

MINISTRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE
CHARGE DE LA FORMATION CIVIQUE



CURRICULUM ÉTUDE DU MILIEU (EDM), ET ÉDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS)

4^e ANNEE PRIMAIRE



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 cet 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.

La Ministre

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

KIMBIRIMA NTARI Félicien
Inspecteur pédagogique

MAKANGA SITOU Henriette
Inspecteur pédagogique

TCHILOUMBOU Alain Loïc,
Inspecteur pédagogique

INGOGNE Joseph,
Conseiller pédagogique

MOUTSINGA Thérèse
Inspecteur pédagogique

MINKUE MVOU Florence,
Conseiller pédagogique

NDONG ONDO Mathurin
Inspecteur pédagogique

NONGO Aimée Florence,
Conseiller pédagogique

NDJOBABA Marcelin
Conseiller pédagogique

NDONG MBA Nicolas Thomas
Conseiller pédagogique

Saisie informatique, conception numérique et mise en page

TCHILOUMBOU Alain Loïc

Sous la Direction
Du Docteur Adrien MAKAYA

Directeur de l'Institut Pédagogique National (IPN)

SOMMAIRE

Finalités du système éducatif du Gabon	6
Orientations des curricula de l'enseignement primaire	8
Orientations didactiques en étude du milieu, éducation artistique et sportive	11
I-Les disciplines de l'étude du milieu à dominante scientifique	12
II-Les disciplines de l'étude du milieu à dominante citoyenne	15
III-Les disciplines de l'éducation artistique et sportive	20
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)	32
V-L'évaluation des acquis	35
VI-La remédiation	38
VII-objectifs, modes, méthodes et procédés d'enseignement/apprentissage	44
VIII-Organisation du curriculum 1 ^{re} année	53
IX-Les horaires à l'école primaire	56
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 5 ^e année	60
Tableau des ressources compétence 1, palier 1	66
Tableau des ressources compétence 1, palier 2	69
Tableau des ressources compétence 1, palier 3	72
Tableau des ressources compétence 1, palier 4	75
Tableau des ressources compétence 1, palier 5	78
Tableau des ressources compétence 2, palier 1	82
Tableau des ressources compétence 2, palier 2	84

Tableau des ressources compétence 2, palier 3	87
Tableau des ressources compétence 2, palier 4	90
Tableau des ressources compétence 2, palier 5	92
Tableau des ressources compétence 3, palier 1	94
Tableau des ressources compétence 3, palier 2	97
Tableau des ressources compétence 3, palier 3	100
Tableau des ressources compétence 3, palier 4	102
Tableau des ressources compétence 3, palier 5	105

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 apprenants et soutenir les progressions diversifiées, pour que chaque apprenant 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.

Les curricula de l'enseignement primaire sont définis à partir des compétences de base en Français, en Mathématiques et en Étude du Milieu, Éducation Artistique et Sportive. Cette approche, dite « **Approche par les compétences** », est une approche globale qui vise à donner à l'apprenant 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'apprenant doit savoir faire dans une situation naturelle de la vie courante ?* »

Plutôt que de se limiter à

- « *Qu'est-ce que l'apprenant doit savoir ?* »

Ou encore à

- « *Qu'est-ce que l'apprenant doit savoir faire à l'école ?* ».

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

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

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

Tout au long de sa formation, l'apprenant 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 apprenants 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 matières 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 Éducatives (TICE)...

La démarche adaptée est la démarche scientifique, qui vise à donner à l'apprenant 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.

1-1-3 Conduite des leçons de sciences selon la démarche scientifique ou d'investigation

- **La formulation du problème** : l'apprenant doit être capable de faire émerger un problème et de le formuler correctement. L'émergence des représentations des apprenants et leur confrontation fait apparaître des obstacles et des contradictions. Ils accèdent ainsi à une prise de conscience d'un problème qu'ils cherchent alors à dépasser. Pour cela, ils posent des questions et entrent dans la démarche scientifique.
- **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 par exemple).

La documentation : l'outil documentaire, par sa nature et sa fonction, prend sa place à différents moments de la démarche scientifique. 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'apprenants 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 apprenants présentent, argumentent, formulent ;
 - **des savoir-être :** les apprenants s'écoutent les uns les autres et développent l'esprit critique.
- **La conclusion :** la démarche scientifique 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'apprenant est capable de reproduire une connaissance, une méthode déjà vue dans une circonstance identique ;
 - **la compréhension,** l'apprenant est capable de comprendre une notion, un phénomène, une méthode ;
 - **l'application,** l'apprenant est capable de transférer une connaissance, une méthode dans une situation nouvelle.

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 d'histoire/géographie selon la démarche scientifique.

- **La formulation du problème** : l'apprenant 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 apprenants 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'apprenant 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 apprenant 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 apprenants présentent, argumentent, forment ;
 - **des savoir-être** : les apprenants s'écoutent les uns les autres et développent un esprit critique.
 - **La conclusion** : la démarche d'enseignement/apprentissage de l'histoire et de la 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'apprenant est capable de reproduire une connaissance, une méthode déjà vue dans une circonstance identique ;
- **La compréhension**, l'apprenant est capable de comprendre une notion, un phénomène, une méthode ;
- **L'application**, l'apprenant 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 États 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 associée.

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 don 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 locaux, 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 en morale est 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 et 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 communautaires ;
- connaître les droits de l'enfant et les Droits Humains
- repérer une situation inhabituelle ou de danger, demander de l'aide, pour être secouru ou porter secours.

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

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

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

III- LES DISCIPLINES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE

3-1 Les domaines des arts

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

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

3-2 L'éducation musicale

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

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

3-3 L'enseignement des arts plastiques

L'enseignement des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des apprenants, au sein de situations ouvertes favorisant l'autonomie, l'initiative et le recul critique. Il

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

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

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

- Le dessin est un excellent moyen de communication ; c'est le langage universel compréhensible pour tous (symbole du code de la route) ;
- Il est aussi un moyen d'expression pour l'homme (masque, tableaux des peintures) ;
- Il est également un moyen de décoration (tableaux, dessin dans l'industrie de l'habillement et dans l'artisanat) ;
- Il est la première étape matérielle dans la conception de plusieurs œuvres (maquettes et dessin de bâtiment) ;
- Par le dessin l'enfant apprend à observer et à juger ;
- Il facilite l'expression, les démonstrations de tous genres, 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 apprenants 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 apprenants
 - 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 4^e année

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

Disposer les apprenants 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 apprenants écoutent attentivement).
- 7) Répétition de cette 1^{ère} phrase musicale par les apprenants 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 apprenants 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 matière 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 matières, 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 apprenants 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 min.

- **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 min.

- **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 35 min.

- **Le retour au calme**

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

Il dure 2 à 3min.

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 apprenants et de les inviter à jouer avec :
 - **Une démonstration** : Après les avoir arrêtés et regroupés, le maître choisit un apprenant 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 apprenants.
 - **Une verbalisation** : Le maître pose la question aux apprenants : que faites-vous ? Après les tentatives de réponses des apprenants, le maître corrige ou reprend la bonne réponse avant de la faire répéter.
 - **Une imitation et exploitation** : Le maître ou la maîtresse invite les apprenants 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 apprenants.

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 apprenants connaissent les règles et savent les appliquer. Il s'agira de réagir vite pour réaliser une performance. Exemple : Le relais, le kangourou, sauvons nos enfants.

- **Les jeux ‘problèmes’**

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

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

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

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

On parle alors de réajustement.

Le retour au calme.

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

Dans les grandes classes, les apprenants 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 de 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, couter, 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 EN EDUCATION (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 TIC dans la cadre de la recherche documentaire, en complément des de l'observation directe ou pour confirmer les résultats de l'expérience aux savoirs établis :

- Maîtriser 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 tout 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 construite en fonction des propriétés des matériaux, des lois physiques et demande une source d'énergie (tel ou tel machine fonctionnera à partir d'une source d'énergie électrique...)
- Les considérations d'ordre économique : dans le choix des matériaux utilisables et dont les propriétés conviennent au but recherché, on retiendra : les moins couteux et ceux qui réclament le moins d'entretien.
- L'aspect esthétique : à fonctionnalité égale, à prix égale, 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 est reconnue 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, particuliers hôpitaux... en cherchant à identifier en eux les grandes fonctions professionnelles, économiques et sociales informatisées (télématique, bureautique, productive, etc.).

La technologie informatique

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

4-3 Le logiciel

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

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

V- L'EVALUATION DES ACQUIS

5-1 Qu'est-ce qu'évaluer ?

Evaluer 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 intuitive** : 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'apprenant 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'apprenant. Ces mesures déterminent à quel point le niveau de maîtrise des différents critères est suffisant pour prononcer la réussite ou non de l'apprenant 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 voir les modalités de passage de 1^{re} année

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

5-6 Les concepts de référence en évaluation des acquis

Concepts	Définitions
critère	Qualité que l'on attend de la production d'un apprenant. Exemple : utilisation correcte des outils de la langue.
indicateurs	Indices observables en situation. Il permet d'opérationnaliser le critère. Il précise le critère. Exemple : 2 points si l'apprenant donne la réponse attendue
Grille	Cadre de référence qui comporte des critères, des indicateurs précédés d'une pondération et des questions.
Grille de correction ou d'évaluation	C'est une grille qui, critère par critère et question par question (ou consigne par consigne) fournit des indicateurs qui permettent de voir si un critère est satisfait ou pas.
Grille de notation	Elle se trouve au bas de la situation-cible. Elle permet de noter la production de l'apprenant avec objectivité.
consigne	C'est une question ou un ensemble de questions. C'est aussi un ensemble d'instructions de travail qui sont donnés 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 principales** 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'apprenant 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 feed-back ; il existe trois types de remédiation par feed-back :

- Remédiation par le simple fait de communiquer à l'apprenant 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 apprenants) pour bénéficier des avantages du conflit cognitif.

