

PAGE DE GARDE GUIDE ETAPE 1

PARTIE 1

CADRE THEORIQUE

CONTEXTE ET JUSTIFICATIONS

Au Sénégal, de l'indépendance à nos jours, deux principales portes d'entrée ont été utilisées pour procéder à la planification de l'éducation : la première est connue sous le nom «d'entrée par les contenus» et la deuxième, désignée par l'expression «entrée par objectif»

L'entrée par les contenus est la plus classique. Elle a été empruntée lors des planifications des programmes qui ont eu lieu en 1962, en 1972 et en 1979. Selon la logique de cette entrée, les planificateurs se devaient de parcourir le plus vaste champ possible de connaissances. L'école était perçue comme un lieu de transmission des savoirs et de développement des capacités intellectuelles très générales, sans se soucier de leur mobilisation dans des situations problèmes de la vie courante. Le caractère livresque et encyclopédique de l'enseignement a dès lors été décrié par de nombreux praticiens et théoriciens de l'enseignement, l'appropriation de nombreuses connaissances théoriques ne garantissant

aucunement la possibilité que les élèves puissent les utiliser ou les mobiliser dans des situations de résolution de problème..

Pour pallier cette importante limite et ainsi améliorer la qualité de la formation, les programmes des classes pilotes de 1987 ont opté pour « l'entrée par les objectifs» avec comme stratégie la PPO. Cette seconde option a eu le mérite d'opérationnaliser et de préciser les objectifs d'apprentissages que devaient poursuivre les élèves. La pratique sur le terrain nous a conduit au constat qui suit : La PPO a le grand mérite d'installer une rigueur jusqu'alors inconnue lorsqu'il s'agit de construire les programmes d'enseignement et de planifier les apprentissages des élèves. Toutefois, il apparaît qu'au terme de leur formation, les élèves se révèlent incapables de mobiliser les connaissances acquises pour résoudre les situations problèmes auxquelles ils sont confrontés.

Cette incapacité a été attribuée à diverses causes dont trois principales :

⇒ La PPO a encouragé une formulation parfois pléthorique d'objectifs dits comportementaux. Cette façon de faire, a-t-on constaté, a conduit à une atomisation et à une juxtaposition plus ou moins linéaire des connaissances que les élèves devaient acquérir. En conséquence la plupart des élèves ne peuvent restructurer en des ensembles significatifs les connaissances acquises, ce qui rend difficile leur mobilisation et leur transfert lorsqu'il s'agit de résoudre des problèmes d'apprentissage et/ou de vie courante

⇒ La PPO met l'accent sur les apprentissages cognitifs et comportementaux simples au détriment des apprentissages socio-affectifs ou complexes.

⇒ La PPO fait perdre de vue l'articulation des objectifs avec les finalités et les buts de l'éducation.

Les résultats de la recherche récente dans le domaine de la planification de l'éducation et les limites attribuées aux deux portes d'entrée précédentes, ont conduit les gestionnaires des systèmes éducatifs à adopter l'approche curriculaire eu égard à son caractère plus complet et plus englobant. En effet, un curriculum est un ensemble planifié de finalités, d'objectifs, de contenus, de méthodes pédagogiques, de manuels, de stratégies de formation des maîtres et de modalités d'évaluation. Son caractère systémique permet de prendre en charge les cibles de l'action éducative, les acteurs, ainsi que l'environnement scolaire. L'entrée par les compétences qui caractérise les programmes de ce curriculum semble être un bon creuset dans lequel sont tenues en compte tant les préoccupations que les limites propres à l'entrée par les contenus et à la PPO. Cette approche valorise la pédagogie de l'intégration qui permet à l'élève de mobiliser ses acquis pour Cette approche valorise la pédagogie de l'intégration qui permet à l'élève de mobiliser ses acquis pour résoudre une situation complexe, à l'image de ce qui se fait dans la vie courante.

Les changements préconisés dans les programmes d'éducation de base, tant du formel que du non formel, relèvent d'un souci d'adaptation du Sénégal aux mutations intervenues dans l'environnement national et international. En effet Le début du troisième millénaire est marqué par une dynamique accélérée de mondialisation et la nécessité pour les ressources humaines d'un pays, quel qu'il soit, d'être de plus en plus compétentes. L'option de l'approche curriculaire adoptée par le Sénégal a pour but principal de permettre au système éducatif sénégalais d'entrer de manière appropriée dans la modernité.

L'approche par les compétences est nouvelle. Elle s'alimente à partir de deux théories. Une première qualifiée de «constructiviste» selon laquelle il n'y a de connaissances que construites par l'expérience. Une seconde, appelée «socio-constructiviste» qui avance l'idée que les connaissances sont fortement

corrélées avec l'environnement social de la personne qui apprend.

Les programmes élaborés dans la foulée de l'approche par les compétences sont nombreux à travers le monde. Les modes de construction de ces programmes cependant ne font pas l'unanimité, chaque pays se livrant à ses propres expériences, tout en s'inspirant de ce qui se fait ailleurs.

Au Sénégal, des hypothèses successives de construction ont présidé à l'élaboration des programmes avec comme souci d'améliorer la qualité des stratégies pour élaborer le programme selon l'approche par les compétences.

C'est ainsi qu'au départ, diverses équipes de travail ont mis au point une première version d'un document appelé Livret- Horaire- Programme (LHP). Ce document se présentait sous la forme de plusieurs fascicules remis aux enseignants du formel (élémentaire et préscolaire) et du non formel (alphabétisation et écoles communautaires de base) afin que ceux-ci puissent participer d'une manière active à la construction proprement dite du programme par les compétences. Ces fascicules ont été mis à l'essai par des enseignants du formel dans un certain nombre de classes au cours de l'année 2000-2001. Les résultats obtenus au terme de cette mise à l'essai ont mis en lumière un certain nombre de lacunes qui ont amené les responsables à revoir la stratégie de construction des programmes.

Voici en résumé la description du LHP et un aperçu des résultats de sa mise à l'essai par des enseignants.

. Le Livret Horaires et Programmes (LHP) : un référentiel

Le LHP comprenait essentiellement une liste des compétences de base et les objectifs qui en constituaient la déclinaison. Ces objectifs étaient catégorisés selon qu'ils couvraient des dimensions du savoir, du savoir-faire, ou du savoir-être. Le LHP ne constituait alors qu'un référentiel..

Certains éléments importants n'étaient pas pris en compte dans le LHP, notamment les contenus à associer aux compétences, les situations problèmes et les procédures d'évaluation.

