

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS)

2^{ème} ANNEE PRIMAIRE



© IPN SEPT 2022

**INSTITUT PEDAGOGIQUE NATIONAL
GABON**

PREFACE

La réécriture du présent curriculum fait suite aux recommandations des États Généraux de l'Éducation, de la Recherche et de l'Adéquation Formation –Emploi tenus à Libreville les 17 et 18 mai 2010 dont la généralisation du pré-primaire sur toute l'étendue du territoire national est l'une des conditions indispensables à l'amélioration qualitative de l'enseignement de base au Gabon.

Ainsi, la nécessité d'articuler de façon harmonieuse le pré-primaire et le primaire afin d'amener l'apprenant(e) au niveau d'enseignement le plus élevé possible selon ses aptitudes constitue les fondements de cette réécriture.

Aussi, l'introduction des disciplines émergentes, la révision et le renforcement des contenus, ainsi que la réactualisation des mécanismes d'évaluation des apprentissages permettent à ce curriculum de tendre à la promotion des valeurs d'une éducation universelle selon les niveaux, centré sur l'appropriation des connaissances et le développement des compétences attachées à la culture gabonaise, tel que prescrit par la loi n°21 /2011 du 14 février 2012 portant Orientation Générale de l'Éducation, de la Formation et de la Recherche.

Dans cette optique, les curricula de l'enseignement primaire, élaborés en termes de compétences de base, permettront de mieux articuler les acquisitions dans diverses disciplines enseignées et de rendre cohérent les différents niveaux d'apprentissage.

A cet effet, l'apprenant (e) pourra, non seulement mieux capitaliser ses acquis au cours de sa scolarité, mais aussi et surtout de développer sa capacité à réinvestir, avec pertinence et efficacité ses savoirs, savoir-faire, savoir-être et savoir devenir dans la résolution des situations-problèmes significatives de la vie courante, compétence essentielle à une intégration harmonieuse et citoyenne.

Le Ministre de l'Education Nationale

Camélia NTOUTOUME-LECLERCQ

Ont contribué à l'élaboration de ce **curriculum** les Instituteurs, les Psychologues, les Linguistes, les Conseillers et Inspecteurs pédagogiques suivants :

Comité technique et coordination :

MOUSSADJI Simplicie Anicet, Inspecteur pédagogique, Directeur adjoint chargé de l'enseignement pré primaire et du primaire

MOUTSINGA Thérèse, Inspecteur pédagogique, Chef de Service de Recherche Appliquée à l'Enseignement Primaire

Avec la participation de

MAGANGA Théophile(PH.D)

NDOMBI Charlotte épouse NDOUNGOU, Inspecteur pédagogique, Chef de circonscription scolaire Libreville-sud

NFONO ONDO Huguette épouse TATY, Inspecteur pédagogique, Directeur Adjoint de l'Enseignement Primaire

Comité de rédaction

ELLA MENDENE
Adrien, Inspecteur pédagogique

LAURIANO Laure
Edith, Inspecteur pédagogique
NGUEMA OBAME
Florence épouse **OBOU'OU**,
Inspecteur pédagogique
MAVOUNGOU
Brigitte, Conseiller
pédagogique du secondaire
MAKANGA SITOU Henriette,
Inspecteur pédagogique

TCHILOUMBOU
Alain Loïc, Inspecteur
pédagogique
MOUTSINGA
Thérèse, Inspecteur
pédagogique
INGOGNE Joseph,
Conseiller pédagogique
MOUELE
MAKIMBA Anicet Hurluck,
Professeur d'EPS
NDJOBABA Marcelin,
Conseiller pédagogique

NDONG ONDO
Mathurin, Inspecteur
pédagogique
NFONO ONDO
Huguette épouse **TATY**,
Inspecteur pédagogique
NONGO Aimée
Florence, Conseiller
pédagogique
NGUIE Abel Mathis
Professeur d'EPS
NDONG MBA Nicolas
Thomas, Conseiller
Pédagogique

Comité de validation

MOUSSAVOU Jean
Claude
LIPOBO Alain
IGUITSIEMOUGA
Elisabeth
BIVIGOU Aubert
ESSONO ENI Jean
Jacques

BOUPENGA
BOUKA Julien
NZANGOULOUG
A Laurette
NTSAME
ALLOGHO Angèle
IKAPI JACQUES

MENDOUME Dine Béatrice
ANGOUE George Edgard
MABOUMBA Yvette
MITOUMBA Jean Pierre

Saisie informatique, conception numérique et mise en page

TCHILOUMBOU Alain Loïc

Validation scientifique

Professeur Jean Marie DE KETELE

Professeur Xavier ROEGIERS

Sous la Direction du

Dr Docteur Adrien MAKAYA

Directeurs de l'Institut Pédagogique National (IPN)

SOMMAIRE

Finalités du système éducatif du Gabon	5
Orientation des curricula de l'enseignement primaire	6
Orientations didactiques en étude du milieu, éducation artistique et sportive	8
I- Les disciplines de l'étude du milieu à dominante scientifique	9
II- Les disciplines de l'étude du milieu à dominante citoyenne	11
III- Les disciplines d'éducation artistique et sportive	14
IV- Les disciplines de l'étude du milieu à dominante technologique et des technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE)	22
V- L'évaluation des acquis scolaires	24
VI- La remédiation	26
VII- Le profil général de l'élève en fin de collège	29
VIII- Les horaires à l'école primaire	31
IX- Tableau des critères d'évaluation par niveaux d'études en EDM/EAS	32
X- Gestion du temps de la semaine d'intégration	33
XI- les différents emplois du temps 2 ^e à 5 ^e année	34
Tableau des ressources compétence 1, palier 1	37
Tableau des ressources compétence 1, palier 2	39
Tableau des ressources compétence 1, palier 3	41
Tableau des ressources compétence 1, palier 4	43
Tableau des ressources compétence 1, palier 5	46
Tableau des ressources compétence 2, palier 1	48
Tableau des ressources compétence 2, palier 2	50
Tableau des ressources compétence 2, palier 3	52
Tableau des ressources compétence 2, palier 4	54
Tableau des ressources compétence 2, palier 5	56
Tableau des ressources compétence 3, palier 1	57
Tableau des ressources compétence 3, palier 2	59
Tableau des ressources compétence 3, palier 3	61
Tableau des ressources compétence 3, palier 4	62
Tableau des ressources compétence 3, palier 5	64

LES FINALITES DU SYSTEME EDUCATIF DU GABON

Les finalités du système éducatif du Gabon définissent les valeurs à prendre en compte dans l'écriture et la réécriture des curricula de l'enseignement pré-primaire, primaire, secondaire général et technique, ainsi que toute offre de formation professionnelle. Ces valeurs sont à la fois sociales, politiques et scientifiques.

- **Sur le plan social**, l'école est appelée à assurer à tous la possibilité d'acquérir les moyens nécessaires pour mieux prendre leur place au travail, dans leur famille et dans la vie collective. Pour cela, elle doit gérer l'hétérogénéité croissante des élèves et soutenir les progressions diversifiées, pour que chaque élève quitte l'école avec un diplôme, quelle que soit la voie empruntée pour son avenir et son insertion dans la société.
- **Sur le plan politique**, l'éducation à la citoyenneté est au centre des préoccupations des acteurs sociaux. Dans ce sens, l'école devient un secteur de cohésion en contribuant à l'apprentissage du vivre-ensemble et à l'émergence chez les jeunes gabonaises et gabonais d'un sentiment d'appartenance à la collectivité.
- **Sur le plan scientifique**, le système éducatif, centré sur les besoins de la société gabonaise, doit s'arrimer aux standards internationaux en matière d'enseignement /apprentissage et de production des savoirs savants, avec un accent particulier sur les sciences et techniques, l'anglais, les langues nationales et les technologies de l'information et de la communication(TIC).

De ce fait, la société gabonaise attend que la nouvelle école puisse former des citoyennes et citoyens patriotes capables de vivre ensemble en paix, dans leurs différences, de construire des ordres négociés, de s'organiser individuellement et collectivement face à la complexité du monde (Perrenoud, 2001).

Pour cela, le système éducatif doit former :

- des citoyennes et citoyens libres et responsables ;
- des citoyennes et citoyens compétents capables de résoudre des situations problèmes de tous types ;
- des citoyennes et citoyens ancrés dans leurs racines multiculturelles et ouverts aux savoirs et aux savoir-faire modernes ;
- des citoyennes et citoyens pleinement épanouis et harmonieusement intégrés dans la société en tenant compte de leurs acquis professionnels et au besoin, de leurs acquis d'expériences ;
- des citoyennes et citoyens épris des valeurs de travail, de paix, de justice, d'unité, de dialogue et de développement durable, qui caractérisent la culture gabonaise, en les consolidant dans une dynamique d'interaction avec d'autres cultures et civilisations à travers le monde;
- des citoyennes et citoyens imprégnés des réalités locales, mais aussi ouverts au contexte sous régional et international ;
- des citoyennes et citoyens dotés d'un potentiel inventif dès leur tendre enfance, capables d'une remise en cause permanente pour améliorer et innover ce qui existe et rechercher d'autres champs de réflexion pour leurs actions.

En somme, la réforme du système éducatif vise entre autres buts, de sortir l'école des pratiques pédagogiques orientées vers l'échec scolaire ; mais aussi de former des gabonaises et gabonais éduqués, instruits et compétents. Ce choix correspond à la conception d'un curriculum intégré et unifié, centré sur l'apprenant et la société.

ORIENTATION DES CURRICULA DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE

Le présent curriculum fait suite aux états généraux de l'Education, de la Recherche et de l'Adéquation Formation-Emploi, réunis à Libreville les 17 et 18 mai 2010 et aux dispositions de la Loi N° 21/2011 du 14 Février 2012, portant orientation générale de l'Education, de la Formation et de la Recherche.

Il répond clairement aux exigences de la mission générale de l'éducation et de la formation :

- d'ancrer les apprenants dans leurs racines multiculturelles tout en les ouvrant aux savoirs et savoir-faire modernes ;
- de permettre le plein épanouissement des apprenants et leur harmonieuse insertion dans la société ainsi que les modalités de prise en compte des acquis professionnels et au besoin, des acquis de l'expérience ;
- de faire en sorte que l'éveil à l'innovation suscite, dès la tendre enfance, une remise en cause permanente, aux fins d'une amélioration continue de l'existant et d'exploration des nouveaux champs de réflexion et d'action ;
- de faire des activités socio-éducatives et d'éducation citoyenne, des instruments de promotion des valeurs de paix, d'unité, de dialogue et de développement durable, qui caractérisent la culture gabonaise, en se consolidant dans une dynamique d'interactions avec d'autres cultures et civilisations ;
- de s'adapter aux réalités locales, mais aussi au contexte sous-régional et international ;
- de promouvoir les langues locales, véhicules essentiels de la culture et des valeurs de chaque civilisation, ainsi que les technologies de l'information et de la communication pour l'éducation ;
- d'ériger le sport en une activité fondamentale assurant le plein épanouissement de l'apprenant, son développement cognitif et physique équilibré et une meilleure socialisation par la pratique des jeux individuels et collectifs ainsi qu'un éveil adéquat aux valeurs notamment de l'effort, du mérite, de la performance, de l'endurance, de la persévérance, de la solidarité, de l'obéissance et du respect des règles établies.

L'ensemble des curricula et offres de formation doivent tendre à la promotion de ces valeurs.

Le cycle préparatoire est constitué du niveau de 1^{ère} de l'école élémentaire à qui revient la tâche délicate de transformer une première initiation aux techniques de l'écrit apprises au pré-primaire en un apprentissage rigoureux et assuré.

Certes, le passage de l'école pré-primaire à l'école primaire est une rupture importante et nécessaire pour l'enfant. Il y découvre d'autres rapports avec les adultes, des sociabilités plus complexes avec ses camarades de classe, une relation au savoir plus exigeante, l'obligation d'une plus grande autonomie. C'est dans cette perspective que les curricula de 1^{ère} année suggèrent d'abord les continuités entre école pré-primaire et école primaire.

C'est évidemment le cas de " Maîtrise du langage et langue française", même si la part relative de l'oral et de l'écrit s'y inverse. C'est le cas de l'éducation à la citoyenneté (Vivre ensemble) qui conserve la même orientation : accompagner l'enfant dans sa progressive acceptation de la vie collective et de ses contraintes, mais aussi dans la construction de sa personnalité. C'est le cas de "Découvrir le monde" qui reste, comme à l'école pré-primaire, le domaine privilégié de l'éducation de la curiosité (monde humain ou monde physique, monde vivant ou monde de la technique, monde réel ou monde simulé...), "Éducation artistique" et "Éducation physique et sportive", esquissés à l'école pré-primaire, se constituent à part entière en bénéficiant de la maturation accrue des élèves : les nouveaux comportements moteurs qui deviennent possibles ouvrent la voie à l'utilisation d'instruments et à des techniques plus complexes ; l'autonomie et l'imitation.

Il s'agit aussi de lui faire découvrir qu'il existe d'autres horizons, d'autres pays, d'autres manières de vivre, et que, dans ce cas encore, la curiosité peut devenir la force d'expression des enfants qui sont préservés dans un cadre où leur créativité se développe avec plus de moyens et de maîtrise. C'est pourquoi, les nouveaux curricula intègrent dès la première année du primaire toutes les activités de l'Etude du Milieu : (histoire, géographie, sciences, technologie, technologie de l'information et de la communication pour l'enseignement...) permettant ainsi au jeune apprenant de rentrer en contact de toutes les réalités

scientifiques, d'une part et de consolider ses compétences à l'expression écrite et à l'expression orale, d'autre part.

Les curricula de l'enseignement primaire sont définis à partir des compétences de base en Français, en Mathématiques et en Etude du Milieu, Education Artistique et Sportive. Cette approche, dite « **Approche par les compétences** », est une approche globale qui vise à donner à l'élève non une somme de connaissances juxtaposées, mais un comportement apte à résoudre des situations- problèmes de la vie courante intégrant la langue, les mathématiques et l'éveil. Elle est différente de l'approche par les contenus dans la mesure où elle pose la question :

- « *Qu'est-ce que l'élève doit savoir faire dans une situation naturelle de la vie courante ?* »
Plutôt que de se limiter à
- « *Qu'est-ce que l'élève doit savoir ?* » *Ou encore à*
- « *Qu'est-ce que l'élève doit savoir faire à l'école ?* ».

Ce processus intègre une pédagogie socioconstructiviste dont les activités y relatives rendent chaque apprenant acteur de son apprentissage et lui permettent de se développer affectivement, physiquement, et intellectuellement, sous le regard d'un maître dont le rôle est désormais de créer des situations- problèmes, d'animer et de guider. C'est donc une démarche permettant à **l'apprenant de mieux intégrer ses acquis et à l'enseignant d'évaluer** celui-ci en mettant en place une évaluation critériée visant à la fois un diagnostic et une régulation des apprentissages.

En procédant ainsi, le Ministère de l'Éducation nationale poursuit les buts suivants :

- **diminuer les redoublements grâce à un système d'évaluation fiable ;**
- **donner un enseignement de masse, polyvalent et de qualité ;**
- **assurer à tous les élèves des chances identiques au départ ;**
- **amener l'élève à développer les compétences qui faciliteront la résolution des problèmes de la vie courante.**

Tout au long de sa formation, l'élève aura l'occasion de vivre des situations diversifiées lui permettant de développer *diverses capacités liées au développement global de l'être* :

- *savoir communiquer,*
- *savoir penser,*
- *savoir interagir,*
- *savoir résoudre des problèmes...*

L'organisation des enseignements en semaines d'intégration conduisant au développement de compétences, après cinq semaines d'apprentissage, constitue le changement majeur de ces nouveaux curricula. Les compétences en **Français, Mathématiques et en Etude du Milieu/Education Artistique et sportive** s'acquièrent et se développent à travers les cinq semaines d'intégration réparties tout au long de l'année scolaire.

Le suivi scolaire est assuré par un nouveau bulletin critérié où sont consignées, les disciplines et les critères qui font l'objet d'une **évaluation formative**. Le passage d'un niveau à un autre à l'intérieur d'un cycle est lié à l'obtention de la maîtrise partielle dans les trois derniers paliers (paliers 3,4 et 5). Le passage d'un cycle à un autre est lié la réussite des situations-problèmes élaborées à partir du profil de sortie de l'apprenant du cycle ou avoir la maîtrise minimale dans les trois derniers paliers (paliers 3,4,et 5). Le résultat de cette **évaluation certificative** est consigné dans ce nouveau bulletin.

La réussite au **Certificat d'Etudes Primaires (CEP)** est basée sur la maîtrise du profil de sortie de fin de 5^e année primaire. La réussite au CEP signifie que l'élève maîtrise à un seuil suffisant les compétences pour rentrer dans la vie sociale et continuer à apprendre (éventuellement au collège ou ailleurs).

La gestion des activités pédagogiques se fait au moyen d'une planification des apprentissages tirée du curriculum.

