguistiques et typographiques pour rédiger, corriger et réviser son texte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - accorder les mots en genre (le masculin et le féminin) et en nombre (le singulier et le pluriel) - orthographier correctement des mots familiers - écrire phonétiquement des mots non familiers - ordonner les mots dans une phrase simple et complète - respecter la ponctuation (le point à la fin des phrases) - employer la majuscule : la première lettre d'un nom de personne, au début de chaque phrase - choisir des mots appropriés au thème à partir des affiches ou de son dictionnaire thématique 	<p>Grammaire</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> utiliser des phrases simples <input type="checkbox"/> ajouter un « s » aux mots familiers pour marquer le pluriel <input type="checkbox"/> vérifier le masculin et le féminin à l'aide des sources à sa disposition <p>Ponctuation</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> utiliser la majuscule au début d'une phrase <input type="checkbox"/> mettre une majuscule à la première lettre d'un nom de personne <input type="checkbox"/> commencer à mettre le point d'interrogation et le point d'exclamation à la fin des phrases <p>Orthographe et choix des mots</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> se servir des mots affichés dans son environnement et de mots trouvés dans son dictionnaire thématique <input type="checkbox"/> orthographier correctement des mots familiers <input type="checkbox"/> écrire phonétiquement des mots non familiers <input type="checkbox"/> commencer à varier ses choix de mots et à utiliser le nouveau vocabulaire <p>Publication</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> écrire de gauche à droite <input type="checkbox"/> écrire sur les lignes <input type="checkbox"/> s'assurer d'écrire lisiblement, en espaçant les mots <input type="checkbox"/> utiliser des dessins, des titres ou des détails

(suite à la page suivante)

ÉCRITURE ET REPRÉSENTATION (SUITE)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>Publication et diffusion</i></p> <p>ÉR7 publier et communiquer son texte en choisissant un support et un mode de présentation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> choisir le support pour la version finale de son texte <input type="checkbox"/> choisir la meilleure façon de rendre son texte intéressant <input type="checkbox"/> communiquer la version finale de son projet sous différentes formes (p. ex. affichage sur un babillard de la classe ou à la bibliothèque, présentation à la classe, lecture à une autre classe)
<p><i>Pensée créatrice</i></p> <p>ÉR8 exprimer par l'écriture ses goûts, ses intérêts et ses expériences</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dessiner en réaction à la lecture d'un poème ou d'une histoire <input type="checkbox"/> établir des liens avec un texte en écrivant et en représentant ses pensées, ses sentiments et ses goûts <input type="checkbox"/> manifester un intérêt pour divers supports pouvant servir à l'écriture <input type="checkbox"/> explorer diverses façons de présenter ses productions
<p>ÉR9 discuter avec l'aide de l'enseignant de sa démarche et de ses stratégies d'écriture et de représentation</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> faire part de difficultés ou de réussite <input type="checkbox"/> comparer son intention initiale et celle de sa version finale et décider s'il a bien accompli sa tâche <input type="checkbox"/> discuter en groupe des stratégies utilisées qui ont aidé à mieux écrire <input type="checkbox"/> discuter en groupe des stratégies à utiliser dans le prochain projet d'écriture <input type="checkbox"/> fêter ses succès en choisissant les plus belles phrases de son texte pour en parler avec les autres

FRANÇAIS LANGUE SECONDE - IMMERSION – 1^{re} ANNÉE



LANGUE ET COMMUNICATION

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p><i>Expression personnelle et interaction</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • partager ses idées, informations, expériences personnelles et émotions en s'appuyant sur des éléments visuels et gestuels tout en utilisant sa langue maternelle à l'occasion <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • interagir avec l'enseignant et avec ses pairs dans des situations orales provoquées ou spontanées en produisant des phrases simples <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • parler de lui-même, de sa famille et de ses amis en utilisant un vocabulaire de base 	<p>Les indicateurs de réussite proposés seront inclus dans une prochaine mise à jour du document.</p>
<p><i>Organisation et communication des idées</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • poser des questions pour satisfaire son besoin d'information 	
<ul style="list-style-type: none"> • se rendre compte que l'information peut provenir de différentes sources (personnes, livres, images, banques de données, CD-ROM, etc.) • créer des phrases simples et souvent compréhensibles, à partir d'un soutien tel qu'une histoire collective ou une histoire à structure répétitive 	

