

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
CHERCHE DE LA FORMATION CIVIQUE



Curriculum

Etude du Milieu (EDM), et
Education Artistique et Sportive (EAS)

3e année primaire



© IPN – MARS 2020

INSTITUT PEDAGOGIQUE NATIONAL



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'Éducation 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 primaire

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

Comité de rédaction

TCHILOUMBOU Alain Loïc,
Inspecteur pédagogique

INGOGNE Joseph,
Conseiller pédagogique

NONGO Aimée
Florence, Conseiller
pédagogique

MAKANGA SITOU Henriette
Inspecteur pédagogique

MOUTSINGA Thérèse
Inspecteur pédagogique

NDJOBABA Marcelin
Conseiller pédagogique

KIMBIRIMA NTARI Félicien
Inspecteur pédagogique

MINKUE MVOU Florence,
Conseiller pédagogique

NDONG MBA Nicolas
Thomas
Conseiller pédagogique

NDONG ONDO Mathurin
Inspecteur pédagogique

Comité de validation

ESSITA VANDJI Elga

NZE ONGONE Patrique
Conseiller pédagogique

ONDO Jeanne Marie
Brigitte

OBAME NGUEMA Clément
Inspecteur pédagogique

MBADJI Herickq Hyvon
Inspecteur pédagogique

MIKALA Florentin
Inspecteur pédagogique

SAFOU-BATCHY Serge
Inspecteur pédagogique

BITSALA N Delphine

VOUBOU VOUBOU Dieu
donné
Inspecteur pédagogique

ZINGA Olivier
Inspecteur pédagogique

ANDOUME BIYOGHE Y
D

MOUNDEDE François

SANGHA K Yvette épse
ZAMBA
Inspecteur pédagogique

BOUNDA Michel
Conseiller pédagogique

BOUKOYI MABIALA
Jérémie



MAKINDA SANDZA Gisele épse BOUKA Inspecteur pédagogique	NGOMA NZAOU Brice Aymar	MOURI Larissa Flore
EBENDZO MANGOUBA Wilfrid Conseiller pédagogique	MAYILA MATOUMBA Norbert Inspecteur pédagogique	MAROUNDOU IDOUNDOU Raymonde épse IFOUNGA Inspecteur pédagogique
MBAZO'O MAVOUNGOU Sylphide	OKOMO MENIE Larissa Jeannette	IKOTOBEBEH Romain Conseiller pédagogique
EYENG MEFANE Lea Georgina	MEDOUME DINE Béatrice Inspecteur pédagogique	MADJINOUE Patricia épse NZIGOU Inspecteur pédagogique
BIVIGOU Collette épse IGNOUMBA Inspecteur pédagogique	NZIENGUI Joël Instituteur	NDJONDO Thierry Inspecteur pédagogique
DOUTSONA Edwige Conseiller pédagogique	TCHIBINDA Geoffroy Inspecteur pédagogique	MOUKANGA Bernard Inspecteur pédagogique
MOUKOUMBI Alexis Inspecteur pédagogique	EBIBIE Saturnin Conseiller pédagogique	NTOUTOUME BIBANG B
NZAGOULOUGA Laurette Inspecteur pédagogique	DIBANGOU Jean Louis Inspecteur pédagogique	BALATH Olga Scholastique
MOUYENDI Pascal Inspecteur pédagogique	GUITSIEMOUGA Elisabeth Inspecteur pédagogique	KEYI TSOUMBOU Celia
NGUEMBI François Inspecteur pédagogique	OBIANG NGUEMA Alain Conseiller pédagogique	OUMAROU Nadège Conseiller pédagogique
MOUTSINGA SAMUANA LEBOMBA MOUENGUE	DILEROU Geneviève épse BIVIDI	NONGO Emma Sandra Conseiller pédagogique
NZENGUE Joseph Inspecteur pédagogique	MINKUE MVOU Florence Dr MARAMBA	MOUDOKI Henri René Inspecteur pédagogique MASSANDE Bruno
TENGO Brice Alain Conseiller pédagogique	BACHAMA Carole	Dr MAPANGOU Aimé Roger
NYARE EVINA Véronique Inspecteur pédagogique	MANGUILA Albert	MBANG NDONG Geneviève Conseiller pédagogique
NZENGUE Florent Inspecteur pédagogique	SAFOUGA Henriette Conseiller pédagogique	BOUNZANGA LOUANGOU Georgette Inspecteur pédagogique NGUEMA MINTOGO David



Saisie informatique, conception numérique et mise en page

TCHILOUMBOU Alain Loïc

Validation scientifique

??

Sous la Direction

Du Docteur Adrien MAKAYA

Directeur de l'Institut Pédagogique National (IPN)



SOMMAIRE

Finalités du système éducatif du Gabon	5
Orientations des curricula de l'enseignement primaire	7
Orientations didactiques en étude du milieu, éducation artistique et sportive	10
I-Les disciplines de l'étude du milieu à dominante scientifique	11
II-Les disciplines de l'étude du milieu à dominante citoyenne	15
III-Les disciplines de l'éducation artistique et sportive	19
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)	33
V-L'évaluation des acquis	37
VI-La remédiation	40
VII-objectifs, modes, méthodes et procédés d'enseignement/apprentissage	46
VIII-Organisation du curriculum 3 ^e année	56
IX-Les horaires à l'école primaire	57
X-Tableau des critères d'évaluation par niveaux d'études en EDM/EAS	58
XI-Gestion de la semaine d'intégration	59
XII-Emploi du temps 3 ^e année	60
Tableau des ressources compétence 1, palier 1	69
Tableau des ressources compétence 1, palier 2	72
Tableau des ressources compétence 1, palier 3	74
Tableau des ressources compétence 1, palier 4	76
Tableau des ressources compétence 1, palier 5	78
Tableau des ressources compétence 2, palier 1	80
Tableau des ressources compétence 2, palier 2	82



Tableau des ressources compétence 2, palier 3	84
Tableau des ressources compétence 2, palier 4	86
Tableau des ressources compétence 2, palier 5	88
Tableau des ressources compétence 3, palier 1	90
Tableau des ressources compétence 3, palier 2	92
Tableau des ressources compétence 3, palier 3	94
Tableau des ressources compétence 3, palier 4	96
Tableau des ressources compétence 3, palier 5	98



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.



ORIENTATIONS 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 ;
 - 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^{re} année 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. Le cycle élémentaire comprend les niveaux de 2^e et 3^e année et le cycle moyen les niveaux de 4^e et 5^e année.

Certes, le passage de l'école pré-primaire à l'école **élémentaire** 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 éducative...) 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 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 élève 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 compétences 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. Le résultat de cette **évaluation certificative** est consigné dans ce nouveau bulletin.

La réussite du **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 de base. 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 1^{re} 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 : addition des nombres entiers sans report.

Le savoir-faire : c'est l'exercice d'une capacité sur un savoir, sur un contenu ; poser un geste précis, utiliser une technique de calcul, 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 : décomposer un mot en syllabes ; effectuer une addition sans report.

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 au 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 méthodologique 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** car elle 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 D'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 **appropriés** 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 1^{re} 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 ceux-ci 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.

A 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 3^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 à besoin 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 apprenants, car elle change et transforme ses qualités organiques. Ces qualités organiques 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 **discipline**, 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 l'apprenant** pour affronter les efforts qui vont suivre. Pendant la prise en main, le maître regroupe **les l'apprenant** 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 8 mn.

- **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 des classes de 3^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 fait 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 relai, 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 l'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 technologique 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 coûteux 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'égle nécessité de ces trois points de vue : aucun ne doit être négligé.



V- L'ÉVALUATION DES ACQUIS

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.

6-6 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 **montés** 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 **la discipline**.
- 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 pré-requis 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 matière 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 réapprentissage 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. À 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- OBJECTIFS, MODES, METHODES ET PROCEDES D'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE

7-1 QU'EST- CE QU'UN OBJECTIF D'ENSEIGNEMENT ?

Un objectif est un énoncé d'intention décrivant le résultat attendu à la suite d'une action. En pédagogie, un objectif est un énoncé d'intention décrivant ce que l'apprenant saura (ou saura faire) après l'apprentissage.

Un objectif pédagogique est donc un ensemble de comportements observables, mesurables ou de performances que l'apprenant doit manifester à la fin de tel ou tel enseignement. C'est aussi une intention qui n'est pas encore une réalité.

L'objectif pédagogique est formulé à deux niveaux essentiellement.

Le niveau général: qui correspond aux objectifs généraux. L'objectif général est un énoncé pédagogique relativement large.

L'objectif spécifique: est issu de la démultiplication d'un objectif général. C'est une activité visible, une réaction observable et évaluable que l'enseignant souhaite voir se manifester chez l'apprenant. Il s'agit donc de la description d'un ensemble de comportements (performances) qu'un enseignant désire voir l'apprenant capable de réaliser. L'objectif opérationnel se caractérise par des verbes d'action, univoques, ou de comportement. L'objectif opérationnel indique avec précision ce que nous voulons que l'apprenant fasse, il montre les différentes étapes de la leçon. Il faut un ou plusieurs objectifs opérationnels pour couvrir un objectif général.

Critères essentiels d'un objectif opérationnel

1-Il doit décrire l'unité de l'apprentissage: c'est le comportement (**à la fin de la leçon, de la séquence, de la journée,...**). Un comportement est synonyme d'action observable. Il faut décrire ce que l'apprenant sera capable de réaliser pour prouver qu'il a atteint l'objectif. C'est une règle de formulation obligatoire.

2 -préciser le destinataire: toujours s'adresser à l'élève, (**l'élève doit être capable de...**)

3- comporter une intention: on utilise un **verbe d'action**, univoque: (**sauter, souligner...**)

4- dire l'objet: répond à la question quoi? Qui? (la **graphie du son**)

5- décrire les conditions de réalisation. Mager recommande de spécifier le contexte, les conditions dans lesquelles devra se manifester ce comportement. Le fait de préciser les conditions permet de mieux cerner, de mieux limiter la portée de l'objectif. Les conditions peuvent être des précisions (étant donné), des autorisations (avec **l'aide de..., au moyen de...**), des restrictions (sans aucune référence).

6- préciser le seuil de performance, de réussite : pour Mager, la précision d'un critère de performance peut accroître la clarté d'un objectif spécifique. Le fait de préciser la



performance minimale permet de juger de l'atteinte (% , **sans erreur, au bout de ... , en ...minutes**).

- Exemple:

A la fin de la leçon/ l'élève doit être capable /de souligner/ la graphie du son « U »/dans un texte de quatre phrases/ en 3 mn sans erreur.

7-2 LE MODE D'ENSEIGNEMENT

Le mode d'enseignement, c'est la manière dont on organise l'instruction en vue de la donner. Le même cours à un ou plusieurs élèves.

- **Le mode individuel:** dans ce mode, l'enseignant est occupé à enseigner un nombre restreint d'élèves deux à quatre au moins. Ou en principe un seul et c'est le préceptorat. Ex J.J. Rousseau était un précepteur au 17^e siècle durant lequel ce mode était répandu.

Avantage:

-meilleure connaissance des élèves pour une adaptation presque à leur rythme de travail, car on les contrôle à tour de rôle.

- facilite les relations humaines et affectives entre maître et élèves, favorisée par un effectif restreint.

- moins de travail à l'enseignant qui peut s'occuper de tous les aspects impliqués dans l'enseignement.

- **inconvénients:**

-trop onéreux pour tout le pays;

Manque d'émulation. Peu d'effort à fournir. L'enfant solitaire peut contracter un certain orgueil mal placé ou imiter les défauts du maître

Le mode mutuel: dans ce mode, les élèves s'enseignent à leur rythme sous la surveillance du maître. C'est un enseignement à tâche d'huile.

