

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

1^{re} 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-ils à ce curriculum de tendre à la promotion des valeurs d'une éducation universelle selon les niveaux, centré sur l'appropriation des connaissances et le développement des compétences attachées à la culture gabonaise, tel que prescrit par la loi n°21 /2011 du 14 février 2012 portant Orientation Générale de l'Éducation, de la Formation et de la Recherche.

Dans cette optique, les curricula de l'enseignement primaire, élaborés en termes de compétences, permettront de mieux articuler les acquisitions dans diverses disciplines enseignées et de rendre cohérents 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 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.

**Ministre d'Etat, Ministre de l'Education Nationale
Et de l'Instruction Civique**

Camelia NTOUTOUME épouse LECLERCQ

SOMMAIRE

PREFACE	2
COMITE TECHNIQUE ET DE REDACTION	4
FINALITES DU SYSTEME EDUCATIF DU GABON	6
FONDEMENTS ET EXIGENCES DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE	7
ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE	10
ORGANISATION DE L'ANNEE SCOLAIRE	11
ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DE L'ETUDE DU MILIEU ET DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE	12
EVALUATION DES ACQUIS	35
PROCESSUS DE REMEDIATION.....	37
PROFIL GENERAL DE L'APPRENANT EN FIN DE COLLEGE.....	43
COMPETENCES	44
EXPLICITATION DES COMPETENCES.....	44
GESTION DU TEMPS DE LA SEMAINE D'INTEGRATION	46
TABLEAU DE CRITERES ET D'INDICATEURS GENERIQUES DE CORRECTION.....	49
EMPLOIS DU TEMPS.....	50
ORGANISATION DU TABLEAU DE RESSOURCES	54
TABLEAUX DE RESSOURCES.....	55

COMITE TECHNIQUE ET DE REDACTION

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

Comité technique et coordination :

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

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

Avec la participation de

MAGANGA Théophile (PH. D)

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

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

Comité de rédaction

ELLA MENDENE Adrien, Inspecteur pédagogique	TCHILOUMBOU Alain Loïc, Inspecteur pédagogique	NDONG ONDO Mathurin, Inspecteur pédagogique
LAURIANO Laure Edith, Inspecteur pédagogique NGUEMA OBAME Florence épouse OBOU'OU, Inspecteur pédagogique MAVOUNGOU Brigitte, Conseiller pédagogique du secondaire MAKANGA SITOU Henriette, Inspecteur pédagogique	MOUTSINGA Thérèse, Inspecteur pédagogique INGOGNE Joseph, Conseiller pédagogique MOUELE MAKIMBA Anicet Hurluck, Professeur d'EPS NDJOBABA Marcelin, Conseiller pédagogique	NFONO ONDO Huguette épouse TATY, Inspecteur pédagogique NONGO Aimée Florence, Conseiller pédagogique NGUIE Abel Mathis Professeur d'EPS NDONG MBA Nicolas Thomas, Conseiller Pédagogique

Comité de validation

MOUSSAVOU Jean Claude LIPOBO Alain IGUITSIEMOUGA Elisabeth BIVIGOU Aubert ESSONO ENI Jean Jacques	BOUPENGA BOUKA Julien NZANGOULOUGA Laurette NTSAME ALLOGHO Angèle IKAPI JACQUES	MENDOUME Dine Béatrice ANGOUE George Edgard MABOUMBA Yvette MITOUMBA Jean Pierre
---	--	---

	Comité de réajustement	
MABIKA Fabrice, Conseiller pédagogique	EBOULIA Jean Robert Inspecteur pédagogique	OBIANG NGUEMA Alain, Inspecteur pédagogique
MBA MESSEBE Nestor, Inspecteur pédagogique	TSOBO MBOULOU Judicaël, Inspecteur pédagogique	OKOMO MENIE Larissa Jeannette, Inspecteur pédagogique
BITSAFI MOUENDOU Céline, Conseiller pédagogique	DOUTSONA Edwige Conseiller Pédagogique	KOMBA DONA Eugenie, Inspecteur pédagogique
KASSADOU Tiburce, Inspecteur pédagogique	ESSITA VANDJI Elga Inspecteur pédagogique	KOUMBA MOUBAMOU Félicité Hortense, Inspecteur pédagogique
LOSSA Alfred Désiré, Inspecteur pédagogique	IKOTOBEH Romain Conseiller pédagogique	MABIKA MOUKETOU Joséphine Inspecteur pédagogique
MOUGHOLA Lenie Christelle, Inspecteur pédagogique	KEYI TSOUMBOU Jacqueline Célia, Inspecteur pédagogique	MBANG NDONG Geneviève Conseiller pédagogique
M'VE ENGONGHA Etienne Félicien, Inspecteur pédagogique	NDONG Florence, Conseiller pédagogique	OGNANGE Gislain, Conseiller pédagogique
NGOMA NZAOU Brice Aymar, Inspecteur pédagogique	PAMBOU PAMBOU Julis, Inspecteur pédagogique	NONGO Emma Sandra, Inspecteur pédagogique

Saisie informatique, conception numérique et mise en page

TCHILOUMBOU Alain Loïc
NGOMA NZAOU Brice Aymar

Validation scientifique

Professeur Jean Marie DE KETELE
Professeur Xavier ROEGIERS

Sous la Direction du
Docteur Adrien MAKAYA

Directeur de l'Institut Pédagogique National (IPN)

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 dans 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 vecteur 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 une même 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 nationales, 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 promouvoir les pratiques pédagogiques orientées vers la réussite 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.

FONDEMENTS ET EXIGENCES DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE

Le présent curriculum fait suite aux états généraux de l'Education, de la Recherche et de l'Adéquation Formation-Emploi, tenus 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 notamment :

- ancrer les apprenants dans leurs racines multiculturelles tout en les ouvrant aux savoirs et savoir-faire modernes ;
- 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 ;
- 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 ;
- 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 ;
- s'adapter aux réalités nationales, mais aussi au contexte sous-régional et international ;
- promouvoir les langues nationales, véhicules essentiels de la culture et des valeurs de chaque civilisation, ainsi que les technologies de l'information et de la communication ;
- ériger le sport en une activité fondamentale assurant le plein épanouissement de l'apprenant, son développement cognitif et physique équilibré et une meilleure socialisation par la pratique des jeux individuels et collectifs ainsi qu'un éveil adéquat aux valeurs notamment de l'effort, du mérite, de la performance, de l'endurance, de la persévérance, de la solidarité, de l'obéissance et du respect des règles établies.

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

Le cycle préparatoire est constitué de la 1^{re} année de l'école primaire à qui revient la tâche délicate de transformer une première initiation aux techniques de l'écrit apprises au pré-primaire en un apprentissage formel. Le cycle élémentaire comprend les niveaux de 2^e et 3^e années et le cycle moyen les niveaux de 4^e et 5^e années.

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

C'est évidemment le cas de " Maîtrise du langage et langue française", même si la part relative de l'oral et de l'écrit s'y inverse. C'est le cas de l'éducation à la citoyenneté (Vivre ensemble) qui conserve la même orientation : accompagner l'apprenant dans sa progressive acceptation de la vie collective et de ses contraintes, mais aussi dans la construction de sa personnalité. C'est le cas de "Découvrir le monde" qui reste, comme à l'école pré-primaire, le domaine privilégié de l'éducation de la curiosité (monde humain ou monde physique, monde vivant ou monde de la technique, monde réel ou monde simulé...), "Éducation artistique" et "Éducation physique et sportive", esquissées à l'école

pré-primaire, se constituent à part entière en bénéficiant de la maturation accrue des apprenants : les nouveaux comportements moteurs qui deviennent possibles ouvrent la voie à l'utilisation d'instruments et à des techniques plus complexes ; l'autonomie et l'imitation.

Il s'agit aussi de lui faire découvrir qu'il existe d'autres horizons, d'autres pays, d'autres manières de vivre, et que, dans ce cas encore, la curiosité peut devenir la force d'expression des apprenants qui sont préservés dans un cadre où leur créativité se développe avec plus de moyens et de maîtrise. C'est pourquoi, les nouveaux curricula intègrent dès la 1^{re} année du primaire toutes les activités de l'Etude du Milieu : (histoire, géographie, sciences, technologie, technologie de l'information et de la communication éducative...) permettant ainsi au jeune apprenant de rentrer en contact avec toutes les réalités scientifiques d'une part, et de consolider ses compétences à l'expression écrite et à l'expression orale d'autre part.

Les curricula de l'enseignement primaire sont définis à partir des compétences en Français, en Mathématiques, en Etude du Milieu, en Education 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, l'Etude Du Milieu et l'Education Artistique et Sportive (EDM/EAS). Elle est différente de l'approche par les contenus dans la mesure où elle pose la question :

- « *Qu'est-ce que l'élève doit savoir faire dans une situation naturelle de la vie courante ?* »

Plutôt que de se limiter à :

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

Ou encore à :

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

Ce processus intègre une pédagogie socioconstructiviste dont les activités y relatives rendent chaque apprenant acteur de son apprentissage et lui permettent de se développer affectivement, physiquement, et intellectuellement, sous le regard d'un(e) enseignant(e) 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...**

Les compétences en **Français, en Mathématiques et en Etude Du Milieu/Education Artistique et Sportive** s'acquièrent et se développent 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 et certificative**.

Le passage d'un cycle à un autre (classes avec profil de sortie : 1^{re} et 3^e années) est conditionné par :

- **la réussite à l'évaluation du profil de sortie ;**
- **la réussite dans les 5 paliers ;**
- **la maîtrise minimale dans trois paliers tout au long de l'année ;**
- **La maîtrise partielle au profil de sortie et au palier 3, puis avoir au moins une maîtrise minimale dans les paliers 4 et 5.**

Le passage à l'intérieur d'un cycle (classes sans profil de sortie : 2^e et 4^e années) est conditionné par :

- **la réussite dans les 5 paliers ;**
- **la maîtrise minimale dans trois paliers ;**
- **la maîtrise minimale au moins dans les paliers 4 et 5 et la maîtrise partielle au palier 3.**

La réussite au **Certificat d'Etudes Primaires** (CEP) est basée sur la maîtrise du profil de sortie de fin de 5^e année primaire. La réussite au CEP atteste de l'acquisition par l'apprenant de compétences suffisantes pour s'insérer dans la vie sociale et poursuivre son apprentissage.

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

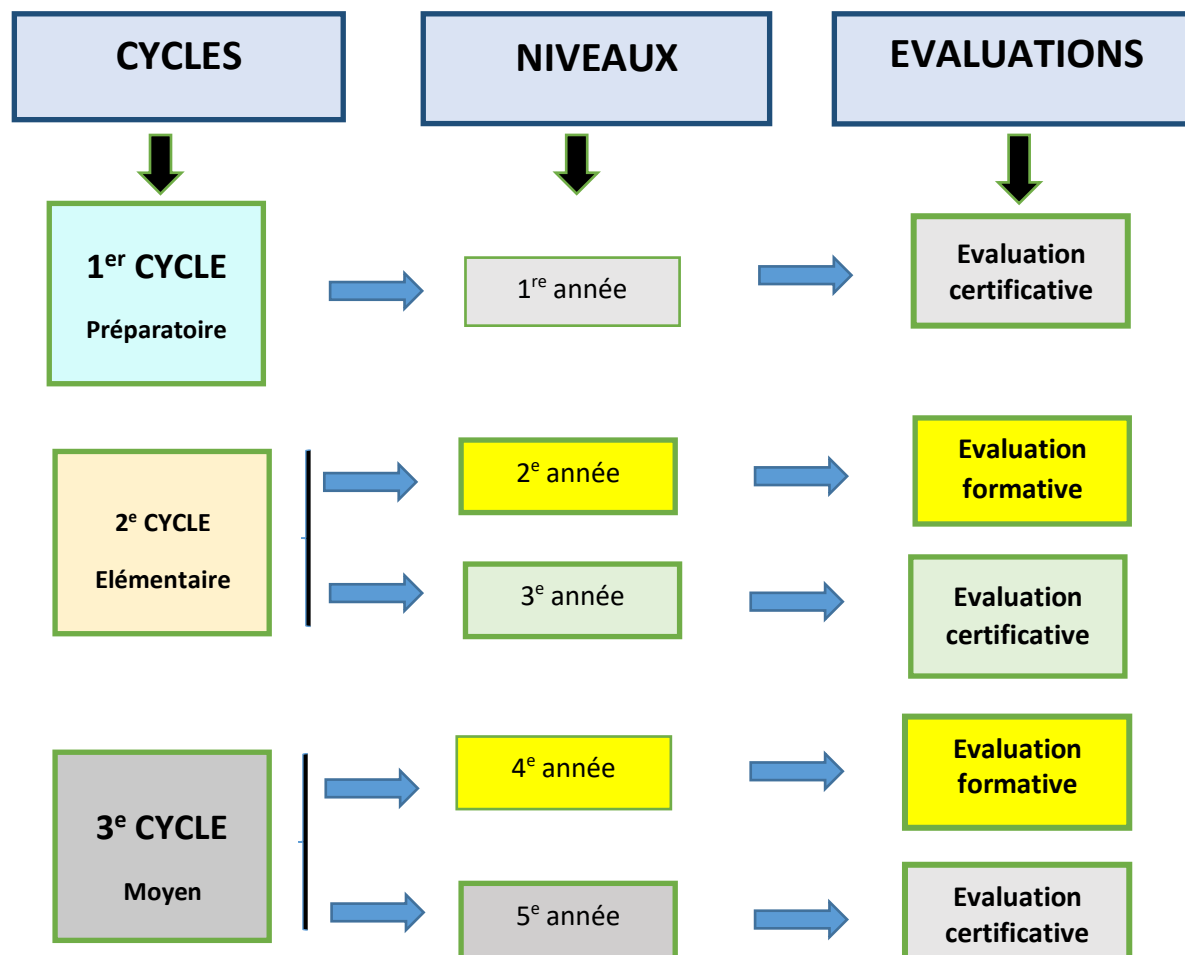
Le curriculum de l'Etude du Milieu, de l'Education Artistique et Sportive rénové, récemment mis en place, est fondé sur l'Approche Par les Compétences. Il implique une participation plus active de l'apprenant qui capitalisera ses acquis au cours de l'année scolaire par le contact permanent entre les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

Ce nouveau curriculum sert non seulement d'outil d'aide à la planification des savoirs du palier, mais aussi de support pédagogique et didactique à l'enseignant afin de mettre en place les nouvelles orientations fondées sur l'Approche Par les Compétences. Il vise également 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.