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>Perfectionnement de l'expression et présentation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • former des lettres lisibles en écrivant des mots familiers • écrire phonétiquement en épelant correctement quelques mots d'usage • reconnaître le rôle des majuscules, des minuscules et de la ponctuation • se montrer disposé à partager ses communications orales, écrites et médiatiques 	<p>Les indicateurs de réussite proposés seront inclus dans une prochaine mise à jour du document.</p>
<p><i>Compréhension : négociation du sens</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • concentrer son attention sur le locuteur • utiliser diverses stratégies pour orienter et soutenir sa lecture, son écoute ou son visionnage : contexte, intonation, prosodie et support visuel • reconnaître que les illustrations et les symboles graphiques sont porteurs de sens • associer les gestes aux paroles d'une chanson ou d'une comptine 	
<p><i>Compréhension : engagement et réaction personnelle</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • lire silencieusement pendant une courte période • exprimer une préférence pour certaines histoires 	
<p><i>Compréhension : engagement et analyse critique</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguer les comportements qui lui semblent acceptables de ceux qu'il trouve inacceptables dans des œuvres écrites, orales ou visuelles • distinguer le réel du fictif dans des œuvres écrites, orales ou visuelles 	

LANGUE ET CULTURE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • parler des coutumes et des routines de sa famille 	<p>Les indicateurs de réussite proposés seront inclus dans une prochaine mise à jour du document.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • reconnaître des événements spéciaux et honorer les réalisations des individus et des groupes 	
<ul style="list-style-type: none"> • manifester sa fierté de comprendre le français 	
<ul style="list-style-type: none"> • manifester son appréciation des genres d'expression culturelle tels que les comptines, rondes, histoires, chansons et médias, et y réagir 	
<ul style="list-style-type: none"> • exprimer avec fierté son appartenance à un milieu qui valorise le français, au moyen de comptines, chansons, marionnettes et jeux 	

LANGUE ET DÉVELOPPEMENT DE SOI DANS LA SOCIÉTÉ

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p><i>Affirmation de soi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • prendre des risques en parlant français • se montrer disposé à participer aux activités langagières • reconnaître et exprimer ses préférences • proposer des solutions aux problèmes quotidiens de la classe <p><i>Engagement social</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • écouter avec respect ceux qui parlent 	<p>Les indicateurs de réussite proposés seront inclus dans une prochaine mise à jour du document.</p>

MATHÉMATIQUES – 1^{re} ANNÉE



LE NOMBRE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>A1 énoncer la suite des nombres de 0 à 100 en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - comptant 1 par 1, par ordre croissant et décroissant, entre deux nombres donnés - comptant par sauts de 2, par ordre croissant jusqu'à 20, à partir de 0 - comptant par sauts de 5 et de 10, par ordre croissant jusqu'à 100, à partir de 0 [C, CE, L, V] 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> réciter un par un les nombres compris entre deux nombres donnés (entre 0 et 100), par ordre croissant <input type="checkbox"/> réciter un par un les nombres compris entre deux nombres donnés (entre 0 et 100), par ordre décroissant <input type="checkbox"/> noter un numéral donné de 0 à 100 symboliquement quand il est présenté oralement <input type="checkbox"/> lire un numéral donné de 0 à 100 quand il est présenté symboliquement <input type="checkbox"/> compter de 0 à 20 par sauts de 2 <input type="checkbox"/> compter de 0 à 100 par sauts de 5 <input type="checkbox"/> compter de 0 à 100 par sauts de 10 <input type="checkbox"/> identifier et corriger les erreurs et les omissions dans une suite de nombres donnée
<p>A2 reconnaître d'un coup d'œil des arrangements familiers de 1 à 10 objets (ou points) et les nommer [C, CE, L, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> regarder brièvement un arrangement familier d'objets (ou de points) donné, et identifier le nombre représenté sans compter <input type="checkbox"/> regarder brièvement un arrangement familier donné et indiquer combien il y a d'objets sans les compter <input type="checkbox"/> identifier le nombre représenté par un arrangement d'objets (ou de points) donné dans une grille de dix

(suite à la page suivante)

[C] Communication	[CE] Calcul mental et estimation	[L] Liens	[R] Raisonnement
[T] Technologie	[RP] Résolution de problèmes	[V] Visualisation	