Avantages:

-pouvoir enseigner à plusieurs élèves avec peu d'enseignants

- compréhension du message transmis dans un langage enfantin

- ambiance ou animation dans la classe.

inconvénients: détérioration qualitative du message pédagogique.

- **3-3 Le mode simultané:** consiste à donner l'enseignement simultanément à plusieurs élèves. C'est l'utilisation synthétisée des deux premières.



Avantages:

- résolution du problème de petit nombre d'enseignant;
- aisance dans l'avancement du programme (travail en groupe, émulation...)
- moins onéreux pour le pays.

Inconvénients:

Ne tient pas compte des différences individuelles (intelligence, rythme de compréhension)

-effectifs pléthoriques...

- **Le mode mixte:** il fait la combinaison de tous les modes précédents selon les besoins de la situation. Les avantages et les inconvénients de ce mode sont relatifs à ceux déjà cités.

Remarques: il ne faut pas confondre le mode individuel d'enseignement avec l'enseignement individualisé.

- pour le premier, le maître est face à 1, 2,3 ou 4 élèves

-pour le second, l'enseignant est seul dans le système d'apprentissage.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais attirer votre attention sur le fait que ce qui sera dit dans cette partie de notre communication ne doit pas être considéré comme une vérité toute faite ou absolue, mais plutôt comme une réflexion, votre réflexion que je sollicite face à la diversité et aux différentes méthodes dont les conceptions varient suivant les auteurs, afin d'en apprécier la valeur, d'en rechercher l'efficacité pour améliorer les démarches et atteindre le but qu'on s'est fixé.

7-3 LES METHODES D'ENSEIGNEMENT

Mais qu'est- ce qu'une méthode?

Selon Paul ROSSELET, "la méthode est le chemin le plus droit et le plus sûr pour arriver à découvrir la vérité ou à la communiquer lorsqu'elle est découverte "Le vocabulaire des sciences humaines nous dit que la méthode est l'ensemble des principes (lois scientifiques ou règles de vie) des moyens, des démarches ou des règles de l'action éducative ou pédagogique.

La méthode d'enseignement est le chemin, l'ordre de succession d'opérations que l'enseignant fait suivre à l'esprit des apprenants pour leur faire acquérir un savoir.

Une méthode pédagogique (MP) est donc une organisation codifiée de techniques et de moyens ayant pour but de faciliter l'action éducative. C'est un ensemble structuré de principes qui orientent la façon de concevoir la formation (ses étapes, la relation enseignant-enseigné, l'approche de la connaissance, le choix des techniques, les outils...).



On parle par exemple de méthodes expositive, de méthodes inductive ou déductive

Pour mieux comprendre ce concept de méthode, il est impératif de le distinguer de stratégie. Les deux définitions sont bien sur très proches, mais la différence réside dans le terme codifiée. Codifier signifie ici que les parties du tout forment un ensemble cohérent, formalisé et communicable, qui, appliqué correctement, produit le même résultat.

En d'autres termes, une méthode est une stratégie qui a réussie, et qui est répertoriée sous un nom de code précis. C'est un savoir objectivé, communicable, qui existe en dehors de l'individu.

Dans une profession, les méthodes sont connues et partagées par tous les spécialistes. Les stratégies, elles, sont individuelles. Une méthode correctement appliquée donne, à quelque chose près, des résultats attendus ; tandis qu'une stratégie donne des résultats aléatoires.

A ce jour il n'y a aucune classification satisfaisante des méthodes pédagogiques ou méthode en pédagogie. Pour s'en convaincre, il suffit de consulter les ouvrages traitant de pédagogie. Le choix du critère est donc arbitraire, les classifications sont nécessairement différentes selon la philosophie de chacun.

Toutefois, il se dégage un certain consensus autour d'une classification qui consiste à diviser les méthodes pédagogiques en trois (3) grandes catégories, qui, elles, déterminent leur utilisation :

La méthode didactique, expositive, magistrale ou dogmatique: c'est la méthode la plus ancienne, la plus connue. Ici le maître s'en tient scrupuleusement à l'exposé ou à la leçon magistrale. Toute son autorité est assurée par une discipline contraignante et coercitive. Ces méthodes ne tiennent pas compte de l'aspect physique et social de l'enfant et prennent l'enfant pour un adulte en miniature (pédagogie de l'effort d'Alain 1868-1951).

Les méthodes actives: elles sont opposées aux méthodes traditionnelles donc en relation avec les besoins et l'intérêt dominant de l'enfant qui doit être l'artisan de son propre savoir.

D'une manière générale, on distingue souvent la méthode dite traditionnelle (ex positive) des méthodes actives (interrogative et actives). La première se caractérise par le rôle central que joue l'enseignant, considéré comme le dépositaire du "savoir". L'enseignant est l'acteur principal dans le processus enseignement/apprentissage. Le principe de base : "il suffit d'enseigner pour que l'apprenant apprenne ". Cette méthode s'appuie essentiellement sur la technique de l'exposé. Les secondes se caractérisent par leur enracinement dans les besoins et les désirs des apprenants. L'intérêt de l'apprenant constitue donc le moteur des apprentissages. Celui-ci participe activement dans le processus d'élaboration de ses propres savoirs ; il est l'acteur principal dans le processus d'enseignement/apprentissage.

Les méthodes interrogatives : Elles recourent à l'interrogation (Socrate 399 avant Jésus Christ; Platon 348 avant J C; Aristote ...)



Méthode très utilisée également, et qui consiste à poser une série de questions plus ou moins fermées et judicieusement choisies ; afin de tenter d'intéresser l'apprenant en lui donnant l'impression qu'il découvre les principes qui font l'objet de la leçon.

Dans tous les cas, lorsque les objectifs d'enseignement ne se limitent pas uniquement à la transmission d'informations, il importe de varier les méthodes pédagogiques et choisir la plus adéquate au bon moment, d'où le triangle pédagogique de Jean HOUSSAYE

La situation pédagogique peut être définie comme un triangle composé de trois éléments, le savoir, le professeur et les élèves, dont deux se constituent comme sujets tandis que le troisième doit accepter la place du mort ou, à défaut, se mettre à faire le fou.

Le triangle pédagogique de Jean Houssaye est un système de référence, qui fonde la relation entre trois domaines : Enseignants, élèves et savoirs. C'est un réflexif soutien aux situations pédagogiques où l'apprenant est face à face avec l'enseignant au même endroit et au en même temps.



Ce triangle est essentiellement basé sur trois réalités pédagogiques :

La relation de processus d'apprentissage : elle montre la relation directe relation entre l'apprenant et la connaissance. Cette relation est favorisée et l'enseignant est l'organisateur de l'apprentissage externe processus. C'est un médiateur et il y a un plus fort lien entre l'apprenant et les connaissances.

La relation pédagogique : la relation privée

Le problème ici est la relation enseignant-savoir. L'enseignant structure les leçons pour l'apprenant. Il cherche le contenu.

La relation de processus de formation : cette relation est centrée sur la relation enseignant-apprenant. Ils sont constamment dans interaction. L'enseignant présente des situations à l'apprenant résoudre et quand l'apprenant ne peut pas, il se tourne vers l'enseignant pour la remise en état.

Pourquoi le triangle pédagogique est-il important ?

Un modèle de compréhension des situations pédagogiques



Le pédagogue Jean Houssaye (1988) a proposé « le triangle pédagogique » comme modèle de compréhension du pédagogique. Il permet des comparaisons, des rapprochements entre les diverses situations pédagogiques parce que toutes s'articulent autour de trois éléments — élève, savoir, enseignant —, dont deux sont prédominants sur le troisième.

Ce triangle permet de dégager trois processus distincts selon les axes privilégiés. Lorsque l'axe Savoir/Enseignant est prédominant dans la situation pédagogique, on se situe dans le processus enseigné, le professeur dialogue avec le savoir et l'élève/apprenant est renvoyé à ce que Jean Houssaye nomme la place du mort. Lorsque l'axe enseignant/Élève prédomine dans la situation, on se situe dans le processus formé, ici c'est le savoir qui est mis à la place du mort. Lorsque l'axe Élève/Savoir prédomine, on se situe dans le processus apprendre et l'enseignant ou le formateur est renvoyé à la place du mort. Le mort dont il est question est le mort du jeu de bridge, précise Houssaye. « Autrement dit, ses cartes sont étalées sur la table et on le fait jouer plus qu'il ne joue. Mais son rôle est indispensable, car sans lui, il n'y a plus de jeu. On ne peut s'en passer, mais il ne peut jouer qu'en mineur, sa place étant assignée, définie et déroulée par les autres, véritables sujets de la situation. » Chaque processus lorsqu'il est exacerbé risque de voir le mort jouer au fou : chahut et autres formes de rébellion des élèves dans le processus enseigner ; errances et séduction dans le processus former ; solitude et abandon dans le processus apprendre.

Placer les méthodes d'enseignement sur le triangle

Le triangle pédagogique est un outil pour identifier différents modèles pédagogiques :

- **Sur l'axe Enseigner** peut-être située la pédagogie traditionnelle magistrale, mais aussi le cours très actuel qui procède par questions-réponses.
- **Sur l'axe Former** peuvent être situées les pédagogies libertaires (Neill, Hambourg), certains pédagogues socialistes (Makarenko), certains promoteurs de l'Éducation nouvelle en internat (Korczak) pour qui l'important relève d'une structuration maître-élève à engendrer et à renouveler en permanence, mais qui s'appuient souvent sur des fonctions très classiques, proches d'enseigner. Sur ce même axe Former se trouvent aussi les pédagogies non directives (Rogers), les pédagogies institutionnelles (Oury et Vasquez), qui donnent une place centrale à la parole des élèves, des étudiants, au conseil aussi, comme instance génératrice d'un travail entre le maître et les élèves sur le rapport à la loi.
- **Sur l'axe Apprendre**, se trouvent l'Éducation nouvelle, Freinet, le travail autonome, certaines formes de pédagogies différenciées ; mais aussi l'enseignement assisté par ordinateur (EAO), l'enseignement programmé, certaines formes de pédagogies par objectifs et de pédagogies différenciées. Pour chaque axe, les pédagogies peuvent ainsi être situées les unes par rapport aux autres, en les plaçant d'un pôle à l'autre. Les unes et les autres étant plus ou moins proches d'un des deux pôles. Par exemple, pour l'axe Apprendre, si la priorité reste la même, les moyens.

Jean Houssaye a conceptualisé et formalisé les éléments fondamentaux qui entrent en jeu dans le processus pédagogique du triangle pédagogique. Ainsi, tout acte de ce type correspondrait, dans l'« espace pédagogique », à une interaction entre deux des trois sommets d'un triangle : l'« enseignant », l'« apprenant » et le « savoir ». Des relations de natures variées s'établiraient entre ces sommets en fonction des pôles reliés. On distinguerait alors le « **triangle didactique** », qui associerait l'enseignant et le savoir ; la « relation



d'apprentissage », qui rapprocherait l'apprenant du savoir ; et la « relation pédagogique », qui unirait l'enseignant et l'apprenant.

7-4 LES PROCÉDES D'ENSEIGNEMENT

Le procédé d'enseignement est un moyen pratique qu'emploie le maître pour appliquer la méthode et faire avancer la leçon. Dans une leçon, le maître peut employer plusieurs procédés car ils n'ont pas un caractère scientifique. Ils sont le fruit de l'expérience et du savoir-faire du maître (jeux, plaisir, chants...).