ORGANISATION DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE

L'enseignement Primaire est organisé en cinq (5) années avec cinq (5) niveaux d'études réparties en trois (3) cycles pour tenir compte des rythmes d'apprentissages qui sont différents d'un enfant à un autre selon le schéma suivant :



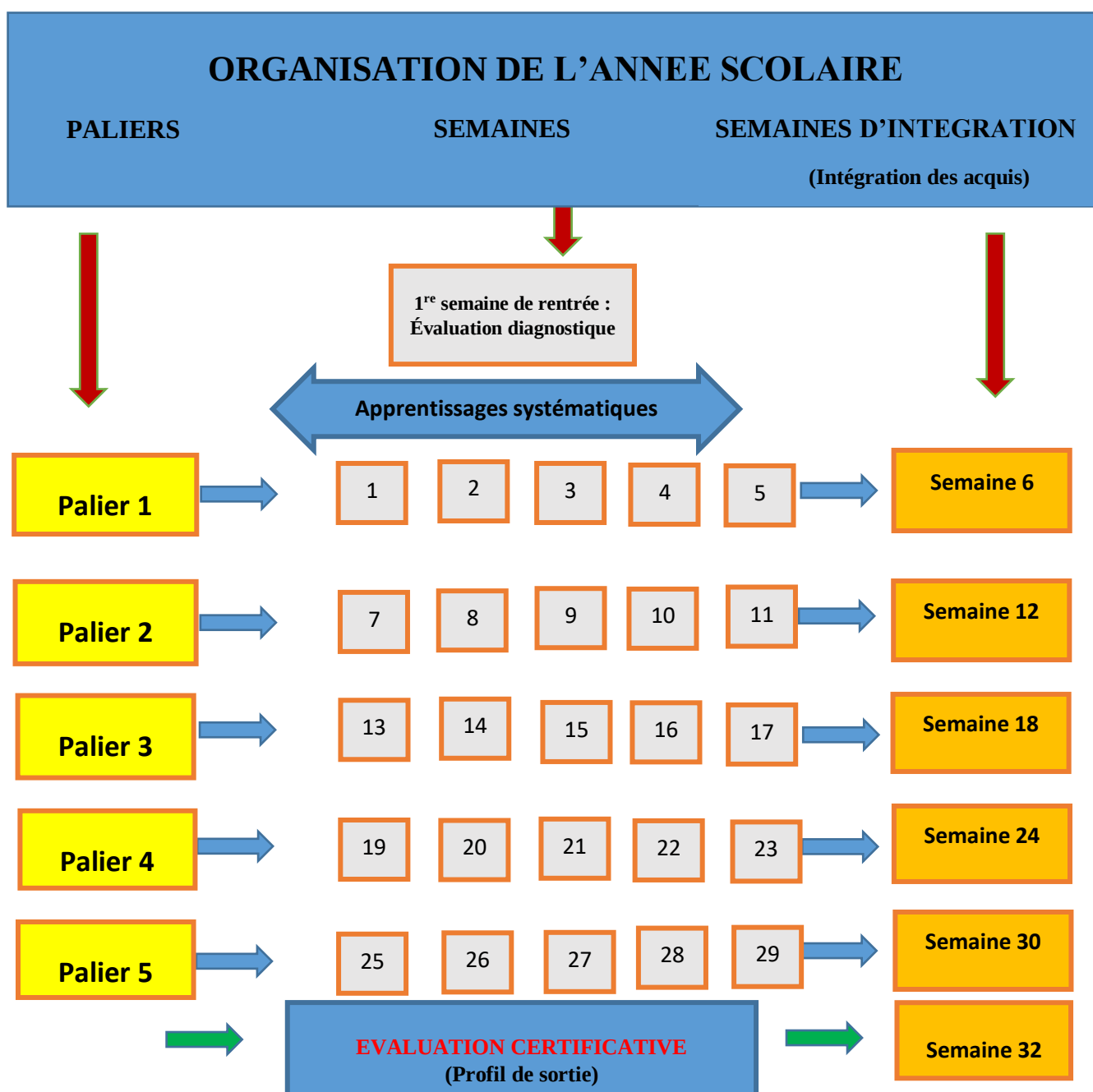
Ce schéma mérite quelques commentaires :

- **Au terme du cycle préparatoire**, les apprenants découvrent les outils de base (communiquer en Français à l'oral et à l'écrit, calculer, se situer dans l'espace et le temps) pour pouvoir aborder les apprentissages ultérieurs.
- **Au terme du cycle élémentaire**, les apprenants développent les outils de base (communiquer en Français à l'oral et à l'écrit, calculer, mesurer, résoudre des problèmes, se situer dans l'espace et le temps) pour pouvoir poursuivre leurs études.
- **Au terme du cycle moyen**, les apprenants maîtrisent les outils de base de telle façon qu'ils puissent, soit vivre harmonieusement dans la vie sociale et professionnelle s'ils quittent le système éducatif, soit commencer avec succès les nouveaux apprentissages du collège.

A l'école primaire, une année scolaire compte 32 semaines :

- 1 semaine servant d'évaluation diagnostique en début d'année ;
- 25 semaines d'enseignement/apprentissage ;
- 5 semaines de validation des acquis scolaires ou servant d'évaluation formative ;
- 1 semaine servant d'évaluation certificative en fin d'année pour les classes de fin de cycle.

L'année scolaire est découpée en cinq (5) paliers. Chaque palier est constitué de cinq (5) semaines d'apprentissages systématiques et d'une (1) semaine réservée à l'intégration des acquis par la résolution des situations problèmes et à d'éventuelles remédiations. Pour les niveaux de fin de cycle, l'année scolaire est ponctuée par la passation des situations d'intégration du profil de sortie.



Il importe de bien distinguer les deux évaluations des acquis scolaires qui sanctionnent une année scolaire à savoir : **l'évaluation formative et l'évaluation certificative.**

- **L'évaluation formative** a pour fonction de prendre des décisions jugées nécessaires en vue d'améliorer l'apprentissage en cours. Elle consiste à :
 - repérer ce qui est déjà maîtrisé et ce qui pose encore problème à partir des productions des apprenants ;
 - tenter d'identifier les sources et les causes des erreurs ;
 - mettre en place des stratégies de remédiation sur la base du diagnostic posé.
- **L'évaluation certificative** a une autre fonction. Il s'agit de prendre la décision concernant le passage ou non d'un cycle à l'autre. Certifier qu'un apprenant passe d'un cycle à l'autre signifie qu'il maîtrise suffisamment les compétences ou le profil de sortie de chaque matière pour suivre avec efficacité les apprentissages du cycle suivant.

Cette évaluation certificative qui porte essentiellement sur le profil de sortie dans chaque matière concerne les apprenants de la 1^{re} année pour le premier cycle, de 3^e année pour le deuxième et de 5^e année pour le troisième cycle.

ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DE L'ETUDE DU MILIEU ET DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE

Le curriculum de l'Etude du Milieu et d'Education Artistique et Sportive (EDM-EAS) est structuré autour de trois compétences fondamentales.

L'Etude du Milieu à dominante scientifique est articulée autour de **deux compétences distinctes** :

- **Compétence 1** : Elle englobe l'étude des sciences humaines et sociales, avec ses disciplines constitutives que sont l'Histoire, la Géographie et l'Education à la citoyenneté.
- **Compétence 2** : Elle est consacrée aux sciences exactes et appliquées, comprenant la Biologie, la Science Physique, les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education (TICE) et la Technologie.

L'Etude du Milieu à dominante artistique et sportive comporte **une seule compétence** :

- **Compétence 3** : Elle regroupe les disciplines d'Education Sportive (ES) et d'Education Artistique (EA). Ces dernières se subdivisent en quatre disciplines :
 - L'Éducation physique et sportive (EPS) ;
 - L'Éducation musicale (chants et danses) ;
 - Les arts plastiques (œuvres artistiques: vannerie, sculpture, le tissage...);
 - Les arts dramatiques (poésie et théâtre).

LES DISCIPLINES DE L'ETUDE DU MILIEU A DOMINANTE SCIENTIFIQUE

Les disciplines de l'Etude du Milieu à dominante scientifique concourent à la découverte des notions caractérisées par une certaine vérité scientifique. Elles participent donc à la formation de l'esprit scientifique chez l'apprenant. Sous cette rubrique, on retrouvera l'enseignement des sciences (Sciences physiques et Biologie), de l'Histoire et de la Géographie.

Enseignement/apprentissage de la Biologie

Importance de l'enseignement/apprentissage de la Biologie

L'enseignement/apprentissage de la Biologie permet aux jeunes apprenants de découvrir la diversité du vivant, de comprendre leur propre corps, ainsi que leur environnement naturel. Il favorise le développement d'un regard curieux, critique et respectueux envers la nature, tout en contribuant à la sensibilisation aux enjeux de la santé, de l'environnement et du développement durable.

Objectifs

- Favoriser la compréhension de la vie et des êtres vivants (plantes, animaux, humains) ;
- Développer l'observation, la curiosité et la démarche scientifique chez l'apprenant ;
- Sensibiliser à la préservation de l'environnement et à la biodiversité ;
- Permettre à l'apprenant de comprendre le fonctionnement de son corps et ses besoins essentiels (alimentation, sommeil, hygiène) ;
- Initier à des concepts fondamentaux tels que la croissance, la reproduction, la nutrition et la santé.

Enseignement/apprentissage des Sciences physiques

Importance de l'enseignement/apprentissage des Sciences physiques

L'enseignement/apprentissage des Sciences physiques aide les apprenants à comprendre les phénomènes naturels et technologiques qui les entourent. Il développe leur esprit critique, leur capacité à expérimenter, raisonner et résoudre des problèmes. Ces compétences sont essentielles pour leur formation citoyenne et leur adaptation dans un monde technologique en constante évolution.

Objectifs

- Initier à la compréhension des phénomènes physiques simples (lumière, son, chaleur, force, mouvement) ;
- Développer la capacité à observer, expérimenter et analyser des situations concrètes ;
- Sensibiliser à l'importance des sciences dans la vie quotidienne et dans les innovations technologiques ;

- Construire des notions de base sur les propriétés de la matière, l'énergie et les lois physiques fondamentales ;
- Favoriser la démarche d'investigation scientifique, la curiosité, et la pensée logique.

Ces deux disciplines contribuent à l'éveil scientifique et à la formation d'un citoyen éclairé, capable de comprendre le monde qui l'entoure.

Enseignement/apprentissage de l'Histoire

Importance de l'enseignement/apprentissage 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/apprentissage de l'Histoire à l'école primaire est une occasion d'éducation intellectuelle de l'apprenant. 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'apprenant s'initie aux valeurs culturelles de sa société et acquiert la tolérance, la solidarité, le patriotisme, le courage, la paix, etc.

Objectifs

L'enseignement/apprentissage de l'Histoire à l'école primaire vise chez l'apprenant à :

- Développer la mémoire, la curiosité, le goût de la lecture et de la découverte, contribuant ainsi à une éducation intellectuelle ;
- Initier l'apprenant aux valeurs de sa société (la tolérance, le respect d'autrui, le courage, la solidarité, le patriotisme, la paix, etc.) pour une éducation morale.

Enseignement/apprentissage de la Géographie

Importance de l'enseignement/apprentissage 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'apprenant. 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.

Objectifs

L'enseignement/apprentissage de la Géographie à l'école primaire vise chez l'apprenant à :

- Développer l'esprit d'observation, de l'imagination, du raisonnement et de la mémoire ;
- Acquérir la notion d'espace et des faits géographiques essentiels ;

- Connaître son pays et les autres pays du monde ;
- Maîtriser l'utilisation des cartes, schémas et échelles.

LES DISCIPLINES DE L'ETUDE DU MILIEU A DOMINANTE CITOYENNE

Enseignement/apprentissage de l'Éducation à la citoyenneté

Importance de l'enseignement/apprentissage de l'Éducation à la citoyenneté

L'Éducation à la citoyenneté est essentielle pour répondre aux enjeux liés aux comportements citoyens des populations. Elle vise à changer les comportements du citoyen en favorisant la défense des droits humains, la promotion des valeurs positives, et la culture de la paix afin de contribuer à la construction de la Nation. Elle facilite également l'insertion sociale du citoyen dans son milieu. Face à des problèmes de citoyenneté, de droits de l'Homme, de respect de la dignité et de démocratie, souvent sources de conflits, cette éducation constitue une réponse éducative adaptée, notamment pour le contexte gabonais.

Objectifs

L'objectif principal est de faire acquérir à l'apprenant la conscience de sa place dans la société, ses droits et devoirs, en développant sa compréhension de la citoyenneté nationale et mondiale. Elle vise à :

- Développer la capacité de compréhension critique des enjeux sociaux, politiques et environnementaux ;
- Encourager l'esprit de solidarité, d'appartenance à une humanité commune, et de responsabilité ;
- Maîtriser les principes démocratiques, les institutions et la symbolique de la République ;
- Former des citoyens responsables, respectueux des droits de l'Homme, de la paix, et de l'environnement ;
- Permettre aux apprenants d'agir efficacement et de manière responsable à l'échelle locale, nationale et mondiale.

Enseignement/apprentissage de l'Éducation morale

Importance de l'enseignement/apprentissage de l'Éducation morale

L'Éducation morale joue un rôle clé dans la formation de comportements vertueux et responsables. En éclairant la raison et en formant la conscience, elle permet aux apprenants d'intégrer des règles d'action et des valeurs qui régissent la vie en société. Son importance réside dans sa capacité à transformer la connaissance en comportements pratiques, en favorisant la pratique du bien et en évitant le mal. Elle constitue une réponse adaptée face aux inquiétudes relatives à la dégradation des valeurs morales et à la dépravation des mœurs.

Objectifs

L'objectif est de rendre les apprenants autonomes, responsables et vertueux par l'acquisition de règles d'action et de valeurs. Plus précisément, il s'agit de :

- Favoriser la pratique concrète des comportements vertueux ;
- Éclairer la conscience et développer une intuition morale forte ;

- Encourager l'expression, la discussion et la mise en pratique des valeurs morales ;
- Promouvoir des gestes et comportements en harmonie avec les convictions morales ;
- Instaurer une culture du bien, en lien avec l'éducation civique, pour lutter contre la dégradation des mœurs.

Enseignement/apprentissage du Civisme

Importance de l'enseignement/apprentissage du Civisme

Le Civisme est fondamental pour le bon fonctionnement d'une société démocratique. Il désigne le respect, l'attachement et le dévouement du citoyen à son pays et à la collectivité. L'éducation au civisme prépare les apprenants à leur rôle de citoyens responsables, en leur faisant connaître l'organisation et le fonctionnement des institutions, leurs droits et devoirs, ainsi que leur rôle dans la vie publique. Elle vise à développer un sens du devoir, du patriotisme, et du respect des règles sociales et légales, indispensables à la cohésion sociale.

Objectifs

L'objectif est de former des citoyens conscients de leurs responsabilités et capables d'agir dans l'intérêt collectif. Concrètement, cela implique :

- Faire découvrir l'organisation des institutions et leur rôle ;
- Inculquer le respect des lois, des conventions et des responsabilités citoyennes ;
- Développer le patriotisme, le dévouement et la solidarité ;
- Sensibiliser aux enjeux de l'intérêt public et au respect des règles de vie communautaire ;
- Préparer l'apprenant à exercer ses droits tout en assumant ses devoirs dans une société démocratique.

Enseignement/apprentissage de l'Environnement, Hygiène, Santé

Importance de l'enseignement/apprentissage de l'environnement, hygiène, santé

L'éducation à l'Environnement, à l'Hygiène et à la Santé est transdisciplinaire et essentielle pour sensibiliser à la complexité de notre environnement et à l'impact de l'action humaine. Elle permet aux apprenants de comprendre les enjeux écologiques, de développer une conscience écologique et de faire des choix responsables pour la préservation de la planète. Par ailleurs, elle favorise une meilleure hygiène de vie, un comportement sain et une compréhension du fonctionnement du corps humain, contribuant ainsi à la santé individuelle et collective.

Objectifs

Les objectifs sont de :

- Développer une conscience écologique à travers la compréhension des réseaux alimentaires, de la qualité de l'eau, et des impacts environnementaux ;
- Sensibiliser à l'importance de préserver l'environnement proche et global ;
- Enseigner les bonnes pratiques d'hygiène personnelle (lavage des mains, hygiène bucco-dentaire, alimentation équilibrée) ;
- Faire connaître le fonctionnement du corps humain (respiration, digestion, circulation) et les comportements favorables à la santé ;

- Promouvoir des comportements responsables pour la santé et l'environnement, notamment en matière de gestion des déchets, de consommation responsable et de respect des ressources naturelles.

Approches et démarche pédagogique d'une leçon d'Education à la citoyenneté

Approches

Plusieurs pédagogues travaillent sur comment l'école doit procéder pour éduquer aux valeurs. Ils sont parvenus à proposer des stratégies didactiques à l'éducation aux valeurs citoyennes. On peut entre autres citer :

- **L'approche par imprégnation** : celle-ci consiste à organiser la vie de la classe et de l'école de telle sorte que l'apprenant puisse y trouver un lieu d'éclosion des valeurs citoyennes. On y trouve la reconnaissance, l'utilité à l'activité.
- **L'approche par l'exemple de l'enseignant** : cette approche exige que l'enseignant détermine les valeurs ou qualités physiques, morales et intellectuelles pour bien éduquer ses apprenants.
- **L'approche situationnelle ou diffuse d'éducation aux valeurs** : il s'agit de faire de l'éducation à la citoyenneté à travers toutes les matières scolaires ; elle est qualifiée d'occasionnelle.
- **L'approche systématique d'éducation aux valeurs** : elle consiste à faire de la réflexion citoyenne régulière, de l'examen de conscience et à intégrer les valeurs inscrites au programme de la classe lors des leçons d'éducation morale, d'éducation civique, d'éducation à l'environnement, d'éducation à la santé et à la sécurité routière.
- **L'approche par la collaboration école-famille** : il s'agit de la collaboration par l'intermédiaire de l'apprenant et de l'éducation des parents d'une part. Et d'autre part, de la collaboration entre par l'intermédiaire des associations des parents d'apprenants (A P E).

Démarche pédagogique d'une leçon d'Education 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 apprenants. Ensuite, il pose le ou les problème (s), puis commence la leçon.
- 3) Débat : le maître anime un débat en vue de :
 - susciter la curiosité des apprenants ;
 - 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.