2. La mise à l'essai : un exercice révélateur

Les objectifs premiers de la mise à l'essai étaient de «tester» la pertinence et la faisabilité du LHP, de tirer profit des aspects positifs du LHP, de rectifier le tir le cas échéant, et enfin, de construire avec les enseignants les autres éléments du curriculum. L'analyse des données issues du terrain (visites de classe, entretiens, questionnaire) a permis de tirer les conclusions suivantes :

- **Le LHP n'était pas satisfaisant sous l'angle de son organisation et sous celui de la formulation des différentes compétences et/ou objectifs.**
- **La Boîte à outils, construite explicitement pour pallier les insuffisances du LHP, a posé des problèmes d'exploitation aux maîtres.**
- **Le manque de supports didactiques a gêné les maîtres, notamment en ce qui a trait au guide pédagogique, aux manuels et à la disponibilité de matériels adaptés à l'entrée par les compétences.**

Les lacunes rapportées par les maîtres étant nombreuses et importantes, une « pause stratégique » a été décidée par le Comité national de pilotage du curriculum (CNPC) afin de permettre aux équipes de travail de remédier à la situation et de construire des outils pédagogiques qui faciliteront le travail des enseignants.

3. La réécriture du Livret de compétences (LC) et des autres documents didactiques : une nécessité

À la lumière des suggestions et recommandations formulées par les enseignants, les directeurs et les inspecteurs qui ont participé à la mise à l'essai, une réécriture complète de l'ensemble de la documentation et des outils à remettre aux enseignants, s'est avérée nécessaire.

La représentation de ce qu'est la compétence à l'école pour les enseignants, les directeurs et les inspecteurs, de flou au point de départ, s'est éclaircie à l'exercice. Ainsi, il s'est dégagé que développer une compétence à l'école, c'est d'abord installer un potentiel chez l'élève, c'est ensuite mettre en place des conditions qui lui faciliteront la réalisation d'une performance sur la base de ce potentiel et d'obtenir un ou des résultats attendus. L'installation du potentiel chez l'élève demande l'acquisition de contenus scolaires spécifiques et finalisés. La performance de son côté fait appel à des situations problèmes concrètes dans lesquelles les élèves doivent mobiliser les contenus enseignés et d'autres acquis qu'ils possèdent déjà. Les

résultats enfin constituent un aboutissant de cette mobilisation et un indicateur de la maîtrise de la compétence visée.

Cette conception pragmatique et réaliste de ce qu'est une compétence en classe et à l'école a présidé à la réécriture du nouveau curriculum.

Il est alors est apparu que :

- La formulation des objectifs était toujours nécessaire, dans la mesure où d'une part, elle permet d'explicitier et de développer les compétences essentielles et que d'autre part, dans le quotidien de la classe l'enseignant aura toujours besoin à courte échéance et sans effort, de bien nommer le résultat que doivent atteindre ses élèves. En revanche, il semble inutile de les classer en savoir, savoir-faire ou savoir-être. Ces catégories ont donc été supprimées.

L'approche par les compétences n'exclut en rien la préoccupation des « contenus à transmettre ».

Dans la classe, une compétence ne peut exister qu'à travers des situations significatives d'apprentissage qui permettent aux élèves d'intégrer et de mobiliser leurs acquis et à travers des situations d'évaluation qui permettent de se prononcer sur la qualité de la mobilisation de ces acquis par les élèves.

- Enfin, l'élaboration d'un Guide du formateur constituait l'un des éléments déterminants de l'environnement propice au développement du curriculum.

L'Entrée par les compétences

✓ PRINCIPES DIRECTEURS ET CONCEPTS FONDAMENTAUX

L'entrée par les compétences qui caractérisent les programmes intégrés dans le curriculum de l'Éducation de base et la pédagogie de l'intégration qui en découle s'appuient sur un certain nombre de principes de base et demande la maîtrise de quelques concepts fondamentaux.

C'est à la lumière de ces principes et concepts fondamentaux que les enseignants seront en mesure de bien comprendre que dans une pédagogie de l'intégration, les résultats attendus de l'apprentissage ne peuvent que s'inscrire dans un processus à long terme d'acquisition et de développement des capacités. En effet, selon

l'approche privilégiée dans le curriculum, c'est dans un tel contexte que les élèves peuvent le mieux :

- donner du sens à leurs apprentissages ;
- rendre leurs apprentissages plus efficaces, en garantissant une meilleure fixation de leurs acquis et en maximisant leur réinvestissement pratique ;
- fonder leurs apprentissages ultérieurs par la mise relation progressive de leurs acquis.

Mais avant d'aborder ces principes et concepts fondamentaux, examinons d'abord rapidement la composition du Livret des compétences (LC) qui sera remis aux enseignants.

LES 3 CATEGORIES DE COMPETENCES DANS LE LIVRET .

✓

Le Livret comprend trois catégories de compétences :

⇒ **les compétences de cycle :**

elles correspondent au profil de sortie du préscolaire, de l'élémentaire, de l'école communautaire de base et de l'alphabétisation.

⇒ **les compétences d'étape ou de section :**

elles définissent le profil de sortie pour chaque étape ou chaque section

⇒ **les compétences de base :**

elles sont considérées comme essentielles à la maîtrise des compétences d'étape ou de section. Elles sont indispensables à la poursuite des apprentissages ultérieurs. Elles doivent être maîtrisées par tous les élèves et évaluées par l'enseignant.

✓ **Les principes¹ directeurs :**

L'approche par les compétences s'appuie sur les cinq principes fédérateurs suivants :

Principe 1 :

« *Le tout n'est pas la somme des parties* ».

La juxtaposition des apprentissages ne suffit pas. Afin d'assurer une bonne maîtrise de la compétence, des activités favorisant l'intégration de leurs acquis doivent être proposées aux apprenants.

Principe 2 :

« *Tout n'a pas la même importance* ».

L'enseignant doit savoir que ce qui est essentiel à un niveau déterminé, peut être accessoire à un autre niveau. C'est ce qui explique l'existence des compétences de perfectionnement jugées utiles mais non indispensables et les compétences de base utiles et indispensables.

Principe 3 :

« *Même le plus compétent commet des erreurs* ».

L'erreur n'est pas une faute, elle est source d'apprentissage. C'est dire qu'il convient de reconsidérer, dans l'entrée par les compétences, le statut de l'erreur. C'est pourquoi le maître doit ainsi fixer un seuil d'erreur acceptable pour les apprentissages fondamentaux.

Principe 4 :

« *Ce qui distingue le professionnel expert de celui qui ne l'est pas réside, notamment, dans son pouvoir efficace à remédier* »

Les épreuves d'évaluation que l'enseignant aura à construire doivent lui permettre d'identifier la nature des erreurs commises, pour établir un diagnostic sur les difficultés rencontrées par les apprenants, et mettre en place des stratégies de remédiation adéquates.

Principe 5 :

« *Ce qui est significatif pour l'enfant résiste mieux à l'usure du temps* ».