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A3 démontrer une compréhension de la notion de comptage en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - indiquant que le dernier nombre énoncé précise « combien » - montrant que tout ensemble a un « compte » unique - utilisant la stratégie de compter à partir d'un nombre - utilisant des parties ou des groupes égaux pour compter les éléments d'un ensemble [C, CE, L, R, V] 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> répondre à la question « Combien d'objets y a-t-il dans cet ensemble? » en utilisant le dernier nombre compté dans un ensemble donné <input type="checkbox"/> identifier et corriger des erreurs de comptage dans une suite de dénombrement donnée <input type="checkbox"/> démontrer que le compte du nombre d'objets dans un ensemble donné ne change pas quel que soit l'ordre dans lequel les objets sont comptés <input type="checkbox"/> compter le nombre d'objets dans un ensemble donné, en modifier la disposition, prédire le nouveau compte de l'ensemble, et recompter pour vérifier la prédiction <input type="checkbox"/> déterminer le nombre total d'objets dans un ensemble donné, à partir d'une quantité connue et en comptant par 1 <input type="checkbox"/> compter une quantité en utilisant des groupes de 2, de 5 ou de 10 objets et en utilisant la stratégie de compter à partir d'une quantité connue
<p>A4 représenter et décrire les nombres jusqu'à 20, de façon concrète, imagée et symbolique [C, L, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> représenter un nombre donné jusqu'à 20 à l'aide de matériel de manipulation, incluant des grilles de dix et du matériel de base dix <input type="checkbox"/> lire un nombre donné exprimé en mots ou sous forme symbolique, jusqu'à 20 <input type="checkbox"/> disposer n'importe quelle quantité donnée (jusqu'à 20) en deux parties, et indiquer le nombre d'objets inclus dans chaque partie <input type="checkbox"/> modéliser un nombre donné à l'aide de deux objets différents (p. ex. le nombre représentant 10 bureaux est le même nombre que celui qui représente 10 crayons) <input type="checkbox"/> placer sur une droite numérique des numéraux (pluriel de numéral) donnés en utilisant les points de repère 0, 5, 10 et 20
<p>A5 comparer des ensembles comportant jusqu'à 20 éléments pour résoudre des problèmes en utilisant des :</p> <ul style="list-style-type: none"> - référents - correspondances biunivoques [C, CE, L, R, RP, V] 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> construire un ensemble égal à un autre ensemble comportant jusqu'à 20 éléments <input type="checkbox"/> construire un ensemble qui inclut plus d'éléments, moins d'éléments ou un nombre égal d'éléments qu'un ensemble donné <input type="checkbox"/> construire plusieurs ensembles d'objets différents comprenant le même nombre d'éléments <input type="checkbox"/> comparer deux ensembles donnés à l'aide de la correspondance biunivoque et les décrire en employant des termes comparatifs tels que <i>plus</i>, <i>moins</i> ou <i>autant</i> <input type="checkbox"/> comparer un ensemble à un référent donné en employant des termes comparatifs <input type="checkbox"/> résoudre un problème contextualisé donné (images et mots) qui comporte des comparaisons de deux quantités

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
A6 estimer des quantités jusqu'à 20 en utilisant des référents [C, CE, R, RP, V]	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> estimer une quantité donnée en la comparant à un référent (une quantité connue) <input type="checkbox"/> sélectionner une estimation d'une quantité donnée en choisissant entre au moins deux estimations proposées et expliquer son choix
A7 démontrer, de façon concrète et imagée, comment un nombre donné peut être représenté par divers groupes égaux, avec et sans unités [C, R, V]	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> représenter un nombre donné par une variété de groupes égaux avec ou sans unités (p. ex. un ensemble de 17 jetons peut être représenté par 8 groupes de deux et une unité; 5 groupes de trois et deux unités; 4 groupes de quatre et une unité; et 3 groupes de cinq et deux unités; etc.) <input type="checkbox"/> reconnaître que, pour un nombre donné de jetons, ce nombre demeure inchangé, quelle que soit la façon d'effectuer le regroupement <input type="checkbox"/> répartir de plus d'une façon un ensemble donné de jetons dans des groupes égaux
A8 identifier le nombre, jusqu'à 20, qui est 1 de plus, 2 de plus, 1 de moins et 2 de moins qu'un nombre donné [C, CE, L, R, V]	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> nommer le nombre qui est 1 de plus, 2 de plus, 1 de moins ou 2 de moins qu'un nombre donné, jusqu'à 20 <input type="checkbox"/> représenter à l'aide de grilles de dix, un nombre qui est 1 de plus, 2 de plus, 1 de moins ou 2 de moins qu'un nombre donné
A9 démontrer une compréhension de l'addition de nombres dont les sommes ne dépassent pas 20 et des faits de soustraction correspondants, de façon concrète, imagée et symbolique en : <ul style="list-style-type: none"> - utilisant le langage courant et celui des mathématiques pour décrire des opérations d'addition et de soustraction tirées de son vécu - créant et en résolvant des problèmes contextualisés qui comportent des additions et des soustractions - modélisant des additions et des soustractions à l'aide d'objets et d'images, puis en notant le processus de façon symbolique [C, CE, L, R, RP, V] 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> mimer un problème donné présenté dans une histoire racontée ou lue en groupe <input type="checkbox"/> indiquer si le scénario d'un problème contextualisé donné représente l'action d'additionner ou de soustraire <input type="checkbox"/> représenter avec du matériel de manipulation les nombres et les actions présentés dans un problème contextualisé donné, et les noter sous la forme de croquis ou de phrases numériques <input type="checkbox"/> créer un problème d'addition inspiré par une expérience vécue, et en mimer l'action à l'aide de jetons <input type="checkbox"/> créer un problème de soustraction inspiré par une expérience vécue, et en mimer l'action à l'aide de jetons <input type="checkbox"/> créer un problème correspondant à une phrase numérique <input type="checkbox"/> représenter un problème contextualisé donné de façon imagée ou symbolique pour montrer l'action d'additionner (ou de soustraire) et résoudre le problème

(suite à la page suivante)