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

Enseignement/apprentissage de la Technologie

Importance de l'enseignement/apprentissage de la Technologie

L'enseignement/apprentissage de la Technologie, axé sur la fabrication, le démontage et le montage, revêt une importance majeure à l'école primaire.

En introduisant dès le plus jeune âge ces notions, on favorise le développement de compétences pratiques, la créativité et la capacité à résoudre des problèmes.

Ces activités permettent aux apprenants de comprendre le fonctionnement des objets du quotidien, d'améliorer leur motricité fine et leur logique, tout en stimulant leur curiosité et leur esprit d'innovation. De plus, il encourage la collaboration et le travail en équipe, essentiels pour leur socialisation et leur apprentissage collectif.

En intégrant cette discipline de fabrication dans le cursus scolaire primaire, on prépare ainsi les apprenants à devenir des individus autonomes, ingénieux et conscients des technologies qui façonnent leur environnement, tout en leur offrant une expérience concrète et ludique du processus de conception et de réalisation.

Elle enseigne à évaluer tout outil selon cinq axes : sa finalité (utilité), ses matériaux (lois physiques), son coût (économie), sa beauté (esthétique) et son adaptation à l'homme (ergonomie).

Objectifs

- Faire acquérir les méthodes propres à la démarche technologique : concevoir, fabriquer et transformer ;
- Développer des qualités essentielles : l'objectivité, le sens du projet et le goût de l'invention ;
- Apprendre à organiser les expériences pour résoudre des problèmes de plus en plus complexes ;
- Donner une dimension historique et sociale aux savoirs techniques et aux métiers.

Enseignement/apprentissage des TICE

Importance de l'enseignement/apprentissage des TICE

L'intégration des TICE à l'école constitue un reflet de la modernité, transformant en profondeur les processus de production, de gestion et de communication en simulant et en substituant d'autres techniques, ce qui rend son introduction essentielle pour deux raisons majeures : d'une part, en tant qu'objet de culture, elle contribue à la formation de la personnalité et offre une vision globale de la réalité technologique, englobant le matériel, les logiciels et leur impact social ; d'autre part, en tant que levier pédagogique, elle constitue un support précieux pour l'enseignement des autres disciplines en permettant d'illustrer l'unité entre la technologie des machines (matériel), le fonctionnement des programmes (logiciels) et l'informatisation de la société, soulignant ainsi l'importance capitale de l'enseignement et de l'apprentissage des technologies de l'information et de la communication pour l'éducation.

En intégrant ces technologies, l'école favorise également une pédagogie plus interactive, dynamique et adaptée aux modes d'apprentissage modernes, tout en préparant les apprenants à évoluer dans une société de plus en plus connectée et digitalisée. Les TICE contribuent à stimuler la curiosité, la créativité et l'autonomie des apprenants, tout en facilitant la différenciation pédagogique pour répondre aux besoins individuels. En outre, leur utilisation permet de renforcer la motivation et l'engagement des apprenants, rendant l'apprentissage plus attractif et pertinent.

Objectifs

L'enseignement/apprentissage des Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation (TICE) au cycle primaire vise à doter l'apprenant d'un socle de compétences numériques fondamentales, articulé autour des objectifs généraux suivants :

- Découvrir le fonctionnement de l'ordinateur et des périphériques de manière simple et ludique ;
- Apprendre à créer, modifier et partager un document en utilisant un logiciel de traitement de texte adapté ;
- Explorer différents supports d'information (ressources multimédias, supports hors-ligne et en ligne, bases de données...) pour développer leur curiosité et leur esprit critique ;
- Utiliser la messagerie électronique de façon responsable pour échanger des messages avec leurs enseignants ou camarades;
- Adopter une attitude responsable et respectueuse face aux informations numériques, en comprenant l'importance de la sécurité et du respect d'autrui.

Ces objectifs mettent en avant l'importance de l'aspect ludique, de la curiosité, ainsi que de la responsabilité, de la découverte et de la prudence dans l'utilisation des outils numériques.

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.

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'égale nécessité de ces trois points de vue : aucun ne doit être négligé.

Méthodologie des leçons de l'Etude Du Milieu selon la démarche scientifique ou d'investigation.

- **Etape 1 : Situation problème de départ.** La situation déclenchante est choisie par l'enseignant. Elle doit dans un premier temps s'inscrire dans les programmes officiels. Elle doit également être adaptée au niveau des apprenants. Cette dernière ne doit ni être trop facile, ni trop difficile. C'est ici qu'une grande partie de la démarche se joue. L'enseignant va réfléchir à l'accroche du problème, au matériel mis à disposition et aux éventuels guidages sans oublier d'identifier les conceptions ou les représentations initiales des apprenants.
- **Etape 2 : Formulation du problème/ la problématique :** Question que l'apprenant, la classe se pose. 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.
L'enseignant peut poser directement les questions aux apprenants en classe ou leur faire faire une recherche.

- **Etape 3 : Elaboration de l'hypothèse.** L'hypothèse est la projection dans le temps d'un résultat possible, d'une réponse à vérifier, d'une supposition à tester qui sera confirmée ou infirmée. 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 apprenants émettent des hypothèses.
- **Etape 4 : Investigation ou La résolution du problème par le choix de la méthode d'investigation:** l'observation, l'expérimentation, la recherche documentaire, le modélisme, la visite ou l'enquête.

Méthodes d'investigation :

- **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 recherche documentaire :** l'outil documentaire, par sa nature et sa fonction, prend sa place à différents moments de la démarche. 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...
Recherche de documents et recherche sur documents pour trouver des informations construites par d'autres personnes et susceptibles de répondre au questionnement. Elle désigne la lecture de documents tels que les écrits encyclopédiques, documentaires ou informatifs caractérisés par un traitement important des données conduisant non seulement à fournir parfois des données brutes mais aussi leur interprétation et l'explication des phénomènes.
- **La modélisation :** modéliser consiste à élaborer un objet-concret, un « modèle » plus simple que le réel trop complexe, pour répondre au problème posé.
Elle est un précieux outil pédagogique pour l'étude de certains phénomènes non directement accessibles à nos sens, soit pour des raisons d'échelle, de temps ou d'espace, etc.

-L'enquête ou la visite :

L'enquête est une méthode qui consiste à collecter des données auprès de personnes ou à exploiter des informations existantes pour mieux cerner un savoir d'étude et vérifier des hypothèses. Elle peut prendre plusieurs formes :

Entretiens/Interviews : Il s'agit de discussions structurées ou semi-structurées avec des personnes compétentes (professionnels, experts, témoins, etc.) pour recueillir leurs connaissances, leurs expériences, leurs opinions ou leurs témoignages. Ces entretiens peuvent être réalisés sur le terrain, par téléphone ou en visioconférence.

Questionnaires : Utilisation de formulaires standardisés (papier ou numérique) pour interroger un grand nombre de personnes et obtenir des données quantitatives sur des comportements, des attitudes ou des opinions.

L'enquête permet d'obtenir des informations qui ne seraient pas accessibles par simple observation ou expérimentation. Elle est particulièrement utile pour comprendre des phénomènes complexes impliquant des acteurs humains ou des contextes sociaux.

La visite

La visite (ou l'observation sur site) est une méthode qui implique de **se rendre sur le terrain** pour observer directement un phénomène, un lieu, ou un objet d'étude dans son environnement naturel. Elle a pour objectif de :

Recueillir des données sensorielles : Observer visuellement, écouter, toucher, sentir pour collecter des informations directes et non filtrées sur la situation.

Comprendre le contexte : Appréhender l'environnement dans lequel le phénomène se produit, identifier les éléments pertinents et les interactions.

Confirmer ou infirmer des hypothèses : Vérifier sur place la véracité de certaines suppositions formulées auparavant.

Identifier de nouvelles pistes : La visite peut révéler des aspects inattendus ou des informations qui n'auraient pas pu être anticipées.

La visite est souvent combinée à d'autres méthodes d'investigation. Par exemple, lors d'une visite de site industriel pour une enquête sur la pollution, on pourra observer les installations, prendre des photos, mais aussi réaliser des entretiens avec les employés ou consulter des documents internes.

- **Etape 5 : Echanges argumentés**

- **La mise en forme des résultats et la confrontation des propositions**: 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. Confrontation des propositions, débats autour de leur validité, recherches d'arguments. 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'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.

- **Etape 6 : Acquisition et structuration des connaissances / La conclusion** : la démarche d'investigation aboutit à la découverte d'une relation apparaissant comme réponse au problème posé, relatif à l'étude. La résolution du problème permet à chaque apprenant de confronter sa conception de départ avec les faits démontrés.

- **Etape 7 : Opérationnalisation des connaissances**

-Exercices/ activités d'entraînement

-Nouveaux problèmes permettant la mise en œuvre des connaissances acquises dans de nouveaux contextes ('réinvestissement)

-Evaluations des connaissances et des compétences méthodologiques

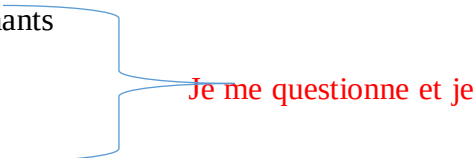
- **L'évaluation** : cette activité doit être le support de nouveaux apprentissages ou d'un réinvestissement des savoirs acquis. On distingue trois niveaux d'évaluation :
- **La mémorisation**, l'apprenant est capable de reproduire une connaissance, une méthode déjà vue dans une circonstance identique ;
- **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.

Démarche pédagogique d'une leçon

I/ Implication

- 1.1 Pré requis
- 1.2 Intention pédagogique

II/ Exploitation

- 2.1 Choix d'une situation problème J'observe
 - 2.2 Problématisation et appropriation du problème par les apprenants
 - 2.3 Formulation d'hypothèses, de protocoles
formule mes hypothèses
 - 2.4 Investigation ou résolution du problème Je cherche pour comprendre
 - 2.5 Echanges argumentés Je fais le point de mes recherches
 - 2.6 Acquisition et structuration des connaissances Je retiens l'essentiel
- 

III/ Evaluation

- Opérationnalisation des connaissances J'utilise ce que j'ai appris/ Je mets en pratique

LES DISCIPLINES DE L'EDUCATION ARTISTIQUE ET SPORTIVE

Domaines des arts

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

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

Enseignement/apprentissage de l'Education musicale

Importance de l'enseignement/apprentissage de l'Education musicale

L'Education musicale développe deux grands champs de compétences structurant l'ensemble du parcours de formation de l'apprenant 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. Compétences travaillées : chanter, écouter, comparer, explorer, imaginer, échanger et partager.

Objectifs

- Développer les capacités d'écoute (sensibiliser l'ouïe) ;
- Favoriser le plaisir de faire de la musique et d'en écouter ;
- Mobiliser le corps dans le geste musical pour l'équilibre psychique ;
- Développer des compétences clés : chanter, écouter, comparer, explorer, imaginer, échanger et partager.

Enseignement/apprentissage du Chant

Importance de l'enseignement/apprentissage du Chant

Le Chant est un puissant moyen d'expression et de formation. Il rythme la discipline, stimule l'attention, dissipe l'ennui, et favorise le calme et la gaieté.

Sur le plan physique, il assouplit les organes vocaux, développe la respiration et affine l'ouïe. Sur le plan moral, il élève moralement, fait aimer la vie, exprime la joie, et renforce le sens de la fraternité.

Psychologiquement, le Chant chasse le chagrin, la timidité, et adoucit les mœurs. Il peut également être une source économique, avec la création de troupes ou de groupes vocaux.

Objectifs

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'apprenant ;
- Contribuer à l'éducation esthétique et au développement de la personnalité de l'apprenant.

Méthodologie de l'enseignement/apprentissage du chant en 1^{re} année

L'apprentissage se fait par audition et répétition.

Disposer les apprenants hors des tables-bancs. Organiser la classe en groupes de voix si possible ou par petits groupes.

Préparer 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 apprenants
- 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 apprenants.

Enseignement/apprentissage de la poésie, art dramatique

Etymologiquement, poésie vient du mot grec « *poiesis* » qui signifie création. La poésie est synonyme de « mesure, rythme ». D'une manière générale, la poésie se définit comme étant un art du langage ayant le pouvoir de créer une émotion, un sentiment, un état d'âme de qualité esthétique, par des mots. La poésie est création, et même si l'enfant ne peut créer un nouveau texte, il peut réciter les textes choisis en y mettant toute sa sensibilité, son âme et sa personnalité. A l'école primaire, le terme récitation est employé pour désigner la déclamation poétique. Appelée « récitation » ou « poésie », c'est une discipline de l'Education Artistique à dominante esthétique dont l'objet est l'initiation des apprenants à la création poétique, par l'étude de beaux textes en poèmes, en vers ou en prose.

Importance de l'enseignement/apprentissage de la poésie

Le poète exprime ses idées, ses opinions à travers des textes expressifs. Véhiculée dans les proverbes, les récits, les comptines, la poésie agrmente les soirées, les activités quotidiennes, évoque le charme de la nature et des idées et par là, crée le goût de vivre. La poésie favorise également le brassage culturel des peuples grâce aux récitals intercommunautaires par exemple.

A l'école primaire, la poésie entretient et développe la mémoire. Elle constitue un excellent exercice de prononciation, de débit, de correction de la langue d'enseignement. Elle exerce la volonté de l'apprenant, sa maîtrise de soi. Elle le prépare à participer aux activités scolaires comme par exemple le prix du meilleur spectacle à l'école primaire, en l'aidant à produire une œuvre personnelle.

La poésie combat le complexe avec tout son cortège de timidité, de sous-estimation de soi, de gêne ; et il développe l'esprit poétique. Elle est une excellente préparation à la production écrite puisqu'elle facilite le travail de rédaction en offrant des mots variés, des modèles de phrases, des idées nouvelles.

Objectifs

L'enseignement/apprentissage de la poésie à l'école primaire vise des objectifs, à savoir :

- Enrichir l'esprit des apprenants d'idées telles que la loyauté, le travail, la reconnaissance, le dévouement, la solidarité ;
- Développer l'imagination et la sensibilité de l'apprenant ;
- Favoriser le pouvoir créateur de l'apprenant ;
- Entretenir et développer la mémoire qui s'altère si elle manque d'exercice ;
- Former le sens esthétique de l'apprenant.

Méthodologie de l'enseignement/apprentissage de la poésie en 1^e année

L'apprentissage d'un texte de poésie se fait exclusivement par audition-répétition. Une explication du poème précède néanmoins l'étude proprement dite. L'explication est une causerie très simple, familière sur le sujet de la poésie.

Etude du poème : Le maître dit le premier membre (une partie d'un vers) et le fait répéter par un ou deux apprenants, ensuite par des groupes d'apprenants puis par l'ensemble de la classe. Il continue en ajoutant chaque fois un membre à ceux déjà étudiés.

En définitive, l'on peut retenir de ce qui précède que la poésie occupe une grande place dans la formation intégrale de l'apprenant. Toutefois, comme il a été dit pour les autres disciplines, l'enseignant devra tout mettre en œuvre pour que cette discipline soit enseignée dans le respect des conditions requises.

Enseignement/apprentissage des arts plastiques

L'enseignement/apprentissage des arts plastiques développe particulièrement le potentiel d'invention des apprenants, au sein des 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, vidéos, 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.

Objectifs

- Encourager la créativité et l'autonomie des apprenants à travers des activités ouvertes et réflexives ;
- Faire découvrir et comprendre les éléments essentiels du langage artistique (forme, couleur, matière, etc.) ;

- Initier les apprenants à différentes disciplines artistiques (dessin, peinture, sculpture, photographie, numérique) ;
- Favoriser la rencontre avec des œuvres d'art pour développer la sensibilité et la curiosité artistique ;
- Développer chez les apprenants la capacité à s'exprimer, à reconnaître la diversité artistique et à porter un regard critique.

Importance de l'enseignement/apprentissage du Dessin

L'enseignement/apprentissage du Dessin revêt une importance fondamentale car il est, avant tout, un excellent moyen de communication, agissant comme un langage universel compréhensible par tous (comme en témoignent les symboles du code de la route).

De plus, le dessin est un puissant moyen d'expression pour l'homme (à travers les masques et les tableaux de peinture), ainsi qu'un moyen de décoration (utilisé dans les tableaux, l'industrie de l'habillement et l'artisanat).

Sur le plan pratique, il représente la première étape matérielle dans la conception de plusieurs œuvres (telles que les maquettes et les dessins de bâtiment).