Afin que les apprenants voient à quoi servent les apprentissages, l'enseignant doit construire des situations significatives d'intégration (SSI), c'est-à-dire des situations ayant du sens pour eux. Il est important de noter ici que les situations qui peuvent avoir du sens pour les élèves peuvent être tirées aussi bien des situations appartenant à la vie

quotidienne que de celles appartenant à l'imaginaire des enfants.

✓ **Les concepts fondamentaux**

Certains concepts, en raison de leur importance dans l'approche par les compétences qui sert de trame au LC, méritent plus que d'autres une attention particulière. Nous faisons état ci-dessous de la liste de ces concepts fondamentaux ainsi que de leur définition respective. Cette liste doit être en conséquence considérée comme faisant partie du répertoire terminologique officiel du nouveau curriculum.

1. La compétence :

La compétence, qu'elle soit de cycle, d'étape ou de section, de base ou de perfectionnement, est la capacité que manifeste un élève, en situation de classe ou ailleurs, de mobiliser et d'intégrer un ensemble, suffisant à un moment donné, de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être pour résoudre une situation-problème nouvelle, familière et significative.

Cette compétence peut être de nature disciplinaire, interdisciplinaire ou transversale :

-La compétence disciplinaire

La compétence disciplinaire est la capacité de mobiliser et d'intégrer un ensemble, suffisant à un moment donné, de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être propres à une discipline pour résoudre une situation-problème nouvelle, familière et significative.

-La compétence interdisciplinaire

La compétence interdisciplinaire est la capacité de mobiliser et d'intégrer un ensemble, suffisant à un moment donné, de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être propres à plusieurs disciplines (ex. math, sciences, technologie, etc.) pour résoudre une situation-problème nouvelle, familière et significative.

-La compétence transversale

La compétence transversale est la capacité de mobiliser et d'intégrer un ensemble, suffisant à un moment donné, de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être communs à toutes les disciplines, pour résoudre des situations-problèmes nouvelles, familières et significatives.

¹ - Programme de français (3^{ème} et 4^{ème})/ Tunisie.

Quelles sont les caractéristiques essentielles d'une compétence ?

Une compétence possède 5 caractéristiques jugées essentielles dans le LC :

- *Une compétence exige la mobilisation d'un ensemble de ressources disponibles chez l'élève ;*
- *Une compétence a une finalité, une fonction ou une utilité sociale ;*
- *Une compétence est liée à une famille déterminée de situations.*
- *Une compétence est évaluable à travers des situations problèmes particulières, différentes de celles exploitées en classe par l'enseignant en cours d'apprentissage, mais de même nature ou appartenant à la même famille de situations problèmes.*
- *Une compétence est une réalité complexe. Son installation requiert de la part de l'apprenant une maîtrise progressive et graduée en difficulté.*

Que faut-il entendre par famille de situations ?

Des situations-problèmes sont dites de même famille lorsque, bien que différentes de celle qui initialement a servi de prétexte à l'apprentissage de la compétence, sont de même nature que cette dernière et considérées comme équivalentes. Parce que de même nature et équivalentes, ces différentes situations-problèmes qui composent une famille font appel au même potentiel chez les élèves et conduisent à la maîtrise d'une même compétence.

2. Que faut-il entendre par capacité ?

La capacité est une potentialité. Elle est non observable directement. La capacité est une aptitude acquise ou développée qui permet à un élève de réussir dans l'exercice d'une activité physique, intellectuelle ou professionnelle. La capacité n'est effective que si elle est démontrée à travers une performance. Poussée à son degré de perfection, la capacité devient une habileté qui se matérialise par une maîtrise exceptionnelle dans l'exécution d'une tâche.

3. Que faut-il entendre par contenu matière ?

Le contenu matière est l'ensemble des savoirs propres à une discipline. C'est l'objet d'une « leçon ».

La pédagogie de l'intégration.

La pédagogie de l'intégration repose sur la mise en place d'un processus d'apprentissage qui ne se contente pas de cumuler des connaissances et savoir-faire mais qui apprend à mobiliser ces connaissances et savoir-faire dans un contexte social, éthique, moral etc. pour résoudre des situations-problèmes qui ont du sens pour l'élève.

Il s'agit de placer l'apprenant devant une situation-problème dont la résolution demande d'intégrer les savoirs acquis ou développés en classe. En ce sens, la pédagogie de l'intégration peut aisément se situer dans le prolongement de la maîtrise des objectifs spécifiques. La maîtrise d'un objectif est le signe de l'acquisition de savoirs alors que résoudre une situation-problème est le signe de sa capacité à intégrer et à mobiliser ces savoirs. L'enseignant doit, de ce point de vue, proposer à l'apprenant des situations qui l'amènent à intégrer les différents savoirs et savoir-faire acquis pour résoudre des problèmes de la vie quotidienne, ou au moins des situations significatives pour lui.

On peut, en effet, acquérir des notions de grammaire, d'orthographe, de conjugaison sans pouvoir les mobiliser pour écrire un texte dans le cadre d'une situation significative de communication, le tout n'étant pas la somme des parties.

Exemples :

Les notions acquises en grammaire, conjugaison, orthographe... par exemple peuvent avoir une existence indépendante les unes des autres, mais leur articulation est nécessaire pour rédiger une lettre dans le cadre d'un projet d'écriture.

- *Intégrer des notions de grammaire, de conjugaison, d'orthographe... pour rédiger une lettre.*
Les notions d'énoncé, de données et d'opérations peuvent avoir une existence indépendante les unes des autres, mais leur articulation est nécessaire pour résoudre un problème mathématique.
- **Intégrer la lecture d'un énoncé, l'identification des données utiles, la maîtrise de mécanismes opératoires dans la résolution d'un problème mathématique.**

Les pratiques actuelles d'enseignement parcellisent les savoirs que les apprenants vont devoir acquérir et accumuler un à un. Cette juxtaposition des savoirs constitue un obstacle à l'établissement de liens entre les acquis. Le transfert des savoirs dans ce contexte s'avère difficile, car on ne peut transférer que ce qui a du sens.

Par la pédagogie de l'intégration, les apprentissages sont finalisés ; et ce faisant, les apprenants sont davantage motivés parce qu'ils découvrent l'utilité des savoirs. La connaissance des règles d'usage n'est rien sans l'usage.

Quels sont les modèles d'intégration ?

Rappelons que l'approche par les compétences ne dispense pas des objectifs spécifiques. On continue à les développer en prenant soin toutefois de les rendre significatifs afin que les apprenants sachent à quoi ils servent.

Dans la pédagogie de l'intégration, seule une partie des apprentissages change par rapport aux pratiques actuelles. En plus de la réalisation des apprentissages ponctuels, le maître doit aménager des moments d'intégration de ces apprentissages. La démarche de la pédagogie de l'intégration n'élimine donc pas les pratiques actuelles ; elle a pour vocation de les compléter. et nécessite un apprentissage. Cet apprentissage peut revêtir différentes modalités.