[C] Communication	[CE] Calcul mental et estimation	[L] Liens	[R] Raisonnement
[T] Technologie	[RP] Résolution de problèmes	[V] Visualisation	

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A10 décrire et utiliser des stratégies de calcul mental (autres que la mémorisation) telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - compter en suivant l'ordre croissant ou décroissant - obtenir 10 - partir d'un double connu - se servir de l'addition pour soustraire <p>pour déterminer les faits d'addition jusqu'à 18 et les faits de soustraction correspondants [C, CE, L, R, RP, V]</p>	<p><i>(On ne s'attend pas à ce que les élèves mémorisent tous les faits d'addition et de soustraction, mais qu'ils prennent conscience de l'existence de stratégies utiles pour déterminer mentalement des sommes et des différences.)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> appliquer et décrire sa propre stratégie pour déterminer une somme donnée <input type="checkbox"/> appliquer et décrire sa propre stratégie pour déterminer une différence donnée <input type="checkbox"/> écrire le fait de soustraction correspondant au fait d'addition donné <input type="checkbox"/> écrire le fait d'addition correspondant au fait de soustraction donné

[C] Communication	[CE] Calcul mental et estimation	[L] Liens	[R] Raisonnement
[T] Technologie	[RP] Résolution de problèmes	[V] Visualisation	

LES RÉGULARITÉS ET LES RELATIONS

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>On s'attend à ce que l'élève puisse :</p>	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<p>Les régularités</p> <p>B1 démontrer une compréhension de la notion de régularité répétitive (deux à quatre éléments) en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - décrivant - reproduisant - prolongeant - créant <p>des régularités à l'aide de matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions [C, R, RP, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> décrire une régularité répétitive donnée contenant de deux à quatre éléments dans la partie qui se répète <input type="checkbox"/> identifier les erreurs dans une régularité répétitive donnée <input type="checkbox"/> identifier le ou les éléments manquants dans une régularité répétitive donnée <input type="checkbox"/> créer et décrire une régularité répétitive à l'aide de matériel de manipulation, d'instruments de musique et d'actions <input type="checkbox"/> reproduire et prolonger une régularité répétitive donnée à l'aide de matériel de manipulation, de diagrammes, de sons et d'actions <input type="checkbox"/> identifier et décrire, en utilisant un langage courant, une régularité répétitive dans l'environnement (p. ex. dans la classe, à l'extérieur) <input type="checkbox"/> identifier des événements répétitifs (p. ex. les jours de la semaine, les anniversaires et les saisons)
<p>B2 convertir, d'un mode de représentation à un autre, des régularités répétitives [C, R, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> représenter une régularité répétitive donnée dans un autre mode (p. ex. en substituant des actions à des sons ou des couleurs à des formes, ABC ABC à bleu, jaune, vert; bleu, jaune, vert) <input type="checkbox"/> décrire une régularité répétitive donnée à l'aide d'un code alphabétique (p. ex. ABC ABC ...)
<p>Les variables et les équations</p> <p>B3 décrire l'égalité en termes d'équilibre, et l'inégalité en termes de déséquilibre, de façon concrète et imagée (0 à 20) [C, L, R, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> construire deux ensembles égaux à l'aide du même type d'objets (même forme et même masse) et démontrer l'égalité des deux ensembles à l'aide d'une balance <input type="checkbox"/> construire deux ensembles inégaux à l'aide du même type d'objets (même forme et même masse) et démontrer l'inégalité des deux ensembles à l'aide d'une balance <input type="checkbox"/> déterminer si deux ensembles concrets donnés sont égaux ou inégaux et expliquer le processus utilisé
<p>B4 noter des égalités observées en utilisant le symbole d'égalité [C, L, RP, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> représenter une égalité donnée à l'aide de matériel de manipulation ou d'images <input type="checkbox"/> représenter une égalité imagée ou concrète donnée sous forme symbolique <input type="checkbox"/> donner des exemples d'égalités dans lesquelles une somme ou une différence donnée est située à droite ou à gauche du symbole d'égalité (=) <input type="checkbox"/> noter différentes représentations d'une même quantité (de 0 à 20) sous forme d'égalités

LA FORME ET L'ESPACE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>La mesure</p> <p>C1 démontrer une compréhension de la notion de mesure en tant que processus de comparaison en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifiant des caractéristiques qui peuvent être comparées - ordonnant des objets - formulant des énoncés de comparaison - remplissant, en couvrant ou en appariant [C, L, R, RP, V] 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> identifier des caractéristiques communes, telles que la longueur (hauteur), la masse (poids), le volume (capacité) et l'aire, qui pourraient être utilisées pour comparer les deux objets inclus dans un ensemble donné <input type="checkbox"/> comparer deux objets donnés et identifier les caractéristiques de comparaison <input type="checkbox"/> déterminer, en comparant et en appariant au moins deux objets donnés, lequel est le plus long ou le plus court, et expliquer son raisonnement <input type="checkbox"/> déterminer, en comparant et en appariant au moins deux objets donnés, lequel est le plus lourd ou le plus léger, et expliquer son raisonnement <input type="checkbox"/> déterminer, en comparant et en remplissant au moins deux objets donnés, lequel contient le plus ou le moins, et expliquer son raisonnement <input type="checkbox"/> déterminer, en comparant et en couvrant au moins deux objets donnés, lequel a la plus grande ou la plus petite aire, et expliquer son raisonnement