ORIENTATIONS DIDACTIQUES EN ETUDE DU MILIEU ET EN EDUCATION ARTISTIQUE ET SPOTIVE

Le curriculum de l'Etude du Milieu et de l'Education Artistique et Sportive rénové, récemment mis en place, est fondé sur l'approche par les compétences. Il implique une participation plus active de l'apprenant qui capitalisera ses acquis au cours de l'année scolaire par le contact permanent entre les contenus d'enseignement/apprentissage et son environnement.

Le nouveau curriculum de l'Etude du Milieu et de l'Education Artistique et Sportive, est destiné à servir à la fois pour la planification des savoirs du palier, mais aussi de support pédagogique et didactique pour l'enseignant afin de mettre en place les nouvelles orientations du curriculum de 2^e année. Il vise à mieux permettre l'intégration des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être essentiels à l'instruction, à l'éducation et à la formation du citoyen.

Il faut rappeler que l'école pré primaire et primaire constituent le socle fondamental de la formation des apprenants, il était donc essentiel d'en redéfinir les missions, les ambitions, les exigences... Notre école primaire doit être porteuse d'un bilan plus qu'honorable, il lui faut continuer sa marche vers cette exigence sans faille.

Les rubriques des paliers :

Le savoir : c'est un synonyme de contenu, de connaissance. Les savoirs constituent une des catégories des ressources que l'apprenant mobilise pour résoudre une situation- problème. Un savoir s'exprime par un substantif. Exemple : la propreté des mains.

Le savoir-faire : c'est l'exercice d'une capacité sur un savoir, sur un contenu ; poser un geste précis, utiliser une technique, appliquer une règle ... Les savoir-faire constituent une des catégories des ressources que l'apprenant utilise pour résoudre une situation. C'est l'objectif spécifique.

Exemple : dessiner une carte du Gabon

Le savoir-être : c'est une attitude de l'élève qui est passée dans l'habituel, dans son comportement quotidien. Les savoir-être constituent une des catégories des ressources que l'apprenant mobilise pour résoudre une situation.

NB : on reconnaît qu'un savoir-être est acquis par l'apprenant du fait que ce dernier le mette en œuvre spontanément, sans que l'enseignant ne le lui demande. Exemple : dire bonjour.

Les démarches didactiques : cette partie du curriculum donne à l'enseignant les conseils pratiques sur la démarche pédagogique d'enseignement des leçons à mener avec les élèves intra-muros ou extra- murs (en classe ou en dehors de la classe).

Le curriculum de l'Etude du Milieu et de l'Education Artistique et Sportive, a été conçu pour fournir un outil de travail qui laisse aux enseignants une totale liberté pédagogique.

I- LES DISCIPLINES DE L'ETUDE DU MILIEU A DOMINANTE SCIENTIFIQUE

Les disciplines de l'Etude du Milieu à dominante scientifique concourent à la découverte des notions caractérisées par une certaine vérité scientifique. Elles participent donc à la formation de l'esprit scientifique chez l'apprenant. Sous cette rubrique, on retrouvera l'enseignement des sciences et technologie, de l'histoire et de la géographie.

1-1 L'enseignement des sciences

1-1-1 Importance de l'enseignement des sciences

L'enseignement des sciences et technologie au sein de l'Etude du Milieu, prend toute sa place dans ce dispositif, par la possibilité qu'il offre aux apprenants de s'intéresser à leur environnement, à leur corps, aux questions d'hygiène et de santé, à l'énergie et aux Technologies de l'Information et de la Communication pour l'enseignement (TICE)...

La démarche adaptée est la démarche scientifique, qui vise à donner à l'élève un comportement de résolution de problèmes de la vie courante, intégrant aussi bien le langage oral, la langue écrite, les mathématiques et les disciplines de l'étude du Milieu.

1-1-2 Objectifs de l'enseignement des sciences

Avec la démarche scientifique, on ne cherche plus à donner aux apprenants les savoirs scientifiques et techniques minimums. Désormais la priorité est donnée à la démarche. On vise les compétences et les transferts, on veut initier l'apprenant à la pensée scientifique : développer sa curiosité, lui apprendre à observer, à organiser ses savoirs, l'introduire à la pensée expérimentale et à la mise en ordre rationnelle de la connaissance.

L'enseignement des sciences a une double fonction :

- donner aux apprenants des moyens de répondre à des questions scientifiques de la vie quotidienne ;
- développer des attitudes, des méthodes de pensée proche de celles mises en œuvre par les chercheurs.

1-2-L'enseignement de l'Histoire/Géographie

1-2-1 L'importance de l'enseignement de l'histoire

La connaissance du passé permet à l'homme de comprendre l'évolution de l'humanité et de prendre conscience de sa propre responsabilité pour le progrès social, de participer à sa façon à la réalisation de cette humanité. Grâce à l'histoire, tout un chacun ressent de la fierté et de l'amour pour son pays. L'histoire est également une source de culture générale et de revenus par le biais du tourisme sur les sites historiques et de la fonction du griot en Afrique.

L'enseignement de l'histoire à l'école primaire est une occasion d'éducation intellectuelle de l'enfant. C'est un exercice de la mémoire. L'histoire éveille le goût de la découverte, de la lecture, développe la curiosité et répond à un besoin du merveilleux. L'histoire est aussi une occasion d'éducation morale de l'enfant, car à travers son enseignement, l'enfant s'initie aux valeurs culturelles de sa société et acquiert la tolérance, la solidarité, le patriotisme, le courage, la paix, etc.

1-2-2 Les objectifs généraux de l'enseignement de l'histoire

L'enseignement de l'histoire vise une éducation intellectuelle de l'enfant à travers le développement de la mémoire, de la curiosité, du goût de la lecture et de la découverte. L'histoire vise également l'éducation morale en permettant à l'enfant de s'initier aux valeurs de sa société (la tolérance, le respect d'autrui, le courage, la solidarité, le patriotisme, la paix, etc.).

1-2-3 L'importance de l'enseignement de la géographie

Pour vivre en étroite relation avec son environnement, l'Homme doit nécessairement le connaître. La géographie est une science qui permet à l'homme de voyager par l'utilisation des cartes et la boussole, de bien connaître son milieu et d'agir pour améliorer ses conditions de vie. Les connaissances géographiques sont également dans l'art de la guerre, dans l'agriculture pour le choix des techniques agricoles, et dans l'architecture pour l'implantation des bâtiments, etc.

En tant que discipline enseignée, c'est un exercice de la mémoire, de l'imagination, du sens de l'observation qui contribue à l'acquisition de la notion de temps et d'espace par l'enfant. Par le biais de la géographie, il découvre son pays et le reste du monde, apprend à utiliser les cartes géographiques et à saisir la relation entre les phénomènes.

1-2-4 Les objectifs généraux de l'enseignement de la géographie

L'enseignement de la géographie à l'école primaire vise chez l'enfant :

- le développement de l'esprit d'observation, de l'imagination, du raisonnement et de la mémoire ;
- l'acquisition de la notion d'espace et des faits géographiques essentiels ;
- la connaissance de son pays et des autres pays du monde ;
- la maîtrise de l'utilisation des cartes, schémas et échelles.

1-2-5 Conduite des leçons à dominante scientifique selon la démarche scientifique ou d'investigation.

- **La formulation du problème** : l'élève doit être capable de faire émerger un problème et de le formuler correctement. L'émergence des représentations des élèves et leur confrontation fait apparaître des obstacles et des contradictions.

L'enseignant peut poser directement les questions aux élèves en classe ou leur faire faire une recherche

- **L'hypothèse** : l'hypothèse est la projection dans le temps d'un résultat possible. Cette opération abstraite et délicate est essentiellement basée sur l'observation et l'analyse des faits bruts. L'émission d'hypothèses permet de remettre en cause les affirmations gratuites et passer de « c'est » à « peut être que c'est ». C'est en s'appuyant sur leurs vécus, leurs représentations que les enfants émettent des hypothèses
- **La résolution du problème** : par l'observation, l'expérimentation, la documentation, la réalisation matérielle ou l'enquête.
 - **L'observation** : « observer c'est enregistrer ce qui peut être constaté ; c'est analyser, ordonner le réel dans les formules, se poser de questions » (Henri Wallon et Moreno 2004). L'observation scientifique est caractérisée par une démarche de l'ensemble vers le détail. Structurant ainsi l'objet observé, elle vise à établir des relations.
 - **L'expérimentation** : c'est une phase essentielle dans la recherche des connaissances. Au cours de l'expérimentation l'élève manipule et construit (réalisation d'un montage, des croquis, des dessins... par exemple).
 - **La documentation** : l'outil documentaire, par sa nature et sa fonction, prend sa place à différents moments de la démarche de l'enseignement de l'histoire et de la géographie. En fonction des objectifs visés, on peut l'utiliser à ce stade pour approfondir une observation, induire une expérience, apporter une information. Les sources documentaires sont nombreuses : livres, photos, diapositives, films, émission de télévision...
 - **La modélisation** : modéliser consiste à élaborer un objet-concret, un « modèle » plus simple que le réel trop complexe, pour répondre au problème posé.
 - **La mise en forme des résultats** : les données de l'activité de résolution doivent être communicables. L'effort de recherche individuelle ou collective ne débouche sur un acquis objectif que s'il y a élaboration d'une production. Les résultats peuvent être de divers types : dessin, schéma, graphie, texte...
 - **L'interprétation** : elle est collective, elle se fait grâce à la collecte des résultats obtenus par chaque élève ou groupe d'élèves au cours de la phase de résolution du problème. C'est un moment

de mise en commun extraordinairement riche. Il est à noter que c'est un moment très riche du point de vue :

- **des savoirs langagiers** : les élèves présentent, argumentent, formulent ;
- **des savoir-être** : les élèves s'écoutent les uns les autres et développent un esprit critique.
- **La conclusion** : la démarche d'enseignement/apprentissage de l'histoire-géographie aboutit à la découverte d'une relation apparaissant comme réponse au problème posé, relatif à l'étude. La résolution du problème permet à chaque enfant de confronter sa conception de départ avec les faits démontrés.
- **L'évaluation** : cette activité doit être le support de nouveaux apprentissages ou d'un réinvestissement des savoirs acquis. On distingue trois niveaux d'évaluation :
- **La mémorisation**, l'élève est capable de reproduire une connaissance, une méthode déjà vue dans une circonstance identique ;
- **La compréhension**, l'élève est capable de comprendre une notion, un phénomène, une méthode ;
- **L'application**, l'élève est capable de transférer une connaissance, une méthode dans une situation nouvelle.

II- LES DISCIPLINES DE L'ETUDE DU MILIEU A DOMINANTE CITOYENNE

2-1 L'importance de l'éducation aux droits de l'Homme et à la citoyenneté

Le comportement citoyen des populations est de plus en plus critiqué négativement. L'on semble reprocher à l'école de ne pas pourvoir à sa mission essentielle et de se contenter d'instruire sans éduquer.

L'éducation aux droits de l'homme et à la citoyenneté vise le changement de comportements du citoyen à travers la défense des droits Humains, la protection des valeurs positives, de la culture de la paix en vue de la construction de la Nation. Elle facilite l'insertion du citoyen dans son milieu. L'éducation aux Droits de l'Homme et à la citoyenneté est une réponse éducative aux problèmes de citoyenneté, de droits de l'Homme, de respect de la dignité et de la démocratie qui sont source de conflit à l'intérieur des Etats et pour lesquels le Gabon au regard de son histoire veut faire l'économie.

L'éducation à la citoyenneté

Selon l'UNESCO (2015) dans son rapport sur " l'éducation à la citoyenneté mondiale : thèmes et objectifs d'apprentissage. Le concept de citoyenneté a évolué au fil du temps, Historiquement, la citoyenneté ne s'étendait pas à tous ; ainsi, seul les hommes ou les propriétaires pouvaient être citoyens. Au cours du siècle dernier, est apparu un mouvement progressif en faveur d'une définition plus large de la citoyenneté, influencé par la promotion des droits civiques, politiques et sociaux. Les notions actuelles de citoyenneté nationale varient suivant les pays, reflétant notamment des différences entre les contextes politiques et historiques.

La citoyenneté

La citoyenneté est l'état ou la qualité du citoyen. La citoyenneté donne accès à l'ensemble des droits politiques, tout en créant des devoirs, permettant de participer à la vie civique d'une société ou d'une communauté politique, par opposition au fait d'être simple résident.

Dans une société démocratique, la citoyenneté est également l'une des composantes du lien social, notamment l'égalité des droits qui lui sont associés.

L'éducation aux droits de l'Homme et à la citoyenneté vise le changement de comportements du citoyen à travers la défense des droits Humains, la promotion des valeurs positives, de la culture de la paix en vue de la construction de la Nation gabonaise, elle facilite l'insertion sociale du citoyen. L'éducation aux Droits de l'Homme et à la citoyenneté est une réponse éducative aux problèmes de citoyenneté, de droit de l'Homme, de respect de la dignité et de démocratie qui sont souvent source de conflits au Gabon et dont il veut faire l'économie.

L'intérêt croissant pour la citoyenneté mondiale a attiré l'attention sur la dimension mondiale de l'éducation à la citoyenneté et ses implications pour les politiques, les programmes éducatifs et l'enseignement

apprentissage. Selon l'UNESCO (2015), l'éducation à la citoyenneté mondiale repose sur trois dimensions conceptuelles fondamentales qui sont communes à ses différentes définitions et interprétations.

Ces dimensions s'appuient sur un examen des textes existants, des cadres conceptuels, des approches et des programmes sur l'éducation à la citoyenneté mondiale, ainsi que sur des consultations techniques et des travaux récemment menés par l'UNESCO dans ces domaines. Elles peuvent servir de base pour définir les buts de l'éducation à la citoyenneté, les objectifs et les compétences d'apprentissage, ainsi que les priorités pour l'évaluation de l'apprentissage.

Ces dimensions conceptuelles fondamentales comprennent des aspects de trois domaines d'apprentissage sur lesquels ils s'appuient, à savoir :

Les apprentissages cognitifs (apprendre à comprendre et à juger d'un œil critique les questions mondiales, régionales et locales, ainsi que l'interconnexion et l'interdépendance entre les différents pays et peuples) ;

Les apprentissages socio-affectifs (avoir un sentiment d'appartenance à une humanité commune, de partager de valeurs et des responsabilités, d'empathie, de solidarité et de respect des différences et de la diversité.

Les apprentissages comportementaux (agir de manière efficace et responsable aux niveaux local, national et mondial pour favoriser la paix et la durabilité dans le monde.

Quelle est l'importance de la formation véhiculée par l'enseignement de l'éducation aux droits de l'Homme et à la citoyenneté ?

Sur le plan moral :

La morale est définie, selon le petit Larousse, comme l'ensemble des règles d'action et des valeurs qui fonctionnent comme normes dans une société.

Aussi, l'éducation morale peut-elle se définir comme étant l'acquisition de ces règles d'action et l'initiation à ces valeurs dans le but de rendre les apprenants autonomes et responsables de leurs actes et de leur conduite.

En tant que matière de l'Etude du Milieu, l'éducation morale est la somme des efforts réalisés pour que l'apprenant pratique le bien et évite le mal. Elle éclaire sa raison et forme sa conscience.

La conscience des apprenants est une intuition vague qu'il faut préciser, voire fortifié. Il est donc nécessaire d'enseigner la morale. Mais l'enseignement moral seul ne suffit pas, car l'idéal qui ne se réalise pas n'est qu'un songe. L'idéal doit être traduit en actes, en comportements s'il est sincère. Aussi l'éducation morale réclame-t-elle des efforts constants. Elle doit être génératrice de gestes vertueux et de mettre les actes en harmonie avec les leçons et les convictions. En un mot, l'importance de la pratique de la morale n'a pas pour but de faire savoir, mais de faire vouloir, démontrer et produire des comportements vertueux.

En somme, un enseignement moral pertinent dans nos classes pourrait être une réponse adéquate aux inquiétudes légitimes au sujet de la dépravation des mœurs et de la dégradation des valeurs morales.

L'éducation morale et civique

L'enseignement moral et civique vise à l'acquisition d'une culture morale et civique et d'un esprit critique qui ont pour finalité le développement des dispositions permettant aux apprenants de devenir progressivement conscients de leurs responsabilités dans leur vie personnelle et sociale. Cet enseignement articule des valeurs, des savoirs et des pratiques.

L'enseignement moral et civique vise aussi une appropriation libre et éclairée par les apprenants des valeurs qui fondent la République et la démocratie : le socle des valeurs communes comprend la dignité , la liberté ,l'égalité, notamment entre les filles et les garçons , la solidarité, la laïcité , l'esprit de justice , le respect et l'absence de toute forme de discrimination, c'est -à-dire les valeurs constitutionnelles de la République gabonaise , inscrites dans la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789 et dans le préambule de la constitution de la République gabonaise.

Les curricula mettent en avant les éléments d'une culture morale et civique qui prend en compte quatre dimensions :

- La sensibilité qui vise à l'acquisition d'une conscience morale par un travail sur l'expression, l'identification, la mise en mots et la discussion des émotions et des sentiments ;
- La règle de droit qui vise à l'acquisition du sens des règles du vivre ensemble ;
- Le jugement qui permet de comprendre et de discuter les choix moraux rencontrés par chacun au cours de sa vie ;
- L'engagement qui permet la mise en pratique de cet enseignement en insistant sur l'esprit d'autonomie, de coopération et de responsabilité vis-à-vis d'autrui.