- *L'intégration progressive*

L'intégration des acquis ne se réduit pas à une série d'acquisitions de savoirs réalisés de manière continue et linéaire. Elle procède plutôt suivant une pente ascendante entrecoupée de paliers qui sont tantôt situés en étages les uns par rapports aux autres, tantôt de même niveau. En ce sens, un palier constitue une passerelle horizontale ou verticale qui permet de passer d'une catégorie de savoirs à une autre, donnant ainsi accès à

des acquis dont la somme et l'interaction débouchent ultimement sur la maîtrise d'une compétence. Les différents paliers d'une compétence constituent ainsi une série d'approximations successives mais de plus en plus rapprochées de la compétence visée. Ils permettent à l'élève de procéder de manière progressive et ordonnée dans sa démarche d'intégration et de mobilisation de ses ressources pour résoudre des problèmes.

EXEMPLES

Compétence de base

GEOMETRIE /MATHÉMATIQUE :

Intégrer des notions de structuration de l'espace, les formes de figures planes et de solides familiers ainsi que les techniques d'utilisation d'instruments de traçage dans des situations de résolution de problèmes de reproduction d'objets géométriques.

Paliers possibles :

palier 1 :

Intégrer des notions de structuration de l'espace dans des situations de résolution de problèmes concrets de repérage de positions.

palier 2 :

Intégrer les formes de solides familiers et de figures planes dans des situations de résolution de problèmes concrets de classification, de reconnaissance et de reproduction d'objets géométriques.

palier 3 : (fin du niveau 1)

Intégrer des formes de lignes et des notions de structuration de l'espace dans des situations de résolution de problèmes de représentation graphique d'itinéraires.

palier 4 :

Intégrer des formes de lignes et des notions de structuration de l'espace dans des situations de résolution de problèmes de représentation graphique d'itinéraires.

palier 5 (fin de l'étape)

Intégrer des notions de structuration de l'espace, les formes de figures planes et de solides familiers ainsi que les techniques d'utilisation d'instruments de traçage dans

des situations de résolution de problèmes de reproduction d'objets géométriques.

NB : *L'option retenue ici est de procéder par intégration progressive, le livret de compétences ayant prévu des paliers pour chaque compétence. A cet effet, une situation est proposée au terme de chaque palier.*

- *Intégration en fin d'apprentissage*

Il s'agit de programmer un moment unique d'intégration après la mise en œuvre de tous les apprentissages ponctuels ; moment différent de celui de l'évaluation.

PARTIE 2

CADRE PRATIQUE

▪ Comment construire et exploiter une situation significative d'intégration ?

Aujourd'hui, il est communément admis que dans une approche par compétence, le concept de **situation significative d'intégration** est d'une importance capitale. Il est même central, en ce sens qu'il indique d'emblée l'orientation des apprentissages : « *Plutôt que de se contenter d'enseigner aux élèves un grand nombre de savoirs séparés, écrit Roegiers, il importe de les amener à les mobiliser dans des situations significatives* ».

1. Qu'entend par « situation significative d'intégration » ?

A l'école, une situation a souvent un caractère construit, dans la mesure où elle prend place dans une suite planifiée d'apprentissages. Dans cette logique, le terme « situation » devra être compris dans le sens de « situation problème » ou de « situation significative ».

Une situation problème est une situation devant laquelle les connaissances disponibles des apprenants ne leur permettent pas de fournir spontanément la bonne solution.

Une situation significative est une situation qui, en plus de son caractère problématique, touche l'apprenant dans ce qu'il vit, dans ses centres d'intérêt. Une telle situation mobilise l'apprenant et donne du sens à ce qu'il apprend. Elle lui pose un défi et lui est directement utile. C'est dire qu'elle devra être concrète, motivante et stimulante.

Qu'est-ce alors qu'une situation significative d'intégration ?

Il importe, pour répondre à cette question, de faire la distinction entre deux types de situations problèmes : les situations problèmes didactiques et les situations problèmes cibles.

a) les situations problèmes didactiques

Les situations problèmes didactiques ont pour objectif de favoriser de nouveaux apprentissages. Elles sont conçues en fonction des connaissances que l'on veut installer chez les apprenants. A cette fin elles doivent répondre aux conditions suivantes :

- les apprenants doivent comprendre aisément les données du problème et s'engager avec leurs connaissances antérieures ;
- Les connaissances antérieures sont insuffisantes pour leur permettre de résoudre immédiatement le problème ;
- Les connaissances qui sont l'objet de l'apprentissage offrent les outils les mieux adaptés pour obtenir la solution.

Exemple : (à des élèves n'ayant pas encore abordé le sens de la division).

Trois enfants ont ramassé dans le verger de l'école 20 mangues. Ils décident en commun de manger le même nombre de mangues et de donner le moins possible à leur amie Minielle restée en classe.

Combien de mangues a mangées chaque enfant ?

NB : connaissances antérieures permettant à l'apprenant de s'engager : la soustraction répétée (soustraire 3 mangues jusqu'au plus petit restant). Une telle opération va se révéler fastidieuse.

Connaissance permettant de résoudre la situation (la division, objet de l'apprentissage)

b) Les situations significatives d'intégration

Les situations problèmes qui permettent aux apprenants soit d'apprendre à intégrer leurs acquis soit d'évaluer leurs acquisitions, sont appelées situations significatives d'intégration. Elles sont à tout point de vue assimilables à ce qu'on appelle par ailleurs, situations cibles.. Une situation problème cible ou situation d'intégration doit répondre aux conditions suivantes :

- Situation **complexe** comprenant l'information essentielle mais aussi parasite, et mettant en jeu des **apprentissages antérieurs** ;
- Situation nécessitant l'intégration de savoirs, de savoir faire et de savoir être et **non leur juxtaposition** ;
- Situation évaluable ;
- Situation significative pour l'élève ;
- Situation de l'ordre de la compétence

Pour se faire une idée précise de ce qu'est une SSI, il faut la situer dans la typologie des situations significatives

La SSI dans la typologie des situations significatives

Type de situation	Niveaux	Moment d'apparition	Fonction
Situation d'entrée	Planification	Avant les apprentissages	Permet de planifier et de justifier les apprentissages ponctuels
Situations problèmes didactiques	Apprentissages Ponctuels	Au début de chaque apprentissage ponctuel	Permettent de réaliser les objectifs d'apprentissage
Situations significatives d'intégration	Apprentissage de l'intégration	A la fin d'une série d'apprentissages ponctuels	Permettent d'apprendre à intégrer les acquis en situation
Situations significatives d'intégration	Evaluation	A la fin de tous les apprentissages	Permettent d'évaluer le niveau de maîtrise de la compétence.