Pour l'apprenant, le dessin est un outil pédagogique essentiel. Il lui permet d'apprendre à observer et à juger. Il facilite l'expression, les démonstrations de tous genres, et développe la mémoire, l'imagination, et la créativité.

Le Dessin est donc, un enseignement qui forme l'être tout entier car son apprentissage constitue à la fois l'éducation de la main, de l'œil, de l'intelligence et de la sensibilité.

Objectifs

En 1^{re} année, l'enseignement/apprentissage du Dessin s'assigne les objectifs suivants :

- Eduquer l'œil et la main ;
- Préparer l'acquisition de la lecture et de l'écriture ;
- Développer la mémoire, l'imagination et la sensibilité esthétique.

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

Méthodologie de l'enseignement/apprentissage du dessin à vue ou d'observation

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 ; l'enseignant 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.

Méthodologie de l'enseignement/apprentissage du dessin de mémoire ou d'imagination

À l'école primaire, la démarche pour le dessin de mémoire ou d'imagination se distingue du dessin d'observation car elle repose sur l'**évo**cation **mentale**. L'évocation mentale est la capacité de notre cerveau à faire apparaître une image, un son ou une sensation dans notre esprit alors que l'objet n'est pas présent sous nos yeux. L'objectif est de passer d'une image interne (souvenir ou invention) à une trace graphique.

La démarche méthodologique est structurée en 5 étapes clés pour une séance:

1. La phase de préparation et d'imprégnation (Le point de départ)

Il s'agit de "meubler" l'esprit de l'apprenant avant qu'il ne prenne son crayon.

- Annonce du thème : Le sujet doit être évocateur (ex: "La fête au village", "Un animal fantastique").
- Discussion dirigée : L'enseignant pose des questions pour réveiller les souvenirs ou stimuler l'imaginaire ("*Comment sont les habits ?*", "*Quelles couleurs voit-on ?*", "*Que ressentent les personnages ?*").
- L'image mentale : On peut demander aux apprenants de fermer les yeux quelques instants pour "voir" leur dessin dans leur tête.

2. La phase de mise en route (Consignes et contraintes)

C'est le moment de fixer le cadre technique de l'exercice.

- Consignes : Rappeler les règles de base (occuper toute la feuille, ne pas dessiner trop petit...).
- Matériel : Préciser les outils autorisés (crayons de couleur, feutres, craies, etc.).
- Contraintes : Introduire un petit défi pour stimuler la créativité (ex: "Utilisez au moins trois couleurs différentes" ou "Le personnage doit être en mouvement").

3. La phase de réalisation (L'expression libre)

L'apprenant passe à l'action. C'est la phase la plus longue.

- L'esquisse : L'apprenant trace les contours généraux.
- Le rôle de l'enseignant : Il circule pour encourager, débloquent ceux qui disent "je ne sais pas faire", et s'assurer que les consignes de propreté et d'organisation de l'espace sont respectées.
- L'autonomie : Contrairement au dessin à vue, l'enseignant n'intervient pas sur la "vérité" du dessin, mais sur la cohérence de l'imaginaire de l'apprenant.

4. La phase de mise en commun (L'appréciation)

On arrête le travail pour regarder les productions.

- Affichage : On place les dessins au tableau ou sur un fil à linge.
- Verbalisation : Quelques apprenants expliquent leur œuvre ("*Pourquoi as-tu choisi cette couleur ?*", "*Que fait ton personnage ?*").
- Comparaison : On remarque que pour un même sujet, chaque apprenant a une imagination différente.

5. La phase de prolongement (Optionnel)

- Amélioration : À partir des remarques, l'apprenant peut ajouter des détails ou finaliser son coloriage.
- Lien avec d'autres matières : On peut demander aux apprenants d'écrire une phrase sous le dessin (production d'écrit) ou de raconter l'histoire du dessin à la classe (langage oral).

Dans le dessin de mémoire, on dessine ce que l'on **connaît** (schémas mémorisés), alors que dans le dessin d'imagination, on **combine** des éléments connus pour créer quelque chose de nouveau.

Adaptation : Selon le niveau des apprenants, il peut être pertinent d'ajuster la complexité des consignes ou la durée de chaque phase.

L'enseignement/apprentissage des arts plastiques exige de mettre en place une dynamique interactive, de privilégier un enchaînement d'activités qui permettent tour à tour en considération des aspects ludiques, exploratifs, cognitifs, culturels, pour enrichir l'expression ou le langage, provoquer de nouvelles combinaisons, élaborer peu à peu un projet personnel et altérer des phases d'évaluation et de relance.

Démarche pédagogique (dans le cas d'une reproduction) nous donne la progression suivante :

Observer- analyser- contempler-réaliser-estimer-communiquer.

- **Observer** conduit à identifier;
- **Analyser** conduit à explorer, disséquer ;
- **Contempler** conduit à admirer, s'approprier (dans le cas d'une reproduction) ;
- **Réaliser** représente l'étape d'exécution ;
- **Estimer** conduit à apprécier, évaluer ;
- **Communiquer** conduit à verbaliser, dire ce que cela représente, comment a-t-on mené l'activité.

NB : ce sont des activités que l'enseignant va mener avec ses apprenants tout au long du palier.

Déroulement d'une séance pédagogique pour l'enseignement/apprentissage du projet

I/ Implication

1.1 Pré requis

1.2 1.2 Intention pédagogique

II/ Exploitation

Semaine 1 : Situation de départ (il s'agit pour l'enseignant de choisir une situation de départ susceptible de déclencher la motivation).

- **Observer** conduit à identifier
Problématisation (énoncer un problème scientifique à résoudre)
Hypothèse (énoncer des réponses provisoires)

Semaine 2: Recherche documentaire et mise en place du protocole (collecte du matériel)

- **Analyser** conduit à explorer, disséquer ;
- **Contempler** conduit à admirer, s'approprier (dans le cas d'une reproduction) ;

Semaine 3 : Début de la réalisation (réalisation des croquis, tester les techniques ou matériaux mettre en œuvre la technique choisie)

- **Réaliser** représente l'étape d'exécution ;

Semaine 4 : Amélioration de la réalisation initiale (ajuster les détails : retouche, vernissage, polissage, encadrement. Vérifier la durabilité et la qualité esthétique)

- **Estimer** conduit à apprécier, évaluer ;

Semaine 5 : Présentation et valorisation de l'œuvre (accompagner l'œuvre d'un discours et d'un cartel explicatif)

- **Communiquer** conduit à verbaliser, dire ce que cela représente, comment a-t-on mené l'activité.

III/ Evaluation du projet

NB : En résumé, la mise en œuvre d'un projet artistique demande :

- une idée claire ;
- une planification rigoureuse ;
- une exécution soignée ;
- une valorisation réfléchie.

Cette démarche impose à l'enseignant de la souplesse à l'égard des apprenants. Il doit savoir créer une atmosphère chaleureuse, dynamique. Par ailleurs, il doit encourager, valoriser chaque apprenant, chaque trouvaille originale. Il apportera de l'aide, suggèrera juste quand il faut pour surmonter un obstacle éventuel, sans jamais bloquer le processus de recherche et de créativité.

L'enseignement/apprentissage de l'Education physique et sportive

L'Education 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'Education 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 apprenants à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des apprenants aux besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'éducation physique et sportive initie au plaisir de la pratique sportive.

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

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

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

Importance de l'enseignement/apprentissage 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. Celles-ci sont encore appelées « **qualités physiques** » telles que la force, l'endurance, la vitesse, la souplesse, la coordination, l'adresse etc.

A partir des jeux, les apprenants 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 des apprenants, 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 apprenants 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.

Objectifs généraux de l'enseignement/apprentissage de l'EPS

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

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

L'éducation physique et sportive a sa place dans l'emploi du temps de la classe parce qu'elle contribue, tout comme les autres disciplines, à l'éducation générale de l'apprenant. 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'apprenant 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

Structure d'une séance d'EPS

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

- **La prise en main**

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

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

- **La mise en train**

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

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

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

- **Le retour au calme**

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

Il dure 2 à 3 mn.

Activités Physiques Educatives (APE)

Les apprenants des classes de 1^{re} 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'Education physique et sportive 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 aux apprenants.

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 apprenants de cette tranche d'âge : la séance manipulation (ou petit matériel) et la séance jeu.

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'apprenant 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.

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, l'enseignant 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.
 - **Une verbalisation** : l'enseignant pose la question aux apprenants : que fait X ? Après leurs tentatives de réponses, l'enseignant corrige ou reprend la bonne réponse avant de la faire répéter.
 - **Une imitation et exploitation** : L'enseignant (e) 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) Le 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.

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 relai, le kangourou, sauvons nos enfants”.

- **Les jeux “problèmes”**

Ces jeux exigent des efforts de réflexion car ils posent aux apprenants 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”.

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 l’enseignant constate des insuffisances, il peut intervenir pour préciser les règles ou pour rappeler les consignes de sécurité.

On parle alors de réajustement.

- 4) Le retour au calme.

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 5^e année.

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

L'animation sportive a une grande importance car :

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

L'animation sportive doit aider les apprenants à :

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

EVALUATION DES ACQUIS

Définition de l'évaluation

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).

But de l'évaluation

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

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

- **du type descriptif** : il est proposé aux apprenants à des fins diagnostiques. Il se fait de façon différenciée et systématique dans le but de déceler les difficultés particulières, de mieux cerner un processus mis en œuvre. On peut par exemple vérifier l'atteinte d'un objectif, d'un critère ou de deux critères pris séparément.
- **du type sommatif** : il utilise les notes chiffrées. L'échelle de mesure dépend de l'évaluateur. Exemple de 0 à 10 ; de 0 à 20 ; de 0 à 100 ; etc.

- **du type herméneutique ou intuitif** : il s'appuie sur des comportements qui déterminent la valeur de l'observé. Exemple : au cours d'une leçon, on peut avoir une idée sur le degré d'appropriation par les apprenants des savoirs enseignés.
- **du type intégré** : le recueil de type intégré qui, au lieu d'être basé sur une somme d'items isolés, correspondant à une somme d'objectifs, est basé sur la résolution d'une tâche complexe ou d'un petit nombre de tâches complexes. Il porte sur une compétence ou sur un ensemble de compétences.

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.

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'apprenant, (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 (APC), **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, 6, 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, 1, 2 points dans les critères minimaux.

Concepts de référence en évaluation des acquis

- **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 est donné 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.

PROCESSUS DE 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. Elle se base 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. En analysant ses erreurs, on peut améliorer les apprentissages. Si on peut exploiter les erreurs de l'apprenant en termes de remédiation, on peut les exploiter pour anticiper et prévenir des difficultés éventuelles dans les apprentissages futurs.

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.
- La description de l'erreur.
- Les sources d'erreurs.
- Les activités de remédiation.

Le repérage 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.

Par exemple : dans la résolution d'une situation en Etude du milieu, si l'objectif de l'évaluation est de vérifier si l'apprenant comprend correctement la problématique environnementale ou sociale présentée, il s'agira d'évaluer s'il a choisi les informations pertinentes pour analyser la situation, si ses observations ou ses hypothèses sont appropriées. On s'appuiera sur ces indicateurs pour orienter notre remédiation, plutôt que sur la justesse des conclusions ou des résultats obtenus, même si ceux-ci ne sont pas entièrement exacts.

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.

Dans le cadre de la remédiation sur des facteurs plus fondamentaux comme nous l'avons déjà signifié, l'enseignant peut également travailler sur d'autres phénomènes qui traduisent une insuffisance de la part de l'apprenant. Ceci peut se vérifier par les attitudes de l'apprenant telles que :

- Les hésitations de la part d'un élève lorsqu'il aborde un travail ;
- L'absence de réponse de l'élève prudent qui préfère ne rien produire plutôt que de commettre une erreur ;
- Le recours à un procédé qu'il ne devrait plus utiliser (le fait de compter sur ses doigts selon le niveau de scolarité, la dépendance à un matériel concret, l'utilisation de la calculatrice...) ;
- Le manque d'autonomie dans le travail, comme le fait que pour résoudre une activité proposée, il faut solliciter constamment l'enseignant ou son camarade pour des explications supplémentaires...

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 systématiquement d'établir une corrélation entre la légende et la carte lorsqu'il analyse un document géographique. Si cette fréquence est établie, l'hypothèse de la source de l'erreur est que l'apprenant ne maîtrise pas la lecture de l'espace cartographié ou l'utilisation des clés de lecture nécessaires pour interpréter un phénomène spatial.

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 qu'il commet 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.

Les erreurs doivent être traitées en situation. Ces erreurs à repérer et à traiter durant les activités de remédiation sont celles qui sont étroitement liées aux savoirs et savoir-faire visés par l'activité d'évaluation. Ceci en vue d'améliorer ses performances lors de la confrontation à la deuxième situation d'intégration.

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'apprenant sera-t-il seul ? Sera-t-il accompagné d'un autre apprenant 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. apprenant seul	2. avec tuteur	3. avec média (ordinateur)	4. avec l'enseignant
--------------------------	-----------------------	-----------------------------------	-----------------------------

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 :

- La remédiation par feedback.
- La remédiation par une répétition ou par des travaux complémentaires.
- La remédiation sur des facteurs plus fondamentaux.
- La remédiation sur des facteurs plus fondamentaux.

La remédiation par feedback

Il existe trois types de remédiation par feedback :

- 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'apprenant 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 à ceux 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. Ils s'expliquent.*

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

La remédiation par répétition ou par des travaux complémentaires

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

- Remédiation par révision de la partie de la matière concernée : l'enseignant reprend avec les apprenants en difficulté les parties de la leçon que ces derniers ne maîtrisent pas.
- Remédiation par du travail complémentaire en proposant d'autres exercices sur la discipline concernée ou qui prennent en compte les ressources déjà développées dans la discipline.
- Remédiation par révision des prérequis non maîtrisés (reprendre un apprentissage antérieur ainsi que les parties de l'apprentissage qui n'ont pu être bénéfique vu la non maîtrise initiale de ces prérequis).
- Remédiation par du travail complémentaire visant à réapprendre ou à consolider des pré-requis concernant la discipline.

Par exemple : *un 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.*

La 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.

La remédiation sur des facteurs plus fondamentaux

Elles sont parmi les plus profondes à effectuer.

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

- **des capacités cognitives de base nécessitant :**

- des réapprentissages fondamentaux ;
- des décisions de réorientation.

***Par exemple :** 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, 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 les influencent. Ils vivent dans la crainte de cette situation qui a des incidences sur les résultats scolaires. L'enseignant doit les sécuriser, leur 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 tels que les parents, les psychologues, les logopédistes, les thérapeutes... Ces remédiations concernent les apprenants qui ont des grandes difficultés pour apprendre.

Construction des outils de remédiation

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

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

Exemples :

- Des fiches petites enquêtes pour organiser mes découvertes ;
- Des fiches petits défis pour comprendre le monde.

Fiche de passation d'une activité de remédiation

Matière :

Compétence :

Situation à remédier :

Savoirs :

Matériel :

Référence :

Durée : 30mn

Objectif : A la fin de la remédiation, l'apprenant devra pouvoir (on décline ici le ou les savoir-faire nécessitant la remédiation).

I. Imprégnation/Implication

➤ Activités préparatoires ou pré requis :

Présentation de la situation-problème pour laquelle l'enseignant doit remédier (cf. guide d'intégration ou cahier de situation cibles de l'apprenant).

II. Acquisition

- L'enseignant et les apprenants identifient et analysent les consignes. L'enseignant fait ressortir les erreurs commises par les apprenants.
- L'enseignant propose aux apprenants des activités en rapport avec les savoirs à remédier de la situation.

NB : *Il ne s'agit pas de corriger essentiellement la situation mais de proposer des activités ayant un lien étroit avec les savoirs de la situation.*

- Production des apprenants : les apprenants produisent individuellement ou en groupes.
- Présentation des résultats de la recherche et verbalisation des démarches (activités de manipulations, d'illustrations, d'écriture) : les apprenants expliquent ici leurs procédures de résolution.
- Phase de synthèse (adoption des résultats ou des démarches) : le maître en tant que médiateur (entre le savoir et les apprenants) stabilise les connaissances des apprenants par des synthèses.

III. Evaluation

Activités de renforcement, de fixation ou d'évaluation

- Phase de transfert et/ou d'évaluation : Proposition d'une situation-problème pour une vérification du degré de maîtrise des acquis de la remédiation.

NB : Toute remédiation doit se terminer par une situation-problème à proposer aux apprenants. Elle doit être en rapport avec les savoirs qui ont été remédiés. L'enseignant doit éviter de donner aux apprenants « la réplique » de la situation déjà évaluée ou celle qui sera l'objet de l'évaluation dite « certificative » du palier.