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

Ce qui importe dans une remédiation par feed-back, c'est que celui-ci soit précis. Des recherches ont montrées qu'un feed-back général apporte peu à l'apprenant, qu'il soit positif ou négatif. En revanche, un feed-back 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 difficultés les parties de la leçon que les apprenants ne maîtrisent pas.
- remédiation par du travail complémentaire en proposant d'autres exercices sur la matière concernée ou qui prennent en compte les ressources déjà développées dans la matière.
- 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 matière.

Par exemple, un apprenant 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 apprenants ou un groupe d'apprenants 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'apprenant ou du groupe classe.

6-1-4 Remédiation sur des facteurs plus fondamentaux

Elles sont parmi les plus profondes à effectuer.

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

Des capacités cognitives de base nécessitant :

- des réapprentissages fondamentaux ;
- des décisions de réorientations.

Par exemple, c'est le cas des apprenants qui se trouvent dans une classe où la lecture courante devrait déjà être maîtrisée mais qui manifestent la non maîtrise de la lecture. A ce type d'apprenants, 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 apprenants 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 apprenants.

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 auto-correctives, 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 apprenants à résoudre les situations complexes :

Exemples :

- des fiches sur comment structurer un texte (en Français) ;
des fiches sur comment interpréter une situation-problème (en 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'apprenant, (**l'apprenant devra pouvoir...**)

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'apprenant doit être capable /de souligner/ la graphie du son « U » /dans un texte de quatre phrases/ en 3 min 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 apprenants.

- **Le mode individuel :** dans ce mode, l'enseignant est occupé à enseigner un nombre restreint d'apprenants 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 rependu.

Avantages :

- meilleure connaissance des apprenants 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 apprenants, 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 apprenants s'enseignent à leur rythme sous la surveillance du maître. C'est un enseignement à tache 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 apprenants. 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 apprenants ;

- 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 sûr très proches, mais la différence réside dans le terme codifié. 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 réussi, 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 apprenants, 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, apprenants 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 — apprenant, 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 enseigner, le professeur dialogue avec le savoir et l'apprenant/apprenant est renvoyé à ce que Jean Houssaye nomme la place du mort. Lorsque l'axe enseignant/ apprenant prédomine dans la situation, on se situe dans le processus former, ici c'est le savoir qui est mis à la place du mort. Lorsque l'axe Apprenant /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 apprenants 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'Education nouvelle en internat (Korczak) pour qui l'important relève d'une structuration maître-apprenant 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 apprenants, des étudiants, au conseil aussi, comme instance génératrice d'un travail entre le maître et les apprenants sur le rapport à la loi.
- **Sur l'axe Apprendre**, se trouvent l'Education 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 min). 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 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 ETUDE DU MILIEU- EAS 4^e ANNEE

Le curriculum EDM-EAS en 4^e année comprend deux champs disciplinaires.

Le champ disciplinaire 1: Étude du milieu à dominante scientifique, qui est une matière avec deux compétences. **La compétence 1 avec ses disciplines** (Histoire, Géographie et Education à la citoyenneté), et **la compétence 2 avec ses disciplines** (Biologie, Physique, TIC et Technologie).

Le champ disciplinaire 2: Étude du milieu à dominante artistique et sportive avec une compétence, **la compétence 3 qui comprend deux disciplines** (éducation sportive ES et éducation artistique EA). Elles comportent quatre matières à savoir :

- l'Education physique et sportive (EPS) ;
- l'Education musicale (chants et danses) ;
- Les Arts plastiques (œuvres artistique: vannerie, sculpture, le tissage...);
- Les Arts dramatiques (récitation et théâtre).

LES COMPETENCES	Compétence 1	Compétence 2	Compétence 3
	Résoudre en autonomie des situations-problèmes significatives 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...), en relation avec son environnement.	Réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes significatives de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication en éducation TIC en relation avec son environnement.	Réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau et de son âge.

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 TIC ; le manuel de sciences et technologie de 4^e année...

Compétence 2

Cette compétence doit permettre à l'apprenant :

- 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 TIC ; le manuel de sciences et technologie de 4^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 apprenants est fixée à vingt-sept heures quarante-cinq minutes. Les apprenants peuvent bénéficier sur proposition de leurs enseignants (es) d'activités pédagogiques complémentaires, par petits groupes, pour aider les apprenants rencontrant des difficultés, pour l'aide au travail en autonomie ou pour des activités prévues au projet d'école ou de classe.

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

8-2 Un jour d'école

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

8-3 L'année scolaire compte 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 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 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	Respect de la consigne				
		C2	Utilisation correcte des outils de la discipline (les signes graphiques, les vocalises, les pinceaux, les engins)	Utilisation correcte des outils de la discipline (les signes graphiques, les vocalises, les pinceaux, les engins)	Utilisation correcte des outils de la discipline (les signes graphiques, les vocalises, les pinceaux, les engins)	Utilisation correcte des outils de la discipline (les signes graphiques, les vocalises, les pinceaux, les engins)	Utilisation correcte des outils de la discipline (les signes graphiques, les vocalises, les pinceaux, les engins)
		C3	Cohérence de la production				
	Perfectionnement	C4	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement	Perfectionnement

EMPLOIS DU TEMPS : TEMPS PLEIN - DOUBLE FLUX – JOURNEE

EMPLOI DU TEMPS 4^e Année (TEMPS PLEIN)

Horaire	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h 00 - 9h00 1h	Production orale (30 min) Lecture (30 min)	Education à la citoyenneté	Lecture + activités	Nombres et opérations	Lecture + activités
9h 00 - 10h00 1h	Nombres et opérations + activités	Mesure et activités	Géométrie et activités	Orthographe grammaticale et activités	Résolution de problèmes + activités
10h00 - 10h15 15 min	RECREATION				
10h15 - 11h15 1h	Grammaire et activités	Lecture + activités	Orthographe d'usage et activités	Lecture + activités	Vocabulaire et activités
11h15 -12h00 45 min	Histoire et activités	Conjugaison + activités	Anglais + activités	Biologie et activités	Anglais + activités
12h00 -15h00 3h	INTER-CLASSE				
15h00 - 16h00 1h	Lecture (30 min) Anglais (30 min)	Sciences- Physiques + activités		Calcul mental(30min) Dessin/TIC (30 min)	Production écrite
16h00 - 16h15 15 min	RECREATION				
16h15 - 16h 30 15 min	Chants/danses	Poésies/récitations		Sculpture/ vannerie/tressage/chant	Sculpture/tissage/ vannerie/tressage/chant
16h30 - 17h30 1h	Technologie	Géographie/TP		Réalisation du projet	EPS

EMPLOI DU TEMPS (Plein temps) 4^e année

HORAIRES	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
8h00 - 8h30	Production orale	Lecture	lecture	Nombres et Opérations	Lecture
8h30 - 9h00	Lecture	Mesure	Orthographe d'usage	Orthographe grammaticale	Vocabulaire
9h00 - 9h30	Grammaire	Activités de mesure	Production écrite	Activités de nombres. Et Op.	Act.de vocabulaire
9h30 - 10h00	Nombres et Opérations	Anglais	Géométrie	Lecture	Anglais
10h00 - 10h15	Récréation				
10h15 - 10h45	Anglais	Conjugaison	Anglais	Anglais	Résolution de problèmes
10h45 - 11h15	Act. nombres et Op.	Activités de conjugaison	Activités de géométrie	Lecture	Act. de résolution de Problèmes
11h15 -11h 45	Lecture	Lecture	Lecture	Activités d'Orthographe Grammaticale	Lecture
11h45-12h 00	Education à la Citoyenneté	Education à la Citoyenneté	Activités d'orthographe d'usage	Chant/Danse	Dessin
12h00 - 15h00	INTER CLASSE				
15h00 - 15h30	Histoire + TP	Géographie/TP		Géographie/TP	Production écrite
15h30 - 16h00	Biologie/TP	Sciences-Physiques/TP		Dessin	Etude de texte
16h00 - 16h15	Récréation				
16h15 - 16h45	TIC/TP	Technologie		Activités de calcul mental	Sculpture-vannerie ou Tissage
16h45 - 17h15	Activités de Grammaire	TP Technologie		EPS	EPS
17h15 - 17h30	Chant/Danse	Poésie/ Récitation		Réalisation du projet	T. manuel

EMPLOI DU TEMPS DOUBLE FLUX (matinée)

(4h30 minutes)