Le civisme

Étymologiquement, le civisme vient du latin *civis*, celui qui a droit de cité, le citoyen. Il désigne le respect, l'attachement et le dévouement du citoyen pour son pays ou pour la collectivité dans laquelle il vit. Cela s'applique particulièrement à l'institution qui représente cette collectivité, à ses conventions et à ses lois. Plus généralement, le civisme est le dévouement pour l'intérêt public.

L'éducation aux droits de l'homme et à la citoyenneté est destinée à préparer les apprenants à leur rôle de citoyen, à leur inculquer le dévouement, la bravoure, le patriotisme... envers la collectivité et l'Etat.

L'apprenant à la fin de sa scolarité, ne saurait ignorer les structures administratives, politiques, judiciaires de son pays ; le rôle et les responsabilités de ceux qui détiennent une parcelle de l'autorité de l'Etat ; la manière d'accéder à des fonctions, le système politique et les grandes institutions régionales, africaines et internationales.

L'éducation aux droits de l'homme et à la citoyenneté doit préparer l'apprenant à sa vie de citoyen en lui faisant découvrir l'organisation et le fonctionnement de l'Etat, les droits et devoirs du citoyen, les devoirs de l'électeur, etc.

L'enseignement de aux droits de l'homme et à la citoyenneté doit être réhabilité, afin que dans le contexte démocratique, chaque citoyen connaisse ses droits et ses obligations et qu'il les assume.

L'environnement, l'hygiène et la santé

L'éducation à l'environnement est transdisciplinaire. En liaison avec l'éducation à la citoyenneté, elle développe une prise de conscience de la complexité de l'environnement et de l'action exercée par l'Homme. Elle s'appuie sur une compréhension scientifique pour des choix raisonnés :

- approche écologique à partir de l'environnement proche de l'apprenant ;
- rôle et place des êtres vivants ; notion de chaînes et de réseaux alimentaires ;
- adaptation des êtres vivants aux conditions du milieu ;
- trajet et transformation de l'eau dans la nature ;
- qualité de l'eau...

L'éducation à la santé est liée à la découverte du fonctionnement du corps humain en privilégiant les conditions du maintien du corps en bonne santé :

- les mouvements corporels (fonctionnement des articulations et des muscles) ;
- premières approches des fonctions de nutrition (digestion, respiration, et circulation) ;
- reproduction des humains et éducation à la sexualité ;
- conséquences à court et long terme de notre hygiène ; actions bénéfiques ou nocives de nos comportements (notamment dans l'alimentation) ...

2-2 Les objectifs généraux de l'éducation aux droits de l'Homme et à la citoyenneté

L'enseignement de l'éducation aux droits de l'Homme et à la citoyenneté a pour but d'inculquer à l'enfant le sens de sa dignité d'homme, son appartenance à la famille, à l'Etat et au monde et de lui inculquer le respect de toutes les formes de travail. Aussi, elle vise à :

- Développer chez lui les comportements traduisant les bonnes habitudes, les vertus sociales, individuelles et professionnelles, la conscience patriotique ;
- apprendre à l'apprenant à s'intégrer dans la société, à respecter et aimer l'environnement ;
- repérer quelques caractéristiques des milieux ;
- connaître les principes démocratiques, les symboles et les institutions de la République
- connaître et appliquer quelques règles d'hygiène de vie : hygiène du corps (lavage des mains, brossage des dents...), des locaux (rangement, propreté), de l'alimentation (régularité des repas, composition des menus) ;
- connaître les lois, les règlements et les principes en démocratie ;
- prendre en compte les risques de la rue (piétons et véhicules) ainsi que ceux de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques) ou plus lointain (risques majeurs) ;
- connaître les règles de vie communautaire ;
- connaître les droits de l'enfant et les Droits Humains
- repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide, pour être secouru ou porter secours.

2-3 Démarche pédagogique d'une leçon d'éducation à la citoyenneté

- 1) Rappel de pré requis
- 2) Situation de départ : le maître doit partir d'une situation faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant, à des situations concrètes, des faits relatés (par exemple dans les médias) pour sensibiliser et motiver les l'apprenant. Ensuite, il pose le ou les problèmes, puis commence la leçon.
- 3) Débat : le maître anime un débat en vue de :
 - susciter la curiosité de l'apprenant ;
 - opérer des comparaisons ;
 - préparer, conduire, exploiter des enquêtes ;
 - dégager au fur et à mesure les idées maîtresses du sujet.
- 4) Synthèse : conclure en faisant (ou en faisant faire) un bref récapitulatif avec des illustrations et des exercices pratiques si possible ; tenir compte des prolongements et des liaisons interdisciplinaires chaque fois que cela est possible.

C'est ainsi que l'on construira une société de bonheur, de justice et de paix.

III- LES DISCIPLINES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE

3-1 Les domaines des arts

Il s'agit des Activités d'Expression et de Création. Elles se définissent comme un ensemble d'activités permettant à l'apprenant de s'exprimer à travers des activités plastiques, musicales, et corporelles. Elles sollicitent l'apprenant dans sa globalité.

Les activités d'expression et de création permettent à l'apprenant de construire des connaissances, de développer des compétences nécessaires à l'expression plastique, musicale et corporelle en vue de développer chez lui l'amour et le respect des créations artistiques et de permettre son intégration harmonieuse dans le tissu socioculturel et économique de son pays.

3-2 L'éducation musicale

L'éducation musicale développe deux grands champs de compétences structurant l'ensemble du parcours de formation de l'élève jusqu'à la fin du cycle primaire : la perception et la production. Prenant en compte la sensibilité et le plaisir de faire de la musique comme d'en écouter, l'éducation musicale apporte les savoirs culturels et techniques nécessaires au développement des capacités d'écoute et d'expression. La voix tient un rôle central dans les pratiques musicales de la classe. Vecteur le plus immédiat pour faire de la musique, elle est particulièrement appropriée aux travaux de production et d'interprétation dans un cadre collectif en milieu scolaire. De même, la mobilisation du corps dans le geste musical contribue à l'équilibre psychique et psychologique.

Au terme de l'école primaire, les apprenants disposent d'un ensemble d'expériences, de savoir-faire et de repères culturels qui seront à la base de la formation musicale et artistique poursuivie au collège.

3-3 L'enseignement des arts plastiques

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des apprenants, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il se construit à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps. Il explore des domaines variés, tant dans la pratique que dans les références : **dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, photographie, vidéo, création numérique...** La rencontre avec les œuvres d'art y trouve un espace privilégié, qui permet aux apprenants de s'engager dans une approche sensible et curieuse, enrichissant leur potentiel d'expression singulière et de jugement. Ces derniers apprennent ainsi à accepter ce qui est autre et autrement en art et par les arts.

A l'école primaire, cet enseignement consolide la sensibilisation artistique engagée au pré primaire et apporte aux apprenants des connaissances et des moyens qui leur permettront, dès le collège d'explorer une expression personnelle, de reconnaître la singularité d'autrui et d'accéder à une culture artistique partagée.

3-3-1 L'importance de l'enseignement du dessin

- Le dessin est un excellent moyen de communication ; c'est le langage universel compréhensible pour tous (symbole du code de la route) ;
- Il est aussi un moyen d'expression pour l'homme (masque, tableaux des peintures) ;
- Il est également un moyen de décoration (tableaux, dessin dans l'industrie de l'habillement et dans l'artisanat) ;
- Il est la première étape matérielle dans la conception de plusieurs œuvres (maquettes et dessin de bâtiment) ;
- Par le dessin l'enfant apprend à observer et à juger ;
- Il facilite l'expression, les démonstrations de tout genre, développe la mémoire, l'imagination, la créativité...
- Il forme l'être tout entier car son enseignement est à la fois éducation de la main, de l'œil, de l'intelligence et de la sensibilité.

3-3-2 Les objectifs généraux de l'enseignement du dessin

En 2^e année, l'enseignement du dessin s'assigne les objectifs suivants :

- Eduquer l'œil et la main ;
- Préparer l'acquisition de la lecture et de l'écriture.

3-3-3 Les différents types de dessin à l'école primaire

Les types de dessins les plus courants à l'école élémentaire sont : le dessin à vue ou d'observation, le dessin de mémoire ou d'imagination et le dessin libre.

- **Le dessin à vue ou d'observation** est fait à partir de l'observation directe d'un objet réel.
- **Le dessin de mémoire ou d'imagination** est le dessin d'un objet imaginé.
- **Le dessin libre** est pour l'apprenant une expression instinctive, qui a pour lui un sens très précis. Le maître doit favoriser l'instinct qui pousse les apprenants à dessiner. Il n'y a ni méthodologie, ni conseils à donner aux apprenants, ni critique à leur faire.

Cependant un maître avisé percevra à travers ces coloriages, ces gribouillages les états d'âme et la personnalité des apprenants, surtout s'il sait dialoguer avec ces derniers autour de leurs productions.

3-3-4 La méthodologie du dessin à vue

Mettre l'objet en face des apprenants

- 1) Motivation
- 2) Observation libre et compte rendu

- 3) Observation dirigée : attirer l'attention des apprenants sur certaines parties essentielles de l'objet (forme, couleur, etc.) et laisser les autres détails à la découverte personnelle.
- 4) Exécution : Les élèves dessinent l'objet ; le maître circule entre les rangées et les tables-bancs pour donner des conseils à ceux qui ont des difficultés (formes, proportions, perspectives, couleur)
- 5) Correction et appréciation : Choisir et afficher les meilleurs dessins en classe pour favoriser l'émulation.

Dans la vie courante comme à l'école, le dessin est d'une très grande importance. Son apprentissage développe chez l'apprenant son sens de l'observation, son imagination et son goût pour ce qui est beau.

À l'école, il est un moyen de reproduire ou de représenter l'objet d'étude dans les disciplines d'éveil à dominante scientifique. Il est un moyen d'expression permettant à l'apprenant d'extérioriser ses sentiments, ses perceptions et sa représentation du monde à chaque étape de son développement mental.

3-4 L'enseignement du chant

3-4-1 L'importance de l'enseignement du chant

L'importance du chant peut être constatée à plusieurs niveaux.

- Du point de vue de la discipline et du travail
- Le chant apporte plus de régularité aux mouvements d'entrée et de sortie.
- Il rythme la marche des élèves
- Il dissipe l'ennui, éveille l'attention, stimule et développe l'entrain et apporte une agréable diversion aux leçons et aux devoirs de classe.
- Il galvanise et restaure le calme et la gaieté.
- Du point de vue économique : il peut être une source de revenus avec la création de troupes de chant et de danses à l'école.
- Du point de vue physique : le chant assouplit les organes vocaux, développe les poumons et affine l'ouïe.
- Du point de vue moral : le chant est un précieux élément d'élévation morale. Il fait aimer la vie, exprime la joie au travail, exalte dans les cœurs le sens de la fraternité, affermit la volonté.
- Du point de vue psychologique : le chant chasse le chagrin, les soucis, la timidité et adoucit les mœurs.

3-4-2 Les objectifs généraux de l'enseignement du chant

Cette discipline a pour objet de :

- Sensibiliser l'ouïe ;
- Développer la mémoire ;
- Favoriser les besoins d'expression ;
- Développer la sensibilité et le goût du beau chez l'enfant ;
- Contribuer à l'éducation esthétique et au développement de la personnalité de l'enfant.

3-4-3 La méthodologie de l'enseignement du chant en 2^e année

Dans ce niveau, le chant s'apprend par audition et répétition.

Disposer les élèves hors des tables blanches.

Organiser la classe en groupes de voix si possible ou par petits groupes.

Prépare les voix par des exercices appropriés : faire montrer la gamme ; faire tenir un son de la gamme ; inspirer et expirer fortement ; racler la gorge éventuellement...

- 1) Rappel consistant à faire chanter un chant déjà appris ou connu des élèves
- 2) Motivation
- 3) Aperçu du sens général du chant
- 4) Vocalise ou lallation
- 5) Chant en entier par le maître ou la personne ressource (2 fois).

- 6) Audition de la 1^{ère} phrase musicale (le maître chante, les élèves écoutent attentivement).
- 7) Répétition de cette 1^{ère} phrase musicale par les élèves en groupe, puis par petits groupes, et ensuite individuellement.
- 8) Audition de la 2^{ème} phrase musicale.
- 9) Répétition de cette 2^{ème} phrase musicale par les élèves en groupe, puis par petits groupes, et ensuite individuellement.
- 10) Audition répétition des 2 phrases musicales précédentes
- 11) Procéder de la même manière pour le reste du chant jusqu'à l'apprentissage complet.
- 12) Chant en entier par le maître ou la personne ressource.

Considérant ce qui précède au sujet du chant, l'on peut retenir que, loin d'être une discipline mineure, le chant est en réalité un puissant moyen d'expression et de formation, participant à l'éveil des enfants.

3-5 L'éducation physique et sportive

L'éducation physique et sportive (EPS) vise le développement des capacités motrices et pratiques et la pratique d'activités physique, sportives et artistique. Elle contribue à l'éducation à la santé en permettant aux apprenants de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la sécurité, par la prise de risques contrôlés. Elle éduque à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les apprenants à des valeurs morales et sociales, telles que le respect de règles, le respect de soi-même et d'autrui.

L'éducation physique et sportive développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importante dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des apprenants aux besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation en permettant à tous les apprenants, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de développer cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

L'éducation physique et sportive rassemble toutes les activités qui concourent à la culture du corps. Nous pouvons citer entre autres la chorégraphie, la lutte, le tir à l'arc et l'Education Physique et Sportive (EPS). Cette dernière qui est une discipline d'enseignement, comporte deux volets : les Activités Physiques Educatives (APE) et l'Animation Sportive (AS). Pour aider les enseignants dans leur tâche, nous traiterons ici de l'organisation pédagogique et du contenu de cette discipline.

3-5-1 L'importance de l'éducation physique et sportive

L'éducation physique et sportive a une grande importance dans la formation des enfants, car elle change et transforme ses qualités organiques. Celles-ci sont encore appelées « *qualités physiques* » telles que la force, l'endurance, la vitesse, la souplesse, la coordination, l'adresse etc.

A partir des jeux, les l'apprenant se socialisent, acquièrent l'esprit sportif et le sens de la responsabilité.

L'éducation physique et sportive contribue à l'amélioration de la santé et du bien-être de l'apprenant, favorisant le bon fonctionnement de leurs organes tels que les muscles, les poumons, le cœur, le cerveau, les reins et le tube digestif.

Les défis que les enfants rencontrent dans la pratique des activités physiques permettent, par la persévérance, de se surpasser, développant ainsi l'esprit de coopération et de justice.

L'EPS aide l'Homme à acquérir une meilleure forme physique et à s'intégrer sans difficulté dans son milieu.

Au regard des exigences de la discipline, l'EPS comme le sport, peuvent être utilisés :

- **Pour le divertissement** car c'est un moyen de loisir, de distraction, de détente, de dépression et de relaxation ;
- **Comme remède** : c'est un moyen thérapeutique permettant d'éviter et d'éliminer certains maux comme les insomnies, les indigestions, les engourdissements, le manque d'appétit, l'obésité et bien d'autres ;
- **Pour la mobilisation sociale** parce que, la jeunesse a un engouement pour le sport, qui peut servir de cadre et moyen de sensibilisation et de mobilisation au profit du développement national et du patriotisme.

3-5-2 Les objectifs généraux de l'enseignement de l'EPS

Les objectifs de l'EPS s'intègrent au système de valeurs de l'éducation et participent largement à la réalisation des finalités de celle-ci.

Le souci de la santé du corps, de sa beauté, de son habileté motrice, de son bien-être, a une place importante dans l'éducation en tant qu'élément constitutif d'une formation de la personnalité toute entière. L'EPS est une discipline scolaire obligatoire. Elle propose la pratique d'activités physiques aussi bien à caractère ludique, hygiénique, esthétique que sportif.

L'éducation physique et sportive a sa place dans l'emploi du temps de la classe parce qu'elle contribue, tout comme les autres disciplines, à l'éducation générale de l'enfant. Elle développe leur capacité d'action, d'adaptation, d'expression et de communication.

L'éducation physique est une grande richesse éducative car elle développe l'esprit de coopération, de justice de respect des règles, du partenaire et de l'adversaire ; autant d'éléments indispensables à toute vie en société.

Elle permet à l'enfant de maîtriser son schéma corporel, et par-là sa latéralité.

Elle développe des qualités utiles à la vie courante, comme l'endurance, la force, la souplesse, la précision, la coordination, l'équilibre.

Dans la mesure du possible, tous les élèves doivent tirer profit des séances d'éducation physique et sportive quels que soient leur sexe, leur vigueur, leurs aptitudes, leurs goûts, même s'ils ne vont pas devenir tous champions dans une discipline sportive.

3-5-3 La structure d'une séance d'EPS

La leçon d'EPS comporte quatre grandes parties : la prise en main, la mise en train, le corps de la leçon et le retour au calme.

- **La prise en main**

Elle consiste à préparer mentalement les apprenants pour affronter les efforts qui vont suivre. Pendant la prise en main, le maître regroupe les apprenants en ordre, vérifie le matériel, détecte les malades, contrôle les présences, annonce le thème du jour.

