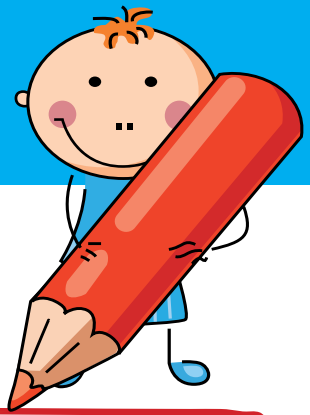


DOCUMENT

Parents



Je me dessine

A large, hand-drawn red rectangular border intended for a child to draw themselves.

ENFANT _____	SEXE F <input type="checkbox"/> M <input type="checkbox"/>
Adresse _____	Date de naissance _____
_____	jour / mois / année
MÈRE _____	TÉL. _____
Courriel _____	
PÈRE _____	TÉL. _____
Courriel _____	

Questionnaire pour les parents



Mes jeux préférés, mes intérêts, mes goûts -- _____

Mes forces -- _____

Voici comment mes parents me perçoivent -- _____

Mes défis et comment on m'aide à les surmonter -- _____

Voici mes attentes et mes inquiétudes face à l'école

Enfant

Parents

Professionnels rencontrés -- oui non _____

fonction

nom _____

téléphone _____

Problème(s) de santé, médication(s) -- _____




On vous invite à remettre ce document lors de la prochaine rencontre à l'école. Ces informations permettront au personnel scolaire d'en connaître davantage sur votre enfant pour mieux l'accueillir!

Habiletés à encourager



« Si vous le souhaitez, complétez aussi cette grille et joignez-la au dessin et au questionnaire. Cette grille est un portrait de votre enfant, et non un bulletin! Amusez-vous! »

I - DOMAINE PHYSIQUE ET MOTEUR

Développement de la psychomotricité		Développement de saines habitudes de vie	
1. Prendre de bonnes postures : s'asseoir, se tenir debout (tonus)		8. Être prudent dans ses déplacements et la manipulation de certains objets	
2. Se déplacer de différentes façons : grimper, sauter, monter et descendre l'escalier		9. Être capable de se détendre	
3. Être habile pour tourner, pirouetter, s'étirer, se relever...		10. Tousser dans son coude	
4. Démontrer un bon équilibre : marcher sur une poutre, se balancer...		11. Se moucher	
5. Utiliser adéquatement différents outils : colle, ustensiles, pinces...		12. Se laver les mains et la bouche	
6. Tenir ses ciseaux le pouce vers le haut		13. S'essuyer les fesses	
7. Tenir son crayon à 3 ou 4 doigts 			

Commentaires _____

2 - DOMAINE AFFECTIF



Développement de l'identité		Développement d'un sentiment de confiance en soi	
1. Connaître son âge, le prénom des gens de son entourage		8. Se sentir à l'aise en présence d'une nouvelle personne et dans un nouveau milieu	
2. Faire des choix, exprimer ses goûts		9. S'adapter aux transitions, suivre la routine	
3. Supporter de mieux en mieux l'échec ou la frustration		10. Rechercher des solutions pour régler de petites difficultés (avec l'adulte)	
4. Gérer graduellement sa colère et utiliser davantage les mots pour l'exprimer		11. Terminer un jeu, une activité ou un projet	
5. Supporter un certain délai avant que ses besoins soient comblés		12. S'habiller et se déshabiller	
6. Différencier graduellement les comportements acceptables et inacceptables		13. Reconnaître ses effets personnels	
7. Reconnaître de mieux en mieux la joie, la colère, la tristesse et la peur		14. Ranger ses effets personnels, ses jouets	

Commentaires _____

Habiletés à encourager



3 - DOMAINE SOCIAL

1. Connaître, comprendre et respecter les règles de vie établies		5. Suggérer des moyens de réparer ses torts, choisir une solution parmi un éventail proposé	
2. Utiliser des mots de courtoisie avec ses pairs et les adultes (salutations, remerciements)		6. Être en mesure de partager ses jouets, ses amis, et son espace	
3. Décrire à sa manière un problème		7. Percevoir les émotions, les besoins et les goûts des autres	
4. Régler verbalement ses conflits avec les autres enfants			

Commentaires _____

4 - DOMAINE DU LANGAGE ORAL ET DE LA LITTÉRATIE

1. Être compris par son entourage et les étrangers quand il s'exprime		7. Poser des questions	
2. Participer à une conversation, savoir attendre et prendre son tour de parole		8. S'intéresser aux livres	
3. Décrire ce qu'il voit, ce qu'il est en train de faire		9. S'intéresser aux comptines, aux chansons	
4. Utiliser le JE lorsqu'il parle de lui		10. Chuchoter, parler lentement, parler fort et s'amuser avec les intonations	
5. Utiliser un vocabulaire varié dans différentes catégories		11. S'intéresser à certaines particularités des mots entendus (mots rigolos, mots longs...)	
6. Raconter de courtes histoires, des événements passés		12. Réagir de façon pertinente aux messages non-verbaux	
		13. Réagir de façon pertinente aux messages verbaux	

Commentaires _____

5 - DOMAINE COGNITIF

Explorer et découvrir le monde qui l'entoure

1. Participer à un jeu symbolique, créer des personnages et des situations imaginaires		4. Demeurer attentif durant une activité	
2. Écouter quelques consignes et s'en souvenir avant d'accomplir une activité		5. Compter et dénombrer jusqu'à 6	
3. S'intéresser à des jeux de règles comportant des consignes à suivre, des étapes à respecter		6. Faire des liens entre les objets et leurs utilités	
		7. Trier des objets selon leur grandeur, leur couleur ou leur forme	

Commentaires _____