Horaire	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h 00 - 9h00 1h	Production orale (30 min) Lecture + activités (30 min)	Mesure et activités (1h)	Lecture + activités (1h)	Nombres et opérations +activités (1h)	Lecture et activités de production orale et écrite (1h)
9h 00 - 10h00 1h	Grammaire + activités (1h)	Lecture + activités (1h)	Orthographe grammaticale et activités (1h)	Lecture + activités (1h)	Résolution de problèmes et activités (1h)
10h00 - 10h15 15 minutes	RECREATION 15 minutes				
10h15 - 11h00 45minutes	Nombres et opérations + activités (45 minutes)	Conjugaison + activités (45 minutes)	Géométrie + activités (45 minutes)	Vocabulaire+ activités (45 minutes)	Anglais (45 minutes)
11h00 - 11h45 45 minutes	Histoire + TP (45 minutes)	Physique +PT (45 minutes)	Biologie +TP (45 minutes)	Orthographe d'usage+ activités (45 minutes)	Technologie +TP (45 minutes)
11h45 - 12h30 45 minutes	Anglais (45 minutes)	Géographie +TP (45 minutes)	Education à la citoyenneté (45 minutes)	TIC+TP (45 minutes)	EPS (45 minutes)
12h30 - 12h45 15 minutes	Chants/danses/récitation (15 minutes)	Vannerie/tressage ou Tissage /sculpture (15 minutes)	Vannerie/tressage ou Tissage /sculpture/dessin (15 minutes)	Dessin/ réalisation du projet (15 minutes)	Dessin/ réalisation du projet (15 minutes)

EMPLOI DU TEMPS DOUBLE FLUX (Après-midi)

(4h15 minutes)

Horaire	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
13h 00 - 13h45 45 minutes	Production orale 20 minutes Lecture + activités 25 minutes	Lecture + activités 45 minutes	Lecture + activités 45 minutes	Lecture + activités 45 minutes	Lecture + production écrite 45 minutes
13h45 - 14h45 1h	Grammaire + activités 1h	Mesure + activités 1h	Orthographe grammaticale et activités 1h	Nombres et opérations + activités 1h	Résolution de problèmes et activités 1h
14h45 - 15h00 15 minutes	RECREATION 15 minutes				
15h00 - 16h00 1h	Nombres et opérations + activités 1h	Conjugaison + activités 1h	Géométrie + activités 1h	Vocabulaire+ activités 1h	réalisation du projet 1h
16h00 - 16h45 45 minutes	Histoire + TP 45 minutes	Géographie +TP 45 minutes	Physique +PT 45 minutes	Biologie +TP 45minutes	Technologie +TP 45 minutes
16H45 -17h15 30 minutes	Anglais 30 minutes	Education à la citoyenneté 30 minutes	Anglais 30 minutes	TIC+TP 30 minutes	EPS 45 minutes
17h15 -17h30 15 minutes	Chants/danses/dessin 15 minutes	Récitation 15 minutes	Vannerie/tressage ou Tissage /sculpture 15 minutes	Dessin/Vannerie/tressage ou Tissage /sculpture 15 minutes	

EMPLOI DU TEMPS (journée continue) 4^e année

HORAIRE	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
---------	-------	-------	----------	-------	----------

8h00-9h00 1h	Production orale 30 min Lecture 30 min	Géométrie Activités	Mesure Activités Mesure	Calcul-mental 30 min Orthographe d'usage 30 min	Résolution de problèmes Activités	
9h00-10h00 1h	Nombres et opérations Activités	Lecture Anglais	Anglais (30min) Lecture (30 min)	Nombres et opérations Activités	Lecture 30 min EDM: Activités de renforcement ou d'intégration 30 min	
10h00-10h15	RECREATION 15min					
10h15-10h45 30min	Anglais	Lecture	Lecture	Lecture	Activités d'anglais	
10h45-11h30 45 min	Grammaire Activités	-Conjugaison -Activités	Vocabulaire Activités	Orthographe grammaticale	Production écrite	
11h30-12h 30 min	Education à la citoyenneté	Sculpture/ vannerie/tressage	TICE	Lecture	Maths : Activités de renforcement	
12h-12h30	INTER –CLASSE 30min					
12h30-13h30 1h	Histoire/TP Biologie/TP	Géographie/TP Sciences physiques/TP		-Production écrite -Activités	Français Etude de texte	
13h30-14h00 30 min	Lecture	Activités de production orale		Technologie Activités	Lecture	
14h-14h15	RECREATION 15min			RECREATION		
14h15-15h00 45 min	Chant/Danse Récitation/ Dessin	- EPS		Réalisation du projet	Correction des activités/Remédiation	

GESTION DU TEMPS DE LA SEMAINE D'INTEGRATION

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h10 – 8h40	S1 Compétence 1 Français	S1 Compétence 1 Remédiation Français	S1 Compétence 2 Français	S1 Compétence 2 Remédiation Français	Remplissage des bulletins
8h45 – 9h15	S1 Compétence 1 Maths	S1 Compétence 1 Remédiation Maths	S1 Compétence 2 Maths	S1 Compétence 2 Remédiation Maths	
9h20 – 10h00	S1 Compétence 1 EDM	S1 Compétence 1 Remédiation EDM	S1 Compétence 2 EDM	S1 Compétence 2 Remédiation EDM	
10h00 – 10h15	Récréation				
10h20 – 10h50	S1 Compétence 1 Correction Français	S2 Compétence 1 Maths	S1 Compétence 2 Correction Français	S2 Compétence 2 Maths	
10h55– 11h25	S1 Compétence 1 Correction Mat hs	S2 Compétence 1 Français	S1 Compétence 2 Correction Mat hs	S2 Compétence 2 Français	
11h30– 12h00	S1 Compétence 1 Correction EDM	S2 Compétence 1 EDM	S1 Compétence 2 Correction EDM	S2 Compétence 2 EDM	
15h00 – 17h30	Correction des productions ou des cahiers de situations-cibles des apprenants Préparation des activités de remédiation (S1 des C1 et C2)				

TABLEAU DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 1

Compétence 1 : résoudre en autonomie des situations-problèmes significatives 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...), en relation avec son environnement.				
Palier 1 de la compétence : résoudre des situations problèmes significatives de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : la Préhistoire africaine, la préhistoire : la maîtrise du feu, la Préhistoire : les déplacements des populations, la sédentarisation des premiers Hommes. La carte ou le plan : de la photo aérienne à la carte de géographie, la situation géographique du Gabon, le découpage administratif du Gabon. Les droits et les devoirs des parents , les droits et les devoirs des enfants, en relation avec son environnement.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
1	<ul style="list-style-type: none"> La Préhistoire africaine La carte ou le plan : de la photo aérienne à la carte de géographie Les droits et les devoirs des parents La préhistoire : la maîtrise du feu 	<ul style="list-style-type: none"> Définir et situer les périodes de la Préhistoire sur une frise historique Identifier le rapport entre un paysage, sa photographie aérienne et sa représentation sous la forme d'un plan ou d'une carte Déterminer les droits et devoirs des parents Déterminer l'importance de la maîtrise du feu pendant la Préhistoire 		<p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et /ou géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'Hommes préhistoriques et à le décrire, dire si ces Hommes vivent comme ceux d'aujourd'hui et justifier sa réponse. Dire qu'est ce que la pré histoire et ces principales périodes. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer un carte et dire ce quelle présente. Indiquer des lieux, des rues,. Dire comment est représenté un paysage sur une carte ou sur un plan. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l' EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'une famille avec enfants et adultes et dire combien il y a d'enfants, dire si les enfants sont majeurs ou mineurs et justifier. Dire si les parents s'occupent de la même façon des enfants garçons et filles majeurs et mineurs. Dire quels sont les droits et devoirs des parents envers leurs enfants. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et /ou géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'un feu de bois et dire avec quoi on l'a allumé. Dire si cela a toujours existé depuis les Hommes pré historiques. Dire quand les premiers Hommes ont -ils appris à utiliser le feu, dire comment ils l'allumaient et à quoi il leur servait.

	<ul style="list-style-type: none"> • La carte • Les droits et les devoirs des enfants • La Préhistoire : les déplacements des populations • La situation géographique du Gabon • La sédentarisation des premiers Hommes • Le découpage administratif du Gabon 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les composantes d'une carte. Dessiner une carte • Déterminer les droits et devoirs des enfants. Agir selon ses devoirs et exiger ses droits • Situer les déplacements des populations Préhistoriques • Situer le Gabon sur une carte de l'Afrique et déterminer ses limites territoriales • Décrire l'évolution économique de l'Homme ; la sédentarisation, la pratique de l'agriculture et l'élevage • Situer les provinces sur une carte du Gabon. Distinguer les départements, les districts et les cantons 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de d'agir selon ses devoirs et d'exiger ses droits. 	<p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et /ou géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer une carte et dire quelles informations donne une carte physique et politique. Dire quelles sont les composantes d'une carte et comment la dessiner.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer les images d'enfants avec des marchandises sur la tête ou entrain de vendre. Dire où se trouvent ces enfants et s'ils devraient être là. Dire quel droit de l'enfant n'est pas respecté. Dire quels sont les droits et devoirs de l'enfant.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et /ou géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer l'image des pas des Hommes préhistoriques. Dire où les traces des premiers Hommes ont été retrouvées. Dire où vivaient nos plus proches ancêtres et quels ont été les déplacements des premiers Hommes.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant doit l'amener à :</p> <p>-Observer une carte du monde et à situer le Gabon et dire dans quel continent il se trouve. Dire quelle est la situation géographique du Gabon dans le monde et en Afrique.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer l'image d'un village et dire si les hommes ont toujours habité des villages comme celui-là. Dire qu'est ce qui a permis aux hommes de se sédentariser.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer la carte administrative du Gabon et l'intérêt du découpage administratif. Dire quelles sont les provinces du Gabon et où elles sont situées, Dire quel est le découpage administratif du Gabon.</p>
--	---	--	--	---