2. Comment construire une situation significative d'intégration ?

Pour construire une SSI, il faut penser aux caractéristiques de la situation problème en général et à la nécessité d'intégrer les apprentissages.

La démarche suivante peut être empruntée pour sa construction :

- Partir de la compétence de base

- Repérer les apprentissages antérieurs à intégrer
- Définir un contexte (l'environnement dans lequel va s'exercer la tâche de l'apprenant)
- Formuler une consigne (instructions de travail données à l'apprenant de manière explicite).

Pour certains auteurs, une situation est composée de trois constituants : un support, une (des) tâche(s) ou une (des activité(s)), une consigne :

- **le support** : il s'agit de l'ensemble des éléments matériels mis à la disposition de l'apprenant. Il concerne outre les supports matériels, l'environnement dans lequel on se situe, les informations nécessaires à la base desquelles l'apprenant va agir et la fonction qui précise le but dans lequel la production est réalisée ;
- **la tâche** : elle doit être mentionnée de manière explicite. Elle permet d'informer sur les modes d'action de l'apprenant pour l'atteinte du résultat ;
- **la consigne** : très liée à la tâche, elle contient l'ensemble des indications de travail qui sont données à l'apprenant de façon explicite.

Exemple :

« La situation de réaliser la maquette de l'école en utilisant tels matériaux (on donne le plan de l'école).

Dans cet exemple :

- **le contexte** est un lieu significatif et familier pour l'enfant : son école ; l'information est le plan de l'école, l'échelle à respecter et les matériaux à utiliser ; la fonction est une fonction d'information (présenter l'école dans une exposition) ;
- **la tâche** est celle de réussir une maquette ;
- **La consigne** est la somme des informations transmises à l'élève pour réaliser la tâche : elle peut s'exprimer de la façon suivante : « Voici le plan de l'école. Réalise une maquette à l'échelle 1/100, en utilisant du carton »(Reogiers 2000 : 129).

Dans le guide pédagogique, la SSI qui est donc une situation problème comporte deux constituants : le contexte et la consigne.

Exemple : Géométrie : étape 1/ niveau1

Palier 2 : Intégrer les formes de solides familiers et de figures planes dans des situations de résolution de problèmes concrets de classification, de reconnaissance et de reproduction d'objets géométriques

➤ **Situation d'intégration**

Contexte : Nous avons besoin de boîtes de rangement pour assurer la propreté et mettre de l'ordre dans notre classe.

Consigne : A l'aide des pièces données confectionne une boîte.

Comment exploiter une situation significative d'intégration ?

La SSI est toujours une situation complexe, qui peut être réalisée et contrôlée de manière réaliste en classe. Elle comporte deux constituants principaux : un contexte et une consigne. Cette situation peut prendre la forme d'un problème à résoudre ou d'un projet à compléter. La SSI pose toujours à l'élève des défis dont celui de la mobilisation et de l'intégration de ses ressources ou de ses acquis. Elle vise deux finalités : la mobilisation des acquis et l'évaluation du degré de maîtrise d'une compétence. Elle possède trois fonctions, la planification des apprentissages ponctuels, l'apprentissage de l'intégration et l'évaluation des compétences dans un contexte formatif ou sanctionnel

▪ **Etapas pour exploiter la Situation d'entrée**

La SSI peut servir de situation d'entrée pour le préscolaire ou pour les autres secteurs. Dans ce cas particulier, il faut :

- Présenter la situation d'entrée
- Vérifier la compréhension de la situation d'entrée
- Recueillir les hypothèses générales des apprenants
- Exploiter les premiers essais des apprenants
- Constaté les insuffisances (par l'enseignant et les apprenants)
- Négocier le projet pédagogique (annonce par l'enseignant de la nécessité de réaliser des apprentissages pour s'en sortir)
- Identifier les objectifs d'apprentissage pertinents

▪ **Etapas pour exploiter la Situation d'apprentissage de l'intégration**

Une SSI peut aussi servir de situation d'apprentissage à l'intégration. Dans ce cas particulier :

- Présenter la situation aux apprenants
- Préciser la consigne, les modalités de travail et la production attendue des apprenants
- Laisser un temps de travail suffisant
- Exploiter les productions dans le sens de repérer les réussites et les insuffisances
- Organiser des remédiations différenciées.

▪ **Etapas pour exploiter la Situation d'évaluation**

Une SSI peut servir enfin de situation d'évaluation. Dans ce cas particulier, elle doit être de la même famille que la SSI qui a servi de situation d'apprentissage, mais **nouvelle pour l'élève,**

c'est-à-dire que celui-ci y est confronté pour la première fois. La modalité à suivre consiste alors à :

- Présenter la situation aux apprenants
- Préciser la consigne, les modalités de travail et la production attendue des apprenants
- Laisser un temps de travail suffisant
- Exploiter les productions en fonction des critères et indicateurs
- Situer chaque apprenant par rapport au seuil de maîtrise exigé
- Prendre les décisions adéquates.

2.COMMENT EVALUER UNE COMPETENCE ?

Avec l'arrivée de ce nouveau curriculum fondée sur l'approche par les compétences, l'enseignant doit maintenant être en mesure d'évaluer deux objets principaux : les acquis disciplinaires et les compétences. S'agissant de l'évaluation des acquis disciplinaires, nous utiliserons l'expression 'évaluation des apprentissages' alors que dans le cas des compétences, nous utiliserons plutôt l'expression 'évaluation des compétences'. Cette distinction nous permet de différencier l'acquisition des contenus disciplinaires qui constituent l'indicateur du potentiel acquis par l'élève pour maîtriser une compétence de la compétence elle-même qui demande de mobiliser et d'intégrer ces acquis disciplinaires (la performance) pour résoudre (le résultat) une situation-problème.

I – Qu'est-ce qu'évaluer ?

Qu'il s'agisse d'évaluer les apprentissages ou les compétences l'évaluation demeure une activité de comparaison qui consiste à juger, à un moment donné, ou selon une certaine fréquence, de l'état des apprentissages ou de la maîtrise d'une compétence au regard de ce que ces apprentissages ou ce degré de maîtrise pourraient être ou devraient-être.

Dans un cas comme dans l'autre, deux conditions doivent être rencontrées pour qu'une évaluation puisse se réaliser :

- « recueillir un ensemble d'informations suffisamment pertinentes, valides et fiables
- d'examiner le degré d'adéquation entre cet ensemble d'informations et un ensemble de critères adéquats aux objectifs fixés au départ ou ajustés en cours de route en vue de prendre une décision ».

Quand on raisonne en termes de développement des compétences à l'école, il est naturel que l'évaluation des acquis des apprenants ne soit pas seulement une évaluation des éléments qui composent la compétence, mais qu'elle soit une évaluation de la compétence proprement dite. Il s'agit donc d'évaluer si l'apprenant est compétent ou non.