PROFIL GENERAL DE L'APPRENANT EN FIN DE COLLEGE

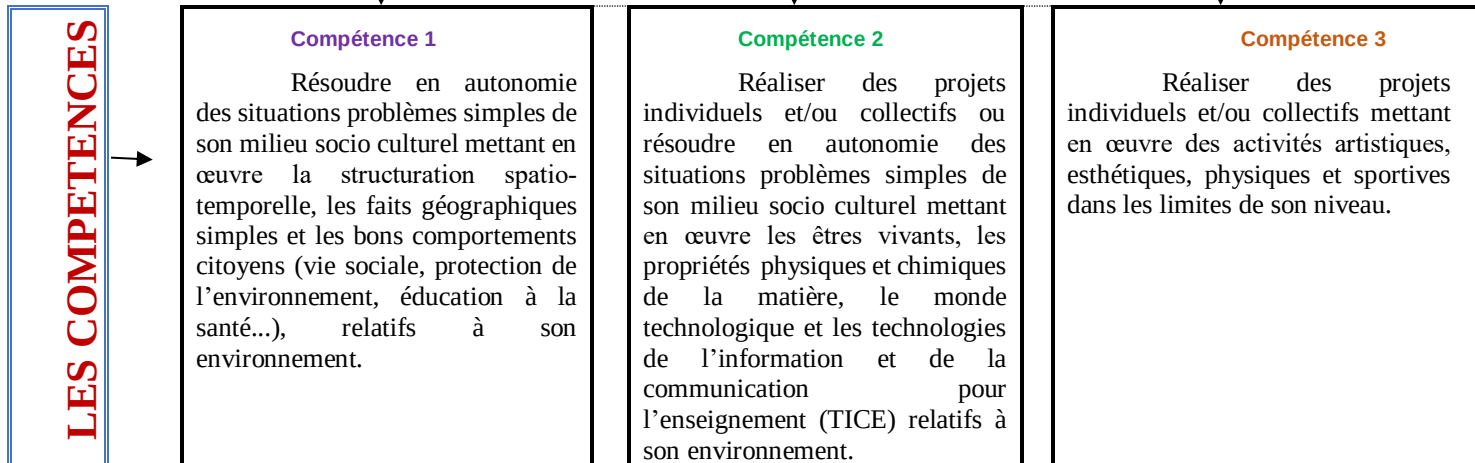
La scolarité au collège contribuera à faire de l'apprenant un citoyen :

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

Profil de sortie de l'apprenant en 1^{re} année

Au terme du premier cycle des apprentissages, l'apprenant devra pouvoir résoudre une situation-problème significative liée à son environnement immédiat (école, quartier, ville, village...) présentée à partir d'un support (concret, imagé ou écrit) et dont la résolution nécessite le recours :

- à la structuration spatio-temporelle, des comportements citoyens (vie sociale, protection de l'environnement, éducation à la santé...);
- aux êtres vivants, au monde technologique, scientifique et aux TICE relatif à son environnement.
- à la mobilisation du schéma corporel (activités physiques et sportives, artistiques, esthétiques,...);



EXPLICITATION DES COMPETENCES

Compétence 1

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

Explicitation

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 la 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 d'investigation /scientifique et utiliser comme supports (photographies, laboratoire virtuel et les TICE ; le manuel de sciences et technologie de 1^{re} année...)

Compétence 2

Réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) relatifs à son environnement.

Explicitation

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 d'investigation/ scientifique et utiliser comme supports (photographies, laboratoire virtuelle et les TICE ; le manuel de sciences et technologie de 1^{er} année...).

Compétence 3

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

Explicitation

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.

GESTION DU TEMPS DE LA SEMAINE D'INTEGRATION

(Plein-temps)

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 Maths	S2 Compétence 1 Français	S1 Compétence 2 Correction Maths	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)				

GESTION DU TEMPS DE LA SEMAINE D'INTEGRATION (Journée continue)

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 Maths	S2 Compétence 1 Français	S1 Compétence 2 Correction Maths	S2 Compétence 2 Français	
11h30-12h00	S1 Compétence 1 Correction EDM	S2 Compétence 1 EDM	S1 Compétence 2 Correction EDM	S2 Compétence 2 EDM	
13h00-14h30	Correction des productions ou des cahiers de situations-cibles des apprenants Préparation des activités de remédiation (S1 des C1 et C2)				

GESTION DU TEMPS DE LA SEMAINE D'INTEGRATION (Mi-Temps)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
13h10-13h40	S1 Compétence 1 Français	S1 Compétence 1 Maths	S1 Compétence 1 EDM	Rattrapage Français	Remplissage des bulletins
13h45-14h15	Remédiation S1 Compétence 1 Français	Remédiation S1 Compétence 1 Maths	Remédiation S1 Compétence 1 EDM	Rattrapage Français	
14h20-14h50	S2 Compétence 1 Français	S2 Compétence 2 Maths	S2 Compétence 1 EDM	Rattrapage Maths	
14h50-15h05	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	
15h10-15h40	S1 Compétence 2 Français	S1 Compétence 2 Maths	S1 Compétence 2 EDM	Rattrapage Maths	
15h45-16h00	Remédiation S1 Compétence 2 Français	Remédiation S1 Compétence 2 Maths	Remédiation S1 Compétence 2 EDM	Rattrapage EDM	
16h00-16h30	S2 Compétence 2 Français	S2 Compétence 2 Maths	S2 Compétence 2 EDM	Rattrapage EDM	
16h30-17h30	Correction des productions ou des cahiers de situations-cibles des apprenants				

TABLEAU DE CRITERES ET D'INDICATEURS GENERIQUES DE CORRECTION

Critères	C1 : Interprétation correcte de la de la consigne	C2 : Utilisation correcte des outils de la discipline	C3 : Cohérence de la production	C4 : Perfectionnement
Indicateurs génériques NB : Ces listes d'indicateurs génériques ne sont pas exhaustives.	- Réponse correspondant au contexte de la situation/consigne - Respect des consignes - Réponse à ce qui est attendu (analyse d'une situation, identification de causes, proposition de recommandations...) - Utilisation des documentés ...	- Les réponses données par l'apprenant sont correctes, même si elles ne sont pas pertinentes - Utilisation correcte des documents (lecture d'un tableau, d'une carte, etc.) - Restitution et utilisation correcte des éléments appris au cours - Vocabulaire scientifique adéquat	- Production personnelle, originale - Caractère complet de la réponse - Explications données cohérentes par rapport aux résultats trouvés, aux choix effectués - Absence de contradiction - Utilisation des unités dans les réponses chiffrées - Lien logique entre les constats et les conclusions, entre les problèmes et les conseils	Avoir une note supérieure ou égale à 5/9 dans les critères minimaux

EMPLOIS DU TEMPS

(Journée continue)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h00-8h45 45min	Compréhension orale 20 min Langage 25 min	Activités de calcul mental 20 min Correction des activités 25 min	Compréhension orale 20 min Langage 25 min	Activités de calcul mental 20 min Correction des activités 25 min	Résolution de problèmes
8h45-9h30 45 min	Lecture/Ecriture	Mesure	Lecture/Ecriture	Nombres et opérations	Activités de Résolution problèmes
9h30-10h00 30 min	Production écrite	Activités de Mesure	Production écrite	Activités de Nombres et opérations	Activités de renforcement ou d'intégration : Mathématiques
10h00-10h15 15 min	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
10h15-11h00 45 min	Nombres et opérations	Compréhension orale 20 min Langage 25 min	Géométrie	Compréhension orale 20 min Langage 25 min	Compréhension orale 20 min Langage 25 min
11h00-11h30 30 min	Activités de Nombres et opérations	Lecture/Ecriture	Activités de Géométrie	Lecture/Ecriture	Lecture/Ecriture
11h30-12h00 30 min	Anglais	Anglais	Anglais	Géographie TP Géographie	Technologie
12h00-13h00 1 H	Interclasse	Interclasse		Interclasse	Interclasse
13h00-13h30 30 min	Education à la citoyenneté	Histoire-TP Histoire		Biologie- TP Biologie	Sciences physiques-TP Sciences physique
13h30-14h00 30 min	Activités de Lecture /Ecriture	Production écrite		Production écrite	Activités de renforcement ou d'intégration : Français /EDM
14h00-14h15 15 min	Récréation	Récréation		Récréation	Récréation
14h 15-14h45 30 min	Education artistique : Dessin	Education artistique : Poésie		Langues nationales	Education artistique : sculpture/vannerie/tressage ou tissage
14h 45-15h30 45 min	TICE	Education musicale : Chant et danse		EPS	

EMPLOI DU TEMPS /1^{re} ANNEE

(Plein-temps)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h00-8h45 45 min	Compréhension de l'oral 20 min Langage 25 min	Activités de calcul mental 20min Correction des activités: 25min	Compréhension de l'oral 20 min Langage 25 min	Activités de calcul mental 20min Correction des activités 25min	Résolution de problèmes
8h45-9h30 45 min	Lecture/Ecriture	Mesure	Lecture/Ecriture	Nombres et opérations	Compréhension orale 20 min Langage 25 min
9h30-10h00 30 min	Production écrite	Activités de Mesure	Production écrite	Activités de Nombres et opérations	Activités de renforcement ou d'intégration : Mathématiques
10h00-10h15 15 min	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
10h15-11h00 45 min	Nombres et opérations	Compréhension orale 20 min Langage 25 min	Géométrie	Compréhension orale 20 min Langage 25 min	Lecture/Ecriture
11h00-11h30 30 min	Activités de Nombres et opérations	Lecture/Ecriture	Activités de Géométrie	Lecture/Ecriture	Langues nationales
11h30-12h00 30 min	Anglais	Anglais	Anglais	Géographie/ TP Géographie	Technologie
12h00 -15h00 3 H	Interclasse	Interclasse		Interclasse	Interclasse
15h00-15h30 30 min	Education à la citoyenneté	Histoire-TP Histoire		Biologie-TP Biologie	Sciences physiques-TP Physique chimie
15h30-16h00 30 min	Production écrite	Production écrite		Production écrite	Activités de renforcement ou d'intégration : Français /EDM
16h00 -16h15 15 min	Récréation	Récréation		Récréation	Récréation
16h 15-16h45 30 min	Education artistique : Dessin	Education artistique : Poésie		EPS	Education artistique : sculpture/vannerie/tressage ou tissage
16h 45-17h30 45 min	TICE	Education musicale : Chant et danse			

EMPLOI DU TEMPS /1^{re} ANNEE

(Mi-temps/ matinée)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h00-8h45 45 min	Langage 25 min Compréhension de l'oral 20min	Correction des activités 25 min Calcul mental 20 min	Langage 25min Compréhension de l'orale 20 min	Langage 25 min Compréhension de l'oral 20min	Résolution des problèmes
8h45-9h30 45 min	Lecture Activités	Mesure	Lecture Activités	Lecture Activités	Langage 25 min Compréhension orale 20 min
9h30-10h00 30 min	Education à la citoyenneté	EPS	Production écrite	Biologie-TP Biologie	Maths : Activités de renforcement ou d'intégration
10h00-10h15 15 min	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation	Récréation
10h15-11h00 45 min	Nombres et opérations Activités	Langage 25 min Compréhension de l'oral 20min	Géométrie Activités	Nombres et opérations Activités	Lecture
11h00-11h30 30 min	Anglais	Lecture	Anglais	Technologie	Anglais
11h30-12h15 45 min	Production écrite	Histoire et TP Histoire	Sciences Physiques-TP Sciences Physiques	Géographie-TP Géographie	Français : Activités de renforcement ou d'intégration
12h00-12h30 30 min	Education artistique : -Dessin/ -Chants et danses	Production écrite	- TICE Education artistique : Récitation /sculpture/ Vannerie/tressage ou tissage	Langues nationales	EDM : Activités de renforcement ou d'intégration -Poésie

EMPLOI DU TEMPS/1^{re} ANNEE

(Mi-temps/après-midi)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
12h45-13h15 30 min	Langage	Langage	Langage	Correction des activités	Résolution des problèmes
13h15-13h45 30 min	compréhension orale	Compréhension orale	compréhension orale	Langage	Compréhension orale
13h45 -14h15 30 min	Lecture	Mesure	Lecture	Compréhension orale	Maths : Activités de renforcement ou d'intégration
14h15-14h45 30 min	Production écrite	Anglais	Production écrite	Anglais	Langage
14h45-15h00 15 min	Récréation				
15h00-15h30 30 min	Nombres et opérations	Lecture	Géométrie	Nombres et opérations	Lecture
15h30-16h00 30 min	Biologie/TP Biologie	Histoire/TP Histoire	Géographie/TP Géographie	Lecture	Français : Activités de renforcement ou d'intégration
16h00-16h15 15 min	Récréation				
16h15-16h40 25 min	Anglais	Production écrite	Activités de lecture	Sciences Physiques/ TP Sciences Physiques	EDM : Activités de renforcement ou d'intégration
16h40-17h05 25 min	Education à la citoyenneté	Activités de lecture	TICE	Production écrite	Langues nationales
17h05-17h30 25 min	Education artistique : Dessin/Chants/danses/ Récitation	Technologie	EPS	Education artistique : Sculpture/vannerie/tressage ou tissage	Correction/ Remédiation

ORGANISATION DU TABLEAU DE RESSOURCES

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 : L'agglomération

- **Le savoir-faire** : c'est l'exercice d'une capacité sur un savoir ; 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 : Repérer un lieu dans son agglomération

- **Le savoir-être** : c'est une attitude de l'apprenant 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 orientations didactiques du savoir** : cette partie du curriculum donne à l'enseignant les conseils pratiques sur la conduite des activités 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.

TABLEAUX DE RESSOURCES

TABLEAU DE RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 1

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

Palier 1 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions d'hier, aujourd'hui, demain, du passé proche et lointain. De l'agglomération et de l'habitat, de l'école, la classe et la cour, de la propreté de la classe, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques des savoirs
Histoire	• Hier, aujourd'hui, demain	• Situer des événements dans le temps • Situer des actions dans un ordre chronologique		A partir d'une historiette, de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : - observer, exploiter et analyser des supports ; -dire ce qu'ils savent de la date et des éléments d'une date (représentations et hypothèses) ; -raconter une histoire qui s'est passée hier, qui se passe aujourd'hui et qui se passera demain ; -raconter l'histoire en respectant l'ordre chronologique ; -classer les faits, les événements dans le temps et situer les actions dans l'ordre sur une frise chronologique ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• Le passé proche, le passé lointain	• Situer les faits dans un passé proche et dans un passé lointain		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel d'étude du milieu, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : - observer, exploiter et analyser des supports ; -évoquer des faits du passé proche et lointain (représentations et hypothèses) ; -situer les faits dans un passé proche et dans un passé lointain ; -distinguer le type de passé en fonction d'un certain nombre d'expressions : avant, il y a quelques temps, il y a un peu de temps, hier... Passé proche ; il y avait, il y a longtemps, avant-hier, l'année passée ;

				-confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Géographie	• L'agglomération : l'habitat	• Repérer un lieu dans son agglomération • Décrire les différents types d'habitations		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel d'étude du milieu, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -décrire leurs types d'habitations (représentations et hypothèses) ; -décrire un habitat moderne et repérer ou situer les lieux de sa ville ou de son quartier ; -décrire un habitat traditionnel et repérer ou situer les lieux d'un village ou de son village ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• L'école, la classe, la cour	• Décrire la cour de l'école • Repérer un lieu de son école, de sa classe		A partir d'une classe promenade, de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel d'étude du milieu, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), ou à partir de la question de départ ou du débat l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -indiquer les différents lieux de déplacement (représentations et hypothèses) ; -identifier et décrire les différents lieux de son établissement ; -situer ou repérer un lieu de son établissement sur un plan ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Education à la citoyenneté	• La propreté de la classe	Trier et jeter correctement ses déchets dans la poubelle de la classe après chaque activité.	• Prendre l'habitude de jeter les ordures dans des endroits appropriés	A partir de l'observation, du débat dans des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel d'étude du milieu, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -décrire des environnements (représentations et hypothèses) ; -rechercher comment garder un environnement propre ; -rechercher ou jeter les ordures ; -rechercher pourquoi garder son environnement propre ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Semaine d'intégration du Palier 1				

TABLEAU DE RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 2

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

Palier 2 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions date/semaine/mois, année et trimestre. De plateaux et de plaine. De l'hymne national et du drapeau, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques des savoirs
Histoire	• La date	• Citer les dates et les événements de son milieu • Reconnaître les jours de la semaine et les mois de l'année		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - citer les dates des événements (anniversaire, baptême, fête de l'indépendance...) de son milieu ; - reconnaître les jours de la semaine et les mois de l'année ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• L'année, le trimestre	• Distinguer l'année civile et l'année scolaire • Identifier les événements d'un trimestre scolaire		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - distinguer les types d'années (année civile et année scolaire) ; -identifier les événements d'un trimestre scolaire : la durée d'un trimestre et le nombre de trimestre dans l'année, ou en classe ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Géographie	• Les plateaux	• Décrire un plateau		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - décrire les caractéristiques d'un plateau (plaine élevée avec des hautes herbes et des arbustes) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.