				-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
Evaluation et remédiation du Palier 1 pendant 1 semaine				

TABLEAU DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 2

<p>Compétence 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes significatives 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...), en relation avec son environnement.</p>				
<p>Palier 2 de la compétence : résoudre des situations problèmes significatives de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : les périodes de l'Histoire mondiale, l'origine du peuple gabonais, Les grands voyages maritimes du 15^e et 16^e siècle, les premiers contacts avec les Européens au Gabon. Les montagnes et les massifs montagneux du Gabon, les plaines et les plateaux du Gabon, la forêt et la savane, la mangrove. Faut-il croire tout ce qu'on voit ou dit ? , Garçon et filles, hommes et femme, tous égaux ! en relation avec son environnement.,</p>				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
2	<ul style="list-style-type: none"> Les périodes de l'Histoire mondiale Les montagnes et les massifs montagneux du Gabon Faut-il croire tout ce qu'on voit ou dit ? L'origine du peuple gabonais 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les différentes périodes de l'histoire et dire leurs faits marquants Localiser et décrire les paysages de montagnes et les massifs montagneux du Gabon Définir l'esprit critique et déterminer les attitudes liées à l'esprit critique Dire l'origine du peuple gabonais 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de vérifier les informations avant de les divulguer 	<p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer une frise chronologique présentant le temps de la préhistoire et de l'histoire dire ce qui marque le passage de la préhistoire à l'histoire et donner une date même approximative. Dire quelles sont les différentes périodes de l'histoire. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> --Observer une image montrant des montagnes du Gabon et une plaine, dire la différence entre la montagne et la plaine, décrire le paysage. Dire qu'est-ce qu'un massif montagneux, où ils sont localisés au Gabon -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dire s'il faut croire à tout ce qu'on entend ou voit sans réfléchir. Dire qu'est-ce que l'esprit critique et quel est l'intérêt d'avoir l'esprit scientifique. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images) et les personnes ressources, l'enseignant amène les apprenants à :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Les plaines et les plateaux du Gabon • Garçon et filles, hommes et femme, tous égaux ! • Les grands voyages maritimes du 15^e et 16^e siècle • La forêt et la savane 	<ul style="list-style-type: none"> • Localiser et décrire les paysages de plateaux et de plaines • Définir « approche genre » et mettre en relief les valeurs prônées • Déterminer les causes et les conséquences des grands maritimes • Définir, caractériser la forêt et donner leur importance 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de ne pas porter les jugements erronés sur des individus. 	<p>-Observer une carte des cite préhistoriques du Gabon, dire ce que cette carte apprend sur la présence d'hommes préhistoriques au Gabon.et dire quel est l'origine des peuples du Gabon. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Observer des images des plaines et des plateaux du Gabon et décrire les reliefs. Dire qu'est-ce qu'un plateau, une plaine et où les trouve-t-on au Gabon. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : Observer l'image d'une femme passant une échographie. Dire de quel sexe peut-être le bébé. Dire quel stéréotype existent entre les garçons et les filles, comment parvenir à l'égalité entre hommes et femmes, garçons et filles. --Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Observer l'image d'une caravelle et dire de quelle nationalité est le navigateur, ou se rend-il, chercher le continent de destination sur un globe terrestre. Décrire le bateau et à le comparé avec les bateaux aujourd'hui. Dire quand, où et pourquoi il y a eu de grands voyages maritimes et ses conséquences. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Observer l'image d'une forêt et d'une savane et les décrire. Définir la savane, donner ses caractéristiques et situer les zones de savanes sur la carte du Gabon. Dire comment on les nomme. Dire ce qui caractérise un paysage de forêt et de savane et dire leur importance.</p>
--	---	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Les premiers contacts avec les Européens au Gabon • La mangrove 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer l'établissement des premiers contacts entre les communautés autochtones du Gabon et les Européens • Définir et caractériser la mangrove et donner son importance 		<p>;</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>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 de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image de l'explorateur Magellan, dire en quelle année il a longé les côtes africaines, citer d'autres navigateurs des grands voyages maritimes. Dire quand les premières explorations de l'Afrique ont eu lieu et quand les premiers contacts avec les Européens ont-ils eu lieu au Gabon - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer un paysage de mangrove et le décrire, dire où poussent les arbres et dire si à cet endroit l'eau est douce ou salée, nommé le paysage. - 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
<p>Evaluation et remédiation du Palier 2 pendant 1 semaine</p>				

TABLEAU DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 3

Compétence 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes significatives 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...), en relation avec son environnement.				
Palier 3 de la compétence : résoudre des situations problèmes significatives de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : les explorateurs du Gabon (1), les explorateurs du Gabon (2), Les premiers comptoirs européens en Afrique, la colonisation. L'Ogooué et ses affluents, les lacs et lagunes, le bassin côtier. La population gabonaise. La démocratie, le multipartisme, en relation avec son environnement.				
Palier	Savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
3	<ul style="list-style-type: none"> Les explorateurs du Gabon (1) L'Ogooué et ses affluents La démocratie Les explorateurs du Gabon (2) 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les premiers explorateurs du Gabon, déterminer leurs parcours, les périodes de leurs expéditions et les actions menées Décrire le bassin de l'Ogooué Définir démocratie et mettre en relief les valeurs prônées Identifier les principaux explorateurs du Gabon, déterminer leurs parcours, les 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de mettre en relief les valeurs prônées par la démocratie. 	<p>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 de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'un explorateur du Gabon, dire son nom et ce qu'il a fait. Expliquer le concept d'explorateur. Dire qui a été le premier explorateur du Gabon et quels étaient ses buts et trajets suivis. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer le fleuve Ogooué et ses affluents, le nommer et dire dans quel pays il se trouve principalement. Dire pourquoi c'est un fleuve et non une rivière et dans quels noms des provinces gabonaises on trouve le mot Ogooué. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de la question de départ et /ou de l'observation, du débat des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer une carte d'électeur, dire à quoi elle sert et les occasions où se tiennent les élections. Explique ce qu'est la démocratie et dire ses avantages. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images) l'enseignant amène les apprenants à :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Les lacs et lagunes • Le multipartisme • Les premiers comptoirs européens en Afrique • Le bassin côtier 	<p>périodes de leurs expéditions et les actions menées</p> <ul style="list-style-type: none"> • Citer et situer les principaux lacs et lagunes du Gabon • Définir multipartisme et déterminer ses avantages • Situer les premiers comptoirs européens en Afrique et décrire les faits marquants de la création de ces comptoirs • Définir bassin côtier et dire les noms des fleuves qui composent le bassin côtier gabonais 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de mettre en relief les valeurs prônées par la démocratie 	<p>- Observer les images des explorateurs du Gabon, dire à quelle époque ils ont mené des expéditions, Faire un rappel sur ce qu'ils ont appris sur Paul Belloni du Chaillu. Dire quels ont été les explorateurs du Gabon et quels étaient leurs buts et trajets suivis.</p> <p>- Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer l'image d'un lac et d'une lagune et les nommés. Dire comment un lac est alimenté. Expliquer qu'est-ce qu'un lac et une lagune et citer les principaux lacs et lagunes du Gabon.</p> <p>Citer et situer les principaux lacs et lagunes du Gabon</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>- Observer des images des meetings des partis politiques et dire si ces gens ont les mêmes idées politiques. Expliquer qu'est-ce que le multipartisme et dire ses avantages.</p> <p>- Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer l'image d'une caravelle et dire à quel type de voyage ce bateau était destiné. Donner des exemples sur leur utilisation. Dire qu'est-ce qu'un comptoir, par qui et pourquoi les comptoirs ont été créés et où ils se trouvaient en Afrique.</p> <p>A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer l'image d'un fleuve qui se jette dans l'océan et donner une définition du mot fleuve. Dire qu'est-ce qu'un bassin côtier et quels sont les fleuves qui composent le bassin côtier du Gabon.</p>
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> La colonisation La population gabonaise 	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer ce qu'est la colonisation et déterminer sa période au Gabon Décrire l'évolution de la population gabonaise et sa répartition 	<p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer des constructions datant de la colonisation, dire qui a construit ces habitations et à quelle époque. Dire qu'est-ce que la colonisation, quand elle a débuté au Gabon et quand s'est-elle terminée. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images) personne ressource, l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image d'une population et dire ce qu'elle montre et ce que représentent ces personnes. Dire quelle est la population du Gabon, comment elle a évolué et comment elle est répartie sur l'ensemble du territoire. - 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
<p>Evaluation et remédiation du Palier 3 pendant 1 semaine</p>			