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>Objets à trois dimensions et figures à deux dimensions</i></p> <p>C2 trier des objets à trois dimensions et des figures à deux dimensions en se basant sur une seule caractéristique, et expliquer la règle appliquée pour les trier [C, L, R, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> trier les objets familiers à trois dimensions ou les figures à deux dimensions d'un ensemble donné en appliquant une règle donnée <input type="checkbox"/> trier les objets familiers à trois dimensions d'un ensemble donné en se basant sur une seule de leurs caractéristiques (choisie par l'élève), et expliquer la règle appliquée pour les trier <input type="checkbox"/> trier les figures à deux dimensions d'un ensemble donné en se basant sur une seule de leurs caractéristiques (choisie par l'élève), et expliquer la règle appliquée pour les trier <input type="checkbox"/> déterminer la différence entre deux ensembles donnés d'objets à trois dimensions familiers ou de figures à deux dimensions préalablement triés, et expliquer une règle qui aurait pu être appliquée pour les trier
<p>C3 reproduire des figures composées à deux dimensions et des objets composés à trois dimensions [L, RP, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> sélectionner des figures à deux dimensions à partir d'un ensemble donné pour reproduire une figure composée à deux dimensions donnée <input type="checkbox"/> sélectionner des objets à trois dimensions à partir d'un ensemble donné pour reproduire un objet composé à trois dimensions donné <input type="checkbox"/> prédire et sélectionner les figures à deux dimensions utilisées pour produire une figure composée à deux dimensions et vérifier par la décomposition de la figure composée <input type="checkbox"/> prédire et sélectionner les objets à trois dimensions utilisés pour produire un objet composé à trois dimensions et vérifier par la décomposition de l'objet composé
<p>C4 comparer des figures à deux dimensions à des parties d'objets à trois dimensions observées dans l'environnement [C, L, V]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> identifier dans l'environnement des objets à trois dimensions ayant des composantes semblables à des figures à deux dimensions données

[C] Communication	[CE] Calcul mental et estimation	[L] Liens	[R] Raisonnement
[T] Technologie	[RP] Résolution de problèmes	[V] Visualisation	

SCIENCE – 1^{re} ANNÉE

MÉTHODE SCIENTIFIQUE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> communiquer ses observations, le résultat de ses expériences et ses idées de diverses manières (p. ex. verbalement, à l'aide de dessins, de diagrammes ou de graphiques) classer des objets, des événements et des êtres vivants 	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> décrire ce qu'il a trouvé en utilisant le vocabulaire approprié avec l'aide de l'enseignant, organiser et consigner avec clarté ses observations à l'aide de graphiques, de dessins, de symboles ou de mots trouver des ressemblances et des différences entre divers objets, événements et êtres vivants regrouper différents objets, événements et êtres vivants selon des critères donnés (p. ex. objets : matériaux et texture; événements : fréquence et durée; êtres vivants : caractéristiques communes et structure)

SCIENCES DE LA VIE : LES BESOINS DES ÊTRES VIVANTS

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> classer des êtres vivants et des objets 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> reconnaître les différences entre ce qui est vivant et ce qui ne l'est pas <input type="checkbox"/> regrouper correctement des êtres vivants selon leurs caractéristiques communes
<ul style="list-style-type: none"> décrire les besoins essentiels (p. ex. nourriture, eau, lumière) de plantes et d'animaux de son environnement 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> avec l'aide de l'enseignant, choisir et examiner des plantes et des animaux de son environnement <input type="checkbox"/> énumérer correctement les besoins essentiels (p. ex. eau, nourriture et lumière) de plantes et d'animaux donnés
<ul style="list-style-type: none"> décrire la façon dont l'environnement satisfait les besoins essentiels des plantes et des animaux 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> illustrer en détail la façon dont la structure d'une plante lui permet de satisfaire ses besoins essentiels (p. ex. rôle des racines et des feuilles) <input type="checkbox"/> illustrer en détail la façon dont les animaux satisfont leurs besoins essentiels (p. ex. type d'abri et d'habitat, capacité d'adaptation à des changements de température, manières de récolter de la nourriture, manières de se protéger) dans un environnement donné