Ainsi on parle de:

Procédé intuitif (intuition sensible, intellectuelle, morale)

Procédé de la Martinière (imaginé en 1826 par TABAREAU à l'école la Martinière à Lyon (réponse écrite).

Combiner toujours ce procédé au procédé interrogatif (réponse orale), justification de la réponse

7-5 LA TECHNIQUE PÉDAGOGIQUE

C'est un ensemble de démarches pédagogiques à effectuer dans un certain ordre et éventuellement dans un certain contexte plus ou moins prescriptif selon les techniques.

Les techniques de présentation de contenu

Exposé : présentation orale d'un sujet par une personne qualifiée (de 15 à 90 mn). D'apparence facile, cette technique requiert une préparation soignée pour être efficace sur le plan de l'apprentissage.

Exposé/mini-cours : cours bref (de 5 à 10 mn) introduisant le contenu (information, concept, théorie, problème,...), et servant de base à une activité ultérieure de groupe ou individuelle.

Support de discussion : tout support utilisé comme stimulant, déclencheur, attirant l'attention sur une question ou un problème, et servant à engager la recherche : matériel vivant, documents, articles de journaux, graphique, photos, mannequin, textes,...

Symposium : série de courts exposés faits par des personnes qualifiées (2 à 5), à tour de rôle, sur différents aspects d'un même sujet (de 3 à 20 mn). Ces exposés sont complémentaires et nullement concurrentiels. Chaque expert fait son exposé sans parler aux autres experts. L'ensemble est animé par un modérateur.

Colloque : discussion devant un auditoire sur un sujet donné, réalisé par un groupe de 6 à 8 personnes (2 à 4 personnes ressources ou expertes et 3 à 4 représentants de l'auditoire). L'ensemble est animé et dirigé par un modérateur.



‘Panel ou table ronde’ : discussion devant un auditoire sur un sujet précis par un groupe de 3 à 6 personnes représentant chacun un sous-groupe de participant (de 15 à 45 mn). Les personnes discutent entre elles sous la direction d’un modérateur.

Les techniques permettant aux apprenants de s’instruire les uns les autres

‘ Brainstorming’ ou remue-méninges : activité faisant jaillir d’un groupe, de nombreuses idées, réactions ou éléments d’information en très peu de temps. La technique consiste à poser une question en demandant aux membres du groupe de donner immédiatement toutes les réponses qui leur viennent à l’esprit sans rien censurer.

‘Phillips 6-6’ : technique d’animation dans laquelle les participants sont repartis par groupe de 6 personnes pour dégager de leur discussion , pendant un laps de temps limité à 6 minutes , un résultat commun sur un thème, un cas ou un problème.

‘Buzz session’ ou brouhaha : variante du Phillips 6-6, est une technique dans laquelle l’auditoire se répartit par groupe de 4 à 10 personnes pour dégager de leur discussion, pendant un laps de temps très précis, un résultat commun sur un thème, un cas ou un problème.

Discussion : est un échange entre les membres d’un groupe sur un thème, un cas ou un problème. Elle peut être libre ou dirigée.

Le débat : technique d’animation dans laquelle les membres de deux groupes (ou plus) exposent des points de vue opposés et les défendent.

‘Futur Wheels ‘ ou cercle de conséquences : technique d’animation dans laquelle les participants sont invités, à partir d’un problème donné, à déterminer deux, trois, quatre ou cinq conséquences immédiates du problème choisi. Ce sont des conséquences de premier ordre qui, à leur tour engendreront les conséquences de deuxième ordre et ainsi de suite j’jusqu’à exploitation complète du problème.

7-6 LA STRATEGIE D’ENSEIGNEMENT

Une stratégie d’enseignement est une organisation planifiée de méthodes, de techniques et de moyens mis en œuvre pour atteindre un objectif pédagogique. C’est la combinaison des ressources (tout ce qui favorise la réalisation de l’action éducative, exemple les manuels scolaires, la motivation des apprenants, les enseignants...) et des contraintes (ce sont les freins, les difficultés liées au milieu, exemple, le manque de salles de classe, les effectifs pléthoriques, le manque d’enseignants...) leur agencement harmonieux pour atteindre un objectif pédagogique. En d’autre terme, la stratégie pédagogique, c’est les voies et moyens utilisés pour atteindre un objectif éducatif.



**ORGANISATION DU CURRICULUM 3^E ANNEE DE L'ETUDE DU MILIEU ET DE L'EDUCATION
ARTISTIQUE ET SPORTIVE**

Le profil général de l'élève en fin de collège

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.



Profil de sorti de l'apprenant en 3^e année

Au terme du deuxième cycle des apprentissages, l'élève devra pouvoir résoudre **en autonomie** des situations-problèmes significatives liées à son environnement (regroupement, canton, district, département, province,); présentée à partir d'un support (concret, imagé ou écrit) et dont la résolution nécessite le recours :

- A des indicateurs historiques, géographiques, des comportements citoyens (vie sociale, protection de l'environnement, éducation à la santé...);
- Aux êtres vivants, au monde technologique, scientifique et aux TICE relatif à son environnement.
- A la réalisation des projets collectifs dans les activités artistiques, esthétiques, ou physiques et sportives

PROFIL DE SORTIE

LES COMPETENCES

Compétence 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 sexuelle et à la reproduction...), relatifs à son environnement..

Compétence 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.

Compétence 3

Réaliser des projets individuels **et/ou collectifs** mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.



Explicitations des compétences

Compétence 1

Cette compétence doit permettre à l'apprenant de :

- s'approprier les notions de temps, d'identifier les principaux personnages historiques du Gabon ;
- donner les caractéristiques des saisons, de la végétation, du relief et de population, et de montrer à l'apprenant, non seulement les fondements, mais aussi les valeurs morales, la culture de la paix, la connaissance de ses droits et des symboles de la République. Il doit 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 virtuelle et les TICE ; le manuel de sciences et technologie de 3^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 5^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) des 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 (compte au moins cinq matinées et quatre après-midi) ;
- comprend les journées de lundi, mardi, mercredi (uniquement en matinée pour les classes à temps plein), jeudi et vendredi ;

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 32 semaines réparties en cinq paliers comme suit :

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



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				
		C2	Utilisation correcte des outils de la discipline				
		C3	Cohérence de la production				
	Perfectionnement	C4	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement
Compétence 2	Minimaux	C1	Interprétation correcte de la situation				
		C2	Utilisation correcte des outils de la discipline				
		C3	Cohérence de la production				
	Perfectionnement	C4	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement
Compétence 3	Minimaux	C1	Interprétation correcte de la situation				
		C2	Utilisation correcte des outils de la discipline				
		C3	Cohérence de la production				
	Perfectionnement	C4	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement	perfectionnement

GESTION DU TEMPS DE LA SEMAINE D'INTEGRATION

Horaire	1 ^{er} jour	2 ^e jour	3 ^e jour	4 ^e jour	5 ^e jour
8H-8H30	CB3 EAS	CB3 EAS	CB3 EAS	CB3 EAS	Correction des copies
8H30-9H	Français CB1- S1	Mathématiques CB1-S2	EDM CB2-S1		
9H-9H30	Remédiation Français CB1- S1		Remédiation EDM CB2-S1	Français CB2-S2	
9H30-10H	Mathématiques CB1-S1	EDM CB1-S2	Français CB2- S1		
10H-10H15	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	
10H15-10H45	Remédiation Mathématiques CB1-S1		Remédiation Français CB2- S1	Mathématiques CB2-S2	
10H45-11H15	EDM CB1-S1	Français CB1-S2	Mathématiques CB2-S1		
11H15-11H45	Remédiation EDM CB1-S1		Remédiation Mathématiques CB2-S1	EDM CB2-S2	
11H45-12H	15mn	15mn	15mn	15mn	

EMPLOI DU TEMPS 3^e ANNEE (Temps plein)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
2h 8h – 10 h	Français : -Production orale (30 min) -Lecture (30min) -Grammaire (30min) -Activités de grammaire (30min)	Mathématiques : -Mesure -Activités de mesure	Français : -Lecture (30 min) -Orthographe d'usage (30 min) -Activités d'Orthographe d'usage (30min) - activités de lecture (30 min)	Mathématiques : -Nombres et Opérations -Calcul mental -Activités Nombres et Opérations	Français : -Lecture (30 min) -Vocabulaire (30min) -Activités vocabulaire (30min) -Activités Orth.grammaticale (30 min)
10h-10h15	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
1h45 10h15-12h00	Mathématiques : -Nombres et Opérations -Calcul mental -Activités Nombres et Opérations	Etude du Milieu : -Géographie et TP Géographie -Physiques et TP physiques	Mathématiques : -Géométrie -Activités de géométrie	Français : -Lecture (30 min) -Orthographe grammaticale (30min) -Production écrite (45min)	Français : -Activités de lecture (30 min) Mathématiques : -Résolution de problèmes
12h-15h	Inter-classe	Inter-classe	Inter-classe	Inter-classe	Inter-classe
1h 15h-16h	Etude du Milieu : -Histoire et TP histoire -Biologie et TP biologie	Français : -Lecture (30 min) Etude du Milieu : - Education citoyenneté		Etude du Milieu: - TICE	Français : -Production écrite -Projet d'écriture
16h-16h15	Récréation	Récréation		Récréation	Récréation
1h15 16h15-17h30	Etude du Milieu : -Technologie Education artistique -Chant/danse	Français : -Conjugaison (30min) -Exercices conjugaison (30min) -Poésie (15 min)		Education artistique -Dessin Education artistique -Récitation Français : -Poésie (15 min)	Education artistique : -Sculpture, vannerie, tressage ou tissage Education physique et sportive -EPS

27h45 par semaine ou **1665 mn**

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

Domaines	Matières	Volume horaire par semaine	% par semaine	Volume horaire par semaine et par domaine	% par domaine et par semaine	Volume horaire par an	% par an
Langue française éducation littéraire	Littérature (dire, lire, écrire)	2H+2H+2H+1H45+55+30+1H+1H15+35= 12H=720MN	43.24 %	12H=720MN	43.24 %	300H=18 000MN	43.24 %
	Observation réfléchie de la langue française (langage, lecture, production écrite)						
Langue anglaise	Anglais						
Langues nationales	Langue nationale						
Sciences sociales	Education aux droits de l'Homme à la citoyenneté	30=30mn	1.80 %	2H20MN=140MN	8.40 %	58H20MN=3500MN	8.40 %
	Histoire/géographie	50MN+1H=1H50MN=110MN	6.60 %				
Sciences	Mathématiques	2H+2H+1H45+1H45+50=8H20MN=500MN	30.03 %	10H25MN=625MN	37.53 %	260H25MN=15625MN	37.53 %
	Sciences expérimentale	55MN=55MN	3.30 %				
	Technologie	40=40MN	2.40 %				
	TICE Informatique et internet	30=30MN	1.80 %				
Développement physique	Education Physique et Sportive	1H15=75MN	4.50 %	1H15=75MN	4.5 %	31H15MN=1875MN	4.5 %
Art	Éducation musicale Arts visuels, dessin, peinture, sculpture, poterie, tissage, modelage...	30+35+40 = 1H45MN=105MN	6.30 %	1H45MN=105MN	6.30 %	43H45MN=2625MN	6.30 %
Total horaire effectif		27H45=1665 MN	100 %	27H45=1665 MN	100 %	693H45MN=41625MN	100 %

