

En cliquant l'hyperlien du domaine [Manifestation des apprentissages en littératie et numératie](#), vous pourrez sélectionner une attente pour obtenir un tableau avec la liste des contenus d'apprentissage en lien avec l'activité d'apprentissage. Vous aurez accès à une **description de ce que vous devriez entendre et voir pour savoir si l'enfant a maîtrisé l'attente de l'activité d'apprentissage choisie** (Manifestation de l'apprentissage chez l'enfant). Ce dernier fournit également **des exemples de pratiques pour interagir avec l'enfant pour rendre visible le raisonnement et l'apprentissage de l'enfant** (Interactions au sein de l'équipe pédagogique et interactions avec les enfants).

### Grille d'observation: Maternelle et jardin d'enfants

Activité d'apprentissage : \_\_\_\_\_

Domaine : <a href="#">Manifestation des apprentissages en littératie et numératie</a>				
✓	Attentes	Ce que j'entends...	Ce que je vois...	Résultat
	L'enfant :			
	1. manifeste des attitudes positives envers l'apprentissage de la langue française.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	2. communique avec les autres de différentes façons, à des fins variées et dans divers contextes.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	10. identifie, différencie et manipule les phonèmes du français par l'entremise de comptines, de chansons et d'autres activités de conscience phonologique.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	11. manifeste des habiletés de lectrice ou lecteur émergent pour construire le sens d'une variété de textes.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	12. manifeste des habiletés de scriptrice ou scripteur émergent pour communiquer avec les autres.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis

	13. manifeste une compréhension ainsi qu'un sens critique à l'égard d'une variété de textes lus par l'équipe pédagogique ou avec son aide.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	14. manifeste une compréhension des produits médiatiques et développe un sens critique à leur égard.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	16. manifeste de la curiosité pour l'environnement naturel et bâti, par des manipulations, des observations, des questions et des représentations de ses découvertes.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	17. manifeste une compréhension du sens du nombre en utilisant du matériel de manipulation pour explorer les notions de dénombrement, de quantité et de relations entre les nombres.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	18. mesure et compare la longueur, la masse, la capacité et l'aire d'objets ainsi que la température et le passage du temps à l'aide d'unités de mesure non conventionnelles dans le contexte de l'apprentissage par le jeu et par l'enquête.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	19. décrit, trie, classe classifie, construit et compare des figures planes et des solides et décrit la position et le déplacement des objets par l'exploration.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	20. identifie, explore, décrit, compare, crée, prolonge et représente des régularités de différentes façons en cherchant le motif d'une suite et en prédisant les termes suivants de la suite.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	21. recueille, organise, représente et interprète des données pour résoudre des problèmes et communiquer			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis

	une information, et explore le concept de probabilité dans divers contextes de la vie quotidienne.			
	22. applique les processus mathématiques à la base du développement de la pensée mathématique pour démontrer sa compréhension et communiquer sa pensée lors de l'apprentissage par le jeu et dans d'autres contextes.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	23. exprime ses réactions à l'égard de diverses productions en art dramatique, en danse, en musique, en arts visuels, y compris celles d'autres cultures et communautés.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	24. communique sa pensée, ses sentiments, ses théories et ses idées au moyen de diverses formes artistiques.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	25. utilise, seul ou en groupe, des stratégies de résolution de problèmes dans ses expérimentations en variant les habiletés, les matériaux, les procédés et les techniques utilisés en art dramatique, en danse, en musique et en arts visuels.			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis
	26. applique, seul ou en groupe, des habiletés de résolution de problèmes technologiques dans le processus de design et création (c.-à-d., pose des questions, planifie, construit, analyse, reconçoit et communique ses résultats).			<input type="checkbox"/> Acquis <input type="checkbox"/> Non-acquis