SCIENTES PHYSIQUES : LES FORCES ET LE MOUVEMENT

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
<ul style="list-style-type: none"> démontrer comment on applique une force pour modifier le mouvement d'un objet 	<ul style="list-style-type: none"> montrer comment certains types de forces (p. ex. poussée et traction) peuvent modifier le mouvement d'un objet décrire les quatre façons dont un objet peut se déplacer dans un plan vertical (vers la gauche ou vers la droite, vers le haut ou vers le bas) ou dans un plan horizontal (vers l'avant ou l'arrière, vers la gauche ou vers la droite) classer des objets selon leur le type de mouvement (p. ex. tourner, rebondir, balancer, glisser, rouler)
<ul style="list-style-type: none"> comparer l'incidence de différentes surfaces sur la friction que subit un objet qui s'y déplace 	<ul style="list-style-type: none"> décrire les effets de la friction sur le mouvement d'objets en observant leurs déplacements sur des surfaces planes de différentes natures avec l'aide de l'enseignant, démontrer que le mouvement d'un objet sur un plan incliné et la force qui doit être appliquée pour le faire bouger dépendent de la nature de la surface du plan incliné
<ul style="list-style-type: none"> démontrer et décrire la façon dont les aimants agissent sur divers matériaux 	<ul style="list-style-type: none"> nommer des objets qui peuvent être attirés par un aimant (p. ex. certaines pièces de monnaie et des trombones) et des substances (matériaux) qui peuvent être aimantées (p. ex. du fer) avec l'aide de l'enseignant, déterminer où se situent les deux pôles d'un aimant démontrer que les deux pôles d'un aimant s'attirent s'ils sont opposés et se repoussent s'ils sont identiques

SCIENCES DE LA TERRE ET DE L'ESPACE : LES CHANGEMENTS QUOTIDIENS ET SAISONNIERS

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> décrire les changements de conditions climatiques quotidiennes et saisonnières et leurs effets sur le vivant et le non vivant 	<ul style="list-style-type: none"> décrire les effets des conditions climatiques sur les êtres vivants (p. ex. la migration des oiseaux, les activités de loisir) classer correctement des images ou des objets qui se rapportent à des changements météorologiques quotidiens ou saisonniers (p. ex. la croissance d'une nouvelle plante, la fonte de la neige, la chute des feuilles, l'hibernation des ours) prendre en note et représenter des changements météorologiques au fil des saisons (p. ex. la floraison de certaines plantes, la fonte de la neige, la chute des feuilles, le dégel des lacs) avec l'aide de l'enseignant, consigner les conditions météorologiques quotidiennes et reconnaître les habitudes saisonnières (p. ex. comment les êtres humains ou les animaux se préparent pour l'hiver)
<ul style="list-style-type: none"> décrire les activités des peuples autochtones de la Colombie-Britannique au cours de chaque cycle saisonnier 	<ul style="list-style-type: none"> donner plusieurs exemples montrant en quoi les activités des peuples autochtones diffèrent selon les saisons et les régions (p. ex. différences entre les activités des peuples de l'intérieur et ceux de la côte, ceux du nord et ceux du sud de la province) préparer une liste détaillée des activités des peuples autochtones de la région : <ul style="list-style-type: none"> à l'automne (p. ex. cueillette, congélation et séchage des petits fruits, préparation de l'équipement de chasse, rangement du bois de chauffage) en hiver (p. ex. activités sportives, fêtes communautaires, potlatch) au printemps (p. ex. semis) en été (p. ex. pique-niques, cuisson du pain bannock, préparation des filets de pêche)

SCIENTES HUMAINES – 1^{re} ANNÉE

COMPÉTENCES ET MÉTHODES PROPRES AUX SCIENCES HUMAINES

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
A1 utiliser des cartes illustrées pour repérer des emplacements familiers à l'école ou dans la communauté	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> reconnaître que les cartes servent à représenter des endroits réels <input type="checkbox"/> faire le lien entre les représentations graphiques et les emplacements physiques (p. ex. un endroit dans l'école, un parc du quartier) <input type="checkbox"/> suivre un itinéraire jusqu'à une destination en utilisant une représentation graphique (p. ex. une carte illustrée)
A2 collaborer et participer de manière efficace au travail en groupe	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> manifester de façon autonome un empressement à partager et à coopérer avec ses pairs (p. ex. utiliser l'espace et le matériel à tour de rôle, contribuer aux discussions de groupe, poser des questions pertinentes) <input type="checkbox"/> manifester des compétences en écoute active <input type="checkbox"/> se montrer apte à prendre en considération les besoins des autres lorsqu'il travaille et joue avec eux
A3 recueillir de l'information à partir de sources orales, de représentations visuelles et de ses expériences	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> consulter des documents sonores ou visuels, ou des sources imprimées pour obtenir de l'information <input type="checkbox"/> utiliser la comparaison pour découvrir des similitudes et des différences <input type="checkbox"/> lorsque l'enseignant l'y incite, dégager une interprétation simple de l'information recueillie (p. ex. les familles ont des besoins semblables, les familles sont différentes)
A4 présenter de l'information oralement, visuellement ou par écrit	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> recenser différents moyens de communication (p. ex. expression faciale, langage gestuel, langue parlée, texte, illustration, chanson, danse) <input type="checkbox"/> utiliser des modes de communication orale, écrite ou visuelle pour faire des présentations (p. ex. expression libre et partage, illustration légendée)