EMPLOI DU TEMPS 3^e ANNEE (matinée)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
1h30 8h – 9 h30	Français : -Production orale -Lecture -Grammaire	Mathématiques : -Mesure -Activités de mesure	Français : -Lecture -Orthographe d'usage -Activités conjugaison	Mathématiques : -Nombres et Opérations -Calcul mental -Activités Nombres et Opérations	Français : -Lecture -Vocabulaire -Activités vocabulaire
30 9h30-10h	Etude du Milieu : Education à la citoyenneté	Etude du Milieu : Physiques et TP physiques	Etude du Milieu : Education à la citoyenneté	Etude du Milieu : Technologie et TP Technologie	Français Production écrite
10h- 10h15	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
1H15 10h15- 11h30	Mathématiques : -Nombres et Opérations -Calcul mental -Activités Nombres et Opérations	Français : -Lecture -Conjugaison -Activités grammaire	Mathématiques : -Géométrie -Activités de géométrie	Français : -Lecture -Orthographe grammaticale - Activités Orth.grammaticale	Mathématiques : -Calcul mental -Résolution de problèmes -Activités de Résolution de problèmes
11h30- 12h15 45	Etude du Milieu : Histoire et TP Histoire	Etude du Milieu : Géographie et TP Géographie	Français : Activités Orthographe d'usage Projet d'écriture	Etude du Milieu : TICE et TP TICE	Education artistique : Sculpture, vannerie, tissage ou tissage
12h15- 12h45 30	Etude du Milieu: Biologie et TP Biologie	Education physique et sportive : EPS	Education artistique : -Chant/danse -Récitation	Education physique et sportive : EPS	Education artistique : Dessin

22h30 / semaine soit 1320mn +30mn=1350 mn

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

Disciplines	Matières	Volume horaire par semaine	% par semaine	Volume horaire par semaine et par domaine	% par domaine et par semaine	Volume horaire par an	% par an
Langue française éducation littéraire	Littérature (dire, lire, écrire)	1H30+1H30+1H30+30+1H15+1H15+15= 7H45MN=465MN	34.44 %	7H45MN=465MN	34.44 %	193H45MN=11625MN	34.44 %
	Observation réfléchie de la langue française (langage, lecture, production écrite)						
Langue anglaise	Anglais						
Sciences sociales	Education aux droits de l'Homme à la citoyenneté	30+30=1H=60MN	4.44 %	2H30MN=150MN	11.11 %	62H30MN=3750MN	11.11 %
	Histoire/géographie	45+45=1H30=90MN	6.66 %				
Sciences	Mathématiques	1H30+1H30+1H15+1H15+1H15+45=7H30MN=450MN	33.33 %	9H45MN=585MN	43.33 %	243H45MN=14625MN	43.33 %
	Sciences expérimentale	30+30=1H=60MN	4.44 %				
	Technologie	30=30MN	2.22 %				
	TICE Informatique et internet	45=45MN	3.33 %				
Développement physique	Education Physique et Sportive	30+30=1H=60MN	4.44 %	1H=60MN	4.44 %	25H=1500MN	4.44 %
Art	Éducation musicale Arts visuels, dessin, peinture, sculpture, poterie, tissage, modelage...	30+30+30=1H30MN=90MN	6.66 %	1H30MN=90MN	6.66 %	37H30MN=2250MN	6.66 %
Total horaire effectif		22H30=1350 MN	100 %	22H30=1350 MN	100 %	562H30MN=33750MN	100 %

22h30 / semaine soit 1320mn +30mn=1350 mn

EMPLOI DU TEMPS 3^e ANNEE (après - midi)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
1h30 13h – 14 h30	Français : -Production orale -Lecture -Grammaire	Mathématiques : -Mesure -Activités de mesure	Français : -Lecture -Orthographe d'usage -Activités conjugaison	Mathématiques : -Calcul-mental - Nombres et Opérations -Activités Nombres et Opérations	Français : -Lecture -Vocabulaire -Activités vocabulaire
25 14h30-14h55	Etude du Milieu : Education à la citoyenneté	Education artistique : Chant/danse, dessin	Etude du Milieu : TICE	Etude du Milieu : Technologie	Français : Production écrite
14h55- 15h00	Recréation	Recréation	Recréation	Recréation	Recréation
1h 15h-16h00	Mathématiques : -Calcul-mental - Nombres et Opérations -Activités Nombres et Opérations	Français : -Lecture -Conjugaison -Activités grammaire	Mathématiques : -Géométrie - Activités de géométrie	Français : -Lecture -Orthographe grammaticale - Activités Orth.grammaticale	Mathématiques : -Calcul-mental - Activités Nombres et Opérations
16h-16h15	Recréation	Recréation	Recréation	Recréation	Recréation
1h15 16h15-17h30	Etude du Milieu : -Histoire et TP Histoire -Biologie et TP Biologie	Etude du Milieu : -Géographie et TP Géographie -Physique et TP Physique	Français : -Activités Orthographe d'usage -Projet d'écriture	Mathématiques : -Résolution de problèmes Education artistique : -Sculpture, vannerie, tissage ou tissage	Education artistique : Récitation Education physique et sportive EPS

20h50mn / semaine soit 1200mn +50mn=1250mn

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

Domaines	Champs disciplinaire	Volume horaire par semaine	% par semaine	Volume horaire par semaine et par domaine	% par domaine	Volume horaire par an	% par an
Langue française éducation littéraire	Littérature (dire, lire, écrire)	1H30+1H30+1H30+25+1H+1H+35=7H30MN=450MN	36 %	7H30MN=450MN	36 %	187H30MN=11250MN	36 %
	Observation réfléchie de la langue française (grammaire, conjugaison, orthographe, vocabulaire)						
	Langue étrangère						
Sciences sociales	Education aux droits de l'Homme à la citoyenneté	25=25MN	2 %	1H40MN=100MN	8 %	41H40MN=2500MN	8 %
	Histoire/géographie	35+40=1H15MN=75MN	6 %				
Sciences	Mathématiques	1H30+1H30+1H+1H+1H+40=6H40MN=400MN	32 %	9H10MN=550MN	44 %	229H10MN=13750MN	44 %
	Sciences expérimentale	25MN+40=1H05MN=65MN	5.2 %				
	Technologie	25=25MN	2 %				
	TICE Informatique et internet	25+35=1H=60MN	4.80 %				
Développement physique	Education Physique et Sportive	35+35=1H=70MN	5.6 %	1H=70MN	5.6 %	29H10MN=1750MN	5.6 %
Art	Éducation musicale Arts visuels, dessin, peinture, sculpture, poterie, tissage, modelage...	40+40=1H20MN=80MN	6.40 %	1H20MN=80MN	6.40 %	33H20MN=2000MN	6.40 %
Total horaire effectif		20H50MN =1250MN	100 %	20H50MN =1250MN	100 %	520H50MN=31250MN	100 %

20h50mn / semaine soit 1200mn +50mn=1250mn

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

<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 sexuelle et à la reproduction...), relatifs à son environnement.</p>				
<p>Palier 1 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes significatives de son milieu socio-culturel mettant en œuvre la définition de l'histoire, ses sources, l'époque, le siècle et le millénaire. Les cours et les plans d'eau, les océans et les paysages des bords de mer, le relief du Gabon. Le respect de soi et d'autrui, les bons et mauvais comportements et l'hymne national et le drapeau du Gabon, relatifs à son environnement.</p>				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
1	<ul style="list-style-type: none"> L'histoire Les cours d'eau et les plans d'eau Le respect de soi et des autres 	<ul style="list-style-type: none"> Définir l'histoire et dire son importance Définir le ruisseau, la rivière, le fleuve, le marigot et le lac. Dire les actes, les attitudes et les comportements relatifs au respect de soi et d'autrui. 		<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'enquête ou 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"> dire ce qu'ils savent de l'histoire (représentations) ; rechercher la définition de l'histoire ; dire l'objet de l'enseignement de l'histoire ; confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. A partir de l'enquête ou 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"> rechercher l'origine de l'eau qui coule dans les cours d'eau (représentations) ; rechercher les différents cours d'eau (le ruisseau, la rivière, le fleuve, le marigot et le lac) ; définir les différents cours d'eau ; expliquer la relation entre les différents cours d'eau confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des actes, des attitudes et des comportements relatifs à <ul style="list-style-type: none"> décrire dans un tableau les actes de respect de soi et d'autrui ; débattre sur la question du respect de soi et d'autrui ; confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • Acceptation, amour, protection et respect de soi et d'autrui • Les sources de l'histoire • Les océans et les mers • Les bons et mauvais comportements 	<p>Dire les actes, les attitudes et les comportements relatifs à l'acceptation, à l'amour du prochain, au respect, et à la protection de soi et d'autrui.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les sources de l'histoire • Définir les océans et les mers et décrire leurs différents paysages • Identifier les bons et les mauvais comportements. Adopter les bons comportements. 	<p>Prendre l'habitude d'adopter les actes, les attitudes et les comportements relatifs à l'acceptation, à l'amour au respect, et à la protection de soi et d'autrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • à partir de la question de départ, de l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : l'acceptation, à l'amour au respect, et à la protection de soi et d'autrui. • A partir de l'enquête ou 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"> - dire ce qu'ils savent des sources de l'histoire (représentations) ; - rechercher les types des sources de l'histoire; - dire le nombre total des sources pouvant existées. - confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir de l'enquête ou 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 : définir l'océan et la mer ; <ul style="list-style-type: none"> - dire ce qu'ils savent des paysages des bords de mer (représentations) ; - rechercher les différents paysages des bords de mer (côtes sablonneuses et côtes rocheuses) ; - décrire les différents types de cotes ; -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des actes, des attitudes et des comportements relatifs aux bons et mauvais comportements. Ou à partir de la question de départ, de l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : décrire dans un tableau les bons et mauvais comportements (être poli, respectueux...être impoli et irrespectueux ; <ul style="list-style-type: none"> - débattre sur la question des bons et mauvais comportements; -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une
--	--	--	--	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> Les relations familiales : Les types de famille, monoparentale) Ses caractéristiques. La relation amicale : la camaraderie (définition, caractéristiques) L'époque, le siècle, le millénaire Le relief du Gabon L'hymne national et la devise du Gabon 	<ul style="list-style-type: none"> Donner la définition d'une famille monoparentale ; Dire ses caractéristiques ; Donner la définition de camaraderie ; Dire ses caractéristiques. Définir le siècle, le millénaire et l'époque. Déterminer le nombre d'années dans chaque cas. Décrire le relief du Gabon. Situer les zones de plaines, de plateaux, de collines, et de montagnes du Gabon. Définir l'hymne national et le chanter. Définir la devise gabonaise et l'expliquer 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de respecter les principes de fonctionnement d'une famille monoparentale ; Prendre l'habitude de respecter les principes de base de la camaraderie 	<p>conclusion.</p> <ul style="list-style-type: none"> A partir de l'enquête ou 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 : dire ce qu'ils savent sur les notions d'époque, de siècle et de millénaire (représentations) ; - dire l'échelle liée à chaque temps ; - comparer ces différents temps de l'histoire ; - compter, lire et calculer les différentes tranches de l'histoire -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. A partir de l'enquête ou 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 : définir le siècle, le millénaire et l'époque. Déterminer le nombre d'années dans chaque cas. -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. A partir de l'enquête ou 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 : Décrire le relief du Gabon. Situer les zones de plaines, de plateaux, de collines, et de montagnes du Gabon. A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des actes, des attitudes et des comportements relatifs aux bons et mauvais comportements. Ou à partir de la question de départ, de l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Dire ce qu'ils savent de l'hymne national et de la devise du Gabon (représentations) -Dire le nom de l'hymne national -Définir la devise ;
--	---	---	---	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^e ANNEE PRIMAIRE

				<ul style="list-style-type: none"> -expliquer la signification de la devise du Gabon ; -définir l'hymne national ; -mémoriser la mélodie, à articuler les paroles, à chanter le refrain et le deuxième couplet de l'hymne National.
	<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
<p>Evaluation et remédiation du Palier 1 pendant 1 semaine</p>				

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

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

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 sexuelle et à la reproduction...), relatifs à son environnement.