Elle doit être de courte durée : 2 à 3 mn.

- **La mise en train**

Elle est le temps d'échauffement et a pour but de permettre à l'organisme de donner le meilleur rendement possible ainsi que d'éviter certains accidents. La mise en train est faite de déplacements à base de courses, de marches, de sautilllements, d'exercices d'étirement et d'assouplissement. Elle doit être dynamique, motivante et avoir un rapport avec le thème de la séance. Sa durée est de 5 à 8mn.

- **Le corps de la leçon : leçon proprement dite ou partie principale**

C'est dans le corps de la leçon que le maître propose les exercices et jeux qu'il a prévus. Ces exercices doivent avoir un rapport direct avec le thème et permettre l'atteinte des objectifs de la séance. Sa durée est de 30 à 35mn.

- **Le retour au calme**

Le retour au calme est la période de récupération, de bilan, de rangement du matériel. Le maître conduit les apprenants devant la classe et les libère pour la toilette.

Il dure 2 à 3mn.

3-5-4 Les Activités Physiques Educatives (APE)

Les l'apprenant de 2^e année, pratiquent des activités physiques éducatives, encore appelées éducation de la psychomotricité. En effet, leur état physique et leur niveau de développement intellectuel commandent qu'à ce stade, l'enseignement soit un ensemble d'actes moteurs et de jeux adaptés à notre système scolaire, et ayant un but éducatif.

Ces activités s'inscrivent dans le cadre général d'une pédagogie de l'éveil. Elles sollicitent l'apprenant dans sa totalité. Leur but est essentiellement :

- de favoriser l'épanouissement global de la personnalité de l'apprenant;
- de développer les capacités de base : endurance, équilibre, souplesse, coordination, vitesse, adresse ;
- d'améliorer les facultés d'appréciation : maîtrise du temps, de l'espace, du schéma corporel ;
- de faire comprendre, aimer et respecter les formes artistiques de son milieu ;
- d'augmenter les chances d'une pratique sportive ultérieure.

L'éducation de la psychomotricité fait appel à l'initiative de l'apprenant, c'est-à-dire qu'elle ne lui montre pas un modèle de mouvement qu'il doit imiter, mais qu'elle le met dans des situations-problèmes qui vont stimuler son activité de recherche et d'invention. Elle tend à engager la responsabilité de l'apprenant en lui offrant la possibilité de décider de ses actions, d'expérimenter sa solution. Le maître ou la maîtresse devra faire varier le plus possible, les situations proposées

En effet, la diversité de ces situations, leur richesse, la recherche de variantes et la comparaison des découvertes de chacun permettront de multiplier les essais, d'affiner les réponses et d'enrichir le capital moteur de l'apprenant. Ainsi, plus on lui fournira des occasions d'exercer sa motricité, plus les réponses seront variées, et plus ses potentialités se développeront.

Le développement de l'apprenant étant un processus individuel qui dépend essentiellement de la quantité et de la qualité de l'expérience qu'il entreprend, il reste entendu qu'on ne peut et ne doit pas apprendre à sa place.

Il est alors souhaité de l'aider à apprendre en lui fournissant des conditions favorables à la réalisation de ses propres expériences.

L'organisation pédagogique à ce stade voudrait que l'on respecte trois points :

- organiser la classe en plusieurs équipes (2, 3, 4...).
- identifier les équipes par le port de bandeaux ou de noms.
- faire le travail sous forme de compétitions ludiques.

Pour ce faire, deux types de leçons sont retenus pour les enfants de cette tranche d'âge. La séance manipulation (ou petit matériel) et la séance jeu.

3-5-5 La séance « manipulation » ou petit matériel ou encore séance objet

Le besoin de développer les qualités physiques de l'apprenant nous recommande de le mettre face à des situations où il va s'exercer avec un petit matériel.

La manipulation dans le contexte de l'APE, est l'ensemble des actions, des exercices au cours desquels les apprenants utilisent un petit matériel pour rechercher, pour exécuter un mouvement ou un geste technique. On parle de manipulation corde, de manipulation ballon...

Ces séances sont importantes car elles offrent à l'apprenant l'avantage de manipuler plusieurs types d'objets (ballon, cordes, bâtons, billes, cerceaux...). Elles favorisent l'acquisition d'un vocabulaire de base. Il découvre plusieurs actions possibles avec l'objet. Ces actions peuvent être exécutées dans différentes positions, debout, assise, accroupie, avec une partie du corps, la main, le pied, la tête, la cuisse ; dans différentes directions : en avant, en arrière, à gauche, à droite ; avec différents modes de déplacement : en marchant, en courant. On peut demander à l'enfant d'exécuter les gestes le plus rapidement possible, le plus lentement possible, le plus longtemps possible...

Toutes ces actions l'aident à augmenter ses capacités motrices, à s'adapter, à se socialiser et à sortir de son égocentrisme par le fait qu'elles l'obligent à tenir compte des autres.

3-5-6 La méthodologie de la séance manipulation

- 1) la prise en main
- 2) La mise en train
- 3) Le corps de la leçon qui comprend 4 phases :
 - **Une mise en situation** : Il s'agit de distribuer les objets aux élèves et de les inviter à jouer avec :
 - **Une démonstration** : Après les avoir arrêtés et regroupés, le maître choisit un élève qui a trouvé une action dans le sens de l'objectif de la séance et lui demande de proposer ce qu'il a trouvé comme jeu aux autres élèves.
 - **Une verbalisation** : Le maître pose la question aux élèves : que faite X ? Après les tentatives de réponses des élèves, le maître corrige ou reprend la bonne réponse avant de la faire répéter.
 - **Une imitation et exploitation** : Le maître ou la maîtresse invite les élèves à demander l'exécution de l'action sous plusieurs formes. Exemple : Jongler la balle sur place ; jongler la balle en marchant ; jongler la balle le plus longtemps possible.
- 4) Retour au calme

NB : L'enseignant peut choisir 1, 2 ou 3 actions à exécuter pendant une séance manipulation, en fonction des aptitudes motrices des élèves.

3-5-7 La séance "jeu"

Le **jeu** est une activité physique et / ou mentale, dénué de tout intérêt matériel. Il est une réalité sociale attrayante régie par des règles et ayant un enjeu. Il est capable d'absorber totalement le joueur. Pour les apprenants, le jeu représente une activité de détente leur permettant de répondre à un certain nombre de besoins : besoin de courir, de sauter, de lancer, besoin d'exercer leur force, de se mesurer aux autres.

Pour les enseignants, le jeu est un puissant moyen d'éducation qui, surtout au niveau des petites classes, concourt à l'épanouissement de l'apprenant et participe au développement de sa motricité, de sa perception, de la perfection et de l'efficacité gestuelle, de même qu'à une bonne intégration sociale.

Dans les Activités Physiques Educatives (APE), il est recommandé de proposer aux apprenants des jeux simples, adaptés à leur niveau physique et intellectuel, pouvant être expliqués de façon très brève.

Toutefois, nous distinguons deux types de jeux : les jeux performances et les jeux problèmes.

- **Les jeux "performances"**

Ces jeux ne nécessitent pas une réflexion particulière. Les élèves connaissent les règles et savent les appliquer. Il s'agira de réagir vite pour réaliser une performance. Exemple : Le relais, le kangourou, sauvons nos enfants.

- **Les jeux "problèmes"**

Ces jeux exigent des efforts de réflexion car ils posent aux enfants un problème dont la solution ne leur est pas donnée. Ils doivent donc faire appel à leur connaissance. Exemple : Le drapeau, le trésor caché, la mare aux crocodiles.

3-5-8 La méthodologie de la séance « jeu »

- 1) La prise en main
- 2) La mise en train
- 3) Le corps de la leçon
 - L'explication du jeu
 - Le déroulement du jeu

Pendant le déroulement du jeu, si le maître constate des insuffisances, il peut intervenir pour préciser les règles ou pour rappeler les consignes de sécurité.

On parle alors de réajustement.

- 4) Le retour au calme.

3-5-9 La séance d'animation sportive (AS)

Dans les grandes classes, les élèves ont un développement physique qui leur permet d'apprendre la pratique et l'organisation des disciplines sportives. Elle concerne les classes de 3^e, 4^e, et 5^e année.

L'animation sportive (As) est une forme d'enseignement de l'éducation physique, qui est basée sur les disciplines sportives. Le but ici est de familiariser et d'initier l'apprenant à l'organisation et à la pratique sportive.

L'animation sportive a une grande importance car :

- elle permet de travailler avec un grand effectif ;
- elle recherche l'autodiscipline et l'auto encadrement à travers une organisation rigoureuse ;
- elle résout les problèmes de discipline par le fait que chaque apprenant est occupé à faire quelque chose, même les dispensés ;
- elle est une bonne promotion de sport de masse, voire de sport d'élite. De là, pourront sortir des dirigeants comme des pratiquants de demain.

L'animation sportive doit aider les apprenants à :

- conserver son engouement pour les activités sportives.
- développer ses facultés motrices.
- développer la personnalité et responsabiliser les apprenants dans la prise de décision.
- préparer au mieux l'examen du CEP
- donner le goût et les moyens de s'exprimer dans les compétitions de l'OGSSU.
- préparer une bonne transition entre l'EPS au primaire et l'EPS au secondaire.
- socialiser et faire prendre des responsabilités grâce aux activités de groupes.
- montrer aux apprenants quelques formes de loisir du monde actuel.

3-6 L'enseignement de l'éducation musicale

L'éducation musicale développe deux grands champs de compétence structurant l'ensemble du parcours de formation de l'apprenant jusqu'à la fin du cycle des approfondissements : la perception et la production prenant en compte la sensibilité et le plaisir de faire de la musique comme d'en écouter, l'éducation musicale apporte les savoirs culturels et techniques nécessaires au développement des capacités d'écoute et d'expression.

La voix tient un rôle central dans les pratiques musicales de la classe. Vecteur le plus immédiat pour faire de la musique, elle est particulièrement appropriée aux travaux de production et d'interprétation dans un cadre collectif en milieu scolaire. De même, la mobilisation du corps dans le geste musical contribue à l'équilibre physique et psychologique.

Au terme de l'école primaire, les apprenants disposent d'un ensemble d'expériences, de savoir-faire et de repères culturels qui seront à la base de la formation musicale et artistique poursuivie au collège. Compétences travaillées : chanter, écouter, comparer, explorer, imaginer, échanger et partager.

IV- LES DISCIPLINES DE L'ETUDE DU MILIEU A DOMINANTE TECHNOLOGIQUE ET DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION POUR L'ENSEIGNEMENT (TICE)

L'observation du réel et l'action sur celui-ci ont la priorité sur le recours au virtuel. Cette considération n'est pas contradictoire avec l'intérêt des TICE dans la cadre de la recherche documentaire, en complément de l'observation directe ou pour confirmer les résultats de l'expérience aux savoirs établis :

- Maitriser les premières bases de la technologie informatique et avoir une approche des principales fonctions d'un ordinateur ;
- Adopter une attitude citoyenne face aux informations véhiculées par les outils informatiques ;
- Produire, créer, modifier et exploiter un document à l'aide d'un logiciel de traitement de texte ;
- Chercher, se documenter au moyen d'un produit multimédia (cédérom, dévédérom, site internet, base de données) ;
- Communiquer au moyen d'une messagerie électronique.

4-1 La technologie

La technologie est une discipline pratique et rationnelle : c'est la discipline de la réalisation raisonnée. Elle est, à la fois, analyse intellectuelle et pratique (démontage/remontage) et construction intellectuelle (projet) et pratique (réalisation, fabrication).

L'apprenant doit acquérir les connaissances et les compétences fondamentales qui lui permettront d'accéder à la maîtrise intellectuelle et pratique du monde.

La première technologie apportée par l'école organise les expériences. Elle met en forme les problèmes auxquels l'apprenant est confronté et permet d'en élaborer de plus complexes. L'enseignement de la technologie a aussi pour objectif de faire acquérir les méthodes propres à la démarche technologique (concevoir, fabriquer transformer). Il vise également à développer les qualités correspondantes : objectivité, sens du projet, goût de l'invention. Il donne enfin la dimension historique, sociale, éthique de la technologie. Fort de ses manipulations et des expériences qui lui sont rapportées ou montrées, l'apprenant perçoit les problèmes de responsabilité que pose la transformation des rapports de l'homme et de son milieu (santé, environnement) ; il comprend la puissance et la valeur du progrès technologique. D'une manière générale, cet enseignement rend l'apprenant attentif à la façon dont se sont construits les savoirs qu'il découvre dans les objets et dans les métiers. La technologie fait accéder l'apprenant au monde construit par l'homme ; elle lui inspire la volonté d'entreprendre, et de participer au progrès de l'humanité

Pour toute étude d'un objet technologique, (outil, machine,...) il est utile de retenir cinq (5) directions :

- La finalité : un objet technique est fabriqué dans un but précis. Il a une fonction utilitaire : il sert à tourner, couper, écrire, calculer,...
- L'objet technique est construit en fonction des propriétés des matériaux, des lois physiques et demande une source d'énergie (telle ou telle machine fonctionnera à partir d'une source d'énergie électrique,...)
- Les considérations d'ordre économique : dans le choix des matériaux utilisables et dont les propriétés conviennent au but recherché, on retiendra : les moins couteux et ceux qui réclament le moins d'entretien.
- L'aspect esthétique : à fonctionnalité égale, à prix égal, les matériaux les plus beaux seront retenus

- Enfin et surtout, l'objet technique est adapté à l'homme : c'est la notion moderne d'ergonomie. Il est adapté à son corps, à sa force physique, etc.

4-2 L'informatique

L'informatique est présente dans les curricula de l'enseignement primaire comme réalité technologique : « objets et systèmes informatiques ». Il s'agit, en effet, de favoriser chez les apprenants, par cet enseignement, le développement d'une culture technologique moderne. L'informatique est une caractéristique de la technique moderne : peu à peu, elle remplace en les simulant, toutes les autres techniques, changeant ainsi, le paysage technologique des processus de production, de gestion et de communication. L'informatique peut donc être considérée comme un domaine exemplaire de la technique et de la technologie moderne, et partant, comme un accès privilégié à une culture technique d'aujourd'hui et pour demain.

L'introduction de l'informatique à l'école primaire peut donc s'envisager de deux points de vue :

- Comme objet d'instruction et de culture ;
- Comme support de moyen et de méthode pédagogiques destinés à instruire les apprenants dans d'autres disciplines.

Dans le premier cas, elle relève des curricula de l'enseignement primaire qui font une obligation de l'enseigner. Dans le second cas, elle relève de la liberté de choix des méthodes pédagogiques qui sont reconnues à l'enseignant.

Caractériser l'introduction de l'informatique à l'école comme celle d'une culture, c'est indiquer qu'il ne s'agit pas seulement d'apporter aux apprenants une somme de connaissances et de compétences juxtaposées, il s'agit de participer à la formation de leur personnalité, et de leur donner la vision d'ensemble d'une réalité complexe et globale que l'on déforme lorsqu'on la réduit à un seul de ses aspects. Si l'on veut donner de l'informatique et de chacun de ses aspects un vue adéquate, il faut en faire découvrir toutes les dimensions, et la relation entre elles. **Le développement de l'informatique dans la société**

Partir des exemples concrets des entités utilisant l'outil informatique : Poste, police, gendarmerie, banque, entreprise, école, particulier hôpital,... en cherchant à identifier en eux les grandes fonctions professionnelles, économiques et sociales informatisées (télématique, bureautique, productique, etc).

La technologie informatique

Il s'agit ici de faire découvrir aux apprenants ce que sont les matériels informatiques : ordinateurs d'une part, et d'autre part, les périphériques qu'ils pilotent, les automates ainsi que les robots.

4-3 Le logiciel

C'est la troisième approche qui est nécessaire pour permettre à l'apprenant de comprendre ce qui fonde la puissance des machines qu'il met en œuvre et le caractère irrésistible de son développement dans le monde industriel et social. Il faut donc faire comprendre ce qu'est un logiciel, un système fonctionnel, un objet technologique et, pour cela, en analyser, en modifier, en programmer

Comprendre l'unité de ces trois approches (l'informatisation de la société, la technologie des machines, le logiciel) comme concourant à rendre compte de l'informatique comme une réalité fondamentalement technologique, est nécessaire pour donner aux apprenants une idée adéquate, et pour saisir l'égalité nécessaire de ces trois points de vue : aucun ne doit être négligé.

V- L'ÉVALUATION DES ACQUIS SCOLAIRES

5-1 Qu'est-ce qu'évaluer ?

Évaluer signifie, recueillir un ensemble d'informations suffisamment pertinentes, valides et fiables et à examiner le degré d'adéquation entre cet ensemble d'informations et un ensemble de critères adéquats liés aux objectifs fixés au départ ou ajustés en cours de route, en vue de prendre une décision (Xavier Roegiers, 2001).

5-2 But de l'évaluation

L'évaluation joue un rôle essentiel dans le processus d'enseignement/apprentissage. Son but principal est d'informer l'enseignant, l'apprenant, les parents et l'administration, de la direction que doit prendre l'enseignement.