TABLEAU DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 4

Compétence 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes significatives 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...), en relation avec son environnement.				
Palier 4 de la compétence : résoudre des situations-problèmes significatives de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : la traite négrière (1), la traite négrière (2), le Gabon dans le Congo français, du Congo français à l'Afrique équatoriale française. L'habitat, l'agriculture et l'élevage, la chasse et la pêche, l'artisanat. Le Gabon et les autres Etats, le Gabon dans les institutions africaines, en relation avec son environnement.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
4	<ul style="list-style-type: none"> La traite négrière (1) L'habitat Le Gabon et les autres Etats La traite négrière(2) 	<ul style="list-style-type: none"> Définir traite des Noirs, expliquer son principe et déterminer ses causes Définir habitat, dire les besoins auquel il répond et comparer les types d'habitats Déterminer les relations du Gabon avec les autres États. Prendre l'habitude de respecter les autres États 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de manifester des bons rapports avec les autres Etats. 	<p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'une traite négrière, relever les détails qui montrent que ces hommes ne sont pas libres, dire à quelle époque se passe cette scène et sur quel continent. Expliquer qu'est-ce que la traite des Noirs et quelles sont ses causes. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer une image montrant des maisons et dire pour quelles raisons on construit des maisons. Expliquer qu'est-ce que l'habitat et à quels besoins il répond. Dire quels types d'habitats on trouve au Gabon et comment il est reparti. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de la question de départ, de l'observation et du débat faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer le siège de l'ONU avec les drapeaux des États, dire pourquoi il y a autant des drapeaux devant ce bâtiment. Expliquer qu'est-ce que la coopération entre États et comment le Gabon coopère -t-il avec les autres États. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de</p>

	<ul style="list-style-type: none"> L'agriculture et l'élevage Le Gabon dans les institutions africaines Le Gabon dans le Congo français La chasse et la pêche 	<ul style="list-style-type: none"> Préciser la période de la fin de la traite des Noirs. Déterminer les conséquences de celles-ci pour l'Afrique Identifier les cultures vivrières et commerciales ainsi que les types d'élevages Dire le rôle des Institutions africaines et leur mode de fonctionnement. Respecter leurs actions Déterminer la situation du Gabon dans le Congo français Décrire les techniques de chasse et de pêche pratiquées au Gabon 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de respecter les actions des Institutions africaines 	<p>l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer une gravure de la traite négrière, la décrire puis rappeler les principales causes de la traite négrière. Donner les chiffres pour montrer l'ampleur de la traite des Noirs. Dire quand elle s'est terminée et quelles ont été ses conséquences pour l'Afrique. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer une image d'une personne tenant un panier montrant des produits vivriers, dire si cette personne cultive pour elle-même et sa famille, ou en grande quantité pour vendre. Dire quels sont les types d'agriculture et d'élevage pratiqués au Gabon. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image du siège de l'Union Africaine, dire où ce bâtiment est situé et dire ce qui laisse penser que c'est une institution internationale. Dire à quelles institutions africaines appartient le Gabon et quels sont leur rôle respectif. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer la gravure de Pierre Savorgnan De Brazza et dire qui est cet homme, quels territoires a-t-il exploré et à quelle ville est lié son nom. Dire quelle était la situation du Gabon dans le Congo français. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p>
--	---	--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Du Congo français à l'Afrique équatoriale française • L'artisanat 	<ul style="list-style-type: none"> • Situer l'Afrique équatoriale française et expliquer son processus de création • Définir artisanat et citer des produits artisanaux 		<p>-Observer des images des pêcheurs et des chasseurs avec du gibier et à citer des animaux sauvages que l'on chasse pour se nourrir. Dire quelles sont les techniques de chasse et de pêche pratiquées au Gabon.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>- Observer la carte de l'Afrique équatoriale française, dire à quels territoires correspond le Congo français et que personnage français est à l'origine de la constitution de cette région. Dire que cherchera la France après avoir créé le Congo français. Dire comment l'Afrique équatoriale française a été créée et quels territoires couvraient cet espace.</p> <p>- Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>- Observer l'image d'un artisan sculpteur, dire ce que fait l'homme et quels outils il utilise pour son travail. Dire si le métier que fait cet homme est manuel ou intellectuel. Citer les métiers relatifs à ces deux catégories de métiers. Expliquer ce qu'est un artisan et les objets artisanaux produits par les artisans.</p> <p>- Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</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
<p>Evaluation et remédiation du Palier 4 pendant 1 semaine</p>				

TABLEAU DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 5

Compétence 1 : résoudre en autonomie des situations problèmes significatives 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...), en relation avec son environnement.				
Palier 5 de la compétence : résoudre des situations-problèmes significatives de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : la résistance à la colonisation, la décolonisation. Le commerce, l'industrie, l'économie du Gabon, les transports. Le respect de la biodiversité, les changements climatiques, en relation avec son environnement.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques
5	<ul style="list-style-type: none"> La résistance à la colonisation Le commerce Le respect de la biodiversité 	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer colonisation et dire les causes de la résistance à la colonisation Définir commerce, dire son importance et les types de commerce Expliquer biodiversité et dire son importance pour l'environnement et pour l'Homme. Prendre l'habitude de respecter la biodiversité 	<ul style="list-style-type: none"> Prendre l'habitude de respecter la biodiversité 	<p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> Observer des images de l'époque coloniale et dire ce que montre le document, rappeler à quelle époque correspond la colonisation. Dire comment s'est manifesté la résistance à la colonisation. Identifier les principaux leaders et les foyers de résistance (Wongo à Lastourville, Emame Ntolé, à Ndjolé, Nyonda Makita à Moabi, Mbombé Aniangué à Mimongo. Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant doit l'amener à : l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> Observer l'image d'un marché et dire ce que représente la photo. Citer d'autres lieux de commerce en dehors des marchés, dire d'où proviennent les marchandises vendues dans ces lieux. Expliquer qu'est-ce que le commerce, quelle est son importance et les différents types de commerce. Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <p>A partir de la question de départ, l'observation et du débat des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant doit l'amener à : l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> Observer l'image d'une biodiversité (animaux en forêt), décrire l'image en nommant les êtres vivants qui s'y trouvent et quels éléments de leur milieu de vie sont importants pour eux. Expliquer qu'est-ce que la biodiversité et quelle est son importance. Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.

	<ul style="list-style-type: none"> • La décolonisation • L'industrie • Les changements climatiques • L'économie du Gabon • Les transports 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer décolonisation et déterminer ses étapes en Afrique • Définir industrie. Décrire le travail industriel et citer ces produits • Expliquer changements climatiques, dire leurs conséquences sur l'environnement et les actions à mener • Identifier les acteurs économiques au Gabon • Identifier les infrastructures et les moyens de transport au Gabon 	<ul style="list-style-type: none"> • Prendre l'habitude de préserver son environnement. 	<p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant doit l'amener à : l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image d'un défilé militaire et dire à quelle occasion a lieu cet événement. Dire quelles ont été les étapes du Gabon vers l'indépendance et quand le Gabon a-t-il eu son indépendance. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image d'une usine et dire ce qu'on y fabrique Dire pourquoi c'est une usine. Expliquer ce qu'est une industrie, quels produits fabrique-t-on dans l'industrie et comment se passe le travail dans l'industrie. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de la question de départ, l'observation et du débat des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer un planisphère et à le décrire. Observer la gravure d'une planète qui se plaint du réchauffement et la décrire. Expliquer ce qu'évoquent les termes réchauffement climatique ou changements climatiques. Dire quels sont les changements sur l'environnement et comment diminuer les conséquences des actions humaines sur le climat. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'enquête ou l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image du ministère de l'économie du Gabon, donner la définition du mot économie. Dire quels sont les principaux secteurs économiques du Gabon. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de la question de départ, l'observation et du débat des situations faisant appel e au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p>
--	--	--	--	---

				<p>-Observer des images des routes avec des voitures, dire les moyens de transport utilisés sur la photo et citer d'autres moyens de transport. Dire les installations utilisées par ces moyens de transport, citer les principales raisons pour lesquelles les différents moyens de transport sont utilisés. Dire quels sont les moyens de transport présent au Gabon.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</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
<p>Evaluation et remédiation du Palier 5 pendant 1 semaine</p>				