(suite à la page suivante)

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p>A5 trouver des stratégies pour résoudre des problèmes concernant l'école</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dégager des problèmes pertinents à l'école (p. ex. utiliser à tour de rôle les stations et le labo d'informatique, obtenir les matériaux dont il a besoin pour exécuter une tâche, éviter de jeter des déchets dans la cour, respecter le bien d'autrui) <input type="checkbox"/> se livrer à un remue-méninges pour trouver des solutions possibles à un problème particulier, puis discuter de ces solutions et les comparer <input type="checkbox"/> avec l'aide de l'enseignant et de ses pairs, prédire les résultats possibles de diverses solutions appliquées à un problème <input type="checkbox"/> reconnaître qu'il existe des points de vue différents <input type="checkbox"/> avec l'aide de l'enseignant, choisir une des solutions éventuelles d'un problème

IDENTITÉ, SOCIÉTÉ ET CULTURE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
B1 décrire les changements qui surviennent dans sa vie	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> donner des exemples d'activités et d'événements qui se répètent dans sa vie (p. ex. anniversaires, entraînement de soccer ou leçons de piano tous les mardis, visite chez les grands-parents une fois par mois, promenade avec le chien tous les après-midi, camping chaque fin de semaine de la fête de Victoria) <input type="checkbox"/> décrire avec quelques détails des changements qui surviennent dans sa vie (p. ex. « En première année, je dois aller à l'école toute la journée au lieu de juste le matin. »; « Je suis plus grand maintenant et je peux atteindre la boîte de biscuits tout seul. »; « Nous avons un nouveau chat et c'est moi qui doit lui donner à manger chaque jour. ») <input type="checkbox"/> distinguer le passé du présent (p. ex. avant et maintenant, hier et aujourd'hui, cette année et l'an dernier, quand j'étais plus jeune et maintenant)
B2 expliquer comment les familles peuvent être semblables et différentes en ce qui concerne la composition, la culture, les traditions et le rôle des différents membres	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> décrire les caractéristiques (p. ex. composition, culture, traditions, rôles de différents membres) de sa famille et d'une autre famille qu'il connaît et qui est soit semblable à la sienne, soit différente de celle-ci <input type="checkbox"/> donner des exemples d'histoires, de traditions et de célébrations qui ont cours dans sa famille (p. ex. raconter une histoire, interroger un membre de sa famille et en faire un rapport, créer une illustration ou une autre représentation d'une célébration familiale)
B3 indiquer différentes structures sociales où il vit, apprend, travaille et joue avec d'autres	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> décrire les groupes dont il fait partie (p. ex. famille, clan, classe de langue après l'école, groupe de musique, troupe de danse) <input type="checkbox"/> donner des exemples de ce que les gens font pour vivre pacifiquement en groupes (p. ex. « dire s'il vous plaît » et « merci », attendre son tour, aider lorsqu'on le demande, respecter l'espace personnel d'autrui, ne pas rire lorsque quelqu'un fait une erreur) <input type="checkbox"/> décrire les moyens que prennent les gens pour s'appuyer les uns sur les autres et s'entraider dans les familles et à l'école (p. ex. rôles dans la famille, personnes qui peuvent l'aider à l'école)
B4 reconnaître les symboles du Canada	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dire sans hésiter qu'il vit au Canada <input type="checkbox"/> reconnaître divers symboles caractéristiques du Canada (p. ex. feuille d'érable, drapeau du Canada, symboles sur les pièces de monnaie, mâts totémiques) <input type="checkbox"/> chanter ou réciter les paroles d'<i>O Canada</i>

EXERCICE DES POUVOIRS

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<p>C1 décrire ses rôles, ses droits et ses responsabilités en tant que membre de la famille et de la communauté scolaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> montrer qu'il connaît ses droits dans le contexte de la classe et de l'école (p. ex. droit de travailler sans être dérangé, droit à son espace personnel) <input type="checkbox"/> nommer les personnes qui prennent les décisions ayant une incidence sur sa vie <input type="checkbox"/> donner des exemples de la façon dont les décisions sont prises dans les familles, les écoles et les communautés
<p>C2 expliquer la raison d'être des attentes établies pour la classe et l'école</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> nommer des attentes établies pour la classe et l'école <input type="checkbox"/> décrire la raison d'être de certaines règles (p. ex. sécurité des personnes, équité des pratiques)