En évaluation des acquis, on distingue **quatre types, modes ou méthodes** que l'enseignant peut utiliser pour lire une production de l'apprenant, ou pour déterminer le niveau de maîtrise. Il s'agit :

- ✓ **du type descriptif** : il est proposé aux apprenants à des fins diagnostiques. Il se fait de façon différenciée et systématique dans le but de déceler les difficultés particulières, de mieux cerner un processus mis en œuvre. On peut par exemple vérifier l'atteinte d'un objectif, d'un critère ou de deux critères pris séparément.
- ✓ **du type sommatif** : il utilise les notes chiffrées. L'échelle de mesure dépend de l'évaluateur. Exemple de 0 à 10 ; de 0 à 20 ; de 0 à 100 ; etc.
- ✓ **du type herméneutique ou intuitif** : il s'appuie sur des comportements qui déterminent la valeur de l'observé. Exemple : au cours d'une leçon, on peut avoir une idée sur le degré d'appropriation par les apprenants des savoirs enseignés.
- ✓ **du type intégré** : le recueil de type intégré qui, au lieu d'être basé sur une somme d'items isolés, correspondant à une somme d'objectifs, est basé sur la résolution d'une tâche complexe ou d'un petit nombre de tâches complexes. Il porte sur une compétence ou sur un ensemble de compétences.

5-3 Les fonctions de l'évaluation

La fonction d'orientation ou diagnostique : elle a pour objectif de vérifier la maîtrise des apprentissages antérieurs. Exemple : la vérification du profil de sortie d'un niveau précédent ; les comportements ou savoir-faire d'un palier effectué. Les décisions principales sont : continuer les apprentissages, revoir le programme, revoir les pratiques d'enseignement/apprentissage.

La fonction de régulation : elle consiste à rechercher les forces et les faiblesses des apprenants pendant le processus d'apprentissage. Les décisions principales sont celles de continuer les enseignements, de remédier les erreurs commises par les apprenants.

La fonction de certification : son principal objectif est de rechercher si l'apprenant a les acquis nécessaires pour entamer un niveau d'étude supérieur. Les principales décisions consistent à se prononcer sur la réussite ou l'échec de l'apprenant.

5-4 Les niveaux de maîtrise en évaluation des acquis

Pour évaluer une compétence, on recourt essentiellement à des critères de correction ; ce sont des critères de nature souvent qualitative, qui sont les qualités selon lesquelles on se prononce pour déterminer si la production attendue de l'élève correspond à la production requise par la compétence.

Lorsqu'il s'agit de prononcer la réussite ou l'échec de l'élève, (ROEGIERS, 2001), il faut recourir à des mesures qui sont appelées « niveaux de maîtrise » ou encore « seuil de maîtrise ». Ils

permettent de déterminer à partir de quand un critère peut être considéré comme respecté par l'élève. Ces mesures déterminent à quel point le niveau de maîtrise des différents critères est suffisant pour prononcer la réussite ou non de l'élève pour une compétence donnée ou pour une situation-problème.

Exemple de niveaux ou seuil de maîtrise :

- réussir deux situation sur trois ;
- réussir chaque situation à 70% au moins ;
- obtenir au moins 60% des points pour les critères minimaux.

En approche par les compétences, **quatre niveaux de maîtrise** sont identifiés.

- **La maîtrise maximale** de la situation ou de la compétence: 8 à 9 points dans les critères minimaux ;
- **La maîtrise minimale** de la situation ou de la compétence : 5 à 7 points dans les critères minimaux ;
- **La maîtrise partielle** de la situation ou de la compétence : 3 à 4 points dans les critères minimaux ;
- **La non maîtrise** de la situation ou de la compétence : 0 à 2 point dans les critères minimaux

5-5 La règle de 2/3

Proposée par Jean Marie De KETELE (1996), elle consiste à donner à chaque élève au moins trois occasions de vérifier chaque critère. On considère qu'il y a maîtrise d'un critère par l'élève lorsque celui-ci réussit 2/3 des items relatifs au critère (on appelle « item » ici, une occasion de vérifier le critère).un item est une opération, une question, ou un acte à poser. Les items doivent être considérés comme différentes occasions pour l'élève de montrer sa maîtrise.

5-6 Les concepts de référence en évaluation des acquis

Concepts	Définitions
critère	Qualité que l'on attend de la production d'un apprenant. Exemple : utilisation correcte des outils de la langue.
indicateurs	Indices observables en situation. Il permet d'opérationnaliser le critère. Il précise le critère. Exemple : 2 points si l'apprenant donne la réponse attendue
Grille	Cadre de référence qui comporte des critères, des indicateurs précédés d'une pondération et des questions.
Grille de correction ou d'évaluation	C'est une grille qui, critère par critère et question par question (ou consigne par consigne) fournit des indicateurs qui permettent de voir si un critère est satisfait ou pas.
Grille de notation	Elle se trouve au bas de la situation-cible. Elle permet de noter la production de l'apprenant avec objectivité.
consigne	C'est une question ou un ensemble de questions. C'est aussi un ensemble d'instructions de travail qui sont données à l'apprenant de façon explicite.
Pondération	C'est une distribution des notes selon les critères et les indicateurs.
Fiche de passation	Elle décrit les différentes étapes qu'il faut observer pour faire passer une situation.

VI- LA REMEDIATION

La remédiation est l'acte pédagogique qui doit permettre à l'enseignant de porter remède à des lacunes détectées lors de l'évaluation des acquis des apprenants. La démarche de remédiation s'inscrit dans l'ensemble des démarches visant à venir en aide à l'apprenant. Elles se basent sur la notion d' « erreur », que l'on exploite en vue d'une remédiation relative à des lacunes constatées dans la production de l'apprenant. Une activité de remédiation n'a de sens que si elle est précédée d'un bon diagnostic. Il n'y a pas de sens pour un enseignant d'organiser des activités de remédiation avant d'avoir diagnostiqué de façon précise les difficultés de l'apprenant.

La démarche de remédiation comprend **quatre étapes principale** telles que proposées par ROEGIERS (2001).

- ✓ **Le repérage ou l'identification des erreurs** : le repérage des erreurs doit se faire en contexte. Toutes les erreurs dans une production de l'apprenant doivent être signalées, soulignées. Cependant, l'erreur à relever est celle qui concerne véritablement le savoir ou le savoir-faire que l'on veut vérifier dans la production de l'apprenant. On doit donc s'intéresser à l'objectif de l'évaluation qui a été proposé à l'apprenant. Si on veut aider l'apprenant et surtout si on veut que la remédiation prenne du sens, il faut repérer l'erreur utile dans la remédiation.
- ✓ **La description de l'erreur** : l'erreur doit être décrite de manière précise pour mieux orienter la remédiation à effectuer avec l'apprenant. Dans une production, il faut regrouper les erreurs pour deux raisons :
 - tout d'abord, identifier plusieurs erreurs commises par un même apprenant permet de retrouver plus facilement quelle est sa difficulté ; quand un type d'erreur se répète, on peut plus facilement émettre des hypothèses sur les sources d'erreurs.
 - ensuite, identifier plusieurs erreurs commises par les apprenants différents permet de regrouper ceux-ci dans une activité de remédiation ultérieure et collective.
- ✓ **Les sources d'erreurs** : les sources d'erreurs sont décelées de façon intuitive ou instrumentée. L'enseignant de par la connaissance qu'il a de la matière, mais aussi de l'apprenant, de son parcours scolaire, de son contexte familial et de ses réactions, peut identifier ce qui pourrait être la source de difficultés. De façon instrumentée, l'enseignant se sert d'outils de diagnostic. Ils lui permettent d'émettre des hypothèses sur les sources possibles des erreurs. Exemple : un apprenant oublie généralement d'utiliser le « report » lorsqu'il effectue les opérations. Si, la fréquence est établie, l'hypothèse de la source de l'erreur est que l'apprenant ne maîtrise pas la notion de report et d'emprunt lorsqu'il effectue des opérations.
- ✓ **Les activités de remédiation** : elles sont dictées par le diagnostic qui est posé. Elles sont issues directement de l'analyse des sources et des causes des échecs. La remédiation peut concerner l'apprenant, l'enseignant et le système.

L'apprenant est à l'origine de la remédiation lorsqu'on a vérifié que les erreurs commises par lui sont dues au fait que pendant les leçons, il ne s'implique pas ou qu'il paresse durant les activités.

L'enseignant est impliqué lorsque les stratégies utilisées durant les apprentissages systématiques ne permettent pas aux apprenants de comprendre la leçon.

Le système est impliqué au niveau des programmes qui sont mis à la disposition de l'école. Ces programmes, s'ils ne correspondent pas au niveau des apprenants dans le dosage des activités et dans son contexte environnemental, doivent subir des réaménagements.

Les démarches de la remédiation permettent donc de mieux cibler le processus à mettre en place pour organiser une remédiation qui a du sens. Le cheminement en quatre (4) étapes qui est donné favorise la prise en compte de l'erreur et du traitement de cette erreur par l'enseignant et par l'implication de l'élève lui-même.

Nous pensons que les erreurs doivent être traitées en situation. C'est-à-dire que les erreurs à repérer et à traiter durant les activités de remédiation sont celles qui sont étroitement liées aux savoirs et savoir-faire qui font l'objet de l'activité, c'est-à-dire de l'évaluation proposée aux apprenants.

▪ **Les acteurs de la remédiation**

La mise en place d'un dispositif de remédiation comporte aussi l'identification des différents acteurs de la remédiation. En tenant compte des facteurs explicatifs, des niveaux de remédiation, l'enseignant spécifie éventuellement le rôle des acteurs de la remédiation : l'élève sera-t-il seul ? Sera-t-il accompagné d'un autre élève appelé à jouer le rôle de tuteur ? Est-ce l'enseignant qui sera l'acteur de la remédiation ? Ce sont là quelques-unes des questions auxquelles il faut apporter une réponse pour organiser la remédiation.

Tableau des différents acteurs possibles de la remédiation

1. élève seul	2. avec tuteur	3. avec média (ordinateur)	4. avec l'enseignant
----------------------	-----------------------	-----------------------------------	-----------------------------

6-1 Les stratégies de remédiation

Il existe un nombre important de stratégies de remédiation. Selon DE KETELE et PAQUAY (1991), on peut en identifier **quatre grandes catégories**, allant de la remédiation la plus légère à la remédiation la plus profonde. Il s'agit de :

6-1-1 La remédiation par feedback ;

Il existe **trois types de remédiation par feedback** :

- Remédiation par le simple fait de communiquer à l'élève la correction. Elle est aussi appelée hétéro correction.
- Remédiation par le simple fait de recourir à une autocorrection, soit que l'on donne à l'élève le corrigé, soit qu'on lui donne des outils pour s'auto corriger, ce sont des critères, des démarches, des référents (dictionnaire, carte, atlas, manuels,...), la réponse (il doit retrouver la démarche).
- Remédiation par le recours à la confrontation entre une auto correction et une hétéro correction (celle de l'enseignant ou celle des autres élèves) pour bénéficier des avantages du conflit cognitif.

Par exemple, l'enseignant donne une activité aux élèves. Il la corrige au tableau ou il donne les explications nécessaires aux élèves qui éprouvent des difficultés. L'enseignant peut demander aux élèves de pouvoir confronter leurs travaux. Il utilise des élèves qui n'ont pas trouvé et ceux qui ont réussi l'activité. Les élèves s'expliquent.

Ce qui importe dans une remédiation par feedback, c'est que celui-ci soit précis. Des recherches ont montrés qu'un feedback général apporte peu à l'élève, qu'il soit positif ou négatif. En revanche, un feedback précis, ciblé, détaillé, est d'une grande aide, même s'il est négatif.

6-1-2 La remédiation par une répétition ou par des travaux complémentaires

DE KETELE et PAQUAY (1983) ont dégagé **quatre types à ce niveau** :

- remédiation par révision de la partie de la matière concernée : l'enseignant reprend avec les apprenants en difficulté les parties de la leçon que les élèves ne maîtrisent pas.
- remédiation par du travail complémentaire en proposant d'autres exercices sur la discipline concernée ou qui prennent en compte les ressources déjà développées dans celle-ci.

- remédiation par révision des prérequis non maîtrisés (reprendre un apprentissage antérieur ainsi que les parties de l'apprentissage qui n'ont pu être bénéfique vu la non maîtrise initiale de ces prérequis.
- remédiation par du travail complémentaire visant à réapprendre ou à consolider des prérequis concernant la discipline.

Par exemple, un élève éprouve des difficultés pour construire un rectangle avec des angles droits. L'enseignant doit reprendre les leçons sur les angles droits, les droites perpendiculaires et le rectangle lui-même.

6-1-3 Remédiation par adoption de nouvelles stratégies d'apprentissage

Elles font partie de la remédiation la plus profonde.

- Remédiation par adoption d'une nouvelle démarche de formation sur la même discipline ou sur les mêmes ressources déjà enseignées.
- Remédiation par adoption d'une nouvelle démarche d'apprentissage sur les prérequis non maîtrisés.

Par exemple, lorsque l'enseignant constate que l'un des élèves ou un groupe d'élèves de sa classe continue à présenter des lacunes en lecture, il doit adopter une autre démarche en utilisant une autre approche d'enseignement/apprentissage de la lecture.

Dans ces deux types de remédiation, l'enseignant doit trouver une nouvelle démarche appropriée par rapport au fonctionnement de l'élève ou du groupe classe.

6-1-4 Remédiation sur des facteurs plus fondamentaux

Elles sont parmi les plus profondes à effectuer.

Elles concernent les décisions d'ajustements à prendre au conseil de classe à propos des facteurs scolaires plus fondamentaux qui interfèrent avec les apprentissages. Il s'agit surtout :

Des capacités cognitives de base nécessitant :

- des réapprentissages fondamentaux ;
- des décisions de réorientation.

Par exemple, c'est le cas des élèves qui se trouvent dans une classe où la lecture courante devrait déjà être maîtrisée mais qui manifestent la non maîtrise de la lecture. A ce type d'élèves, il faut leur proposer des activités de remédiation profonde. L'école devrait élaborer un programme de soutien en accord avec les parents.

Des attitudes vis-à-vis :

- du travail proposé, ou des compagnons, ou de l'enseignant, et nécessitant de recourir à des décisions d'optimisation du climat éducationnel ;
- de l'école en général et nécessitant de recourir à des décisions d'optimisation du climat institutionnel (débordant le seul travail en conseil de classe).

C'est également le cas des élèves qui ont un rendement scolaire faible parce qu'ils sont parfois victimes du climat de la classe. Les camarades l'influencent. Il vit dans la crainte de cette situation, a des incidences sur les résultats scolaires. L'enseignant doit le sécuriser, lui redonner confiance en sensibilisant le groupe classe sur les différents comportements qui entravent parfois l'élan de certains élèves.

Elles concernent les décisions d'ajustement à propos des facteurs extrascolaires fondamentaux nécessitant le recours à des personnes extérieures telles que les parents, les psychologues, les

logopédistes, les thérapeutes,... Ces remédiations concernent les élèves qui ont des grosses difficultés pour apprendre.

▪ **Construction des outils de remédiation**

Les outils de remédiation sont divers : des exercices dans les manuels et/ou livrets d'activités, les fiches autocorrectives, le travail sur support informatisé, etc.

L'idéal est d'élaborer des banques d'exercices de remédiation en rassemblant différents outils que les enseignants ont élaborés pour leurs classes. il ne faut pas oublier des outils qui permettent de remédier aux difficultés qu'éprouvent les élèves à résoudre les situations complexes :

Exemples :

- des fiches sur comment structurer un texte (en français) ;
- des fiches sur comment interpréter une situation problème (mathématiques).

VII- LE PROFIL GENERAL DE L'ELEVE EN FIN DE COLLEGE

La scolarité au collège contribuera à faire de l'élève un citoyen :

- Responsable, autonome, équilibré sur le plan moral, psychologique et physique ;
- Faisant preuve de créativité dans l'élaboration des projets individuels et collectifs ; participant à la vie de son établissement, de sa famille, de son quartier ;
- Faisant preuve de curiosité scientifique et d'esprit critique ;
- Mobilisant les acquis du collège pour traiter des situations complexes de son niveau et ainsi contribuer aux défis nationaux et internationaux ;
- Communiquant correctement en Français (à l'oral et à l'écrit) en tant que langue de scolarisation et d'insertion socioprofessionnelle ;
- Possédant les fondamentaux d'une ou deux langue(s) étrangère(s) afin de pouvoir interagir en situation ;
- Utilisant des Technologies de l'Information, de la communication pour l'enseignement (TICE) comme outil indispensable dans la vie quotidienne;
- Respectueux des valeurs nationales et de la diversité culturelle ;
- Participant à la protection de l'environnement ;
- S'appropriant des outils et des ressources méthodologiques fondamentales nécessaires à la poursuite de sa scolarité dans l'enseignement général, technique ou à son insertion dans la vie professionnelle et familiale.