	• La plaine	• Décrire une plaine		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - décrire les caractéristiques d'une plaine : grande étendue de terrain plat avec des hautes herbes et des arbustes ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Education à la citoyenneté	• L'hymne national : la Concorde	• Chanter le refrain de l'hymne national, la Concorde	• Adopter une attitude responsable en chantant l'hymne national	A partir d'un débat, des images, des photos, des faits réels relatés par les médias, de leur vécu l'enseignant invite les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -prendre l'habitude d'adopter une attitude respectueuse lorsqu'on chante ou on écoute l'hymne national ; -chanter le refrain de l'hymne national.
	• Le drapeau gabonais	• Identifier les couleurs du drapeau gabonais et donner leur signification	• Prendre l'habitude de respecter la levée et la descente du drapeau gabonais	A partir d'un débat, des images, des photos, des faits réels relatés par les médias, l'enseignant invite les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -identifier les couleurs du drapeau gabonais ; -dire leur signification.
	Semaine d'intégration du Palier 2			

TABLEAU DE RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 3
--

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

Palier 3 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions d'heure, de calendrier. De montagne, de colline. De biens publics et privés et de l'obéissance, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques des savoirs
Histoire	• L'heure	• Dire l'utilité de l'heure		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - dire l'utilité de l'heure pour aller à l'école, au travail, à un rendez-vous, suivre une émission de télé ou de radio... et établir un emploi du temps personnel ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• Le calendrier	• Lire un calendrier et repérer les jours des fêtes		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels d'histoire et géographie, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -dire l'utilité d'un calendrier pour ; -connaître la date ; -fixer des événements (anniversaire, baptême, fête de l'indépendance...) -répertorier les jours de fêtes ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Géographie	• La montagne	• Décrire une montagne		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à :

Géographie				-observer, exploiter et analyser des supports : -décrire les caractéristiques d'une montagne (grande élévation de terrain) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• La colline	• Décrire une colline		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -décrire les caractéristiques d'une colline (petite élévation de terrain) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Education à la citoyenneté	• Les biens publics et les biens privés	• Enumérer les biens publics et les biens privés	• Prendre l'habitude de bien gérer les biens publics et les biens privés	A partir des documents qui peuvent être puisés dans les manuels EDM ou sur internet (gravures, photos, vidéos ...), ou dans le vécu de l'apprenant, l'enseignant amène les apprenants dans un débat à : -observer, exploiter et analyser des supports : -énumérer les biens publics (écoles, hôpitaux, routes, plateaux de sport, fontaines publiques ...) et des biens privés (maisons d'habitation personnel, voiture personnelle...).
	• L'obéissance	• Obéir à quelqu'un	• Prendre l'habitude d'obéir à quelqu'un	A partir des situations concrètes, d'un débat, faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - énumérer des actions d'obéissance ; -prendre l'habitude d'obéir à quelqu'un ; -faire simuler des situations réelles en classe.
	Semaine d'intégration du Palier 3			

TABLEAU DE RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 4

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

Palier 4 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions de famille et de génération, des événements réguliers. De saison et de mangrove. De sceau de la République et de la devise nationale, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques des savoirs
Histoire	• Une grande famille	• Identifier les membres d'une famille • Reconnaître une génération		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - identifier les membres d'une famille : enfants père, mère, grands-parents, arrière grands parents, ... -définir une génération et la faire identifier dans une famille ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• Des événements réguliers	• Expliquer le cycle des événements dans le temps		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - s'approprier le concept événement régulier dans le temps ; -identifier les actions faites à l'école, l'an passé, qui se répètent, ou que l'on fait avant de partir à l'école, le cycle des fêtes ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Géographie	• Les saisons	• Identifier les caractéristiques liées à chaque saison		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports sur les saisons ; -dire les changements observés d'une saison à une autre ; -dire les difficultés rencontrées par les hommes et les animaux pendant chaque saison ;

Géographie				-confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• La mangrove	• Décrire la mangrove et la protéger		A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - identifier les caractéristiques d'une mangrove : forêt humide constituée d'arbustes. On la trouve dans les zones humides ; -énumérer les actions de sa protection ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Education à la citoyenneté	• Le sceau de la République	• Décrire le sceau de la République et dire son usage	• Prendre l'habitude de respecter les symboles de la République	A partir de l'observation des documents officiels, d'une situation vécue, d'un débat, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -décrire le sceau ; -citer les documents sur lesquels on retrouve le sceau ; -faire simuler le tri des documents.
	• La devise nationale	• Dire la devise nationale	• Prendre l'habitude de respecter les symboles de la République	A partir de l'observation des documents officiels, d'une situation vécue, d'un débat, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -dire ce qu'est une devise ; -citer et expliquer les termes de la devise (Union-Travail-justice). -prendre l'habitude de respecter les symboles de la République.
	Semaine d'intégration du Palier 4			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'ETUDE DU MILIEU (EDM) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 1, PALIER 5

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

Palier 5 de la compétence : résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les notions d'histoire personnelle, de son école, village ou quartier. Du plan de la maison, de cours d'eau. De traverser de la rue et des droits de l'enfant, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Savoir-être	Orientations didactiques des savoirs
Histoire	• Mon histoire	• Dire les événements de sa vie		A partir de leur vécu familial et scolaire, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -raconter une histoire de sa vie. -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion
	• L'histoire de mon école, de mon village, de mon quartier	• Raconter l'histoire de son école, de son village, de son quartier		A partir de l'observation, des personnes ressources ou de leurs représentations, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - raconter l'histoire de leur école, leur village et leur quartier ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Géographie	• Le plan de ma maison	• Dessiner un plan simple de son habitation		A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - produire le plan de leur maison ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• Les cours d'eau	• Citer les différents cours d'eau		A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans les manuels EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports :

				- citer les différents cours d'eau de son milieu proche et de les décrire. ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Education à la citoyenneté	• La traversée de la rue ou de la route	• Traverser la rue ou la route aux feux tricolores ou à l'aide d'un agent de circulation		A partir d'un débat, des supports (gravures, photos, vidéos, images), ou des situations faisant appels en priorité au vécu de l'apprenant, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -traverser la rue à l'aide d'un agent ou des feux tricolores.
	• Les droits de l'enfant	• Nommer les droits de l'enfant	• Prendre l'habitude de connaître ses droits	A partir d'un débat, des supports qui peuvent être puisés sur internet (gravures, photos, vidéos, images) ou ceux faisant appels au vécu de l'apprenant, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -énumérer les droits de l'enfant (éducation, santé...).
	Semaine d'intégration du Palier 5			

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

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE), relatifs à son environnement.

Palier 1 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les parties du corps humain, les organes de sens de l'homme, l'hygiène de la peau, de la bouche et des cheveux, le sommeil. Les objets et la matière, coule ou flotte. L'enveloppe, le cube, et l'ordinateur, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques des savoirs
Biologie	Les parties du corps humain	Nommer les différentes parties du corps humain et les doigts de la main	A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel d'étude du milieu et sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -nommer les différentes parties de la tête d'un camarade (représentations et hypothèses) -rechercher les différentes autres parties du corps humain; -dire en combien de parties on peut regrouper les différents éléments du corps (la tête, le tronc et les membres); -dire ces principales parties; -indiquer les endroits où se plie le corps (articulations) ; -rechercher les noms des doigts des mains (le pouce, l'index, le majeur, l'annulaire, l'auriculaire); -dire l'usage de la main (saisie d'un objet...) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion
	Découvrons le monde avec nos sens	- Identifier les sens et leurs organes - Prendre soins de ses organes de sens	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), de l'expérimentation, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - décrire chaque organe ; - faire les exercices suivants : discrimination avec un œil (gauche/droit) avec les deux yeux de près ou de loin ; -énumérer des gestes /actes à éviter : ne pas suivre la télévision de près, ne pas essuyer ses yeux avec un tissu sale ; -discriminer des sensations à travers le toucher : froid, chaud, lisse, rugueux, doux ; simulation de l'entretien de la peau ; -discriminer des sons : aigu/ grave ; voix soprano, alto, ténor, basse ; des bruits : engins ; animaux etc. ; -discriminer des goûts à travers les aliments : sucré/salé, amer/aigre, chaud/ froid, glacé ; -simuler l'entretien de la bouche ;

Biologie			-classer des objets selon la forme, la couleur, la taille, la matière : fragile, lisse, indéformable, élastique, souple ; -discriminer des odeurs aromatisées: les essences florales, fruitées, fortes, chimiques, etc. -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• L'hygiène de la peau, de la bouche et des cheveux	• Se laver proprement le corps, les dents et les cheveux	A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel d'étude du milieu, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports ; -dire ce qu'ils savent des objets de toilette (représentations et hypothèses) ; -identifier les différents objets utilisés pour la propreté de la peau, de la bouche et des cheveux ; -démontrer comment bien se laver ; -simuler comment bien se brosser les dents ; -simuler comment bien entretenir les cheveux ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• Le sommeil	• Dire l'importance du sommeil • Respecter le temps de sommeil	A partir de la recherche documentaire et de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel d'étude du milieu, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports ; -indiquer les heures de coucher et de lever (représentations et hypothèses) ; -dire l'importance du sommeil et les temps de sommeil à respecter pour chaque tranche d'âge (9 à 10 heures de sommeil pour les enfants) ; -dire les bonnes et mauvaises habitudes par rapport au sommeil ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Sciences physiques	• Les objets et la matière	• Classer les objets selon le nombre de substances qui les composent	A partir de l'observation des situations faisant appel en priorité au vécu de l'apprenant et des supports qui peuvent être puisés dans le manuel d'étude du milieu et sur internet (gravures, photos, vidéos, images), et de l'expérimentation, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports ; -dire la composition d'un certain nombre d'objets : biscuit, allumettes, fourchette... (représentations et hypothèses) -nommer les objets à une ou deux substances; -classer les objets selon le nombre des substances qu'il contient : objets à une substance (cuillère, verre...), objets à deux substances (pince à linge, couteau...); -dire les substances avec lesquelles sont fabriquées les objets ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.

	• Ça coule ou ça flotte ?	• Identifier et classer les objets selon différentes propriétés	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images) et de l'expérimentation, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports ; - faire des expériences sur les objets qui coulent (cailloux, gomme...) et ceux qui flottent (bateaux, pirogue...) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Technologie	• L'enveloppe	• Fabriquer une enveloppe par pliage, découpage, collage du papier	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer leurs propres enveloppes par pliage, par découpage et par collage du papier. 1-découper un carré et tracer une diagonale ; 2-plier un coin puis le deuxième jusqu'au repère; 3-plier le coin du bas un peu plus haut que la moitié et rabattre la pointe ; 4-plier le coin du haut de la même façon. On peut fermer l'enveloppe avec de la colle, du scotch ou une gomme.
	• Le cube	• Fabriquer un cube par pliage, découpage et collage du papier	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer un cube par pliage, par découpage et par collage du papier. 1-reproduire le patron d'un cube sur du papier : elle est constituée de 6 carrés identiques et des pattes de collage. 2-découper la figure avec des ciseaux ; 3-plier en fonction des lignes ; 4-mettre de la colle sur les languettes et les assembler.
TICE	• Découvrons l'ordinateur	• Identifier les différents types d'ordinateurs •Citer les principales composantes d'un ordinateur •Mettre l'ordinateur en marche et l'arrêter	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 internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -rechercher à quoi servent les ordinateurs (représentations et hypothèses) ; -rechercher les différents éléments d'un ordinateur de bureau (unité centrale, écran, souris, clavier...) -rechercher les différents éléments d'un ordinateur portable (écran, souris, clavier...) ; -rechercher comment mettre un ordinateur sous tension et comment l'éteindre ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Semaine d'intégration du Palier 1			

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

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE), relatifs à son environnement.

Palier 2 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les animaux à plumes, à poils, à écailles, à coquille et à carapace ; l'air et son mouvement ; les maracas, la patatogravure, les fonctions de l'ordinateur, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques des savoirs
Biologie	Les animaux à plumes ou à poils	Décrire un animal à plumes ou à poils et son mode de déplacement	A partir de la recherche documentaire et 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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -faire ressortir le portrait physique d'un animal à poils (mouton, lion, chat, singe, chien, rat) et à plumes (poule, oiseau, canard, pintade) et dire le mode de déplacement de chaque espèce (marcher, sauter et voler) ; -classer dans un tableau les animaux à plumes et à poils ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	Les animaux à écailles, à coquille ou à carapace	Décrire un animal à écailles, à coquille ou à carapace et son mode de déplacement	A partir de la recherche documentaire et 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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -faire ressortir le portrait physique des animaux à écailles (poisson, serpent, crocodile...), à coquille (escargot, huitre, moule...) et à carapace (tortue...) ; -dire le mode de déplacement de chaque espèce (ramper, nager et marcher) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Sciences physiques	L'air	- Expérimenter la compressibilité et l'élasticité de l'air - Expliquer le rôle de l'air dans une combustion	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images) et de l'expérimentation, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -expérimenter la compressibilité et l'élasticité de l'air avec une seringue ; -expérimenter de l'air dans la combustion avec une bougie couverte avec un verre transparent ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.

	• L'air en mouvement	• Déterminer la présence de l'air en mouvement • Enumérer les instruments indiquant la direction du vent	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images) et de l'expérimentation, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - à exploiter les indices montrant le déplacement de l'air : du linge au séchoir qui flotte, des feuilles d'arbres qui bougent, le drapeau qui flotte... et les instruments indiquant la direction du vent : la girouette ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Technologie	• Les maracas	• Fabriquer des maracas	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer des maracas à partir d'une boîte ou d'une bouteille vide en plastiques, des perles ou des graines, du papier, du scotch, colle et ciseaux. 1-remplir en partie une bouteille avec des graines puis refermer le bouchon ; 2-découper des bandes de papier puis les tremper dans la colle et les appliquer sur la bouteille pour recouvrir celle-ci entièrement ; 2-laisser sécher et peindre avec des couleurs de son choix..
	• La patatogravure	• Fabriquer un tampon	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer un tampon à partir d'une pomme de terre, d'un taro, d'un cœur de bambou ou du liège. 1-préparer la base en coupant le taro en deux manière nette avec un couteau de cuisine bien aiguisé ; 2-choisir la partie la plus large pour avoir une surface plane et stable ; 3-essuyer la chair avec un essuie-tout pour enlever l'humidité et l'amidon de surface ; 4-dessiner la lettre. Par exemple, le "M" doit être dessiné à l'envers sur la chair du taro pour qu'il apparaisse à l'endroit une fois tamponné ; 5-utilisez un feutre alimentaire ou un stylo à bille pour tracer les contours du "M" directement sur le tubercule ; 6-sculpture le contour ; 7-séchage et Encrage.
TICE	• Les fonctions de l'ordinateur	• Nommer les usages de l'ordinateur	A partir de la recherche documentaire et 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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -nommer et manipuler des différentes fonctions de l'ordinateur : écrire, écouter de la musique, envoyer des mails, suivre des films, se parler...
Semaine d'intégration du Palier 2			

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

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE), relatifs à son environnement.

Palier 3 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre la germination, les plantes ; les corps solubles et insolubles ; les toupies, les cartes de vœux et l'usage du clavier de l'ordinateur, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques des savoirs
Biologie	• La germination	• Décrire les étapes de la germination	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images) et de l'expérimentation, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - faire des expériences sur le processus de la germination d'une plante -faire les dessins de son évolution dans le cahier d'expériences ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• La plante	• Classifier les différents types de plantes • Décrire les parties d'une plante	A partir de la recherche documentaire et 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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - rechercher les types de plantes (plantes à fleurs : tomates, haricots, arachides...) et sans fleurs (fougères, mousses, algues...) - décrire les parties d'une plante (racines, tige, feuilles) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Sciences physiques	• Les corps solubles et insolubles	• Identifier les corps solubles et insolubles dans l'eau	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images) et de l'expérimentation, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - faire des expériences sur la solubilité des corps dans l'eau (morceau de sucre, sel, ...) -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.