Palier 2 de la compétence : résoudre en autonomie une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre les premiers hommes, le mode de vie des premiers Hommes(1) : l’alimentation et l’habitat, le mode de vie des premiers Hommes (2) : les outils, l’écriture ; le climat du Gabon, le trajet de l’eau dans la nature, les ressources forestières et la protection de la forêt ; , les panneaux de signalisation routière(1) : danger et ordre ou interdiction, les panneaux de signalisation routière(2) : indication, direction et localisation, la traversée d’un carrefour ; les stéréotypes et les préjugés garçons et filles et l’influence des émotions positives dans la vie des individus relatifs à son environnement.

Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
2	<ul style="list-style-type: none"> Les premiers hommes Le climat du Gabon Les panneaux de signalisation : danger et ordre ou interdiction. Les stéréotypes et les préjugés concernant les garçons et les filles (Distribution des 	<ul style="list-style-type: none"> Dire le lieu et la date d’apparition des premiers hommes Décrire le climat du Gabon. Lire et interpréter les panneaux de signalisation routière relatifs aux dangers et aux ordres ou interdiction Dire les stéréotypes et les préjugés, concernant les garçons et les filles ; Les clarifier. 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l’habitude de poser des actes, d’adopter des comportements et d’afficher des attitudes dénuées de stéréotypes et de préjugés concernant les filles 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l’enquête ou 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 : dire le lieu et la date d’apparition des premiers hommes. -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. A partir de l’enquête ou 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 : décrire le climat du Gabon. A partir de la question de départ, de l’observation et du débat faisant appel en priorité au vécu de l’apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel EDM et sur l’internet (gravures, photos, vidéo, images), l’enseignant amène les apprenants à : Lire et interpréter les panneaux de signalisation routière relatifs aux dangers et aux ordres ou interdiction. A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles sur les actes, les attitudes et les comportements empreints et dénués de stéréotypes et des préjugés

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<p>tâches et rôles, pratiques courantes, qualificatifs)</p> <ul style="list-style-type: none"> Le mode de vie des premiers hommes (1) : l'alimentation et l'habitat Le trajet de l'eau dans la nature Les panneaux de signalisation routière (2) : indication, direction et localisation L'influence des émotions positives dans la vie des individus (bien-être, embonpoint, joyeux, serviable, réussite...). <p>Les méfaits des émotions négatives dans la vie des individus (Mal- être, dépression, triste, manque de</p>	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer le mode de vie des premiers hommes Décrire les formes d'eau dans la nature. Leur trajet et le cycle de l'eau Lire et interpréter les panneaux de signalisation routière relatifs aux indications, aux directions et à la localisation Dire l'influence des émotions positives et les méfaits des émotions négatives dans la vie des individus 	<p>et les garçons</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de susciter, des émotions positives chez soi-même et chez les autres. 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'enquête ou 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 : Expliquer le mode de vie des premiers hommes ; dire comment ils se nourrissaient ; et leur manière de se loger. A partir de l'enquête ou 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 : décrire les formes d'eau dans la nature. Leur trajet et le cycle de l'eau. A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Lire et interpréter les panneaux de signalisation routière relatifs aux indications, aux directions et à la localisation. A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des effets suscités par des émotions positives et des émotions négatives.
--	--	--	--	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<p>confiance en soi, manque d'estime en soi, échec, manque de sommeil, anxiété ...).</p> <ul style="list-style-type: none"> Le mode de vie des premiers Hommes (2) : les outils l'écriture Les ressources forestières, et la protection de la forêt La traversée d'un carrefour 	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer le mode de vie des premiers Hommes. Citer les ressources forestières du Gabon. Dire l'utilité de ces ressources et comment protéger la forêt Savoir traverser à un carrefour 		<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'enquête ou 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 : expliquer le mode de vie des premiers Hommes. A partir de l'enquête ou 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 : Citer les ressources forestières du Gabon. Dire l'utilité de ces ressources et comment protéger la forêt. A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : maîtriser la traverser à un carrefour.
	<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
<p>Evaluation et remédiation du Palier 2 pendant 1 semaine</p>				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 3^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 sexuelle et à la reproduction...), relatifs à son environnement.

Palier 3 de la compétence : résoudre **en autonomie** une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre **le peuplement du Gabon : les migrations, les relations entre les premiers peuples du Gabon et les Bantous, l'origine du nom « Gabon »** ; les **éléments d'une carte géographique, des cartes aux informations variées, le plan d'une carte** ; la **solidarité, la justice, les règles de l'hygiène corporelle, l'hygiène du milieu** ; l'abus et l'exploitation sexuels et les droits sexuels des enfants relatifs à son environnement.

Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
3	<ul style="list-style-type: none"> Le peuplement du Gabon, les migrations Les éléments d'une carte géographique La solidarité 	<ul style="list-style-type: none"> Définir la notion de peuplement, expliquer les origines du peuplement et les phénomènes des migrations Lire et interpréter les éléments d'une carte géographique Expliquer le principe de la solidarité et dire son importance 		<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'enquête ou 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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : définir la notion de peuplement, expliquer les origines du peuplement et les phénomènes des migrations. A partir de l'enquête ou 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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à Lire et interpréter les éléments d'une carte géographique. A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Expliquer le principe de la solidarité et dire son importance.

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

<ul style="list-style-type: none"> • L'abus et l'exploitation sexuels au sein de la famille : • Les relations entre les premiers peuples du Gabon et les Bantous • Des cartes aux informations variées • La justice • Les règles de l'hygiène corporelle • Les droits sexuels des enfants : Droit à la liberté d'expression de ses sentiments, de ses 	<ul style="list-style-type: none"> • Donner la définition de « abus et exploitation sexuels » ; <ul style="list-style-type: none"> - Dire les gestes d'affection normale et les gestes d'abus ou d'exploitation ; - Dire les méfaits liés à l'abus ou l'exploitation sexuelle des enfants sur la santé des enfants. - Dire la conduite à tenir en cas d'abus ou d'exploitation au sein de la famille. • Décrire les relations entre les premiers peuples du Gabon et les Bantous. • Lire et interpréter des cartes de différentes natures (planisphère, carte physique, politique...). • Expliquer le principe de la justice et dire son importance • Citer et appliquer les règles de l'hygiène corporelle • Citer, expliquer les droits sexuels des enfants à l'aide des exemples : Droit à la liberté d'expression 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de dénoncer les gestes d'abus ou d'exploitation au sein de la famille. • Prendre l'habitude de mettre en pratique les conseils et de les mettre en pratique. • Prendre l'habitude de bien nettoyer son corps • Prendre l'habitude d'observer ses droits 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles en rapport avec l'abus et l'exploitation sexuels, identification des gestes d'affection normale et des gestes d'abus ou d'exploitation dans la famille et des méfaits liés à l'abus et à l'exploitation. Définition des concepts : abus et exploitation sexuels. Les méfaits liés à l'abus ou l'exploitation sexuels des enfants sur leur santé. Aide et soutien (parents). • A partir de l'enquête ou 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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : décrire les relations entre les premiers peuples du Gabon et les Bantous. • 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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Lire et interpréter des cartes de différentes natures (planisphère, carte physique, politique...). • 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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : expliquer le principe de la justice et dire son importance • A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Citer et appliquer les règles de l'hygiène corporelle, Prendre l'habitude de bien nettoyer son corps. • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des actes, des attitudes et des
---	---	---	---

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^e ANNEE PRIMAIRE

	<p>émotions et de ses craintes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'origine du nom « Gabon » • Le plan d'une commune • L'hygiène du milieu 	<p>de ses sentiments, de ses émotions et de ses craintes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire l'origine du nom « Gabon » • Produire un plan simple de sa commune • Citer et appliquer les règles d'hygiène du milieu. 	<p>sexuels au quotidien.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de toujours garder son milieu de vie propre 	<p>comportements relatifs aux droits sexuels.</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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Dire l'origine du nom « Gabon » • 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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Produire un plan simple de sa commune. • A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Citer et appliquer les règles d'hygiène du milieu. • Prendre l'habitude de toujours garder son milieu de vie propre
	<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
<p>Evaluation et remédiation du Palier 3 pendant 1 semaine</p>				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 3^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 sexuelle et à la reproduction...), relatifs à son environnement.

Palier 4 de la compétence : résoudre en autonomie une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre le début de l'installation française au Gabon, l'indépendance du Gabon, l'histoire de Libreville ; l'organisation administrative du Gabon, la carte des provinces, la carte des provinces ; la sécurité à l'école, la sécurité à la maison(1), le droit à la différence ; les méfaits du tabac, de l'alcool et la définition des sigles IST/VIH/SIDA relatifs à son environnement.

Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
4	<ul style="list-style-type: none"> Les débuts de l'installation française au Gabon L'organisation administrative du Gabon La sécurité à l'école Les méfaits du tabac et de l'alcool ou autres au niveau familial 	<ul style="list-style-type: none"> Enumérer les causes de l'installation française au Gabon. Décrire l'organisation administrative du Gabon. Identifier les accidents qui peuvent survenir à l'école et dire comment les prévenir. Dire les méfaits de l'alcool et du tabac ou autres au sein de la famille. <p>-Dire les actes, les attitudes et les comportements à adopter</p>	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude d'observer les règles de sécurité à l'école Prendre l'habitude d'éviter la consommation des drogues. 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'enquête ou 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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Enumérer les causes de l'installation française au Gabon. A partir de l'enquête ou 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 et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Décrire l'organisation administrative du Gabon. A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier les accidents qui peuvent survenir à l'école et dire comment les prévenir. Prendre l'habitude d'observer les règles de sécurité à l'école. A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des actes, des attitudes et des comportements positifs, négatifs en rapport avec le tabac et

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<p>(responsabilités parentales non assumées, dépenses, humeurs, violence ...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'indépendance du Gabon • La carte des provinces du Gabon • La sécurité à la maison (1) • La sécurité à la maison (2) 	<p>face au tabac, à l'alcool ou autres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définir l'indépendance. Indiquer la date de l'accession du Gabon à l'indépendance. • Situer la province de son lieu de vie sur la carte du Gabon. • Identifier les incidents qui peuvent survenir à la maison et dire comment les prévenir: les chutes, les brulures, les intoxications, l'étouffement. • Identifier les incidents qui peuvent survenir à la maison et dire comment les prévenir : les objets dangereux, l'électrocution 	<p>l'alcool.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude d'observer les règles de sécurité à la maison • Prendre l'habitude d'observer les règles de sécurité à la maison 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Définir l'indépendance. Indiquer la date de l'accession du Gabon à l'indépendance. • A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Situer la province de son lieu de vie sur la carte du Gabon . • A partir de la question du départ, de l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier les incidents qui peuvent survenir à la maison et dire comment les prévenir: les chutes, les brulures, les intoxications, l'étouffement Prendre l'habitude d'observer les règles de sécurité à la maison • A partir de la question du départ, de l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier les incidents qui peuvent survenir à la maison et dire comment les prévenir: les objets dangereux, l'électrocution. Prendre l'habitude d'observer les règles de sécurité à la maison
--	--	---	---	---

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • La définition des sigles IST/VIH/SIDA - Les conséquences des maladies dues à l'utilisation des objets coupants non stérilisés, tranchants et pointus non stérilisés (,, amaigrissement, échec scolaire, fatigue chronique gangrène, mort ...) • L'histoire de Libreville • La carte des départements • Le droit à la différence 	<ul style="list-style-type: none"> • Citer les maladies dues à l'utilisation des objets coupants non stérilisés, tranchants et pointus non stérilisés (VIH, tétanos, gangrène...). - Dire les conséquences des maladies dues à l'utilisation des objets coupants non stérilisés, tranchants et pointus non stérilisés. Dire les moyens de prévention • Dire l'histoire de Libreville. • Situer le département de son lieu de vie sur la carte du Gabon • Identifier les différences entre les êtres humains. Accepter les différences et respecter autrui 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude d'observer les moyens de prévention concernant les maladies dues à la manipulation les objets coupants, tranchants et coupants. • Prendre l'habitude de respecter les différences entre êtres humains 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des maladies dues à la manipulation des objets coupants, tranchants et pointus ainsi que leurs méfaits. • A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Dire l'histoire de Libreville. • A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Situer le département de son lieu de vie sur la carte du Gabon. • A partir de la question de départ, l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : identifier les différences entre hommes (religieuses, ethniques, physiques, sociales...respecter le droit à la différence et comprendre l'importance du respect du droit à la différence)
	<ul style="list-style-type: none"> • Les savoirs appris pendant les 	<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

	semaines précédentes.			
Evaluation et remédiation du Palier 4 pendant 1 semaine				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 3^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 sexuelle et à la reproduction...), relatifs à son environnement.