TABLEAU DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 2, PALIER 1

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes significatives de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication en éducation TIC en relation avec son environnement.			
Palier 1 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre des situations problèmes significatives de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : la respiration, la circulation du sang, la digestion, l'excrétion : l'urine. L'énergie hydroélectrique, l'énergie solaire, l'énergie éolienne. Les outils numériques, l'appareil photo numérique. La fonction d'un objet technique, en relation avec son environnement.			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
1	<ul style="list-style-type: none"> • La respiration • L'énergie hydroélectrique • Les outils numériques • La circulation du sang • L'énergie solaire 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire les mouvements respiratoires et indiquer le trajet de l'air dans les voies respiratoires • Expliquer ce qu'est l'énergie hydroélectrique et dire comment elle est produite. Préciser ses avantages et ses inconvénients • Identifier les outils numériques. Dire leurs usages, avantages et inconvénient • Indiquer le trajet du sang dans le corps humain • Définir énergie solaire et dire comment elle est utilisée. Préciser ses avantages et ses inconvénients 	<p>A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'un jeune essoufflé qui fait du sport et dire pourquoi cet enfant est essoufflé. Dire quels sont les différents mouvements de la respiration et pourquoi respire-t-on et quel trajet suit l'air dans le corps humain. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'un barrage hydroélectrique et dire ce que présente cette photo. Expliquer ce qu'est une centrale hydroélectrique, ses avantages et comment l'électricité est produite dans les centrales hydroélectrique. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de sciences et technologie, sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'un homme travaillant avec un ordinateur, dire quel outil utilise cet homme et à quoi il sert. Dire pour quoi on dit que son outil est numérique et expliquer, dire ce que signifie acronyme TIC et dire les avantages et les inconvénients des TIC -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer les battements de cœur d'un homme qui fait du sport et celui qui est au repos. Faire ressortir la différence et donner des explications. Dire quel est le trajet du sang dans le corps humain et le rôle du cœur. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant doit l'amener à :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> L'énergie éolienne L'appareil photo numérique La digestion La fonction d'un objet technique L'excrétion : l'urine 	<ul style="list-style-type: none"> Définir énergie éolienne et dire comment elle est utilisée. Préciser ses avantages et ses inconvénients Identifier un appareil photo numérique, expliquer ses fonctions et son fonctionnement Identifier le trajet des aliments dans le corps et expliquer les différentes étapes de leur transformation Identifier un objet technique, donner sa ou ses fonctions et préciser ses principales caractéristiques Expliquer la formation de l'urine 	<p>-observer l'image d'une personne qui recharge un téléphone ou une lampe avec un chargeur solaire. Dire ce que fait cet homme et comment il charge la batterie de son appareil. Dire qu'est-ce qu'une centrale solaire, comment l'électricité y est-elle produite et quels sont les avantages et les inconvénients de l'utilisation de l'énergie solaire. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer l'image d'une personne qui souffle sur un moulin à vent en papier. Dire quelle force fait tourner le moulin à vent et nommer une machine qui fonctionne sur le même principe. Dire qu'est-ce que l'énergie éolienne, comment l'électricité y est-elle produite et quels sont les avantages et les inconvénients de l'utilisation de l'énergie solaire. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : - Observer un homme qui prend des photos avec un appareil photos, dire ce que fait cette personne. Citer les autres sortes d'appareils photos et dire comment identifier un appareil photo numérique et comment il fonctionne. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : - Observer l'image d'une personne qui mange, dire ce que fait cette personne, pourquoi elle mange et que deviendront les aliments consommés. Dire quel est le trajet suivi par les aliments dans le corps humain et quelle transformation ils subissent. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation des situations faisant appel 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 : -Observer l'image d'un tailleur de pierre ou autre sculpteur. Dire ce que fait l'homme, quels outils ils utilise et les décrire. Dire à quoi servent ces outils et leur principale caractéristique. Préciser le métier dans lequel il est utilisé (menuisier, cordonnier, sculpteur...) -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Observer l'image d'un jeune garçon qui urine. Dire ce que fait cet enfant et pourquoi l'on éprouve le besoin d'uriner. Dire quels déchets produit notre organisme et d'où vient l'urine. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</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 DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 2, PALIER 2

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes significatives de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication en éducation TIC en relation avec son environnement.			
Palier 2 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : les microbes, les vers intestinaux, la vaccination, la tuberculose. Le circuit électrique : montage en série, le circuit électrique : montage en dérivation, la prévention des risques d'électrocution. L'unité centrale de l'ordinateur, la sécurisation d'un ordinateur. La fabrication d'un objet technique : le tamis, en relation avec son environnement.			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
2	<ul style="list-style-type: none"> Les microbes Le circuit électrique : montage en série L'unité centrale de l'ordinateur Les vers intestinaux 	<ul style="list-style-type: none"> Classer les microbes selon leur nature Réaliser et expérimenter un circuit électrique en série Identifier les éléments d'une unité centrale de l'ordinateur et dire leur rôle Expliquer ce que sont les vers intestinaux, dire comment les éviter et comment s'en débarrasser 	<p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer l'image d'une personne qui regarde dans un microscope, dire quel appareil utilise cette personne et donner des exemples de son utilisation. Dire qu'est-ce qu'un microbe et quelles sont les différentes catégories de microbes. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>- Observer le schéma d'un circuit électrique en série et dire ce que c'est et identifier les éléments du circuit électrique : les fils conducteurs, l'ampoule, interrupteur et la pile. Dire qu'est-ce qu'un circuit électrique en série et comment le schématisé. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>- Observer des images des outils numériques (des périphériques d'entrée et des périphériques de sortie), un poste informatique et dire quel est élément principal de ce poste. Nommer les périphériques d'entrée et de sortie et dire pourquoi ils portent ces noms. Dire qu'est-ce que l'unité central d'un ordinateur, de quels éléments elle est composée et quel est son rôle. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <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 de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Le circuit électrique : montage en dérivation • La prévention des risques d'électrocution • La sécurisation d'un ordinateur • La vaccination • La fabrication d'un objet technique : le tamis 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser et expérimenter un circuit électrique en dérivation • Indiquer les risques d'électrocution et indiquer les précautions à prendre • Expliquer comment sécuriser un ordinateur • Expliquer le rôle d'un vaccin et de justifier la nécessité de respecter les rappels • Identifier les étapes de fabrication d'un objet technique : le tamis 	<p>-Observer des images des parasites intestinaux et expliquer ce qu'est un parasite. Dire qu'est-ce qu'un ver intestinal, comment se transmettent ces vers et comment les éviter.</p> <p>--Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>Observer le schéma d'un circuit électrique en dérivation et dire ce que c'est et identifier les éléments du circuit électrique en les nommant dans l'ordre en partant de la pile et en suivant le sens du courant électrique : les fils conducteurs, l'ampoule, interrupteur et la pile. Dire qu'est-ce qu'un circuit électrique en dérivation et comment le schématiser.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>- Observer l'image d'un bébé qui pose la main sur une prise électrique, dire le danger que court cet enfant et quelles précautions doivent prendre les adultes pour éviter ce genre d'accidents. Dire comment sont protégées les installations électriques et quelles précautions prendre pour éviter les risques d'électrocution.</p> <p>- Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>- Observer l'image d'une personne qui travaille devant un ordinateur qui a un écran qui bug, et dire ce qui arrive à cet homme et qu'est-ce qui cause cela. Dire ce qu'il faut faire pour éviter que l'ordinateur n'attrape des virus.</p> <p>- Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>- Observer l'image d'une personne qui se fait vacciner et dire pourquoi. Expliquer comment agit un vaccin et pourquoi faut-il faire des rappels de vaccination.</p> <p>- Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion</p> <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p>
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • La tuberculose 	<ul style="list-style-type: none"> • Citer les moyens de prévention pour lutter contre la tuberculose 	<ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image d'une personne qui utilise un tamis, dire ce que fait la personne et quel instrument elle utilise pour le faire. Expliquer qu'est-ce qu'un tamis et quelles sont les étapes de sa fabrication. - Fabriquer un tamis en respectant les différentes étapes. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer une affiche sur la campagne de lutte contre la tuberculose. Dire pour quelle occasion cette affiche a été créé, quelle partie du corps cette maladie attaque -elle. Dire comment se transmet la tuberculose, comment l'éviter et comment traiter la maladie. - 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 DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 2, PALIER 3

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes significatives de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication en éducation TICE en relation avec son environnement.			
Palier 3 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : la déforestation, la pollution de l'eau et du sol, la protection des écosystèmes, l'érosion des sols. La gravité, les mouvements de la terre, les planètes. Le traitement des textes, la modification d'une image. Le montage et le démontage d'un objet technique : le stylo à bille, en relation avec son environnement.			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
3	<ul style="list-style-type: none"> La déforestation La gravité Le traitement des textes La pollution de l'eau et du sol 	<ul style="list-style-type: none"> Citer les causes et les conséquences de la déforestation et indiquer les moyens de préservation des espèces naturelles Expliquer le phénomène de la gravité Insérer un tableau ou une image dans un document Identifier les causes de la pollution de l'eau et du sol et citer les moyens de lutte 	<p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer la photo d'une forêt dévastée, décrire le paysage et dire les causes possibles de cette dévastation. Expliquer qu'est-ce que la dévastation, quelles en sont les conséquences comment éviter et comment en repérer les dégâts. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant doit l'amener à</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image d'un parachutiste par exemple ou d'un objet qui tombe. Dire ce que fait cet objet et où se retrouvera-t-il en dans quelques secondes. Dire si l'objet peut rester en l'air très longtemps et pourquoi. Explique ce qu'est la gravité et si les objets tombent-ils tous à la même vitesse. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion <p>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 l'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer un texte dans lequel on a inséré une image, rappeler ce qu'est un logiciel de traitement de texte. Dire comment insérer une image et un tableau dans un document. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <p>A partir de l'observation ou de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image d'une eau polluée par du pétrole, la décrire et expliquer ce qui s'est passé. Dire les causes de la pollution de l'eau et du sol, ses conséquences et comment réduire et éviter ces pollutions.