Technologie	• Les toupies	• Fabriquer une toupie	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer une toupie à l'aide d'un carton, d'un gabarit circulaire, un cure-dent, un crayon et des ciseaux. 1-tracer un cercle à l'aide d'un gabarit sur un carton ; 2-découper le cercle ; 3-faire traverser le cure-dent au centre du cercle. La partie du bas doit être plus courte ; 4-faire tourner la toupie sur une surface lisse.
	• La carte de vœux	• Fabriquer une carte de vœux	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer une carte de vœux à l'aide des matériaux divers (papier, canson, photo, crépon, crayons et stylos ...) 1-choisir un papier cartonné de couleur ; 2-découper une forme de son choix : carré ou rectangle ; 3-plier soigneusement la feuille en deux ; 4-décorer la carte ; 5-écrire son message.
TICE	• L'ordinateur : usage du clavier	• Indiquer les fonctions des touches d'un clavier d'ordinateur • Utiliser un clavier	A partir de la manipulation ou de l'exploitation du matériel des TIC, du vécu des apprenants, l'enseignant amène les apprenants à : -indiquer les fonctions de touche d'un clavier d'ordinateur (écrire des mots, effacer, avancer, monter, descendre...) ; - écrire un texte.
Semaine d'intégration du Palier 3			

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

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE), relatifs à son environnement.

Palier 4 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre le potager, le verger ; l'eau potable et le cycle de l'eau dans la nature ; la voiture, le tambour, et l'usage de la souris de l'ordinateur, relatifs à son environnement.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques des savoirs
Biologie	• Le potager	• Identifier les types de cultures dans un potager	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -identifier les types de cultures qu'on peut trouver dans un jardin potager : tomate, laitue, choux, aubergines... ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion -mettre en place un jardin potager
	• Le verger	• Identifier les types de cultures dans un verger	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - identifier les différents types de cultures qu'on peut trouver dans un verger (manguiers, orangers, citronniers...) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion. -mettre en place un petit verger
Sciences physiques	• L'eau potable	• Décrire les caractéristiques de l'eau potable • Rendre une eau potable	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -citer les caractéristiques de l'eau potable: elle est incolore, inodore et sans saveur ; -rendre l'eau potable : la bouillir, la filtrer, la javelliser ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.

	• Le cycle de l'eau dans la nature	• Décrire le cycle de l'eau	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports ; - expérimenter le cycle de l'eau : évaporation de l'eau (vapeur d'eau), condensation (solidification de l'eau), précipitation (liquéfaction de l'eau ou eau liquide). Dans la nature, l'eau se trouve à l'état liquide et solide ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Technologie	• La voiture	• Fabriquer une voiture	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : - fabriquer une voiture avec des matériaux de récupération ou des lego (boîtes d'allumettes, un pic de brochette en bois, une corde et des bouchons...) 1-percer deux trous sur chaque longueur de la boîte d'allumettes ; 2-percer des trous opposés sur la boîte d'allumettes ; 3-introduire un pic de brochette en bois dans les trous opposés ; 4-percer des bouchons et fixer les fixer sur les pics ; 5-percer un trou devant la voiture puis placer une corde pour la tirer.
	• Le tambour	• Fabriquer un tambour	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer un tambour avec des matériaux de récupération (boîtes de conserves, morceau de plastique, un caoutchouc, des baguettes...) 1-débarasser une boîte de conserve de ses bases ; 2-couper un morceau de plastique pour couvrir une base ; 3-attacher le morceau de plastique et le tendre suffisamment avec un caoutchouc ; 4-jouer avec une baguette.
TICE	• L'ordinateur : usage de la souris	• Identifier les fonctions de la souris et l'utiliser	A partir de leurs connaissances, des observations qui peuvent être faites en classe, à la maison ou vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -utiliser la souris pour effectuer certaines tâches : mettre en gras, souligner, mettre les couleurs, créer un tableau...
Semaine d'intégration du Palier 4			

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

Compétence 2 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les êtres vivants, les propriétés physiques et chimiques de la matière, le monde technologique et les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE), relatifs à son environnement.

Palier 5 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs ou résoudre en autonomie des situations problèmes simples de son milieu socio culturel mettant en œuvre les aliments, les repas équilibrés ; la chaleur, les combustions ; l'avion, le cerf-volant, et écrire avec un ordinateur, relatifs à son environnement

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques des savoirs
Biologie	• Les aliments	• Répertorier les modes de conservation des aliments et choisir de manger les aliments sains	A partir de la recherche documentaire et 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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -distinguer les différents modes de conservation des aliments (congelé, fumé, salé, ...) ; -lire les dates de péremption des produits (bouteille d'eau, boîtes de conserves...) ; - manger des aliments sains ; -comparer les aliments frais des aliments avariés (tomates fraîches, tomates pourries...) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
	• Des repas équilibrés	• Identifier les différents aliments • Composer un repas équilibré	A partir de la recherche documentaire et 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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images), l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : - distinguer les types d'aliments (les glucides, les lipides, les protéines, les sels minéraux et les vitamines) ; -composer un repas équilibré (Ex : les pâtes alimentaires, du poulet, une orange et de l'eau) ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion
Sciences physiques	• La chaleur	• Identifier les différentes sources de chaleur	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images) et de l'expérimentation, l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports :

Sciences physiques			-identifier les sources de chaleur (frottement des mains, le soleil, le feu, la plaque électrique, le réchaud à gaz...); -confronter et interpréter les résultats des recherches; -tirer une conclusion.
	• Les combustibles et les combustions	• Identifier les combustibles et expliquer le phénomène de combustion	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 EDM, sur internet (gravures, photos, vidéos, images) et de l'expérimentation l'enseignant amène les apprenants à : -observer, exploiter et analyser des supports : -identifier les types de combustibles en les brûlant (bois, bougie, charbon...); -faire des expériences sur la combustion -expliquer le phénomène de combustion ; -confronter et interpréter les résultats des recherches ; -tirer une conclusion.
Technologie	• L'avion	• Fabriquer un avion	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer un avion à partir des matériaux de récupération (une pince à linge, trois bâtons de glace, de la colle à bois, de la peinture et un pinceau...). 1-coller les bâtons de glace au-dessus de la pince à linge (devant et derrière) ; 2-couper un des bâtons de glace pour obtenir deux morceaux pour les ailes ; 3-coller les morceaux ; 5-peindre les différents éléments.
	• Le cerf-volant	• Fabriquer un cerf-volant	A partir de leurs connaissances, des réalisations qui peuvent être faites en classe, à la maison, vues sur internet ou dans une vidéo, l'enseignant amène les apprenants à : -fabriquer un cerf-volant à partir des matériaux de récupération (deux baguettes d'environ 60 cm et 40 cm, un sac plastique, un papier léger ou un ruban, une ficelle, de la colle, ciseaux et un crayon...). 1-attacher des baguettes ensemble avec de la ficelle ; 2-pratiquer une entaille à l'extrémité de chaque baguette ; 3-enrouler une ficelle autour de la première entaille et aller ensuite d'une baguette à l'autre en faisant de même ; 4-poser les baguettes sur un sac en plastique et tracer le contour ; 5-découper le sac en laissant une bordure de 5 cm autour du contour tracé ; 6-appliquer de la colle sur le plastique ; 7-replier le plastique en appuyant bien ; 8-ajouter une queue en papier ou avec un ruban et une ficelle pour tenir le cerf-volant.

TICE	• Ecrire avec l'ordinateur • Saisir et enregistrer un texte	A partir de leurs connaissances, des observations qui peuvent être faites en classe, à la maison ou vues sur internet ou dans une vidéos, l'enseignant amène les apprenants à : -saisir un texte sur la page Word et enregistrer.
Semaine d'intégration du Palier 5		

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUES ET SOPRTIVE (EAS) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 1

Compétence 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.

Palier 1 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre le cartable, l'ardoise et sa brosse, mon initiale décoré, le chemin de l'école, les chants en langues nationales, en français ou en anglais, les danses traditionnelles et modernes, l'organisation dans les limites de son niveau.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactiques des savoirs	Matériels
Education physique et sportive	• L'organisation	• S'identifier à un groupe	-Déplacer les apprenants sur un parcours en exploitant les repères donnés (points remarquables, croisements...); à plusieurs d'un point à un autre en se suivant, en se croisant selon des déplacements organisés ou libres en groupes d'un point à un autre ; -Faire progresser les apprenants en groupe ou collectivement (groupe classe) -Regroupement dans /au tour de/sur les bords.	Bandeaux, sifflet, élastique, ... Repères visuels (Arbres, poteaux, cônes/boîtes)
	• L'organisation	• S'identifier à un groupe	-Déplacer les apprenants avec un camarade (marcher ou courir à côté, devant, derrière...). -Suivi d'un parcours en suivant les indications données, un plan...	Bandeaux, sifflet, ... Plan simple (Dessin du parcours au tableau ou sur papier)
Education musicale	• Les danses traditionnelles et modernes	• Recenser des danses traditionnelles ou modernes	-Faire une enquête pour recenser les danses traditionnelles et modernes de son milieu pour construire un répertoire de danses -Monter un spectacle, groupes folkloriques	Cahiers / Carnets (pour prendre des notes lors de l'enquête)
	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Recenser des chants en langues nationales, en français ou en anglais	-Faire une enquête pour recenser les chants en langues nationales, en français ou en anglais de son milieu pour construire un répertoire des chants -Création d'une chorale, groupes folkloriques -Faire appel à une personne ressource	Appareil d'enregistrement (Téléphone ou dictaphone simple)
	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu	Musique / Rythme (Tambour, percussions corporelles)
	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langues nationales, en français ou en anglais	-Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant -Chanter et réaliser un enchainement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs. -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique -Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Paroles écrites (Pour mémoriser et articuler)

Art plastique	• Les œuvres artistiques : Mon initiale décoré	• Réaliser une œuvre artistique	Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. Présenter au tableau différents modèles de lettres décorées pour inspirer les apprenants et montrer que la lettre peut être "grosse" (en double trait) pour laisser de la place à l'intérieur. L'enseignant amène les apprenants à : 1- tracer la première lettre de son prénom en grand 2-remplir la lettre avec des motifs graphiques (points, traits, spirales). 3-alternier les couleurs pour chaque motif afin de créer un contraste esthétique ; 4-repasser les contours à la fin avec un feutre foncé pour faire ressortir la lettre et ne pas laisser de "blancs".	Papier Canson ou papier cartonné (plus rigide), crayons de papier, feutres de couleurs, crayons de couleur, pastels, gommes.
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : le cartable (ou le sac à dos)	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner un cartable par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou l'image d'un cartable de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels (fermeture, bretelles...) ; 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : Le taxi-bus volant de Libreville	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ; 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ; 4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ;	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...

			6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	
	• Les œuvres artistiques : Le chemin de l'école	• Réaliser une œuvre artistique	Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. L'enseignant amène les apprenants à : 1-sortir dans la cour pour ramasser des feuilles ; 2- tracer d'abord "la route" (le chemin) qui traverse la feuille ; 3-mettre la colle sur le papier et non sur la feuille d'arbre (pour éviter qu'elle ne se brise) ; 4-disposer les feuilles d'arbres verticalement de chaque côté de la route pour symboliser la végétation ; 5-utiliser de la peinture pour ajouter des détails comme le soleil, des petits cailloux ou la silhouette de l'école au bout du chemin.	Feuilles d'arbres séchées (différentes formes/tailles), colle blanche ou colle en bâton, supports cartonnés, peinture (verte, marron, grise), pinceaux, ciseaux
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : L'ardoise et sa brosse	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner un cartable par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou l'image de l'ardoise et sa brosse de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels ; 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : Mon école dans la forêt	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par les apprenants eux-mêmes. 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ; 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ; 4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ; 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	Semaine d'intégration du Palier 1			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUES ET SOPRTIVE (EAS) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 2

Compétence 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau

Palier 2 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre la marmite, le jouet préféré, la main généalogique, le pagne de maman, les chants en langues nationales, en français ou en anglais, les danses traditionnelles et modernes, les courses lentes, de vitesse, d'obstacles dans les limites de son niveau.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactique des savoirs	Matériels
Education Physique et sportive	• Les courses : lente et de vitesse	• Courir lentement sur une courte distance • Pratiquer les exercices de vitesse	Réagir à partir d'un signal de départ visuel ou sonore (sur une vingtaine de mètres) Courir lentement: -sur une trajectoire en changeant de direction ; -sur un itinéraire en duo ou en groupe ; Courir vite : -sur une trajectoire; -sur un itinéraire en duo ou en groupe ;	Bandeaux, sifflet, élastique, ...
	• Course à obstacles	• Courir en franchissant les obstacles sur une courte distance	Réagir à partir d'un signal de départ visuel ou sonore (sur une vingtaine de mètres) Courir : -sur une trajectoire en franchissant un ou plusieurs obstacles ; -sur un itinéraire en duo ou en groupe en franchissant un ou plusieurs obstacles.	Bandeaux, sifflet, élastique, ... Obstacles bas et sécuritaires (Briques, boîtes, cordes tendues entre des supports)
Education musicale	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle du milieu ou d'une danse moderne.	Baguettes, tam-tam maracas...
	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langues nationales, en français ou en anglais	-Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie, articuler les paroles et chanter le chant ; -Chanter et réaliser un enchainement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs ; -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique ; -Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Paroles écrites (Affiche, tableau, papier)
	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter • Chanter et réaliser des enchainements rythmés	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle du milieu ou d'une danse moderne	Baguettes, tam-tam maracas...

	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langues nationales, en français ou en anglais	-Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie, articuler les paroles et chanter le chant ; -Chanter et réaliser un enchaînement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs ; -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique. - Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Paroles écrites (Affiche, tableau, papier)
Art plastique	• Les œuvres artistiques : La main généalogique	• Réaliser une œuvre artistique	Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. L'enseignant amène les apprenants à : 1-citer les membres de sa famille (Papa, Maman, frères, sœurs...) ; 2-plaquer sa main gauche (pour les droitiers) sur la feuille ; 3-affecter chaque doigt à un membre de la famille ; 4-colorier différemment chaque doigt représentant un membre de la famille ; 5-dessiner un petit signe distinctif sur chaque doigt (un chapeau pour papa, un collier pour maman, etc.) ; 6-écrire le nom de la famille au creux de la paume.	Feuilles de papier dessin, crayons à papier, crayons de couleur ou craies de cire (pour varier les textures), feutre noir (pour les contours), gommettes.
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : Une marmite	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner une marmite par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou l'image d'une marmite de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels (la rondeur et les poignées); 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : Le Père Noël en pirogue	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ; 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ;	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...

			4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ; 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	
	• Les œuvres artistiques : Le pagne de maman	• Réaliser une œuvre artistique	Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. L'enseignant montre un vrai morceau de pagne africain et fait observer la répétition des dessins et des couleurs. L'enseignant amène les apprenants à : 1-graver des formes simples sur une feuille de papier: rond, triangle, étoile, trait... (<i>notion de rythme et d'algorithme</i>) ; 2-crée un motif répétitif sur la feuille de papier en utilisant des tampons "pomme de terre" ou des bouchons de bouteilles ("<i>Deux tampons ronds rouges, puis un tampon étoile bleu</i>") ; 3-aligner les motifs (en colonnes ou en lignes) pour que cela ressemble à un véritable imprimé textile ; 4-utiliser des couleurs vives ; 5-veiller à ce que le tampon soit bien essuyé avant de changer de couleur pour éviter les mélanges sales.	Feuilles de papier format A4 ou A3, peinture gouache de différentes couleurs, pommes de terre coupées en deux (avec motifs gravés), bouchons de tailles variées, éponges, vieux chiffons.
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : Le doudou ou le jouet préféré	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner un doudou ou un jouet préféré par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou une image du doudou de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels (les textures et les volumes) ; 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : Le roi des animaux du Gabon	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ;	

			3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ; 4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ; 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	Semaine d'intégration du Palier 2			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUES ET SOPRTIVE (EAS) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 3

Compétence 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.