Evaluer une compétence revient donc à demander à l'apprenant de réaliser une tâche complexe et à porter sur cette production autant d'appréciations qu'il y a de critères.

II – Les étapes de l'évaluation de la compétence

La majorité des enseignants sont déjà familiers avec l'évaluation des apprentissages. Ce n'est toutefois pas le cas lorsqu'il s'agit des compétences. La compétence, nous l'avons vue précédemment, est une situation complexe. L'enseignant, dans sa classe, face à de nombreux élèves, verra sa tâche grandement facilitée s'il exécute les 7 étapes suivantes :

1°) Définir des critères

Dans l'approche par les compétences, un critère est une caractéristique mesurable d'une compétence. Évidemment, pour une compétence donnée, il existe généralement plus d'un critère. Par exemple, pour une production donnée, on pourrait retenir comme critère la cohérence de la production, la pertinence, l'exhaustivité etc. Des exemples de tels critères vous sont donnés un peu plus loin.

2°) Concevoir des situations d'évaluation

La situation d'évaluation doit appartenir à la même famille que la situation d'apprentissage de l'intégration(SAI) dont elle garde les principales caractéristiques. Nous rappelons que la situation d'évaluation doit contenir un contexte bien défini et une consigne qui indique la nature de la tâche à exécuter.

Exemple : la classe organise une journée de partage sur le paludisme ; conçois une affiche et rédige une lettre d'invitation.

Contexte : La classe organise une journée de partage sur le paludisme.

Consigne : conçois une affiche et rédige une lettre d'invitation.

3°)Définir des indicateurs

Nous venons de voir qu'il est important de définir des critères. Vous avez certainement constaté dans les exemples présentés que ces derniers sont difficiles à mesurer directement. Pour y parvenir, on définit alors des indicateurs qui eux sont facilement observables et qui peuvent être des témoins crédibles du degré de maîtrise de critères annoncés. Plus bas, nous vous présentons en exemple un tableau dans lequel vous pouvez facilement identifier des critères et les indicateurs que nous avons associés à chacun. À la lumière de ces exemples, il vous sera facile de distinguer un critère d'un indicateur. Il vous sera facile également de vérifier jusqu'à quel point la mesure devient facile en utilisant un critère en utilisant un barème de correction

4°)Définir un barème de correction

Lorsque plus d'un critère est retenu pour évaluer une compétence, ce qui est généralement le cas, ces critères n'ont pas toujours la même importance. Dans ce cas, on spécifie pour chacun l'importance (la pondération) qu'il occupe au regard des autres. Dans l'exemple ci-dessous, le critère 'pertinence' a un poids de 4, le critère 'justesse' un poids de 5 et le critère Autonomie un poids de 1.

Un barème de correction est une règle que vous établissez pour répartir les notes attribuables à chaque critère. Rappelez-vous à l'exemple ci-dessous pour bien saisir la nature d'un barème de correction. En ce qui a trait à la pertinence pour lequel il est possible d'obtenir 4 points au maximum (valeur ou poids du critère), les notes possibles ont été réparties suivant 5 indicateurs faciles à observer.

Examinez attentivement l'exemple ci-dessous pour mieux comprendre les caractéristiques d'une situation d'évaluation et les articulations Critères-Indicateur-Notes.

Situation d'évaluation

CONTEXTE : Notre école vient de recevoir 68 livres, 45 cahiers et 53 crayons.

Les livres sont pour le CM qui compte 35 filles et 23 garçons ; les cahiers pour les 22 garçons et 21 filles du CE1 ; les crayons pour les 40 élèves de la classe de CI.

CONSIGNE :

1°) Trouve le nombre d'élèves du CM et du CE1.

2°) Trouve le nombre de livres, de cahiers et de crayons qui restent après distribution

BAREME DE NOTATION

CRITERES		
Pertinence	INDICATEURS	Note
	Au moins 4 opérations appropriées	4
	3 opérations appropriées	3
	2 opérations appropriées	2
	1 opération appropriée	1
	Aucune opération appropriée	0
Justesse	Au moins 5 résultats justes	5
	4 résultats justes	4
	3 résultats justes	3
	2 résultats justes	2
	1 résultat juste	1
	Aucun résultat juste	0
Autonomie	Sans aide	1
	Avec aide	0

5°) Administrer les épreuves d'évaluation : présentation de la situation, définition de la consigne et des modalités de travail , exécution

6°) Recueillir et traiter des informations

- application du barème
- jugement

7°) Prendre des décisions

C'est le moment décisif de l'évaluation où l'enseignant apprécie le niveau de maîtrise de la compétence et décide de l'attitude à prendre vis à vis de l'apprenant. Il est bon de préciser que le manque de maîtrise d'un seul critère minimal suffit pour justifier l'absence de maîtrise de la compétence en question. On parle de maîtrise minimale de la compétence lorsque l'apprenant obtient au moins la moitié des points attribués à chaque critère minimal.

L'absence de maîtrise ou la maîtrise partielle de la compétence entraîne la reprise de tout ou partie de la compétence. Par contre la maîtrise minimale nécessite seulement une remédiation avant le passage à la mise en œuvre de la compétence suivante.

A propos de la remédiation :

La remédiation est une étape très importante qui vise la mise à niveau individuelle et/ou collective afin de permettre aux apprenants concernés de poursuivre sans difficultés majeures les apprentissages suivants.

Le diagnostic des difficultés comprend quatre étapes :

- le repérage des erreurs ;
- la description des erreurs ;
- la recherche des sources des erreurs ;
- la mise en place d'un dispositif de remédiation.

NB : la remédiation peut être collective ou différenciée.

Dans le cas d'une remédiation collective, il faut déterminer le niveau à cibler : révision, consolidation ou réapprentissage. Cette dernière situation se présente si la majorité des apprenants ont de sérieuses difficultés.

Dans le cas d'une remédiation différenciée, il est possible de faire appel à une technique de travail par groupe de niveau ou de travail par tutorat

Un dispositif de suivi remédiation est mis en place aussitôt après l'évaluation pour suivre chaque apprenant.