LES COMPETENCES	<p>Compétence 1</p> <p>Résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre la structuration spatio-temporelle, les faits géographiques simples et les bons comportements citoyens (vie sociale, protection de l’environnement, éducation à la santé...), relatifs à son environnement..</p>	<p>Compétence 2</p> <p>Réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l’information et de la communication pour l’enseignement (TICE) relatifs à son environnement.</p>	<p>Compétence 3</p> <p>Réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.</p>
------------------------	---	---	---

EXPLICITATION DES COMPETENCES

Compétence 1

Cette compétence doit permettre à l’élève de s’approprier :

Les grandes périodes de l’Histoire, la vie de l’homme préhistorique en Afrique et au Gabon en mettant l’accent sur la « révolution néolithique » et l’origine africaine de l’homme. Les concepts de climat, végétation, relief, hydrographie, urbanisation, insalubrité, économie,...et de montrer à l’apprenant, non seulement les fondements, mais aussi les valeurs d’Amour, de Paix, de Solidarité. Il doit également se les approprier en vue de leur usage dans la société, en mettant en œuvre l’orientation didactique qui s’appuie sur la démarche scientifique et utiliser comme supports (photographies, laboratoire virtuel et les TICE ; le manuel de sciences et technologie de 2^e année...).

Compétence 2

Cette compétence doit permettre à l’élève :

D’élaborer une explication d’un fait réel ou d’un phénomène de son environnement naturel ou construit, couvrant les domaines tels que : la connaissance des êtres vivants, les propriétés physiques de la matière, électricité et la chimie, les objets et l’informatique en mettant en œuvre l’orientation didactique qui s’appuie sur la démarche scientifique et utiliser comme supports (photographies, laboratoire virtuelle et les TICE ; le manuel de sciences et technologie de 2^e année

Compétence 3

Cette compétence doit permettre à l’apprenant de :

S’exprimer à travers des activités plastiques, musicales, et corporelles en sollicitant l’apprenant dans sa globalité permettant ainsi son développement intellectuel et physique, en vue de développer chez lui l’amour et le respect des créations artistiques et de permettre son intégration harmonieuse dans le tissu socioculturel et économique de son pays.

VIII- LES HORAIRES A L'ECOLE PRIMAIRE

8-1 La semaine scolaire

La durée de la semaine scolaire des élèves est fixée à vingt-sept heures quarante-cinq minutes. Les élèves peuvent bénéficier sur proposition de leurs enseignants (es) d'activités pédagogiques complémentaires, par petits groupes, pour aider les élèves rencontrant des difficultés, pour l'aide au travail en autonomie ou pour des activités prévues au projet d'école ou de classe.

- vingt-sept heures quarante-cinq minutes d'enseignement/apprentissage réparties sur neuf demi-journées ;
- comprend les journées de lundi, mardi, mercredi (uniquement en matinée pour les classes à temps plein), jeudi et vendredi ;
- compte au moins cinq matinées et quatre après-midi.

8-2 Un jour d'école

- ne doit pas dépasser 6 heures 30 minutes et une demi-journée ne doit pas dépasser 4 heures 45 minutes ;
- comprend une pose de 30 minutes ;
- peut permettre aux écoles de bénéficier en plus d'activités pédagogiques.

8-3 L'année scolaire compte 36 semaines réparties pour le primaire en cinq paliers comme suit :

- 25 semaines d'enseignement/apprentissage ;
- 5 semaines de validation des acquis scolaires.

IX- X-TABLEAU DES CRITERES D'EVALUATION PAR NIVEAUX D'ETUDES EN EDM/EAS

Compétences	CRITERES		NIVEAUX D'ETUDES				
			1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année	4 ^e année	5 ^e année
Compétence 1	Minimaux	C1	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation
		C2	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline
		C3	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production
	Perfectionnement	C4	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement	perfectionnement
Compétence 2	Minimaux	C1	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation
		C2	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline
		C3	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production
	Perfectionnement	C4	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement
Compétence 3	Minimaux	C1	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation	Interprétation correcte de la situation
		C2	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline	Utilisation correcte des outils de la discipline
		C 3	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production	Cohérence de la production
	Perfectionnement	C4	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement

X- GESTION DU TEMPS DE LA SEMAINE D'INTEGRATION

Horaire	1er jour	2 ^e jour	3 ^e jour	4 ^e jour	5 ^e jour
8H-8H30	EAS Compétence 3	EAS Compétence 3	EAS Compétence 3	EAS Compétence 3	Correction des copies
8H30-9H	Français Compétence 1- S1	Mathématiques Compétence 1-S2	EDM Compétence 2-S1		
9H-9H30	Remédiation Français Compétence 1- S1		Remédiation EDM Compétence 2-S1	Français Compétence 2-S2	
9H30-10H	Mathématiques Compétence 1-S1	EDM Compétence 1-S2	Français Compétence 2- S1		
10H-10H15	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	
10H15-10H45	Remédiation Mathématiques Compétence 1-S1		Remédiation Français Compétence 2- S1	Mathématiques Compétence -S2	
10H45-11H15	EDM Compétence 1-S1	Français Compétence 1-S2	Mathématiques Compétence 2-S1		
11H15-11H45	Remédiation EDM CB1-S1		Remédiation Mathématiques CB2-S1	EDM CB2-S2	
11H45-12H	15mn	15mn	15mn	15mn	

XI- LES DIFFERENTS EMPLOIS DU TEMPS

EMPLOI DU TEMPS 2^{ème} Année (TEMPS PLEIN)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h00 -8h45	Lecture Activités de lecture	Production orale	Lecture/Activités de lecture	Nombres et opérations	Lecture/Activités de lecture
8h45 -9h30	Grammaire/ Activités de Grammaire	Mesure	Orthographe d'usage / Activités	Orthographe grammaticale/Activités	Vocabulaire
9h30 -10h00	Biologie et TP biologie	Activités de Mesure	Production écrite	Activités de Nombres et opérations	Activités vocabulaire
10h00 -10h15	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
10h15 -11h00	Nombres et opérations	Géographie et TP Géographie	Géométrie	Lecture	Lecture
11h00 -11h30	Calcul mental	Lecture	Activités de Géométrie	Calcul mental	Résolution de problèmes
11h30 -12h00	Activités de Nombres et opérations	Conjugaison	Activités de Géométrie	Lecture/Activités de lecture	Activités de Résolution p
12h00 - 15h00	Interclasse	Interclasse		Interclasse	Interclasse
15h00 - 15h30	Histoire et TP histoire	Exercices conjugaison		TIC	Production écrite
15h30 - 16h00	Lecture	Physiques et TP physiques		Récréation	Récréation
16h00 - 16h15	Récréation	Récréation		Dessin	EPS
16h 15- 17h00	Technologie	Education citoyenneté		Récitation	Sculpture, vannerie, tressage ou tissage
17h 00- 17h30	Chant/danse	Poésie			

EMPLOI DU TEMPS 2^eme Année_ MI-TEMPS -MATINEE

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h00 -8h45	Lecture/Activités de lecture	Mesure/ Activités de Mesure	Lecture/Activités de lecture	Nombres et opérations	Lecture/Activités de lecture
8h45 -9h30	Grammaire/ Activités de Grammaire	Lecture/Activités de lecture	Orthographe d'usage / Activités	Activités de Nombres et opérations	Vocabulaire / Activités
9h30 -10h00	Production orale	Calcul mental	Production écrite	Lecture	Production écrite
10h00 -10h15	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
10h15 -11h00	Nombres et opérations	Conjugaison/Activités	Géométrie	Orthographe grammaticale / Activités	Résolution de problèmes
11h00 -11h30	Activités de Nombres et opérations	Lecture	Activités de Géométrie	Calcul mental	Activités de Résolution P
11h30 - 12h00	Biologie et TP Biologie	Physiques/TP Physiques	Education à la citoyenneté	Technologie/TP Technologie	Sculpture, vannerie, tressage ou tissage / Dessin
12h00 - 12h45	Histoire et TP Histoire	Géographie et TP Géographie	Chant/Danse/Récitation	TIC /TP TIC	EPS

EMPLOI DU TEMPS 2^{ème} Année MI- TEMPS – APRES-MIDI

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
13h00 -13h30	Lecture/Activités de lecture	Lecture/Activités de lecture	Lecture/Activités de lecture	Lecture/Activités de lecture	Lecture/Activités de lecture
13h30 -14h00	Production orale	Mesure	Production écrite	Nombres et opérations	Vocabulaire
14h00 -14h30	Grammaire	Activités de Mesure	Orthographe d'usage	Activités de Nombres et opérations	Activités Vocabulaire
14h30 -14h55	Activités Grammaire	Education à la citoyenneté	Activités d'Orthographe d'usage		Calcul mental
14h55 -15h00	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
15h00 -15h30	Nombres et opérations	Conjugaison	Géométrie	Calcul mental	Résolution de problèmes
15h30 - 16h00	Activités de Nombres et opérations	Activités Conjugaison	Activités de Géométrie	Orthographe grammaticale	Activités de Résolution P
16h00 - 16h15	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
16h15 - 16h45	Biologie et TP Biologie	Géographie et TP Géographie	TIC	Activités Orthographe grammaticale	Production orale
16h45 - 17h30	Histoire et TP Histoire	Physique et TP Physique	EPS	Production écrite	Technologie
17h05 - 17h30	Chant/ Danse / dessin	Récitation		Sculpture, vannerie, tressage ou tissage / Dessin	TP. Technologie

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 1, PALIER 1

C 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre la structuration spatio-temporelle, les faits géographiques simples et les bons comportements citoyens (vie sociale, protection de l'environnement, éducation à la santé...), relatifs à son environnement..

Palier 1 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions de jour, de frise chronologique. De saisons, des points cardinaux. De la rue, de la route et de la traverser de la rue, relatifs à son environnement.

Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Savoir-être	Orientations didactiques
1	<ul style="list-style-type: none"> Le jour Les saisons La rue et la route 	<ul style="list-style-type: none"> définir le jour, énumérer les moments du jour et situer les activités du jour sur une frise chronologique Déterminer les périodes et les activités liées à chaque saison Marcher sur les trottoirs et les accotements 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de marcher sur les trottoirs et les accotements 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> ➤ rechercher la définition du jour, les moments du jour (matin, midi et soir) et à situer ses activités du jour sur une frise chronologique (exemple : 6heures réveil ; 6h30 douche ; 7heures petit déjeuner ; 7h30 départ pour l'école....) ; ➤ confronter et interpréter les résultats des recherches ; ➤ tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> ➤ rechercher par les apprenants les périodes et les caractéristiques de chaque saison ; ➤ Saison sèche : de juin à septembre, période de travaux champêtres, assèchement des rivières et des marigots ; ➤ Saison de pluies : d'octobre à mai, grandes pluies, débordement des fleuves et des rivières, période de laboure... ; ➤ Par l'exploitation, d'une vidéo, d'une image, l'enseignant amène les apprenants à réaliser un tableau des différents travaux liés à chaque saison ; ➤ -confronter et interpréter les résultats des recherches ; ➤ tirer une conclusion. A partir des images, photos, des faits réels relatés par les médiats, l'enseignant invite les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifier les différentes parties de la route et de la rue ; ➤ Expliquer les concepts trottoir et accotement ; ➤ Prendre l'habitude de marcher sur les trottoirs et les accotements.

	<ul style="list-style-type: none"> • Acceptation, amour, protection et respect de soi et d'autrui <ul style="list-style-type: none"> - L'hygiène corporelle y compris les parties sexuelles. • Les évènements : la frise chronologique • Les points cardinaux • La traversée de la route 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire les actes, les attitudes et les comportements relatifs à l'acceptation, l'amour, au respect et à la protection de son corps et à celui d'autrui. <ul style="list-style-type: none"> - Dire les gestes relatifs à la toilette y compris celle des parties sexuelles • définir un évènement et situer les évènements sur une frise chronologique • Identifier les points cardinaux et Lire une boussole • Traverser la route en groupe en se tenant par la main 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude d'adopter les actes, les attitudes et les comportements relatifs à l'acceptation, l'amour, au respect et à la protection de son corps et autrui. <ul style="list-style-type: none"> - Prendre l'habitude d'entretenir son corps y compris les parties sexuelles • Prendre l'habitude de traverser la route en groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des actes, des attitudes et des comportements relatifs à l'acceptation, l'amour, au respect et à la protection de son corps et celui d'autrui, ainsi qu'à l'entretien du corps y compris les parties sexuelles. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - définir un évènement (une circonstance ou un fait marquant) et à situer des évènements personnels, ou nationaux sur une frise chronologique ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - positionner des objets devant, derrière, à gauche et à droite d'un autre apprenant ; - faire identifier les points cardinaux (devant le Nord, derrière le Sud, à gauche l'Ouest et à droit l'Est) ; - à partir l'observation d'une boussole, l'enseignant amène les apprenants à identifier et lire le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest ; - s'orienter à partir du soleil (reconnaitre l'Est et l'Ouest) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. • A partir d'une situation faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant, à des situations concrètes (classe promenade), des faits réels relatés sur la traversée de la route pour sensibiliser et motiver les apprenants
--	--	---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> Les relations familiales : Les types de famille (restreinte, élargie) 	<ul style="list-style-type: none"> Distinguer les types de famille ; <ul style="list-style-type: none"> - Dire leurs caractéristiques ; - Dire les avantages et les inconvénients de chaque type de famille. - Dire les rôles, responsabilités et devoirs des membres de la famille 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l’habitude de respecter les principes de fonctionnement de chaque type de famille. <ul style="list-style-type: none"> - Prendre l’habitude d’assumer ses responsabilités. 	<p>-Faire simuler les situations réelles en classe par schématisation de la voie (grouper les apprenants par deux ou trois et simuler la traversée de la route, par exemple).</p> <ul style="list-style-type: none"> A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des types de famille, des avantages et des inconvénients ainsi que les préférences les élèves concernant les types de famille.
	<ul style="list-style-type: none"> Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 		<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<p>Evaluation et remédiation du palier 1 pendant 1 semaine</p>				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L’ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 1, PALIER 2

<p>C 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre la structuration spatio-temporelle, les faits géographiques simples et les bons comportements citoyens (vie sociale, protection de l’environnement, éducation à la santé...), relatifs à son environnement..</p>				
<p>Palier 2 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions la famille et l’arbre généalogique, le clan, la tribu. Le plan de la ville, du quartier et la carte du département. Des symboles de République (drapeau, blason et hymne national), relatifs à son environnement.</p>				
Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Savoir-être	Orientations didactiques
	<ul style="list-style-type: none"> La famille et l’arbre généalogique 	<ul style="list-style-type: none"> dire les noms des membres de sa famille et dresser un arbre généalogique de celle-ci 	:	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l’observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l’apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur l’internet l’enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> -dire les noms des membres de sa famille (père, mère-grand-père, grand-mère, arrière grand –père, arrière-grand-mère... et à dresser un arbre généalogique de sa famille maternelle et paternelle ;

2	<ul style="list-style-type: none"> • Le plan de la ville, du quartier ou village • Les symboles de la République : le blason • Identification des préjugés concernant les filles et les garçons Clarification • Le clan et la tribu • La carte du département 	<ul style="list-style-type: none"> • Repérer un lieu dans la ville, le quartier ou le village • Décrire le blason de République • Clarifier les préjugés concernant les filles et les garçons. • Dire son clan et sa tribu et expliquer ses origines • Lire les éléments d'une carte et donner les informations 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de respecter les symboles de la République • Prendre l'habitude d'adopter des comportements dénués de préjugés. 	<ul style="list-style-type: none"> -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - repérer un certain nombre de lieux : la maison du chef, le dispensaire, l'école, le marché, le commissariat, etc.) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - décrire le blason de la République (panthère, bateau, océan, okoumé et les cercles). • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des attitudes et des comportements empreints de préjugés ainsi que des attitudes et des comportements dénués de préjugés. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - dire leurs clans et leurs tribus et à expliquer les origines ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - lire les éléments d'une carte pour donner des informations importantes afin de situer une route principale, une route secondaire, une ville, un village, un chemin forestier... - confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion.
---	---	--	---	--

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2è année primaire

	<ul style="list-style-type: none"> • Les symboles de la République : le drapeau et l'hymne national • Identification des types d'émotions : Les émotions positives (amour, joie, fierté, satisfaction...) Le droit à l'expression des émotions. Les émotions négatives (jalousie, colère, agressivité, déception, gêne, dégoût...). Le droit à l'expression des 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier le drapeau gabonais et chanter le refrain et le 1^{er} couplet de l'hymne national • Expliquer les types d'émotion à des exemples. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avoir une attitude respectueuse face aux symboles de la République • Prendre l'habitude d'exprimer ses émotions positives et négatives 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - citer les différentes couleurs du drapeau gabonais et faire chanter le refrain et le premier couplet de l'hymne national. • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification et expression des émotions positives et négatives.
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 		<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<p>Evaluation et remédiation du palier 2 pendant 1 semaine</p>				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 1, PALIER 3

C 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre la structuration spatio-temporelle, les faits géographiques simples et les bons comportements citoyens (vie sociale, protection de l'environnement, éducation à la santé...), relatifs à son environnement..				
Palier 3 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions les mois de l'année, les fêtes. La pluie, les cotes. Le respect et les formules de politesse (s'il vous plait, merci, présenter des excuses), relatifs à son environnement.				
Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Savoir-être	Orientations didactiques
3	<ul style="list-style-type: none"> Les mois et l'année La pluie Les qualités : le respect Les bons et les mauvais gestes ou touchers dans la famille, à l'école et dans la rue. (gestes d'affection normale, gestes d'abus ou d'exploitation) 	<ul style="list-style-type: none"> Dire le nombre de mois et de semaines dans l'année Identifier les bienfaits et les méfaits de la pluie Respecter autrui Dire les bons et les mauvais gestes ou touchers à l'école ; Dire la conduite à tenir en cas de mauvais gestes dans la 	<ul style="list-style-type: none"> - Prendre l'habitude de respecter autrui Prendre l'habitude de dénoncer les mauvais gestes ou touchers dans la famille, à l'école et 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - rechercher les noms et le nombre de mois de l'année (janvier, février, mars, avril, mai, juin, juillet, août, septembre, octobre, novembre, décembre) ; - rechercher le nombre de semaines (52 semaines) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - identifier les biens faits (fait pousser les plantes, apporte de l'eau) et les méfaits (inondations, vents violents, orages, éboulements...) de la pluie. -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. A partir d'une historiette, d'une situation occasionnelle en classe ou dans la cours, l'enseignant amène les apprenants à identifier les actes de respects ou d'irrespects A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles : identification des bons et mauvais gestes, dénonciation des mauvais touchers ou gestes.