Palier 5 de la compétence : résoudre en autonomie une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre l'évolution des modes de vie au Gabon(2) :l'habitat, l'évolution des échanges et du commerce, l'évolution des modes de vie au Gabon(3) :les modes de déplacement ; la population du Gabon, l'interaction entre l'Homme et son environnement, les aires protégées, ; les règles de prise de la parole lors d'un débat, le respect et la protection de l'environnement, le respect de l'environnement :la faune et la flore, la tolérance ; les avantages et les inconvénients des sources d'informations, la définition du sigle COVID-19 et les modes de contamination relatifs à son environnement.

Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
4	<ul style="list-style-type: none"> L'évolution des modes de vie (2) : l'habitat La population du Gabon Les règles de la prise de parole lors d'un débat 	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer l'évolution des modes de vie au Gabon : décrire l'habitat et expliquer son évolution Décrire la population gabonaise Dire comment prendre la parole dans un débat 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de respecter les règles de la prise de parole dans un débat 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'enquête ou 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 : Expliquer l'évolution des modes de vie au Gabon : décrire l'habitat et expliquer son évolution. A partir de l'enquête ou 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 : Décrire la population gabonaise. A partir de la question de départ, l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : respecter les règles de la prise de

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • Les avantages et les inconvénients des différentes sources d'informations (radio, télévision, bandes dessinées, téléphone, internet) • L'évolution des échanges et du commerce • L'interaction entre l'Homme et son environnement • Le respect et la protection de l'environnement • La définition du sigle COVID-19. Les modes de contamination. Les gestes barrières. Les risques liés au non-respect des gestes barrières 	<ul style="list-style-type: none"> • Dire les avantages et les inconvénients des différentes sources d'informations (radio, télé, bandes dessinées, téléphone, internet) • décrire les échanges et le commerce et expliquer leur évolution • expliquer ce qu'est un mode de vie. Déterminer les interactions entre les activités humaines et l'environnement • Définir l'environnement et dire comment le protéger concernant les gaspillages, les déchets, la pollution • Dire la définition du sigle « COVID-19 » ; Expliquer les modes de contamination ; - Dire les risques liés au non-respect des gestes barrières ; 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de titrer profit des avantages des média. • Prendre l'habitude de respecter l'environnement • Prendre l'habitude d'observer les gestes barrières pour éviter les méfaits de la COVID-19 	<p>parole dans un débat Dire comment prendre la parole dans un débat</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles, identification des avantages et des inconvénients des différentes sources d'informations. • A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : décrire les échanges et le commerce et expliquer leur évolution • A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : expliquer ce qu'est un mode de vie. Déterminer les interactions entre les activités humaines et l'environnement. • A partir de la question de départ, l'observation et du débat 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 : définir l'environnement et dire comment le protéger concernant les gaspillages, les déchets, la pollution. • A partir des études de cas, des dessins, images, histoires, récits, jeux de rôles sur les modes de contamination, les gestes barrières, la conduite à tenir en cas de symptômes.
--	--	---	--	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

<p>(contamination, hospitalisation, propagation de la maladie, décès...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'évolution des modes de vie au Gabon (3) : les modes de déplacement • Les aires protégées • Le respect de l'environnement : la faune et la flore • La tolérance 	<ul style="list-style-type: none"> - Dire la conduite à tenir en cas de symptômes. • Expliquer l'évolution des modes de vie au Gabon : décrire les modes de déplacement et expliquer leur évolution. • Définir une aire protégée et dire son importance pour les écosystèmes. • dire comment protéger la faune et la flore. • Définir la tolérance et citer les actes de cohésion sociale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de respecter l'environnement concernant la faune et la flore • Prendre l'habitude d'être tolérant de préserver la paix sociale 	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Expliquer l'évolution des modes de vie au Gabon : décrire les modes de déplacement et expliquer leur évolution. • A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : définir une aire protégée et dire son importance pour l'écosystème. • A partir de la question de départ, l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : dire comment protéger la faune et la flore. Prendre l'habitude de respecter l'environnement concernant la faune et la flore. • A partir de la question de départ, l'observation et du débat des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Définir la tolérance et citer les actes de cohésion sociale. Prendre l'habitude d'être tolérant de préserver la paix sociale
<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 5 pendant 1 semaine

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

<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 1 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes significatives de son milieu socio-culturel mettant en œuvre les différents types d'aliments, les régimes alimentaires équilibrés, les relations alimentaires ; les propriétés, les états et les techniques de traitement de l'eau, ; les moyens de communication modernes et traditionnelles, les outils des TICE, les appareils multimédia et les fonction d'un objet technique relatifs à son environnement.</p>			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
1	<ul style="list-style-type: none"> les différents types d'aliments de l'être humain (origine) Les propriétés de l'eau Les moyens de communication traditionnels et modernes 	<ul style="list-style-type: none"> Citer et dire l'origine des différents types d'aliments - Expliquer ce qu'est un aliment Expliquer les propriétés de l'eau à partir d'expériences. Expliquer ce qu'est un moyen de communication. Citer les moyens de communication traditionnels et modernes. Dire leur impact sur la vie des hommes 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - rechercher ce qu'est un aliment et d'où il peut provenir (représentations et hypothèses) - citer les types d'aliments ; - rechercher l'origine des différents aliments ; - rechercher d'autres aliments de différents origines ; - confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - Dire ce qu'ils savent des propriétés de l'eau (représentations et hypothèses) - Expérimenter sur les différentes propriétés de l'eau : surface de l'eau au repos, écoulement de l'eau, propriété solvant de l'eau, prise de la forme du récipient, eau inodore et sans saveur, eau incolore ; - confronter et interpréter les résultats des recherches et en 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 de sciences et technologie, sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images),

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • La fonction d'un objet technique : les outils et les métiers • Une alimentation équilibrée • Les états de l'eau 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier un objet technique. Donner la fonction d'un outil et préciser le ou les métiers dans le ou lesquel (s) il est utilisé • Définir un régime alimentaire équilibré et composer un repas équilibré • Indiquer les différents états de l'eau Préciser le rôle de la température 	<p>l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dire ce qu'ils savent sur les moyens de communication passés et présents et Leur impact sur le développement et la vie des hommes (représentations et hypothèses) ; - Rechercher les moyens de communication traditionnelle et moderne ; - Définir un moyen de communication ; - Dire à quoi servent les outils numériques d'aujourd'hui et comment les utilise-t-on ; - Dire comment les outils numériques impactent la vie des hommes. - confronter et interpréter les résultats des recherches et en 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 de sciences et technologie, sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - Dire ce qu'ils savent des outils techniques et des métiers qui y sont rattachés (représentations et hypothèses) - Rechercher les métiers et indiquer les outils propres à ces métiers ; - Dire à quoi sert chaque outil ; - Dire à quoi sert chaque métier ; - confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - Dire ce qu'ils savent sur le régime alimentaire équilibré (représentations et hypothèses) - Rechercher les différentes familles d'aliments les fruits et légumes (banane, feuilles de taro...); les féculents (igname, riz...); les matières grasses (beurre, arachides, huile...); les produits laitiers (yaourt, fromage...) ; les produits sucrés (biscuits, soda, pâtisseries...); l'eau ; viandes, poissons et œufs. - Définir un régime alimentaire équilibré et proposer un exemple de repas équilibré ; - confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - Dire dans quel état on trouve l'eau dans la nature. (représentations et hypothèses)
--	---	---	---

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • Les outils des TIC • Les relations alimentaires • Les techniques de traitement de l'eau • Les appareils multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les appareils relatifs aux technologies de l'information et de la communication. et dire leur utilité pour l'homme • Définir une ration alimentaire. Déterminer l'apport alimentaire de l'homme en fonction de son âge et de son activité • Expliquer les techniques de traitement de l'eau et faire des expériences • Identifier les appareils qui permettent de traiter 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître l'eau à l'état liquide, solide et gazeux ; - expérimenter sur l'eau pour rechercher les différentes transformations (solide, Liquide, gazeux) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches et en 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 de sciences et technologie, sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - Rechercher les outils des TIC et à dire leur utilité (représentations et hypothèses) ; - Rechercher les avantages et les inconvénients des outils des TIC -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - définir un régime alimentaire particulier et citer les raisons d'un tel régime en proposant un exemple de repas particulier et confronter les éléments disponibles dans les types d'aliments. -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - Dire quels sont les techniques à appliquer pour rendre l'eau potable (représentations et hypothèses) ; - Dire les étapes de la production de l'eau captage, dégrillage, tamisage, décantation, filtration, désinfection, traitement spécifique, chloration, stockage - Expérimenter sur les techniques de traitement de l'eau : Décantation de l'eau ; filtration de l'eau, désinfection de l'eau -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion
--	---	---	---

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

		<p>simultanément du texte, du son, des images fixes ou animées. Dire leur évolution dans le temps</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 de sciences et technologie, sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : <ul style="list-style-type: none"> - Dire ce qu'ils savent des appareils multimédia (représentations et hypothèses), - Rechercher les appareils multimédia ; - Identifier les anciens et nouveaux appareils multimédia ; - Rechercher les fonctions des différents appareils multimédia ; - confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.
	<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.

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

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 2 de la compétence : Réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre **en autonomie** une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre **les régimes alimentaires des animaux, la dentition des animaux, les chaînes alimentaires ; la présence et l'usage de l'air, les propriétés de l'air, la pollution de l'air ; l'ordinateur et ses périphériques, les fonctions de l'ordinateur ; La fabrication d'un objet technique** relatifs à son environnement.

Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
2	<ul style="list-style-type: none"> Les régimes alimentaires des animaux La présence et l'usage de l'air L'ordinateur et ses périphériques La fabrication d'un objet technique : l'éventail 	<ul style="list-style-type: none"> Déterminer les régimes alimentaires des animaux. Identifier la présence de l'air à partir d'expériences. Définir les usages de l'air. Identifier l'unité centrale et son rôle. Identifier les différents périphériques et leur fonction Identifier les étapes de la fabrication d'un objet technique : l'éventail 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Déterminer les régimes alimentaires des animaux. -déterminer une portion alimentaire -confronter et interpréter les résultats des recherches ; Et en tirer une conclusion. A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier la présence de l'air à partir d'expériences. Expliquer les usages de l'air. 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'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier l'unité centrale et son rôle. Identifier les différents périphériques et leur fonction 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'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier les étapes de la

	<ul style="list-style-type: none"> • La dentition des animaux • Les propriétés de l'air • Les fonctions d'un ordinateur • Les chaînes alimentaires • La pollution de l'air 	<ul style="list-style-type: none"> • Définir la dentition des animaux et la mettre en relation avec le régime alimentaire. Dire la fonction de chaque type de dent • Expliquer les propriétés de l'air à partir d'expériences • Identifier les fonctions d'un ordinateur : entrer des informations, les traiter, les restituer, les stocker • Définir une chaîne alimentaire. Déterminer les relations alimentaires dans un milieu de vie • Expliquer la pollution de l'air et ses conséquences -identifier ses causes et dire les mesures de prévention. 	<p>fabrication d'un objet technique : l'éventail</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Définir la dentition des animaux et la mettre en relation avec le régime alimentaire. Dire la fonction de chaque type de dent. • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Expliquer les propriétés de l'air à partir d'expériences • 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'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier les fonctions d'un ordinateur : entrer des informations, les traiter, les restituer, les stocker • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Définir une chaîne alimentaire. Déterminer les relations alimentaires dans un milieu de vie • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à Expliquer la pollution de l'air et ses conséquences -identifier ses causes et dire les mesures de prévention.
--	---	--	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • La barre de menus et la barre des tâches d'un ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les menus, la barre de menus et les éléments de la barre de tâches d'un ordinateur. 	<p>A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à Identifier les menus la barre de menus et les éléments de la barre de tâches d'un ordinateur.</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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Résolution des situations-problèmes combinant plusieurs savoirs appris.

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 3^è 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 une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre les os du corps humain, les muscles du corps humain, les articulations ; les sources d'énergie, l'énergie thermique, la production et le transport de l'électricité ; le traitement de texte(1) : saisir un texte, le traitement de texte(2) : traiter un texte, le traitement de texte(3) : le copier-coller ; l'utilisation d'énergie par un objet technique relatifs à son environnement.</p>			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
3	<ul style="list-style-type: none"> Les os du corps humain Les sources d'énergie Le traitement de texte (1) : saisir un texte: L'utilisation d'énergie par un objet technique 	<ul style="list-style-type: none"> Citer les différentes formes d'os du corps humain et dire leur rôle Définir et énumérer les sources d'énergie. Saisir un texte et le traiter Déterminer l'utilisation d'énergie par un objet technique. Fabriquer une voiture propulsée par une réaction (l'aire) 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Citer les différentes formes d'os du corps humain et dire leur rôle -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : définir et énumérer les sources d'énergie. -confronter et interpréter les résultats des recherches et en 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 d'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Saisir un texte et le traiter(choisir la police, sa taille et sa couleur, mettre en gras ou italique, décentrer le texte, et le justifier). 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'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : déterminer l'utilisation d'énergie par un objet technique. Fabriquer

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • Les muscles du corps humain • L'énergie thermique • Le traitement d'un texte (2) : traiter un texte • Les articulations • La production et le transport de l'électricité • Le traitement de texte (3) : le copier-coller 	<ul style="list-style-type: none"> • Définir le muscle et expliquer son rôle dans les mouvements • Définir l'énergie thermique. Expliquer les différents transferts de l'énergie thermique. • Traiter un texte • Définir une articulation et déterminer son rôle. Citer quelques articulations du corps humain. • Expliquer comment l'électricité est produite et transportée • Identifier et utiliser les fonctions copier et coller d'un traitement de texte 	<p>une voiture propulsée par une réaction (l'aire)</p> <ul style="list-style-type: none"> • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : définir le muscle et expliquer son rôle dans les mouvements. confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Définir l'énergie thermique. Expliquer les différents transferts de l'énergie thermique. confronter et interpréter les résultats des recherches et en 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 d'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Traiter un texte(choisir la police, sa taille, sa couleur ; écrire en gras ou en italique ; centrer, insérer des formes..., cliquer sur le menu qui convient... • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : définir une articulation et déterminer son rôle. Citer quelques articulations du corps humain. confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : expliquer comment l'électricité est produite et transportée. • 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'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les
--	---	--	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

			apprenants à : Identifier et utiliser les fonctions copier et coller d'un traitement de texte.
	<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.

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 3^è ANNEE COMPETENCE 2, PALIER 4

<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 4 de la compétence : Réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre les besoins des plantes(1) ; l'eau et les sels minéraux, les besoins de la plante(2) : air et lumière, l'amélioration des récoltes l'amélioration des récoltes ; les conducteurs et les isolants, les dangers, les dangers du courant électrique, le circuit électrique simple; le stockage des fichiers dans un ordinateur, copier ou déplacer un fichier d'un support à un autre ; le montage et démontage d'un objet technique :la lampe de poche relatifs à son environnement.</p>			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
	<ul style="list-style-type: none"> Les besoins des plantes (1) : eau et sels minéraux Conducteurs et isolants Le stockage des fichiers dans un ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier par des expériences les besoins des plantes en eau et en sels minéraux Identifier par des expériences les conducteurs et les isolants. Stocker et organiser des fichiers dans un ordinateur 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier par des expériences les besoins des plantes en eau et en sels minéraux confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier par des expériences les conducteurs et les isolants. confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de

<p>4</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le montage et démontage d'un objet technique : la lampe de poche • Les besoins des plantes (2) : air et lumière • Les dangers du courant électrique • Copier ou déplacer un fichier d'un support à un autre • L'amélioration des récoltes • Le circuit électrique simple 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les différentes composantes d'une lampe de poche en la démontant et en la remontant • Identifier par des expériences les besoins des plantes en air et en lumière • Identifier les dangers du courant électrique et les prévenir. • Transférer des données d'un support de stockage vers un autre (clé USB, disque dur externe...) • Citer les techniques d'amélioration des récoltes • Réaliser un circuit électrique simple 	<p>l'apprenant (manipulation d'un ordinateur ou d'un téléphone portable, d'une tablette) et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images),l'enseignant amène les apprenants à : Stocker et organiser des fichiers dans un ordinateur</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 d'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier les différentes composantes d'une lampe de poche en la démontant et en la remontant ; confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier par des expériences les besoins des plantes en air et en lumière ; confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Identifier les dangers du courant électrique et les prévenir. • A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant (manipulation d'un ordinateur ou d'un téléphone portable, d'une tablette) et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images),l'enseignant amène les apprenants à : Transférer des données d'un support de stockage vers un autre (clé USB, disque dur externe...) • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Citer les techniques d'amélioration des récoltes -confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. • A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène
----------	---	---	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

			les apprenants à : réaliser un circuit électrique simple.
	<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.

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 3^è ANNEE COMPETENCE 2, PALIER 5

<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 5 de la compétence : Réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre les facteurs d'une bonne santé (1et 2), la prévention du paludisme ; la lumière et les ombres, le levier, les leviers ; le téléphone, le téléphone portable ; le cycle de vie d'un objet technique : tri et recyclage relatifs à son environnement.</p>			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
5	<ul style="list-style-type: none"> Les facteurs d'une bonne santé (1) La lumière et les ombres Le téléphone (1) 	<ul style="list-style-type: none"> Déterminer les facteurs d'une bonne santé : nutrition, apport en eau potable, activité physique, sommeil. Définir la lumière et l'ombre et expérimenter ces phénomènes. Dire l'histoire et l'évolution du téléphone. Evaluer les conséquences de son usage sur l'environnement. 	<ul style="list-style-type: none"> A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Déterminer les facteurs d'une bonne santé : nutrition, apport en eau potable, activité physique, sommeil A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Définir la lumière et l'ombre et expérimenter ces phénomènes 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 de sciences et technologie, sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Dire l'histoire et l'évolution du téléphone. Evaluer les conséquences de son usage sur l'environnement.

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

<ul style="list-style-type: none"> Le cycle de vie d'un objet technique : tri et recyclage Les facteurs d'une bonne santé (2) Le levier (1) Le téléphone portable (2) La prévention du paludisme Les leviers (2) 	<ul style="list-style-type: none"> Dire l'importance du tri et du recyclage des déchets et des matériaux. Déterminer les facteurs d'une bonne santé : hygiène, vaccination, conditions environnementales et sociales. Décrire et définir le fonctionnement d'un levier. Dire les usages du téléphone portable et les précautions à respecter concernant son utilisation Décrire les causes et les symptômes du paludisme et Expliquer comment l'éviter Décrire et définir le fonctionnement d'un levier particulier : la balance 	<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 de sciences et technologie, sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Dire l'importance du tri et du recyclage des déchets et des matériaux. A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : déterminer les facteurs d'une bonne santé : hygiène, vaccination, conditions environnementales et sociales. A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Décrire et définir le fonctionnement d'un levier. 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'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : dire les usages du téléphone portable et les précautions à respecter concernant son utilisation A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Décrire les causes et les symptômes du paludisme et Expliquer comment l'éviter A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : décrire et définir le fonctionnement d'un levier particulier : la balance.
<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.

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è 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.				
<ul style="list-style-type: none"> Palier 1 de la compétence : Réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les activités athlétiques : les courses lentes, de vitesse et d'obstacles. Les danses traditionnelles et modernes. Les chants en langue locale, en français ou en anglais. Les œuvres artistiques. Les notes de musique. Les œuvres plastiques : le dessin à vue, d'observation de mémoire ou d'imagination dans les limites de son niveau. 				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
1	<ul style="list-style-type: none"> Les activités athlétiques: les courses lentes Les danses traditionnelles et modernes Les chants en langue locale, en français ou en anglais Les œuvres artistiques Les notes de musique 	<ul style="list-style-type: none"> Réagir vite et correctement à un signal pour courir lentement sans rupture de course avec un objet et le transmettre afin de réaliser une performance limitée à son niveau 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- 	<ul style="list-style-type: none"> Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité 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. 	