PARTIE 3

DEVELOPPEMENT DES APPRENTISSAGES

PREMIERE ETAPE

TABLEAU DE CORRESPONDANCE DES ACTIVITES PLANIFIEES - **CI**

SEMAI NES	OS/LANGAGE	LECTURE	PRODUCTION D' ECRITS	GRAPHISME	RECITATION
1.	Formation de bonnes habitudes : Debout, assis, silence, écoutez, levez-vous, je me lève			<i>Maîtriser les graphismes de base</i>	
2.	Saluer une personne/ réagir à une salutation	Acquisition globale : bonjour, bonsoir, monsieur- madame			
3	Saluer une personne/ réagir à une salutation	Comment- ça va, papa, maman		<i>Effectuer des combinaisons à partir des tracés</i> <i>« Dessins » de mots acquis globalement</i>	
4	Se présenter et demander à son interlocuteur de se présenter	Acquisition globale : des prénoms et des noms des élèves de la classe+ mon nom, mon prénom,			
5	Se présenter et demander à son interlocuteur de se présenter	j'habite / tu habites, classe, cour- école			
6	Présenter quelqu'un	Voici /Voilà, garçon, fille, frère/ sœur, élève			
7.	Présenter quelqu'un	c'est- livre- ardoise- craie—tableau			
8	Prendre congé	Au revoir, à demain, se lève- sort -			
9	Prendre congé	Merci- sur/ sous, devant/ derrière- la porte- la table			
	INTEGRATION (2 à 3 jours)	INTEGRATION (2 à 3 jours)			

10	Saluer un groupe, réagir à une salutation	Lire un récit +Le son a	Raconter un fait (ou une petite histoire) pour le dicter au maître (plusieurs OS)	a	2 textes à faire mémoriser au cours du palier
11	Se présenter en groupe	Lire un récit Le son o	Choisir des mots pour raconter un fait, en une phrase, à partir de supports	o	
12	Demander un renseignement en utilisant où ?	Lire un récit Le son t	Choisir des mots pour raconter un fait en deux phrases à partir de supports	t	
13	Demander un renseignement en utilisant comment ?	Lire un conte Le son i	Choisir des mots pour raconter un fait en deux phrases à partir de supports	i	
14	Demander un renseignement en utilisant quand ?	Lire un conte Le son l	Rédiger une à deux phrases pour raconter un fait	l	
15	Demander un renseignement en utilisant Qui est-ce qui... ? qu'est-ce que ?	Lire un conte Le son n	Rédiger une à deux phrases pour raconter un fait INTEGRATION (2 à 3 jours)	n	
16	Demander un renseignement en utilisant est-ce que... ?	Lire une BD Le son e	Décrire quelque chose (un objet, un animal) pour le dicter au maître (plusieurs OS)	e	
17	Demander un renseignement en utilisant combien ?	Lire une BD Le son p Le son d	choisir des mots pour décrire un objet en une phrase à partir d'un support	p, d	
		INTEGRATION (2 à 3 jours)	INTEGRATION (2 à 3 jours)	choisir des mots pour décrire un objet en deux phrases à partir d'un support	
18	Demander la permission	Lire des consignes pour agir + Sons m -b	choisir des mots pour décrire un objet en deux phrases à partir d'un support	m- b	2 textes à faire mémoriser au cours du palier
19	Demander la permission	Lire des consignes pour agir + Sons f -u	Rédiger une ou deux phrases pour décrire un objet	f- u	
20	Demander un service	Lire des consignes pour agir + Sons ou	Rédiger une ou deux phrases pour décrire un objet	ou	
			INTEGRATION		
21	Demander un service INTEGRATION (2 à 3 jours)	Lire des textes pour fabriquer +Sons é, è, ê, et=é ; ai=ei= ê	Produire des consignes pour les dicter au maître (plusieurs OS)	é -è -ê é=et ê=ai= ei	
22	Exprimer ses besoins	Lire des textes pour fabriquer +Sons s -r	Ecrire des consignes pour faire exécuter des tâches	s- r	2 textes à faire mémoriser au cours du palier
23	Exprimer ses besoins	Lire des textes pour fabriquer +Sons au=eau=o ;on=om	Ecrire des énoncés pour recommander quelque chose	au=eau=o ;o n=om	
24	Exprimer ses sentiments	INTEGRATION (2 à 3 jours)	Ecrire des énoncés pour interdire quelque chose		
25	Exprimer ses sensations		Ecrire des énoncés pour recommander ou interdire quelque chose		
26	Exprimer ses préférences		INTEGRATION/ EVALUATION		
	INTEGRATION (2 à 3 jours)				

TABLEAU DE CORRESPONDANCE DES ACTIVITES PLANIFIEES –CP

semaine	OS/LANGAGE	LECTURE	PRODUCTION D' ECRITS	GRAPHISME	RECITATION
1	Exprimer un désir	Lire un texte narratif pour l'illustrer v-w- -oi	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	v-w- -oi	Deux textes par palier
2	Demander à quelqu'un ce qu'il désire	Lire à haute voix un texte narratif ch- é es er ez	Ecrire sous la dictée un petit texte	ch- é es er ez	
3	Exprimer son avis	Lire un texte narratif (récit, conte, BD) pour le raconter c q qu k	Relater par écrit des actions accomplies par soi	c q qu k	
4	Demander à quelqu'un son avis	Lire un texte narratif (récit, conte, BD) pour le raconter f ph e= eu= oeu	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	f- ph e= eu= oeu	
5	Exprimer son inquiétude	Lire un texte narratif (récit, conte, BD) pour répondre à des questions ss= c =ç=s ; s=z	Ecrire sous la dictée un petit texte	ss= c =ç=s ; s=z	
6	Exprimer sa déception	Lire un texte narratif (récit, conte, BD) pour répondre à des questions g gu- j g-	Relater par écrit, à partir d'un support, des actions accomplies par quelqu'un	g gu- j g-	
	INTEGRATION	Lire à haute voix un texte narratif gn - in ain ein	INTEGRATION	gn - in ain ein	
7	Inviter quelqu'un	Lire une consigne pour exécuter une tâche tr-pr-dr-br-fr-cr-gr	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	tr-pr-dr-br-fr-cr-gr	Deux textes par palier
8	Inviter quelqu'un	Lire à haute voix une consigne pour faire exécuter une tâche ac ; oir eur	Ecrire sous la dictée un petit texte	ac ; oir eur	
9	Inviter quelqu'un	Lire un texte pour réaliser quelque chose fl-pl-gl-bl-cl	Relater par écrit des actions accomplies par soi	fl-pl-gl-bl-cl	
10	Inviter quelqu'un	Lire à haute voix un texte pour faire réaliser quelque chose er el ec es	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	er el ec es + lettres muettes	
11	Interdire quelque chose	INTEGRATION	Ecrire sous la dictée un petit texte		
12	Recommander quelque chose	Lire une note pour répondre à une sollicitation ette erre esse elle enne	Relater par écrit, à partir d'un support, des actions accomplies par quelqu'un	ette erre esse elle enne	
13	Donner des ordres		INTEGRATION	ail aille ; euil euille	
	INTEGRATION	Lire une affiche pour se rendre à un événement ail aille ; euil euille			