	<p>Aide et soutien dans la famille, à l'école et dans la rue.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les fêtes • Les côtes • Les formules de politesse : s'il vous plaît ; merci ; présenter des excuses • Les droits sexuels des enfants : droit d'être en sécurité et d'être protégé, de dire oui ou non, de se confier, le droit au respect de son intimité et à celle d'autrui. 	<p>famille, à l'école et dans la rue.</p> <ul style="list-style-type: none"> • expliquer l'origine des fêtes du calendrier • Décrire un paysage côtier • Identifier et utiliser les formules de politesse selon la circonstance • Citer les droits sexuels des enfants ; Les clarifier à l'aide des exemples. 	<p>dans la rue.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude d'utiliser les formules de politesse • Prendre l'habitude d'observer ses droits sexuels. 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - expliquer les origines des fêtes du calendrier (noël, paques, 1^{er} mai, 17 aout, 1^{er} janvier ...) -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> décrire un paysage côtier : côte rocheuse, hautes et découpées, dangereuse par ses rochers. Elle a des abris. Cote sablonneuse : sable, cocotiers, plages...sans abris ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. • A partir de l'exploitation des situations faisant appel en priorité aux vécus des apprenants, l'enseignant amène les élèves identifier les formules de politesse et à prendre l'habitude de les utiliser • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles : identification et expression des actes, des attitudes et des comportements relatifs à l'observation et au non- respect des droits sexuels.
52	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes 		<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<p>Evaluation et remédiation du palier 3 pendant 1 semaine</p>				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 1, PALIER 4

C 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre la structuration spatio-temporelle, les faits géographiques simples et les bons comportements citoyens (vie sociale, protection de l'environnement, éducation à la santé...), relatifs à son environnement..				
Palier 4 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions frise chronologique (dates et époques), les peuples autochtones. La forêt, la savane. La culture de la paix et les types de familles, relatifs à son environnement.				
Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Savoir-être	Orientations didactiques
4	<ul style="list-style-type: none"> La frise chronologique : les dates et les époques La forêt Culture de la paix Les méfaits du tabac et de l'alcool ou autres chez les enfants (santé, scolarité, humeur...). Les peuples 	<ul style="list-style-type: none"> lire une frise chronologique et situer une date et une période sur une frise chronologique identifier et décrire les différents types de forêts Développer la culture de la paix Dire les méfaits de l'alcool et du tabac ou autres chez les enfants. -Dire les actes, les attitudes et les comportements à adopter face au tabac et à l'alcool ou autres Dire l'histoire des peuples 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude d'éviter et de gérer des conflits Prendre l'habitude d'adopter des actes, des attitudes et des comportements sans risques face au tabac et à l'alcool ou autres. 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - Lire un frise chronologique et à y placer des dates ou des périodes ; -Confronter et interpréter les résultats des recherches ; -Tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - décrire un paysage de foret : grands arbres, les hommes vivent dans les clairières, culture difficiles, forêt vierge, forêt secondaire ; -Confronter et interpréter les résultats des recherches ; -Tirer une conclusion. A partir d'une historiette, d'une situation occasionnelle en classe ou dans la cours, l'enseignant amène les apprenants à identifier des situations entrainant de conflits entre humains (disputes, injustice, intolérance, discrimination), entre Etats (non-respect des frontières, mécontentes diplomatiques...) ; Faire adopter des attitudes de tolérance (acceptation des différences). A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles : identification des bons et mauvais gestes face au tabac et à l'alcool ou autres. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de

<p>autochtones</p> <ul style="list-style-type: none"> • La savane • Les types de familles • Les risques liés à l'utilisation des objets coupants, tranchants et pointus non stérilisés (VIH, tétanos, gangrène...). 	<p>autochtones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire un paysage de savane • Nommer et décrire les types de familles (identifieles différents types de familles) • Dire les risques liés à l'utilisation des objets coupants, tranchants et pointus (VIH, tétanos, gangrène...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude d'aimer sa famille • Prendre l'habitude de ne pas manipuler les objets coupants, tranchants et coupants. 	<p>l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - expliquer l'histoire des peuples autochtones ; - Confronter et interpréter les résultats des recherches ; -Tirer une conclusion. <ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - décrire un paysage de savane : hautes herbes, arbustes, culture variées, élevage, chasse... ; - Confronter et interpréter les résultats des recherches ; - Tirer une conclusion. • A partir de l'exploitation des situations faisant appel en priorité aux vécus des apprenants, l'enseignant amène les élèves à distinguer les différents types de familles (famille restreinte, famille élargie ; famille recomposée ; famille monoparentale, famille nucléaire), nommer la composition des différents types de famille (famille nucléaire : père, mère et enfant(s) ; famille recomposée : marie, femme et enfants de chaque conjoint ; famille monoparentale : père et enfant ou mère et enfant ; famille élargie : père ; mère, enfants, cousins, tante... • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification : <ul style="list-style-type: none"> Des risques relatifs à la manipulation des objets coupants, tranchants et pointus ; Des gestes, attitudes et comportements sans risque face à ces objets.
<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 		<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<p align="center">Evaluation et remédiation du palier 4 pendant 1 semaine</p>			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 1, PALIER 5

C 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre la structuration spatio-temporelle, les faits géographiques simples et les bons comportements citoyens (vie sociale, protection de l'environnement, éducation à la santé...), relatifs à son environnement..

Palier 5 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions les habitants du Gabon, les peuples bantou. Le milieu rural, les voies de communication. Les droits de l'enfant et les personnes âgées et handicapées, relatifs à son environnement.

Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Savoir-être	Orientations didactiques
5	<ul style="list-style-type: none"> Les habitants du Gabon Le milieu rural Les droits de l'enfant Les avantages et les inconvénients des différentes sources d'informations (radio, télévision, bandes dessinées, téléphone, internet). Les peuples bantous 	<ul style="list-style-type: none"> Dire la composition des habitants du Gabon Décrire les caractéristiques du milieu rural Enumérer les droits de l'enfant Dire les avantages des différentes sources d'informations (radio, télé, bandes dessinées, téléphone, internet) dire l'histoire des peuples bantous 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de connaître ses droits et ceux des autres Prendre l'habitude de se servir des média de façon saine pour son bien et pour celui des autres. 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : dire la composition de la population du Gabon (nationaux : Pounou, Téké, Fang, Nzebi, Kota, Miène, Bawandji, Kwélé, peuples autochtones, Sango, Tsogo, Apindji ... et les étrangers : africains ; européens, américains, asiatiques, ...) ; -Confronter et interpréter les résultats des recherches ; - Tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -décrire les caractéristiques du milieu rural (type d'habitat, qualité d'alimentation, les activités des villageois, le commerce et l'artisanat ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. A partir des documents tirés dans les manuels, sur internet et/ou de leur représentation ou vécu liés au savoir, l'enseignant amène les apprenants à énumérer les droits de l'enfant (droit à l'éducation, à la santé, à la sécurité, à l'hébergement) A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des avantages des différentes sources d'informations ; des actes, des attitudes et des comportements illustrant une utilisation asine ou malsaine des média. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2è année primaire

<ul style="list-style-type: none"> • Les voies de communication • Les personnes âgées ou handicapées • Les modes de contamination Les gestes barrières Les risques liés au non-respect des gestes barrières (contamination, hospitalisation, propagation de la maladie...). 	<ul style="list-style-type: none"> • identifier les différentes voies de communication et les caractérisées • Respecter et aider les personnes âgées ou handicapées • Dire : Les modes de contamination de la COVID-19 ; Les gestes de prévention ; Les risques liés au non-respect des gestes barrières. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de respecter et d'aider les personnes âgées ou handicapées • Prendre l'habitude d'observer les gestes barrières. 	<p>Dire l'histoire des peuples bantou (leurs migrations) ; -Confronter et interpréter les résultats des recherches ; - Tirer une conclusion.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - identifier les différentes voies de communication (voie terrestre, ferroviaire, fluviale, maritime, aérienne) et les caractérisées (route, rail, fleuves, rivière, océan, air et espace) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. • A partir d'une historiette, d'une situation occasionnelle en classe ou dans la cours, l'enseignant amène les apprenants à respecter et à aider les personnes âgées ou handicapées (céder son siège dans un bus, aider à puiser de l'eau ; porter un bagage, faire traverser une voie ; faire prendre un taxi... • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, des démonstrations sur les modes de contamination de la COVID-19, les gestes de prévention ainsi que les risques liés au non-respect des gestes barrières.
<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 		<p style="text-align: center;">Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<p>Evaluation et remédiation du palier 1 pendant 1 semaine</p>			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 2, PALIER 1

C 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication en éducation TICE relatifs à son environnement.			
Palier 1 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les os. Le thermomètre, les liquides miscibles et non miscibles. Les cartes de vœux et l'ordinateur, relatifs à son environnement.			
Paliers	Savoirs	Savoir faire	Orientations didactiques
	<ul style="list-style-type: none"> Les êtres vivants Le thermomètre Les os Les liquides : miscibles et non miscibles 	<ul style="list-style-type: none"> définir le concept de vivant et identifier les êtres vivants Identifier les différents types de thermomètres, dire sa composition et son rôle Identifier et décrire les différents types des os Démontrer la miscibilité et la 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - identifier les êtres vivants (humains, plantes, animaux, insectes, bactéries...); - Cette activité permet à l'enseignant d'expliquer le concept de « vivant », de comparer le « vivant » au « non vivant » ; - réaliser un tableau de quelques espèces animales et végétales. - confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - dire les différents types de thermomètres (thermomètre électronique, classique, auriculaire et temporal ou frontal). Composition pour le thermomètre classique : un tube en verre remplie de mercure d'un côté et de l'azote de l'autre. Pour le thermomètre électronique : une sonde de température et un tableau électronique. Rôle : mesurer des températures ; - confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - identifier des os : les os longs, courts et plats ; - réaliser un tableau de différents os. - confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des

<ul style="list-style-type: none"> • Les cadres à photos • L'ordinateur • L'ordinateur 	<p>non miscibilité des liquides</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concevoir un cadre photos personnalisé • Identifier les différents types d'ordinateurs <ul style="list-style-type: none"> - citer les principales composantes d'un ordinateur - mettre l'ordinateur sous tension : démarrer et l'arrêter • Dire les différentes fonctions de l'ordinateur et les utiliser. 	<p>supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images),</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'enseignant présente aux apprenants différents liquides (eau, sirop, vinaigre, huile, alcool...) et leur demande de faire différents mélanges entre les liquides, exemple : Liquides miscibles : eau et sirop ; vinaigre et sirop. Liquides non miscibles : eau et huile ; alcool coloré et huile ; vinaigre et huile. -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. <ul style="list-style-type: none"> • concevoir un cadre photo personnalisé avec les matériaux de récupération (carton, bois, liège...) <ul style="list-style-type: none"> - découper les différents matériaux en fonction de la forme du cadre (rectangulaire, carré, cœur...) et des dimensions choisies - assembler les différents éléments avec de la colle, des agrafes ou des pointes - placer l'image dans le cadre • dire les différentes constituants d'un ordinateur : le disque dure, le moniteur, le clavier, la souris... <ul style="list-style-type: none"> - mettre sous tension un ordinateur (allumer et arrêter) • dire les différentes fonctions d'un ordinateur : saisir des textes (copier, coller, couper, souligner, enregistrer, justifier,...) envoyer et recevoir des E-mails, calculer, dessiner écouter de la musique, suivre les films, écouter la radio, suivre la télévision,... ; <ul style="list-style-type: none"> - faire dire les précautions à prendre devant un ordinateur (ne pas être trop près de l'écran, mettre un film protecteur,...). - utiliser ces différentes fonctions. 	<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 		
<p>•Réalisation individuelle ou collective d'une œuvre originale associant les savoirs du palier et les savoirs d'autres disciplines. Projet de réalisation d'une maquette d'un squelette</p>			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 2, PALIER 2

<p>C 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) relatifs à son environnement.</p>			
<p>Palier 2 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les organes de sens de l'homme. Les états de la matière (solide, liquide, gazeux). Le badge et l'ordinateur, relatifs à son environnement.</p>			
Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Orientations didactiques
2	<ul style="list-style-type: none"> Les organes de sens de l'homme : la peau et le nez Les états de la matière : Solide, liquide et gazeux Les organes de sens de l'homme : l'œil, l'oreille et la langue 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les différentes parties de la peau et du nez Dire les états de la matière Identifier les différentes parties de l'œil et de l'oreille 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> identifier les différentes parties de la peau (le derme, l'épiderme, l'hypoderme) et du nez (les narines, les ails du nez, le dos du nez, le lobe du nez, le sillon naso-labiale) ; à l'aide des jeux, ou exercices divers se boucher le nez, se piquer la peau pour découvrir l'importance de ces organes ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> dire les différents états de la matière : <ul style="list-style-type: none"> Gazeux : gaz, air, fumée... ; Liquide : eau, essence ... ; Solide : bois, briquet, bouteille ... ; Expérimenter en faisant toucher les objets solides, liquides et gazeux (déodorant par exemple), en passant d'un état à l'autre : par ébullition, glaciation et recueillement de la vapeur d'eau ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> identifier les différentes parties de l'œil (la cornée, l'iris, les cils, les paupières) et de l'oreille (le pavillon, le conduit auditif, le tympan) à l'aide des jeux, ou exercices divers se boucher les oreilles, fermer les yeux, pour découvrir l'importance de ces organes

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2è année primaire

	<ul style="list-style-type: none"> • L'ampoule et la pile • Le badge • L'ordinateur • L'ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Enumérer les composantes d'une ampoule et d'une pile • Concevoir un badge • Indiquer la fonction du clavier et l'utiliser. • Identifier la fonction de la souris et les utiliser 	<ul style="list-style-type: none"> -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant présente différentes piles et ampoules et demande aux apprenants de les observer et de dire leurs éléments constitutifs Pile : borne positive et négative. ampoule : verre, filament, plot, culot ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. • concevoir un badge personnalisé avec les matériaux de récupération (carton, canson, plastique...) <ul style="list-style-type: none"> - découper les différents matériaux en fonction de la forme du badge (rectangulaire, carré...) et des dimensions choisies ; - inscrire les informations sur le badge ; - faire assembler les différents éléments avec de la colle ; - placer le badge dans l'étui. • faire dire aux élèves ce que permet de faire le clavier : écrire les lettres, les nombres, la ponctuation, les symboles... • faire dire aux élèves ce que permet de faire la souris : ouvrir les fichiers, tracer les tableaux, mettre le gras, choisir la police, la couleur ; justifier, annuler une frappe... faire utiliser la souris
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<p>Réalisation individuelle ou collective d'une œuvre originale associant les savoirs du palier et les savoirs d'autres disciplines. Projet de réalisation d'une maquette d'un humain</p>			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 2, PALIER 3

<p>C 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) relatifs à son environnement.</p>			
<p>Palier 3 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les vertébrés, les relations alimentaires. Le circuit électrique simple, les insolents. Le moulinet et l'ordinateur, relatifs à son environnement.</p>			
Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Orientations didactiques
3	<ul style="list-style-type: none"> Les vertébrés : leurs modes de nutrition et de reproduction Le circuit électrique Les relations alimentaires entre les animaux 	<ul style="list-style-type: none"> Décrire le mode de nutrition et de reproduction des vertébrés Réaliser un circuit électrique de simple allumage d'une ampoule par un générateur Définir qu'est-ce qu'une chaîne alimentaire et l'établir 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - identifier les vertébrés et à dire leur mode de nutrition et de déplacement (rampent, volent, marchent, nagent...); -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images). <ul style="list-style-type: none"> - L'enseignant présente aux apprenants différents matériaux pour la réalisation d'un circuit électrique (un générateur de courant, une ampoule électrique, des conducteurs. - L'enseignant demande aux apprenants de réaliser une expérience permettant de former une chaîne continue ininterrompue qui est constituée : d'une pile, d'une lampe, d'un interrupteur, et des fils. - Cette activité permet à l'enseignant de mettre en exergue des notions de conducteurs et d'isolants électriques. -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des documents qui peuvent être puisés dans les manuels, sur internet (gravures, photos, vidéo ...), et/ou de leur représentation ou vécu liés au savoir, l'enseignant amène les apprenants à <ul style="list-style-type: none"> - identifier les relations alimentaires entre les animaux (qui mange qui ?) -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2è année primaire