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • Les activités athlétiques: la course de vitesse • 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 activités athlétiques: la course d'obstacles • Les chants en langue locale, en français ou en anglais 	<p>SOL-LA-SI-DO sur une portée musicale tracée)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Réagir vite et correctement à un signal pour courir vite sans rupture de course avec un objet et le transmettre afin de réaliser une performance limitée à son niveau • 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 • Réaliser un dessin sans support • Réagir vite et correctement à un signal pour courir vite en franchissant des obstacles variés sans rupture de course avec un objet et le transmettre afin de réaliser une performance limitée à son niveau • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir vite t, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité • 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 • Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tressage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tissage, piquage... -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. • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant 	
--	--	--	--	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<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 • 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 -Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. • 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 				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è 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 1 de la compétence : Réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les activités athlétiques ; les danses ; les chants en langues locales, en français ou en anglais ; les œuvres artistiques et plastiques dans les limites de son niveau.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
2	<ul style="list-style-type: none"> Les activités athlétiques: les courses d'endurance 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 	<ul style="list-style-type: none"> Courir pendant 10 mn -Réagir vite et correctement à un signal pour courir longtemps sans rupture afin de réaliser une performance limitée à son niveau 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 Réaliser un dessin sans support 	<ul style="list-style-type: none"> Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité -Faire courir pendant 10 minutes 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 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. Faire dessiner de mémoire un objet choisi par 	

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	d'imagination		l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes	
	<ul style="list-style-type: none"> • Les activités athlétiques: les courses de relais • 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 • Les activités athlétiques: le saut en hauteur • Les chants en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire une course de relais • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Dessiner un objet proposé • Réaliser un dessin sans support • Sauter en hauteur • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité • 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. • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité <ul style="list-style-type: none"> - Exercices divers des techniques de saut en hauteur saut avec course d'élan étalonnée et progressivement accélérée; - Sauts verticaux avec réception sur la jambe d'impulsion pour repérer la jambe d'appel...par exemple. - Réalisation d'une performance en saut en hauteur ou en longueur. • 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 	

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3è ANNEE PRIMAIRE

	<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 • Réaliser un dessin sans support 	<p>répertoire en français ou en anglais</p> <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 - Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. • 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 				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE COMPEDTENEC 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 : Réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les activités athlétiques ; les danses ; les chants en langues locales, en français ou en anglais ; les œuvres artistiques et plastiques dans les limites de son niveau.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
3	<ul style="list-style-type: none"> Les activités athlétiques: le saut en longueur 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 	<ul style="list-style-type: none"> Sauter en longueur 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 	<ul style="list-style-type: none"> Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité <ul style="list-style-type: none"> -Exécuter correctement un saut en longueur en enchaînant course d'élan et impulsion sur un pied, sans temps d'arrêt tout en prenant son impulsion dans une zone d'appel matérialisée ; -sauter le plus haut ou le plus loin possible -Adopter un rythme régulier et régler sa foulée. -Courir en allongeant sa foulée bondissante. 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 tissage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tissage <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 	

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^e ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination • Les activités athlétiques: le lancer sans élan • Les chants en langue locale, en français ou en anglais • Les danses traditionnelles et modernes • Les œuvres plastiques : dessin à vue ou 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un dessin sans support • Lancer une balle sans élan • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Dessiner un objet proposé 	<ul style="list-style-type: none"> -Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu. • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité <ul style="list-style-type: none"> -Exercices divers des techniques de lancers: sans élan en dosant la force et en recherchant le meilleur angle possible;... -Lancement d'une balle sur une cible verticale de façon à ce qu'elle rebondisse le plus loin possible. -Réalisation d'une performance dans un lancer de poids adapté à son niveau -Lancer à une ou deux mains des objets légers et variés. Lancer dans une zone définie. Lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer. Enchaîner une prise d'élan et un lancer, à partir d'une zone d'élan et renouveler sa performance au moins 4 fois sur 5 essais -Exécuter un lancer de poids adapté à son âge pour réaliser une performance. • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> - Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo. - Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter. • 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 	
--	---	--	---	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<p>d'observation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination • Les activités athlétiques: le lancer avec élan. • Les chants en langue locale, en français ou en anglais • Les danses traditionnelles et modernes • Les œuvres plastiques : 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un dessin sans support • Lancer une balle avec élan • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Dessiner un objet proposé 	<p>modèle d'un objet vu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité <ul style="list-style-type: none"> -Exercices divers des techniques de lancers avec élan en dosant la force et en recherchant le meilleur angle possible;... -Lancement d'une balle sur une cible verticale de façon à ce qu'elle rebondisse le plus loin possible. -Réalisation d'une performance dans un lancer de poids adapté à son niveau -Lancer à une ou deux mains des objets légers et variés. -Lancer dans une zone définie. -Lancer avec pied en avant opposé au bras du lancer. -Enchaîner une prise d'élan et un lancer, à partir d'une zone d'élan et renouveler sa performance au moins 4 fois sur 5 essais -Exécuter un lancer de poids adapté à son âge pour réaliser une performance. • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> - Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo. - Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter. • 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 	
--	---	--	---	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<p>dessin à vue ou d'observation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un dessin sans support 	<p>modèle d'un objet vu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 3 pendant 1 semaine 				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE COMPEDTENCE 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 : Réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les activités athlétiques ; les chants en langues locales, en français ou en anglais ; les œuvres artistiques et plastiques dans les limites de son niveau.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
4	<ul style="list-style-type: none"> Les activités athlétiques: la lutte à deux 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 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer la lutte à deux) 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 	<ul style="list-style-type: none"> Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité -Exercices divers de luttes: immobilisation de son adversaire au sol 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 -Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo. -Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter 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 	

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<p>d'observation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination • Les activités athlétiques: la lutte en groupe • 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 • Les jeux : de lutte, de raquette et collectif) 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un dessin sans support • Pratiquer la lutte en groupe • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Dessiner un objet proposé • Réaliser un dessin sans support • Pratiquer des jeux collectifs 	<p>-Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant -Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo. -Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter • 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. • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité) - Marquer des points dans un match à deux de tennis de table par exemple. - Apprentissage des jeux collectifs: le football, le basket-ball ou le handball 	
--	---	--	--	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Dessiner un objet proposé • Réaliser un dessin sans support 	<ul style="list-style-type: none"> - Exécuter la lutte dans le respect des règles. - Maîtriser différentes manières de tirer, pousser, s'équilibrer, faire tomber... - Exécuter un jeu avec des raquettes. - Exécuter un jeu avec ou sans ballon dans le respect des règles. • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> -Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo. -Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter • 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. • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs 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"> • Evaluation et remédiation du palier 4 pendant 1 semaine 				

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^e ANNEE COMPEDTENCE 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 5 de la compétence : Réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre les activités athlétiques ; les chants en langues locales, en français ou en anglais ; les œuvres artistiques et plastiques dans les limites de son niveau.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
5	<ul style="list-style-type: none"> Les activités gymniques : la roulade 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 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des activités gymniques 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 	<ul style="list-style-type: none"> Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité) <ul style="list-style-type: none"> -Construction et réalisation un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis) 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"> -Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo. -Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tissage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tissage <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 	

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<p>d'observation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination • Les activités gymniques : la fente avant • 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 • les activités gymniques : le saut droit 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser un dessin sans support • Pratiquer des activités gymniques • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Dessiner un objet proposé • Réaliser un dessin sans support 	<p>le modèle d'un objet vu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité -Construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis) • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant -Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo. -Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter • 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. • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes • Faire découvrir l'espace de jeu, expliquer le principe du jeu, s'échauffer sur le parcours, courir lentement, faire appliquer les règles d'hygiène et de sécurité 	
--	---	--	--	--

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • Pratiquer des activités gymniques • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Dessiner un objet proposé • Réaliser un dessin sans support 	<p>-Construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant <ul style="list-style-type: none"> -Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo. -Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter • 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. • Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Combiner plusieurs 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"> • Evaluation et remédiation du palier 5 pendant 1 semaine 				

TABLE DES MATIERES

Rubriques	Pages
Préface du Ministre	2
Liste des concepteurs et validateurs	3
Liste des sigles	4
Sommaire	5
Finalités du système éducatif du Gabon	6
Orientation des curriculade l'enseignement primaire	8
Orientations didactiques en étude du milieu, éducation artistique et sportive	11
I- Les matières de l'étude du milieu à dominante scientifique	12
1-1 L'enseignement des sciences	12
1-1-1 Importance de l'enseignement des sciences	12
1-1-2 Objectifs de l'enseignement des sciences	12
1-1-3 Conduite des leçons de sciences selon la démarche scientifique ou d'investigation	12
1-2-L'enseignement de l'Histoire/Géographie	14
1-2-1 L'importance de l'enseignement de l'histoire	14
1-2-2 Les objectifs généraux de l'enseignement de l'histoire	14

1-2-3 L'importance de l'enseignement de la géographie	14

1-2-4 Les objectifs généraux de l'enseignement de la géographie	14
1-2-5 Conduite des leçons d'histoire/géographie selon la démarche scientifique.	16
IV- LES MATIERES DE L'ETUDE DU MILIEU A DOMINANTE CITOYENNE	16
2-1 L'importance de l'éducation aux droits de l'Homme et à la citoyenneté	17
2-2 Les objectifs généraux de l'éducation aux droits de l'Homme et à la citoyenneté	20
2-3 Démarche pédagogique d'une leçon d'éducation à la citoyenneté	20
V- LES MATIERES D'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE	22
3-1 Les domaines des arts	22
3-2 L'éducation musicale	22
3-3 L'enseignement des arts plastiques	22
3-3-1 L'importance de l'enseignement du dessin	23
3-3-2 Les objectifs généraux de l'enseignement du dessin	23
3-3-3 Les différents types de dessin à l'école primaire	23

3-3-4 Les méthodologies	23
3-3-4-1 le dessin à vue	23
3-3-4-2 l'art plastique	24
3-4 L'enseignement du chant	25
3-4-1 L'importance de l'enseignement du chant	25
3-4-2 Les objectifs généraux de l'enseignement du chant	26

3-4-3 La méthodologie de l'enseignement du chant	26
3-5 L'éducation physique et sportive	27
3-5-1 L'importance de l'éducation physique et sportive	28
3-5-2 Les objectifs généraux de l'enseignement de l'EPS	28
3-5-3 La structure d'une séance d'EPS	29
3-5-4 Les Activités Physiques Educatives (APE)	30
3-5-5 La séance « manipulation » ou petit matériel ou encore séance objet	31
3-5-6 La méthodologie de la séance manipulation	31
3-5-7 La séance « jeu »	32

3-5-8 La méthodologie de la séance « jeu »	32
3-5-9 La séance d'animation sportive (AS)	33
3-5 L'enseignement de l'éducation musicale	33
IV- LES MATIERS DE L'ETUDE DU MILIEU A DOMINANTE TECHNOLOGIQUE ET DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION EN EDUCATION (TICE)	35
4-1 La technologie	35
4-2 L'informatique	36
4-3 Le logiciel	37
V- L'EVALUATION DES ACQUIS	38
5-1 Qu'est-ce qu'évaluer ?	38
5-2 But de l'évaluation	38
5-3 Les fonctions de l'évaluation	39
5-4 Les niveaux de maîtrise en évaluation des acquis	39
5-5 La règle de 2/3	40

VI- LA REMEDIATION	41
6-1 Les stratégies de remédiation	42
6-1-5 La remédiation par feedback ; il existe trois types de remédiation par feedback	42
6-1-1 La remédiation par une répétition ou par des travaux complémentaires	43
6-1-6 Remédiation par adoption de nouvelles stratégies d'apprentissage	43
6-1-1 Remédiation sur des facteurs plus fondamentaux	44
VII- ORGANISATION DU CURRICULUM 1^{RE} ANNEE EDM & EAS	45
VIII- LES HORAIRES A L'ECOLE PRIMAIRE	46
8-1 La semaine scolaire	46
8-2 Un jour d'école	46
8-4 L'année scolaire	46
EMPLOI DU TEMPS 1^{re} ANNEE (Temps plein)	47
EMPLOI DU TEMPS 1^{re} ANNEE (matinée)	49
EMPLOI DU TEMPS 1^{re} ANNEE (après-midi)	51
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 1, PALIER 1	53
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 1, PALIER 2	55
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 1, PALIER 3	57
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 1, PALIER 4	59
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 1, PALIER 5	61
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 2, PALIER 1	62
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 2, PALIER 2	64
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 2, PALIER 3	66
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 2, PALIER 4	68
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 2, PALIER 5	70
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 3, PALIER 1	72
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 3, PALIER 2	73
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 3, PALIER 3	74

CURRICULUM ETUDE DU MILIEU (EDM) & EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 3^è ANNEE PRIMAIRE

MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 3, PALIER 4	75
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 3, PALIER 5	76