	<ul style="list-style-type: none"> • Les mouvements de la terre • Les planètes • La modification d'une image • L'érosion des sols • Le montage et le démontage d'un objet technique : le stylo à bille • La protection des écosystèmes 	<ul style="list-style-type: none"> • Décrire le mouvement de la Terre autour du soleil et sur elle-même • Identifier les différentes planètes du système solaire et leurs positions respectives • Dire comment modifier une image avec un logiciel de traitement de texte (modifier la taille, recadré) • Définir érosion des sols, expliquer ses causes et dire comment limiter ce phénomène • Identifier les différents éléments d'un stylo à bille en le démontant et en le remontant et donner leur fonction • Identifier différents écosystèmes et promouvoir leur protection 	<p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer la rotation d'un globe terrestre et à identifier les continents. Fait la démonstration du soleil qui brille avec une lampe torche qui éclaire sur l'Afrique. Dire où se trouve le soleil et s'il éclaire toute l'Afrique à même temps. Dire s'il fait jour tout le temps à l'endroit où habite l'apprenant et expliquer le phénomène d'alternance entre le jour et la nuit. Expliquer quels sont les mouvements de la Terre. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <p>A partir des matériaux de récupération, faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer une image montrant des étoiles, dire ce que représente cette photo et ce qui est visible la nuit dans le ciel. Dire qu'est-ce qu'une étoile, qu'est-ce qu'une planète, quelles sont les planètes du système solaire et leurs caractéristiques. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <p>A partir de l'observation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur l'internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer deux images de photographie identique, mais dont l'une est réduite. Décrire les images, dire si on voit exactement la même chose sur les deux photos et qu'est ce qui a changé. Dire comment rogner ou recadrer une image et comment modifier sa taille. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <p>A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant doit l'amener à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer un sol détruit par l'érosion et à le décrire. Imaginer les raisons pour lesquels ce sol est devenu ainsi. Dire qu'est-ce que l'érosion, ce qui la favorise et comment la freiner. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer deux stylos, l'un monté et l'autre démonté. Dire pourquoi certain objet sont démontables et donner des exemples. Dire quels sont les différents éléments d'un stylo à bille et la fonction de chacun. Expliquer comment monter et démonter un stylo à bille. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <p>A partir de l'observation ou de de l'expérimentation des situations faisant appel au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p>
--	--	--	---

			<p>-Observer l'image des animaux en forêt et dire dans quel milieu ils se trouvent, ce qu'ils mangent. Expliquer ce qu'est un écosystème, comment il fonctionne et comment le préserver.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</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 DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 2, PALIER 4

Compétence 2: réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes significatives de son milieu socio culturel mettant en œuvre : les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication en éducation TICE en relation avec son environnement.			
Palier 4 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : la reproduction animale (1) : le chien, la reproduction animale (2) : le poisson, des petits différents de leurs parents (1) : de la chenille au papillon, des petits différents de leurs parents (2) : du têtard à la grenouille. Le soleil, la Lune, satellite de la Terre, Les fuseaux horaires, le réseau internet. la fabrication d'un parachute, en relation avec son environnement.			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
4	<ul style="list-style-type: none"> La reproduction animale (1) : le chien Le soleil Le réseau internet La reproduction animale (2) : le poisson 	<ul style="list-style-type: none"> Décrire le mode de reproduction et de développement du chien Expliquer l'importance du soleil Définir internet, expliquer son fonctionnement et dire les risques liés à son usage Décrire le mode de reproduction et de développement du poisson 	<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 internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer l'image d'une chaîne qui a des petits, dire le nom de la femelle et des petits et comment les petits se nourrissent-ils. Expliquer comment se reproduisent et se développent les chiens.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <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 de l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p> <p>-Observer une image montrant un soleil, la décrire, dire ce qui apporte la lumière et la chaleur. Dire l'importance du soleil sur la Terre.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>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 :</p> <p>-Observer une personne devant un ordinateur, dire quel outil utilise cette personne et pour quelle raison. Dire sur quel appareil peut-on utiliser Internet. Dire si l'apprenant a déjà utilisé Internet en quelles occasions et comment il avait fait. Expliquer comment fonctionne Internet et quelles précautions prendre lorsque l'on utilise Internet.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <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 internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • La Lune, satellite de la Terre • Les fuseaux horaires • Des petits différents de leurs parents (1) : de la chenille au papillon • La fabrication d'un parachute • Des petits différents de leurs parents (2) : du têtard à la grenouille 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier la Lune comme satellite naturel de la Terre et expliquer les phases lunaires • Déterminer l'heure selon les différents fuseaux • Décrire le mode de reproduction et de développement du papillon • Déterminer le fonctionnement d'un objet technique et le fabriquer : le parachute. • Décrire le mode de reproduction et de développement de la grenouille 	<p>--Observer l'image des œufs de poisson, dire ce que montre la photo, ce que l'apprenant sait sur la reproduction des poissons, et si elle est la même que celle du chien. Expliquer comment se reproduisent et se développent les poissons. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <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 internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Observer l'image de la Lune et dire ce qui se montre dans le ciel. Dire si la Lune a toujours la même apparence dans le ciel et si elle est toujours au même endroit. Dire quel est le satellite naturel de la Terre, et quelles sont les différentes phases de la Lune. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>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 l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Observer la carte des fuseaux horaires sur la plante Terre. Dire si l'heure est la même partout sur la Terre. Dire quelle heure il faut faire aux Etats-Unis s'il est 19 heures au Gabon par exemple. Déterminer quels sont les différents fuseaux horaires sur la Terre. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>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 l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Observer l'image d'un papillon et d'une chenille. Dire quels animaux montrent l'image et le lien qu'il y a entre la chenille et le papillon. Expliquer comment se reproduit et se développe le papillon. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>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 l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à : -Observer l'image d'une personne qui parachute et la décrire. Dire comment s'appelle la force qui attire le parachutiste vers la Terre et ce qui freine sa chute. Expliquer qu'est-ce qu'un parachute et comment il fonctionne. Fabriquer un parachute. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>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 l'EDM et sur internet (gravures, photos, vidéo, images), l'enseignant amène les apprenants à :</p>
--	--	--	---

			<ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image d'une grenouille et des têtards. Dire quel lien il y a entre ces animaux. Dire comment se reproduit et se développe la grenouille. - 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 DE RESSOURCES ETUDE DU MILIEU (EDM) 4^e ANNEE, COMPETENCE 2, PALIER 5

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes significatives de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication en éducation TIC en relation avec son environnement.			
Palier 5 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre une situation problème significative de son milieu socio-culturel mettant en œuvre : les plantes à tiges, la reproduction des plantes à fleurs, la production des plantes par bouturage, la production des plantes par rejet. Les propriétés physiques des matériaux, les propriétés mécaniques des matériaux, la corrosion et la rouille. Effectuer des recherches sur internet. Le cycle de vie d'un objet technique, en relation avec son environnement.			
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques
5	<ul style="list-style-type: none"> Les plantes à tiges Les propriétés physiques des matériaux Effectuer des recherches sur internet La reproduction des plantes à fleurs 	<ul style="list-style-type: none"> Indiquer les caractéristiques des plantes à tiges Définir propriété physique et indiquer les propriétés physiques des matériaux liées à la conductibilité électrique et thermique Trouver des informations sur les sites en lignes et évaluer leur fiabilité Identifier les plantes à fleurs et décrire leur mode de reproduction 	<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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer les images des plantes une avec tige et une sans tige et dire ce qu'on voit sur la tige de la plante. Expliquer les caractéristiques des plantes à tige. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer des matériaux (bois, béton, fer...) et donner les noms des matériaux. Expliquer qu'est-ce qu'une propriété physique et quelles sont les propriétés physiques des matériaux. -Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observer l'image d'une personne devant un ordinateur, dire ce que fait cette personne. Rappeler ce qu'est Internet si les apprenants ont déjà utilisé Internet ou vu quelqu'un le faire. Raconter le but de l'utilisation et la façon dont elle s'est déroulée. - Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion. <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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observer l'image des fruits de tomate et à la décrire. Dire quelle partie de la plante on consomme quand on mange de la tomate. Observer une l'image d'une tomate coupée en deux et dire comment on nomme les petits éléments arrondis de couleur jaune orange qu'on voit à l'intérieur. Donner des exemples de plantes qui ne produisent pas de fleurs. Expliquer comment se reproduisent les plantes à fleurs.

	<ul style="list-style-type: none"> • Les propriétés mécaniques des matériaux • La corrosion et la rouille • La production des plantes par bouturage * • Le cycle de vie d'un objet technique • La production des plantes par rejet 	<ul style="list-style-type: none"> • Indiquer les propriétés mécaniques des matériaux • Expliquer la corrosion et la rouille, décrire le phénomène visible et préciser comment les éviter • Expliquer et pratiquer la reproduction par bouturage • Expliquer le cycle de vie d'un objet technique • Expliquer et pratiquer la reproduction par rejet. 	<p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <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 :</p> <p>-Observer l'image d'un crayon à papier brisé, expliquer ce qui s'est passé, dire en quel matériau est le crayon et cette situation pouvait arrivée si le crayon était en métal. Expliquer ce qu'est la propriété mécanique d'un matériau et quelles sont les principales propriétés mécaniques des matériaux.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>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 :</p> <p>-Observer l'image des outils en fer rouillés, décrire leur aspect et dire en quel matériau sont fabriqués ces outils. Expliquer ce qui fait rouiller le fer et l'acier et ce qu'il faut faire pour protéger des objets de la rouille.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>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 :</p> <p>-Observer l'image d'une bouture de manioc en terre et la décrire. Dire ce qui se voit sur la bouture qui porte des feuilles. Dire si ces types de reproduction est la même que celle des plantes à fleurs. Expliquer comment se fait la reproduction par bouturage.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</p> <p>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 :</p> <p>- Observer l'image d'une personne qui utilise un téléphone portable, dire où et comment cet appareil a été fabriqué et ce qu'il deviendra quand il ne fonctionnera plus. Dire quelles sont les étapes du cycle de vie d'un objet technique. Transformer un objet de récupération pour un autre usage.</p> <p>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 :</p>
--	---	--	--

			<p>-Observer l'image des bananiers et la décrire. Dire où se trouve les rejets et quel aspect ont-ils par rapport à la plante-mère. Expliquer qu'est-ce qu'un rejet et comment certaines plantes se reproduisent -elles par rejet.</p> <p>-Confronter et interpréter les résultats des recherches et en tirer une conclusion.</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 DE RESSOURCES EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 4^e ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 1