ÉCONOMIE ET TECHNOLOGIE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
On s'attend à ce que l'élève puisse :	<p>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</p> <p>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</p>
D1 décrire les besoins fondamentaux de l'être humain	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> nommer des besoins fondamentaux de l'être humain (la nourriture et l'eau, le logement, les vêtements, la sécurité et la protection) <input type="checkbox"/> décrire comment les besoins sont satisfaits dans les familles <input type="checkbox"/> à l'aide d'un repère graphique ou oralement, donner des exemples permettant de distinguer les besoins des désirs <input type="checkbox"/> à l'aide d'exemples, montrer qu'il comprend que les humains du monde entier ont des besoins semblables aux siens
D2 énumérer des types d'emplois exercés par des personnes de sa communauté	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> donner des exemples des types d'emplois exercés par des membres de sa famille, de son école et de sa communauté (p. ex. agriculture, fabrication, vente, soins, divertissements)
D3 montrer qu'il comprend à quoi sert l'argent	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> à l'aide de modèles et de simulations, faire des transactions en utilisant l'argent comme moyen d'échange <input type="checkbox"/> montrer qu'il comprend que les billets de banque et les pièces de monnaie ont des valeurs déterminées (p. ex. une pièce de dix cents vaut plus qu'une pièce de un cent)
D4 décrire des façons dont il utilise la technologie	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> définir le terme <i>technologie</i> comme tout outil, matériel ou machine dont il se sert pour exécuter des tâches et se faciliter la vie <input type="checkbox"/> créer un outil de représentation tel qu'un tableau, des rimes ou une création dramatique pour classer les diverses raisons pour lesquelles il utilise la technologie (p. ex. divertissement, communication, construction, voyage)

ENVIRONNEMENT HUMAIN ET PHYSIQUE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
E1 reconnaître des cartes du Canada	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> situer le Canada sur un globe ou une carte du monde
E2 reconnaître les caractéristiques d'environnements différents	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> à partir de photographies ou d'autres images, indiquer les caractéristiques naturelles d'environnements physiques (p. ex. montagnes, rivières, forêts, marais) et les nommer en employant la terminologie appropriée <input type="checkbox"/> sur des photographies ou d'autres images, reconnaître les caractéristiques de constructions humaines dans des environnements physiques (p. ex. routes, bâtiments, ponts) et les nommer en employant la terminologie appropriée <input type="checkbox"/> donner des exemples de l'incidence de l'environnement sur la vie quotidienne (p. ex. ses effets sur le transport) <input type="checkbox"/> à l'occasion de randonnées ou à partir d'images, repérer des endroits familiers et des lieux d'intérêt à l'école et dans la communauté (p. ex. hôtel de ville, bibliothèque, musées, centres récréatifs, théâtres)
E3 adopter un comportement responsable à l'égard de son environnement immédiat et de celui de l'école	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> montrer par ses actions qu'il se préoccupe de l'environnement et le protège (p. ex. réduire, réutiliser, recycler; éviter de déranger les plantes et les animaux au cours des randonnées dans la nature) <input type="checkbox"/> décrire des moyens qu'il utilise pour protéger son environnement à la maison (p. ex. ranger ses jouets, participer aux corvées domestiques, recycler)

ACTIVITÉ PHYSIQUE QUOTIDIENNE – 1^{re} ANNÉE

Résultats d'apprentissage prescrits	Indicateurs de réussite proposés
<p><i>On s'attend à ce que l'élève puisse :</i></p>	<p><i>Les indicateurs de réussite suivants pourront servir à évaluer le rendement de l'élève pour chaque résultat d'apprentissage prescrit correspondant.</i></p> <p><i>L'élève qui atteint pleinement les résultats d'apprentissage peut :</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> participer à des activités physiques pendant au moins 30 minutes durant chaque journée scolaire 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> participer à des activités physiques quotidiennes <input type="checkbox"/> participer à des activités physiques par périodes d'au moins 10 minutes à la fois, pour un total d'au moins 30 minutes par jour (on s'attend à ce que les élèves des programmes de maternelle d'une demi-journée participent à des activités physiques pendant au moins 15 minutes durant chaque journée scolaire)
<ul style="list-style-type: none"> participer à une gamme d'activités qui développent l'endurance 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> participer à des activités physiques qui aident à développer son endurance cardiovasculaire <input type="checkbox"/> participer à des activités quotidiennes d'endurance (p. ex. marche rapide, natation, cyclisme, jogging, soccer, exercices aérobiques, danse, ski de fond, jeux de relais, jeux de poursuite)
<ul style="list-style-type: none"> participer à une gamme d'activités qui développent la force 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> participer à des activités qui aident à développer sa force <input type="checkbox"/> participe quotidiennement à des activités qui aident à développer la force de différents groupes de muscles (p. ex. grimper à la corde, extensions des bras, jeux de raquette et de ballon, exercices de force-stabilité du tronc, patinage)
<ul style="list-style-type: none"> participer à une gamme d'activités qui développent la souplesse 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> participer à des activités qui aident à développer sa souplesse <input type="checkbox"/> participer quotidiennement à des activités qui aident à développer la souplesse de différentes parties du corps (p. ex. étirements, exercices Pilates, danse)