	<ul style="list-style-type: none"> • Les isolants thermiques • Le moulinet • L'ordinateur • L'ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les différents types de thermomètres, dire la composition d'un thermomètre et repérer une valeur de température • Fabriquer un moulinet • Saisir un texte et l'enregistrer • Saisir un texte en respectant des consignes. justifier, centrer, souligner. 	<p>des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de sciences et technologie, sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les différents types de thermomètres (Le thermomètre électronique, Le thermomètre auriculaire, Le thermomètre temporal ou frontal.) et de dire leur composition (Traditionnellement, il se compose d'un tube renflé à la base et fixé sur une planchette graduée. Le tube est rempli d'un liquide : mercure ou alcool. Mais il existe aussi différents types de thermomètres. L'un d'eux est un outil de forme circulaire avec un cadran et une aiguille) ; - Par expérimentation, amener les apprenants à repérer une valeur de température : eau tiède, température du corps humain... ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. <ul style="list-style-type: none"> • Fabriquer un moulinet avec les matériaux de récupération. • saisir d'un texte et le faire enregistrer • saisir d'un texte en respectant des consignes : justifier, centrer, souligner.
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<p>Réalisation individuelle ou collective d'une œuvre originale associant les savoirs du palier et les savoirs d'autres disciplines. Projet de réalisation d'une maquette d'un humain</p>			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 2, PALIER 4

C 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) relatifs à son environnement.			
Palier 4 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre l'origine des aliments, les invertébrés. La solubilité dans l'eau, les dangers du courant électrique. Le filtre à eau et l'ordinateur, relatifs à son environnement.			
Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Orientations didactiques
4	<ul style="list-style-type: none"> L'origine des aliments La solubilité dans l'eau Les invertébrés : nutrition et reproduction Les dangers du courant électrique 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier l'origine des différents aliments Démontrer la solubilité et la non solubilité des matières et expliquer leur processus de récupération Décrire le mode de nutrition et de reproduction des invertébrés Dire les dangers du courant électrique 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> rechercher les types d'aliment : Ex : aliments d'origine végétale : l'igname, le riz, le haricot l'avocat ... aliments d'origine animale : le lait, les œufs, le poisson, poule... ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> démontrer que l'eau est un solvant (dissout le sucre, le sel ; le café en poudre ; le lait ; la farine, le savon ... <ul style="list-style-type: none"> Par expérimentation, amener les apprenants à faire des mélanges de l'eau et des différentes substances : eau et sucre ; eau et l'ait ; eau et café ; eau et farine, eau et lait... faire des expériences sur les processus de récupération des corps dissous ou non dissous (récupération par filtration et par évaporation) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> rechercher les invertébrés et à donner leur mode de nutrition et de reproduction ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), <ul style="list-style-type: none"> L'enseignant présente aux apprenants un circuit électrique défectueux (soit une ampoule grillée, soit un fil de connexion coupé, soit une pile usée ou usagée) ou à partir de leurs connaissances, des observations qui

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2è année primaire

	<ul style="list-style-type: none"> • Le filtre à eau • L'ordinateur • L'ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Fabriquer un filtre à eau • Saisir un texte en respectant des consignes. mettre en gras, souligner, sélectionner • Saisie d'un texte en respectant des consignes : justifier, copier, coller... 	<p>peuvent être faites en classe, à la maison ou vu sur internet ou dans une vidéo, il leur demande les danger que peut provoquer un circuit électrique défectueux (risque d'électrocution pour les habitants de la maison, de brulures, de destruction des appareils électroménagers...) ;</p> <p>-Inventorier les différentes actions à ne pas poser face au courant pouvant entrainer des blessures graves pu des infirmités (ne pas mettre des objets métalliques dans les prises, ne pas toucher les fils électriques, ne pas brancher un appareil électroménager avec les mains mouillées...) ;</p> <p>-confronter et interpréter les résultats des recherches ;</p> <p>- tirer une conclusion.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monter et démonter des jouets de la classe ou ceux apportés par les élèves • Saisir un texte en respectant des consignes : mettre en gras, souligner, sélectionner... • Saisir un texte en respectant des consignes : justifier, copier, coller...
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<p>Réalisation individuelle ou collective d'une œuvre originale associant les savoirs du palier et les savoirs d'autres disciplines. Projet de réalisation d'un phare avec des matériaux de récupération : une ampoule, une pile plate, des fils électriques un interrupteur, du carton pour la fabrication du tube, de la colle, un socle : une boîte de fromage par exemple, un morceau de bouteille en plastique pour y loger l'ampoule en haut du phare.</p>			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 2^E ANNEE COMPETENCE 2, PALIER 5

C 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) relatifs à son environnement.			
Palier 5 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les plantes (reproduction par tubercules et par bulbes), la vie des plantes. Les vases communicants, les combustions. Les balances et l'ordinateur, relatifs à son environnement.			
Paliers	Savoirs	Savoir Faire	Orientations didactiques
5	<ul style="list-style-type: none"> La plante : la reproduction par tubercules et par bulbes Les vases communicants La vie des plantes Les combustions vives et lentes 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les plantes à tubercules et à bulbes et pratiquer leurs reproductions Expliquer le phénomène des vases communicants Identifier de quoi les plantes ont besoin pour grandir Expliquer le phénomène de la combustion vive et lente 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - identifier les plantes à tubercules Mettre en place dans la terre, au jardin ou en classe, des semis des plantes à tubercules ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images). <ul style="list-style-type: none"> -Par l'exploitation d'une vidéo, d'une expérience en classe, d'une image photo ou de leurs connaissances, l'enseignant amène les apprenants à comprendre le principe des vases communicants ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> Identifier les besoins des plantes pour grandir et vivre : eau, lumière, sels minéraux... ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion. A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM , sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - comprendre le principe de la combustion vive et lente.

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2è année primaire

	<ul style="list-style-type: none"> • Les balances • • L'ordinateur • L'ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Fabriquer une balance • Saisir un texte en respectant des consignes, choisir les couleurs, choisir la taille de police • Saisir un texte en respectant des consignes : agrandir la police, réduire la police. 	<p>-Faire des expériences avec des objets ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; - tirer une conclusion.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fabrication d'une balance à partir des matériaux de récupération. • saisir un texte en respectant des consignes : justifier, copier, coller... • saisir un texte en respectant des consignes : agrandir la police, réduire la police.
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<p>Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Réalisation individuelle ou collective d'une œuvre originale associant les savoirs du palier et les savoirs d'autres disciplines. Projet de réalisation des jouets (véhicules, avions, motos,...) à partir des matériaux simples : légaux, boîtes, cœur de bambou, bois, vieilles sandales, 			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 2^E ANNEE COMPETENCE 3, PALIER 1

C 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.			
Palier 1 de la compétence : réalisé des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre le téléphone, le bateau, la voiture, l'avion. Les chants en langues locales, en français ou en anglais. Les jeux de lutte et les lancers dans les limites de son niveau.			
Paliers	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
1	<ul style="list-style-type: none"> Les lancers Les danses traditionnelles et modernes Les chants en langue locale, en français ou en anglais Les œuvres artistiques Les notes de musique Les jeux de lutte Les chants en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> Lancer et réceptionner une balle <ul style="list-style-type: none"> - Lancer et attraper une balle Recenser des danses traditionnelles ou modernes Recenser des chants en langue locale en français ou en anglais Recenser des œuvres artistiques identifier une œuvre artistique et la modeler Ecrire et lire des notes de musique DO-RE-MI-FA-SOL-LA-SI-DO sur une portée musicale tracée) Pratiquer les jeux de lutte Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> Lancer la balle : <ul style="list-style-type: none"> -d'une main ; -à un camarade placé devant soi... -sur une cible mobile ou immobile ; -en prenant un élan ; et réception par un camarade avec une ou deux mains. -Faire divers lancers (horizontal, vers le haut, vers le bas) ; -faire les différentes techniques de lancers (une main, deux mains) ; -faire la réception de la balle d'un camarade placé devant Faire une enquête pour recenser les danses traditionnelles et modernes de son milieu pour construire un répertoire de danses Faire une enquête pour recenser les chants en langue locale, en français ou en anglais de son milieu pour construire un répertoire des chants Faire une enquête pour recenser les œuvres artistiques de son milieu : tissage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie, tressage ... Faire écrire des notes de musique sur du papier. Pratiquer le jeu de lutte(en poussant un camarade hors de l'aire de jeu ...) <ul style="list-style-type: none"> -Pratiquer le jeu de lutte (dos à dos...) Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant

<ul style="list-style-type: none"> Les danses traditionnelles et modernes Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter Dessiner un objet proposé : un téléphone portable Réaliser un dessin sans support 	<ul style="list-style-type: none"> Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu Faire dessiner un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes <ul style="list-style-type: none"> -Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. -Compléter le dessin d'un téléphone portable en y ajoutant les parties manquantes (les touches, ...par exemple). Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes
<ul style="list-style-type: none"> Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris
<ul style="list-style-type: none"> Evaluation et remédiation du palier 1 pendant 1 semaine 		

NB : pour le chant, se référer au tableau de chants et de poésies.

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 2^E ANNEE COMPETENCE 3, PALIER 2

C 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.			
Palier 2 de la compétence : réalisé des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les personnages. Les chants en langues locales, en français ou en anglais. Les sauts dans les limites de son niveau.			
Paliers	Savoirs	Savoir-faire	Démarche didactique
2	<ul style="list-style-type: none"> Les sauts Les danses traditionnelles et modernes Les chants en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> Sauter un obstacle Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer le jeu de sauts avec un obstacle (saute-mouton...) <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer le Jeu de sauts avec deux obstacles Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> - Interprétation en chœur ou en solo un chant de son répertoire en français ou en anglais

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2è année primaire

	<ul style="list-style-type: none"> • Les œuvres artistiques • Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination • Les sauts • Les chants en langue locale, en français ou en anglais • Les danses traditionnelles et modernes • Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une œuvre artistique • Dessiner un objet proposé : un personnage • Réaliser un dessin sans support • Courir vers un but en sautant • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Dessiner un objet proposé : un personnage • Réaliser un dessin sans support 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tissage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tissage -Exercice de peinture ou de modelage des objets vus • Faire dessiner un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes - Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. - Dessiner un personnage tenant un objet à la main (une fleur par exemple) • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Sauter dans des cercles en courant vers un but. • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant - Interprétation en chœur ou en solo un chant de son répertoire en français ou en anglais • Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu • Faire dessiner un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes - Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. - Dessiner un personnage assis (sur une chaise par exemple) • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation et remédiation du palier 2 pendant 1 semaine 			

NB : pour le chant, se référer au tableau de chants et de poésies.

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 2^E ANNEE COMPETENCE 3, PALIER 3

C 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.			
Palier 3 de la compétence : réalisé des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les animaux. Les chants en langues locales, en français ou en anglais. Les jeux de courses et de lancers dans les limites de son niveau.			
Paliers	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
3	<ul style="list-style-type: none"> • Les jeux de course et de lancer • Les danses traditionnelles et modernes • Les chants en langue locale, en français ou en anglais • Les œuvres artistiques • Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination • Les jeux de course et de lancer • Les chants en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> • Pratiquer la course et le lancer • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Réaliser une œuvre artistique • Dessiner un objet proposé : un chat • Réaliser un dessin sans support • Pratiquer la course et le lancer • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> • pratiquer le jeu de la passe à deux. • Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> - Interprétation en chœur ou en solo un chant de son répertoire en français ou en anglais • Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tressage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tressage <ul style="list-style-type: none"> -Exercice de peinture ou de modelage des objets vus • Faire dessiner un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. - Compléter le dessin d'un chat en ajoutant les parties manquantes (la tête, les pattes...par exemple) • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • courir et lancer la balle sur un objectif (un carton, par exemple). <ul style="list-style-type: none"> - Courir et lancer la balle sur un objectif mobile (un camarade, par exemple). • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> - Interprétation en chœur ou en solo un chant de son répertoire en français ou en anglais

<ul style="list-style-type: none"> Les danses traditionnelles et modernes Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter Dessiner un objet proposé : une poule Réaliser un dessin sans support 	<ul style="list-style-type: none"> Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu Faire dessiner un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes <ul style="list-style-type: none"> Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. Dessiner une poule (picorant par exemple). Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes
<ul style="list-style-type: none"> Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris
Evaluation et remédiation du palier 3 pendant 1 semaine		

NB : pour le chant, se référer au tableau de chants et de poésies

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 2^E ANNEE COMPETENCE 3, PALIER 4

C 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.			
Palier 4 de la compétence : réalisé des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les plantes. Les chants en langues locales, en français ou en anglais. Les courses dans les limites de son niveau.			
Paliers	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
	<ul style="list-style-type: none"> Les courses Les danses traditionnelles et modernes Les chants en langue locale, en français ou en anglais Les œuvres artistiques 	<ul style="list-style-type: none"> Courir sur une ligne droite Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais Réaliser une œuvre artistique 	<ul style="list-style-type: none"> Courir vite sur une distance d'au moins 20 mètres. <ul style="list-style-type: none"> Courir vite sur une distance d'au moins 20 mètres ; jeu du foulard... Courir sur une ligne droite Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> Interprétation en chœur ou en solo un chant de son répertoire en français ou en anglais Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tressage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tressage <ul style="list-style-type: none"> -Exercice de peinture ou de modelage des objets vus

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2^e année primaire

<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d’observation • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d’imagination • Les courses • Les chants en langue locale, en français ou en anglais • Les danses traditionnelles et modernes • Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d’observation • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d’imagination 	<ul style="list-style-type: none"> • Dessiner un objet proposé : une plante • Réaliser un dessin sans support • Courir sur une ligne droite -Courir en circuit fermé • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l’exécuter • Dessiner un objet proposé : un papayer • Réaliser un dessin sans support 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire dessiner un objet choisi par l’enseignant ou les apprenants eux-mêmes <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d’un dessin en respectant les formes et le modèle d’un objet vu. - Compléter le dessin d’une plante en y ajoutant une partie manquante (une branche, des feuilles... par exemple). • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l’enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Courir vite en franchissant un ou plusieurs obstacles Courir le plus longtemps possible dans la cour de l’école (entre 5 et 10 mn) • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> - Interprétation en chœur ou en solo un chant de son répertoire en français ou en anglais • Faire exécuter le pas d’une danse traditionnelle ou moderne du milieu • Faire dessiner un objet choisi par l’enseignant ou les apprenants eux-mêmes <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d’un dessin en respectant les formes et le modèle d’un objet vu. - Dessiner un papayer (portant des fruits par exemple) • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l’enseignant ou les apprenants eux-mêmes
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation et remédiation du palier 4 pendant 1 semaine 			

NB : pour le chant, se référer au tableau de chants et de poésies

TABLEAU DES RESSOURCES DE L’EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 2^E ANNEE COMPETENCE 3, PALIER 5

C 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.			
Palier 5de la compétence : réalisé des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les fruits. Les chants en langues locales, en français ou en anglais. L'agilité dans les limites de son niveau.			
Paliers	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
5	<ul style="list-style-type: none"> L'agilité Les danses traditionnelles et modernes Les chants en langue locale, en français ou en anglais Les œuvres artistiques Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination L'agilité Les chants en langue locale, en français ou en anglais Les danses traditionnelles et modernes 	<ul style="list-style-type: none"> Jouer à l'équilibre Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécute Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais Réaliser une œuvre artistique Dessiner un objet proposé : un ananas Réaliser un dessin sans support Jouer à l'équilibre Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer les jeux d'équilibre : l'équilibre du manche à balai, marcher sur une latte au sol ;... par exemple. -Pratiquer les jeux d'équilibre : marche à cloche- pied, marcher sur une ligne droite par exemple. Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant Interprétation en chœur ou en solo un chant de son répertoire en français ou en anglais Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tressage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tressage -Exercice de peinture ou de modelage des objets vus Faire dessiner un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes -Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. -Compléter le dessin d'un ananas, par exemple. Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes Pratiquer les jeux d'équilibre : parcourir un itinéraire en sautant trois obstacles sans tomber -Pratiquer les jeux d'équilibre : courir sur une ligne Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant -Interprétation en chœur ou en solo un chant de son répertoire en français ou en anglais Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu

Curriculum Etude du Milieu (EDM) et Education artistique et sportive (EAS) 2è année primaire

	<ul style="list-style-type: none"> • Les œuvres artistiques • Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une œuvre artistique • Dessiner un objet proposé : un panier de fruits • Réaliser un dessin sans support 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tressage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tressage -Exercice de peinture ou de modelage des objets vus • Faire dessiner un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes -Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. -Dessiner des fruits dans un plateau (une papaye, un ananas, une orange... par exemple) • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les semaines précédentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs savoirs appris pendant les semaines précédentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation et remédiation du palier 5 pendant 1 semaine 			

NB : pour le chant, se référer au tableau de chants et de poésie