Palier 3 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre un fruit local (banane ou orange), le gobelet et la brosse à dents, le bonhomme "fruit", affiche "main propres", les chants en langues nationales, en français ou en anglais, les danses traditionnelles et modernes, les sauts dans les limites de son niveau.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactique des savoirs	Matériels
Education Physique et sportive	• Les sauts	• Effectuer des sauts variés	Réagir à partir d'un signal de départ visuel ou sonore pour le ou les : -sauts à cloche-pied ; -sauts réguliers sur un itinéraire en tenant un pied ; -sauts à pieds joints au départ et à l'arrivée.	Bandeaux, sifflet, élastique, ... Cerceaux ou Lignes tracées (pour marquer les zones de départ/arrivée et l'itinéraire)
	• Les sauts	• Effectuer des sauts variés	Saut en prenant appui sur un pied. -saut sur un pied au départ et deux pieds à l'arrivée ; -sauts de formes et d'amplitudes différentes avec enchaînements ; -saut sur un obstacle mobile (coupe-jambes, pierre-pierre...).	Bandeaux, sifflet, élastique, ... Obstacle simple et mobile
Education musicale	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu	Baguettes, tam-tam maracas...
	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langues nationales, en français ou en anglais	-Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie, articuler les paroles et chanter le chant ; -Chanter et réaliser un enchaînement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs ; -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique ; - Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Paroles écrites (pour mémoriser et articuler)
	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu	Musique entraînante / Rythme (Baguettes, tam-tam, maracas)
	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langues nationales, en français ou en anglais	Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie, articuler les paroles et chanter le chant ; -Chanter et réaliser un enchaînement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs ; -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique ; - Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Paroles écrites (pour mémoriser et articuler)
			Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. L'enseignant amène les apprenants à :	Vieux magazines (avec beaucoup de publicités)

Art plastique	• Les œuvres artistiques : Le bonhomme "fruit"	• Réaliser une œuvre artistique	1-prendre une feuille de papier ; 2-découper des formes de fruits dans des magazines; 3-poser les éléments sur la feuille sans coller au début. Cela permet de déplacer les pièces jusqu'à ce que le personnage soit vraiment "rigolo" ; 4-créer un personnage rigolo à partir des formes de fruits ; 5-dessiner des bras et des jambes en forme de branches ou de tiges pour finaliser le personnage.	alimentaires), papier de couleur, ciseaux à bouts ronds, colle en bâton, feuilles de support blanches, feutres noirs pour les détails.
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : Un fruit local (la banane ou l'orange)	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner une banane ou une orange par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou l'image d'une banane ou d'une orange de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels ; 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : Le village sous l'eau	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale. 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire. 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle). 4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique. 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création. 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
			Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. L'enseignant emmène les apprenants à :	

	• Les œuvres artistiques : Affiche "mains propres"	• Réaliser une œuvre artistique	1-ne pas mettre trop de peinture sur la main pour que l'empreinte soit nette ; 2-faire l'empreinte de ses mains à la peinture ; 3-presser chaque doigt sur le papier ; 4- décorer le tour avec des bulles de savon dessinées au bleu ; 5-utiliser un bouchon de bouteille trempé dans de la peinture bleue très claire pour faire des empreintes de bulles parfaitement rondes tout autour des mains ; 6-coller des étiquettes "MAINS PROPRES" préparées par l'enseignant en haut de l'affiche.	Grandes feuilles (format A3 si possible), peinture gouache (différentes couleurs pour les mains), peinture bleue (pour les bulles), pinceaux...
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : Le gobelet et la brosse à dents	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner un gobelet et la brosse à dents par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou l'image d'un gobelet et d'une brosse à dents de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels ; 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur Modèle visuel des objets (image imprimée ou dessin simple)
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : L'arbre à bonbons	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ; 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ; 4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ; 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	Semaine d'intégration du Palier 3			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUES ET SOPRTIVE (EAS) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 4

Compétence 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau

Palier 4 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre la pirogue ou un taxi, le margouillat, ma case en relief, le marché en couleurs, les chants en langues nationales, en français ou en anglais, les danses traditionnelles et modernes, les lancers dans les limites de son niveau.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactique des savoirs	Matériels
Education Physique et sportive	• Les lancers	• Pratiquer les lancers	Réagir à partir d'un signal de départ visuel ou sonore pour : -lancer une balle sur une cible mobile ou immobile ; -lancer avec un élan.	Bandeaux, sifflet, balles, bâtons, élastique, ...
	• Les lancers	• Pratiquer les lancers	Lancer une balle pour être réceptionnée par un camarade avec une ou deux mains. -Lancer de diverses façons (horizontal, vers le haut, vers le bas) ;	Ballons / Balles de différentes tailles (chiffon, plastique, tennis)
Education musicale	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu	Musique entraînante / Rythme (Baguettes, tam-tam, maracas)
	• Les chants en langue nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langue nationales, en français ou en anglais	Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant -Chanter et réaliser un enchainement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs. -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique - Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Baguettes, tam-tam maracas...
	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu	Musique entraînante / Rythme (Baguettes, tam-tam, maracas)
	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langues nationales, en français ou en anglais	Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant -Chanter et réaliser un enchainement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs. -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique - Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Paroles écrites (Affiche ou tableau)
	• Les œuvres artistiques : Ma case en relief	• Réaliser une œuvre artistique	Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. L'enseignant emmène les apprenants à : 1-dessiner d'abord le contour de la maison sur un support cartonné plat. Cela servira de guide pour le collage ; 2- aligner les bâtonnets ou les morceaux de carton pour former la façade de la maison ;	Bâtonnets de glace (neufs ou de récupération), chutes de carton rigide, colle forte (type colle blanche à bois), papier

Art plastique			<i>Astuce : Pour la porte, laisser un espace vide ou coller un bâtonnet plus court.</i> 3-tiliser du papier journal froissé en forme de cône ou des herbes sèches collées par-dessus pour donner un aspect réaliste et texturé ; 4-peindre la case que lorsque la colle est parfaitement sèche pour éviter que tout ne s'écroule.	journal pour le toit (ou paille/herbe sèche), peinture marron ou ocre, pinceaux.
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou l'observation : Une pirogue ou un taxi	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner une pirogue ou un taxi par les apprenants eux-mêmes selon que l'école est proche de l'eau ou en centre urbain : 1-placer l'objet réel ou l'image d'une pirogue ou un taxi de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels ; 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : Le repas des animaux rigolos	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ; 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ; 4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ; 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	• Les œuvres artistiques : Le marché en couleurs	• Réaliser une œuvre artistique	Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. L'enseignant emmène les apprenants à :	Grandes feuilles de papier, gouaches aux couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) +

			1-tapoter avec le pinceau ou l'éponge pour créer des amas de couleurs qui représentent les étals de fruits et des légumes ; (Ne pas chercher à dessiner des formes précises). 2-alternier les couleurs chaudes (rouge/orange) et froides (vert) pour que le marché soit "vivant" ; 3-faire des grosses taches en bas de la feuille (premier plan) et des petites taches en haut (fond du marché).	vert et orange, grosses brosses ou éponges, gobelets d'eau, palettes (ou assiettes en plastique).
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : Le margouillat	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner un margouillat par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou l'image d'un margouillat de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels (la queue longue et les pattes écartées); 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : L'oiseau arc-en-ciel	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ; 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ; 4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ; 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur, feutres...
	Semaine d'intégration du Palier 4			

TABLEAU DES RESSOURCES DE L'EDUCATION ARTISTIQUES ET SOPRTIVE (EAS) 1^{re} ANNEE, COMPETENCE 3, PALIER 5

Compétence 3 : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre des activités artistiques, esthétiques, physiques et sportives dans les limites de son niveau.

Palier 5 de la compétence : réaliser des projets individuels et/ou collectifs mettant en œuvre le marteau du menuisier ou la truelle du maçon, le chapeau du planteur ou du policier, le masque en carton, la tenue de mes rêves, les chants en langues nationales, en français ou en anglais, les danses traditionnelles et modernes, l'équilibre et l'agilité dans les limites de son niveau.

Disciplines	Savoirs	Savoir-faire	Orientations didactique des savoirs	Matériels
Education Physique et sportive	• L'équilibre et la coordination	• Jouer à l'équilibre et à la coordination	Réagir à partir d'un signal de départ visuel ou sonore - Brouette, le chameau, le portement du camarade... - Course vers un objectif en portant un camarade au dos ; - Conquête des objets - Marche sur une latte	Bandeaux, sifflet, balles, toboggan, ballon, sifflet, bandeau, chrono, etc.
	• L'agilité et la coordination	• Respecter le règlement et coordonner plusieurs actions.	Réagir à partir d'un signal de départ visuel ou sonore - Déplacement vers le but en se passant le ballon ; - Défense de rentrer dans la zone de but avec le ballon ; - Couverture du porteur du ballon jusqu'au but ; - Disponibilité pour un rôle autre dans le jeu...	Bandeaux, sifflet, balles, toboggan, ballon, sifflet, bandeau, chrono, etc. Ballon simple (ou balle en caoutchouc/tissu)
Education musicale	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu	Baguettes, tam-tam maracas... Musique / Rythme
	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langues nationales, en français ou en anglais	Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant -Chanter et réaliser un enchainement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs. -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique -Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Paroles écrites en grand (Tableau ou affiche)
	• Les danses traditionnelles et modernes	• Identifier une danse traditionnelle ou moderne et l'exécuter	Faire exécuter le pas d'une danse traditionnelle ou moderne du milieu	Musique / Rythme (Percussions corporelles ou Instruments artisanaux)
	• Les chants en langues nationales, en français ou en anglais	• Chanter un chant en langues nationales, en français ou en anglais	Faire écouter les paroles, mémoriser la mélodie articuler les paroles et chanter le chant -Chanter et réaliser un enchainement de pas rythmés, danse à deux ou plusieurs. -Chanter au rythme ou en utilisant un instrument de musique -Chanter en associant une danse/chorégraphie.	Baguettes, tam-tam maracas...

Art plastique	• Les œuvres artistiques : Le masque en carton	• Réaliser une œuvre artistique	Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. Le maître montre des images de masques traditionnels gabonais (Fang, Punu ou Kota) et fait observer les formes géométriques : yeux en amande, nez long, usage du blanc (kaolin). L'enseignant emmène les apprenants à : 1-dessiner un grand ovale ou un rectangle sur le carton ; 2-percer les trous pour les yeux afin. La maîtresse veille, à éviter que les apprenants ne se blessent avec les ciseaux ; 3-coller un morceau de carton plié au centre pour créer un nez en relief ; 4-peindre le masque ; 5-utiliser les couleurs blanc, noir et ocre (le blanc représente souvent la paix ou les ancêtres dans notre culture) ; 6-ajouter des fibres de raphia ou des franges de papier marron en bas du masque pour imiter la barbe ou la parure du masque.	Boîtes de céréales ou carton d'emballage souple, ciseaux, ficelle ou élastique, perforatrice, peinture (marron, ocre, blanc, noir), pinceaux, bâtonnets de bois (si on veut un masque à main).
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : Le marteau du menuisier ou la truelle du maçon	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner le marteau du menuisier ou la truelle du maçon par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou l'image marteau du menuisier ou la truelle du maçon de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels ; 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : Le château de sable géant à la plage	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ; 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ;	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur

			4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ; 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	
	• Les œuvres artistiques : La tenue traditionnelle de mes rêves	• Réaliser une œuvre artistique	Faire réaliser une œuvre artistique par les apprenants eux-mêmes. L'enseignant emmène les apprenants à : 1-choisir les textures et les couleurs (tissus ou papiers colorés) qu'il souhaite utiliser pour créer une tenue originale ; 2-dessiner un personnage sur du papier ou utiliser la silhouette sur le papier ; 3- découper le tissu selon la forme du vêtement (un rectangle pour le pantalon par exemple) ; 4-habiller le personnage en collant des morceaux de tissus ou de papier crépon (médecin, policier, cuisinier, etc.) pour obtenir la tenue de mes rêves ; 5-ajouter les accessoires (boutons, petits bouts de laine, paillettes ou motifs au feutre) afin de rendre l'œuvre unique.	Une silhouette humaine dessinée sur une feuille, des chutes de tissus (pagne, coton) ou du papier crépon., une paire de ciseaux, de la colle forte, des petits accessoires de récupération (boutons, fils).
	• Les œuvres plastiques : dessin à vue ou d'observation : Le chapeau du planteur ou du policier	• Dessiner un objet proposé	Faire dessiner le chapeau du planteur ou du policier par les apprenants eux-mêmes : 1-placer l'objet réel ou l'image du chapeau du planteur ou du policier de façon visible devant tous les apprenants ; 2-motiver les apprenants pour susciter leur intérêt et leur curiosité ; 3-laisser les apprenants observer l'objet librement et exprimer leurs impressions ; 4-orienter l'observation sur les formes, les couleurs et les détails essentiels ; 5-accompagner les apprenants pendant qu'ils dessinent en leur donnant des conseils techniques ; 6-valoriser les meilleurs travaux par un affichage pour encourager l'émulation.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur Le modèle réel
	• Les œuvres plastiques : dessin de mémoire ou d'imagination Thème : La fête au marché de Mont-Bouët	• Réaliser un dessin sans support	Faire dessiner de mémoire un objet choisi par l'enseignant ou les apprenants eux-mêmes : 1-énoncer clairement le sujet ou le thème pour stimuler l'évocation mentale ; 2-échanger oralement sur les souvenirs ou les idées liés au thème pour enrichir l'imaginaire ; 3-expliquer les consignes techniques (occuper tout l'espace de la feuille, esquisser des traits légers au crayon, soigner la mise en	

			couleur) et les contraintes éventuelles (respecter un temps limité, inclure un élément imposé, interdire l'usage de la gomme ou de la règle) ; 4-laisser les apprenants représenter librement leur vision personnelle du sujet sans modèle physique ; 5-conseiller les apprenants sur la gestion de l'espace, des formes et des couleurs durant la création ; 6-exposer les œuvres pour permettre aux apprenants de comparer leurs différentes interprétations d'un même thème.	Crayon à papier, gomme, crayon de couleur
	Semaine d'intégration du Palier 5			

10 THEMES DE DESSIN D'IMAGINATION REPARTIS SUR LES 5 PALIERS

DE L'ANNEE SCOLAIRE

Palier 1 : La rentrée et la ville

1. **Le taxi-bus volant de Libreville** : Imagine que les célèbres taxis ou bus de la ville peuvent s'envoler au-dessus des embouteillages. À quoi ressemblent-ils avec des ailes ?
2. **Mon école dans la forêt** : Dessine une école où les salles de classe sont perchées dans de grands arbres (comme des okoumés) avec des lianes pour descendre en récréation.

Palier 2 : Les fêtes et la forêt

3. **Le Père Noël en pirogue** : Au Gabon, il fait chaud ! Imagine le Père Noël qui arrive par l'Ogooué ou par la mer dans une pirogue remplie de cadeaux et de fruits tropicaux.
4. **Le roi des animaux du Gabon** : Imagine un animal qui porte une couronne et qui dirige la forêt. Est-ce un gorille, un éléphant ou un léopard ? Dessine son trône et son royaume.

Palier 3 : La nature et les mystères

5. **Le village sous l'eau** : Imagine un village caché au fond des lagunes ou de l'océan, où les gens vivent avec les génies des eaux (Mami Wata) et les poissons.
6. **L'arbre à bonbons** : Dans la forêt, tu découvres un arbre magique. À la place des mangues ou des safous (atanga), il pousse des sucettes et des chocolats. Dessine cet arbre extraordinaire.

Palier 4 : Les animaux fantastiques et les contes

7. **Le repas des animaux rigolos** : Imagine un crocodile qui mange une glace ou un hippopotame qui fait du vélo. Dessine une scène drôle avec les animaux que l'on trouve chez nous.
8. **L'oiseau arc-en-ciel** : Dessine un oiseau géant dont les plumes ont toutes les couleurs du drapeau et qui peut transporter des enfants sur son dos pour voyager.

Palier 5 : La mer et les vacances

9. **Le château de sable géant à la plage** : Imagine que tu construis une immense ville de sable au Cap Estérias ou à la Pointe-Denis, avec des ponts, des tours et des coquillages magiques.
10. **La fête au marché de Mont-Bouët** : Imagine que les fruits et légumes du marché se réveillent la nuit pour danser et faire la fête.

Conseil pour l'enseignant : Pour ces séances, n'hésitez pas à commencer par une courte histoire ou une discussion pour "activer" leur imagination. Par exemple, pour le thème 1, demandez-leur : *"Si vous étiez dans un taxi qui s'envole, que verriez-vous par la fenêtre ?"*