Compétence 3: réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques et esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier 1 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre : Les activités athlétiques : les courses lentes, les courses de vitesse. Education musicale : les danses traditionnelles et modernes, les chants en langue locale, en français ou en anglais. Les arts plastiques : les œuvres artistiques, le dessin de mémoire ou d'imagination, le dessin à vue ou d'observation. Les arts dramatiques : récitation, théâtre dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
1	<ul style="list-style-type: none"> Les activités athlétiques : les courses lentes Education musicale : les danses traditionnelles et modernes Education musicale : les chants en langue locale, en français ou en anglais Arts plastiques : les œuvres artistiques Education musicale : les notes de musique Les activités athlétiques : la course de vitesse 	<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-SOL-LA-SI-DO sur une portée musicale tracée) 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 	<p>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</p> <p>Faire une enquête pour recenser les danses traditionnelles et modernes de son milieu pour construire un répertoire de danses</p> <p>Faire une enquête pour recenser les chants en langue locale, en français ou en anglais de son milieu pour construire un répertoire des chants</p> <p>Faire une enquête pour recenser les œuvres artistiques de son milieu : tissage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie, tissage, peinture... ; faire le lien avec le projet en français.</p> <p>Faire écrire des notes de musique sur une portée.</p> <p>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</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Education musicale : les chants en langue locale, en français ou en anglais • Arts plastiques : les œuvres artistiques • Arts plastiques : dessin à vue ou d'observation • Les activités athlétiques : la course d'obstacles • Arts dramatiques : récitation et théâtre • Arts plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Réaliser une œuvre artistique • Dessiner un objet proposé • 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 • Faire déclamer un texte en lien avec le thème du projet en Français ; monter une pièce de théâtre • Réaliser un dessin sans support 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant • Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tissage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tissage, vidéo, piquage... -Exercice de peinture ou de modelage des objets vus en lien avec le projet en français. • 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 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 mémoriser le texte avec des mimes et faire identifier les personnages ; faire attribuer les rôles à chaque apprenant ; faire répéter les actions de chaque personnage. • 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 DE RESSOURCES EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 4^e ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 2

Compétence 3: réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques et esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier 2 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre : Les activités athlétiques : les courses d'endurance, les courses de relais, le saut en hauteur. Education musicale : les danses traditionnelles et modernes, les chants en langue locale, en français ou en anglais. Les arts plastiques : les œuvres artistiques, le dessin de mémoire ou d'imagination, le dessin à vue ou d'observation. Les arts dramatiques : récitation, théâtre dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
2	<ul style="list-style-type: none"> Les activités athlétiques : les courses d'endurance de, relais et d'obstacles Education musicale : les danses traditionnelles et modernes Education musicale : les chants en langue locale, en français ou en anglais Arts plastiques : les œuvres artistiques Arts plastiques : dessin à vue ou d'observation Les activités athlétiques : les sauts 	<ul style="list-style-type: none"> Courir pendant 10 mn, Faire une course de relais -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 Sauter en hauteur 	<p>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</p> <p>Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>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 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.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> Arts dramatiques : récitation et théâtre Arts plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> Faire déclamer un texte en lien avec le thème du projet en Français ; monter une pièce de théâtre Réaliser un dessin sans support 	<p>-Réalisation d'une performance en saut en hauteur ou en longueur.</p> <ul style="list-style-type: none"> Faire mémoriser le texte avec des mimes et faire identifier les personnages ; faire attribuer les rôles à chaque apprenant ; faire répéter les actions de chaque personnage. 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"> Évaluation et remédiation du palier 2 pendant 1 semaine 				

TABLEAU DE RESSOURCES EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 4^e ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 3

Compétence 3: réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques et esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier 3 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre : Les activités athlétiques : les lancers avec et sans élans, Education musicale : les danses traditionnelles et modernes, les chants en langue locale, en français ou en anglais. Les arts plastiques : les œuvres artistiques, le dessin de mémoire ou d'imagination, le dessin à vue ou d'observation. Les arts dramatiques : récitation, théâtre dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
	<ul style="list-style-type: none"> Les activités athlétiques : Les lancers 	<ul style="list-style-type: none"> Exécuter les lancers sans et avec élans 	<p>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</p> <p>-Exécuter correctement des lancers sans et avec élans 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 ;</p> <p>- lancer le plus haut et le plus loin possible</p> <p>-Adopter un rythme régulier et régler sa foulée.</p> <p>-Courir en allongeant sa foulée bondissante.</p> <p>-Exercices divers des techniques de lancers : sans élan en dosant la force et en recherchant le meilleur angle possible ; ...</p> <p>-Lancer d'une balle sur une cible verticale de façon à ce qu'elle rebondisse le plus loin possible.</p>	

<p>3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Education musicale : les danses traditionnelles et modernes • Education musicale : les chants en langue locale, en français ou en anglais • Arts plastiques : les œuvres artistiques • Arts plastiques : dessin à vue ou d'observation • Arts dramatiques : récitation et théâtre • Arts plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Réaliser une œuvre artistique en lien avec le projet en français • Dessiner un objet proposé • Faire déclamer un texte en lien avec le thème du projet en Français ; monter une pièce de théâtre • Réaliser un dessin sans support 	<p>-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.</p> <p>Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu</p> <p>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 -Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Faire mémoriser le texte avec des mimes et faire identifier les personnages ; faire attribuer les rôles à chaque apprenant ; faire répéter les actions de chaque personnage.</p> <p>Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes</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 	
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation et remédiation du palier 3 pendant 1 semaine 				

TABLEAU DE RESSOURCES EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 4^e ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 4

Compétence 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques et esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier 4 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre : Les jeux collectifs : la lutte, le football, le handball... Education musicale : les danses traditionnelles et modernes, les chants en langue locale, en français ou en anglais. Les arts plastiques : les œuvres artistiques, le dessin de mémoire ou d'imagination, le dessin à vue ou d'observation. Les arts dramatiques : récitation, théâtre dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
4	<ul style="list-style-type: none"> Les jeux collectifs : les luttes Education musicale : les danses traditionnelles et modernes Education musicale : les chants en langue locale, en français ou en anglais Arts plastiques : les œuvres artistiques Arts plastiques : dessin à vue ou d'observation Arts dramatiques : récitation et théâtre Arts plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer la lutte à deux ou en groupe 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 Faire déclamer un texte en lien avec le thème du projet en Français ; monter une pièce de théâtre Réaliser un dessin sans support 	<p>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</p> <p>-Exercices divers de luttes : immobilisation de son adversaire au sol par exemple</p> <p>Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu</p> <p>Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant</p> <p>-Interpréter un chant traditionnel ou moderne en canon, à deux voix, en chœur ou en solo.</p> <p>-Contrôler sa voix et son attitude corporelle pour chanter</p> <p>Faire réaliser une œuvre artistique de son choix par tissage, sculpture, modelage, vannerie, gravure, poterie ou tissage</p> <p>-Exercice de peinture ou de modelage des objets vus.</p> <p>Faire dessiner un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes</p> <p>-Réalisation d'un dessin en respectant les formes et le modèle d'un objet vu.</p> <p>Faire mémoriser le texte avec des mimes et faire identifier les personnages ; faire attribuer les rôles à chaque apprenant ; faire répéter les actions de chaque personnage.</p> <p>Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> Les jeux collectifs : football / handball... 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des jeux collectifs (football, handball...) 	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> -Marquer des points dans un match à deux. -Apprentissage des jeux collectifs : le football, le basket-ball ou le handball -Exécuter un jeu avec ou sans ballon dans le respect des règles. 	
	<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 DE RESSOURCES EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE (EAS) 4^e ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 5

Compétence 3: réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques et esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier 5 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre : Les activités athlétiques : la gymnastique. Education musicale : les danses traditionnelles et modernes, les chants en langue locale, en français ou en anglais. Les arts plastiques : les œuvres artistiques, le dessin de mémoire ou d'imagination, le dessin à vue ou d'observation. Les arts dramatiques : récitation, théâtre dans les limites de son niveau et de son âge.				
Palier	savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques	Supports
	<ul style="list-style-type: none"> Les activités athlétiques : la gymnastique Education musicale : les danses traditionnelles et modernes 	<ul style="list-style-type: none"> Pratiquer des activités gymniques (roulades, fente avant et saut droit) Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter 	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> -Construction et réalisation d'un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis) <p>Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu</p>	

5	<ul style="list-style-type: none"> • Education musicale : les chants en langue locale, en français ou en anglais • Arts plastiques : les œuvres artistiques • Arts plastiques : dessin à vue ou d'observation • Arts dramatiques : récitation et théâtre • Arts plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination 	<ul style="list-style-type: none"> • Chanter un chant en langue locale, en français ou en anglais • Réaliser une œuvre artistique • Dessiner un objet proposé • Faire déclamer un texte en lien avec le thème du projet en Français ; monter une pièce de théâtre • Réaliser un dessin sans support 	<p>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</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Faire mémoriser le texte avec des mimes et faire identifier les personnages ; faire attribuer les rôles à chaque apprenant ; faire répéter les actions de chaque personnage.</p> <p>Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes</p>	
	<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 curricula de 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 maitrise 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
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 3, PALIER 4	75
MODULE D'INTEGRATION COMPETENCE 3, PALIER 5	76