14	Relater ce qu'on a fait	Lire une carte d'invitation pour se rendre à une cérémonie eil eille ; ouille il ill i y	Réécrire une consigne mémorisée (autodictée)	eil eille ; ouille il ill i y	Deux textes par palier
15	Relater ce qu'a fait un autre	Lire une carte d'invitation pour se rendre à une cérémonie h – x	Ecrire sous la dictée une consigne	h – x	
16	Raconter une petite histoire imaginée	Lire à haute voix un texte informatif ier ié ied iez	Ecrire des consignes pour faire exécuter des tâches	ier ié ied iez -	
17	Raconter un conte entendu	INTEGRATION	Ecrire des énoncés pour recommander quelque chose		
18	Raconter un conte lu	Donner l'information principale	Ecrire des énoncés pour recommander quelque chose	ien oin ; ion	Deux textes par palier
	INTEGRATION	ien oin ion			
19	Comparer des objets, des personnes des lieux, des animaux....	Donner les différentes étapes de l'histoire ui ieu iau	Produire des énoncés pour interdire quelque chose	ui ieu iau	
20	Décrire un objet ou un lieu	Exécuter la tâche demandée Sc st sp	INTEGRATION	Sc st sp	
21	Décrire un animal	Donner des renseignements à partir d'un texte lu Ay oy uy	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	ay oy uy	
22	Décrire une personne/ personnage	Donner des renseignements à partir d'un texte lu	Ecrire sous la dictée un petit texte		
23	INTEGRATION	Lire un texte pour donner des informations	Décrire à partir d'un support un objet ou un lieu		
24	EVALUATION	Lire un texte pour faire exécuter une tâche	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)		
		Lire un texte pour raconter une histoire	Ecrire sous la dictée un petit texte		
25		Tenir sa place dans une lecture dialoguée préparée	Décrire à partir d'un support un animal		
26		INTEGRATION/ EVALUATION	INTEGRATION/ EVALUATION		

A / COMMUNICATION ORALE

COMPETENCE DE BASE

Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux relatifs au contact social et à la narration/description.

CRITERES D' EVALUATION

- **Pertinence** : la production est en adéquation avec la situation ou avec la consigne.
- **Cohérence** : Les différents éléments de la production s'enchaînent de manière logique.
- **Correction** : les outils de la discipline sont correctement utilisés.

CI

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

Palier 1:

Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux relatifs à la **prise de contact et à la prise de congé.**

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1 Saluer/ réagir	Saluer une personne/ réagir à une salutation	<u>Salutations</u> : Bonjour Farma, bonsoir Ngor ; salut Alfred...	8 semaines (Un OS par semaine)
	Saluer une personne/ réagir à une salutation	<u>Demande de nouvelles</u> : Comment ça va ? Comment tu vas ? Comment vas-tu ? ça va (bien, très bien, mal)	
2 Se présenter et demander à quelqu'un de se présenter	Se présenter et demander à son interlocuteur de se présenter	Verbe être au présent + prénom Moi, mon nom, mon prénom, c'est... Verbe s'appeler au présent + prénom je m'appelle Comment tu t'appelles ? Tu t'appelles comment ? Comment t'appelles-tu ? Quel est ton nom ? Quel est ton prénom ?	
	Se présenter et demander à son interlocuteur de se présenter	Je suis...Et toi ? J'habite... Tu habites où? Où habites-tu? Mon âge, c'est... tu as quel âge ?quel âge as-tu?... (j'ai six ans)	
3 présenter quelqu'un	Présenter quelqu'un	Je te présente... Il / Elle s'appelle... C'est /Voici /Voilà	
	Présenter quelqu'un	<u>Formules appelant une présentation</u> : Qui est- ce ? C'est qui ? Qui c'est ? Les présentatifs tels que : c'est lui, c'est elle, c'est... ... Il habite, elle habite...	
4 prendre congé	Prendre congé	Au revoir, à demain, à bientôt, à tout à l'heure	
	Prendre congé	Quitter quelqu'un (je te quitte Anna) Merci. Je te remercie	

Restituer des comptines et des poèmes	Mémoriser et Restituer une comptine	poèmes, comptines, tons et gestes qui conviennent	2 textes tout au long du palier
	Mémoriser et Restituer un poème		

Remarque : la progression « Un OS par semaine » donne au maître la possibilité d'interroger plus d'élèves, de multiplier les situations d'apprentissage et de faire les remédiations nécessaires.

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'intégration

Contexte : *Un nouvel élève vient d'arriver dans ta classe et partage la même table que toi. Vous faites connaissance. A la fin de la classe, avant de vous quitter pour rentrer à la maison, il te demande de le présenter à ton frère qui est dans une autre classe.*

Consigne : *Joue la scène*

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
Dans la classe, l'élève doit saluer, se présenter et demander au nouvel élève d'en faire autant. Dans la cour, l'élève doit faire les présentations et prendre congé de son nouvel ami	Mise en place de la situation de communication : d'abord sur un table- banc un élève joue la scène de l'ancien élève, un autre le rôle du nouveau ; ensuite devant la porte, la rencontre avec le frère.

Palier 2 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux relatifs à la prise de contact, à la prise de congé et à **la sollicitation (recherche d'informations)**

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1 Saluer un groupe/ réagir	Saluer un groupe, réagir à une salutation	Comment vous allez ? Comment allez-vous ? vous allez bien ? oui, ça va...oui nous allons bien	8 semaines (Un OS par semaine)
	Se présenter en groupe	Nous sommes des élèves ; nous sommes les enfants de..., nous sommes des filles ...	
2 Demander un renseignement/ Réagir	<i>Demander un renseignement en utilisant où ?</i>	Où + verbe + pronom+complément ? Exemples : Où se trouve... ? Où est ... ?	
	<i>Demander un renseignement en utilisant comment ?</i>	Comment + verbe + pronom+complément ? Exemples : comment allume-t-on la télé ?	
	<i>Demander un renseignement en utilisant quand ?</i>	Quand + verbe + pronom+complément ? Exemple : Quand pars-tu à l'école ?...	
	<i>Demander un renseignement en utilisant Qui est-ce qui... ? qu'est-ce que ?</i>	Qui est-ce qui+verbe+complément ? qu'est-ce que+verbe+complément ? Exemples : Qui est-ce qui a pris mon crayon... ? Qu'est- ce que tu as fait à Mbour ?	
	<i>Demander un renseignement en utilisant est-ce que... ?</i>	Est -ce que + pronom+ verbe+ complément ? Exemple : Est-ce que tu vas au match ?	
<i>Demander un renseignement en utilisant combien ?</i>	▪ Combien ça coûte ? ça coûte (cent francs)...		

Restituer des comptines et des poèmes	Mémoriser et Restituer une comptine	poèmes, comptines, tons et gestes qui conviennent	2 textes tout au long du palier
	Mémoriser et Restituer un poème		

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'intégration

Contexte :

Un dimanche, tu décides de rendre visite à ton nouvel ami Moustapha Tine. Tu passes d'abord au marché pour acheter des fruits. Tu demandes les prix pour choisir ce qu'il faut apporter à la famille de ton ami.

Arrivé dans le quartier, tu rencontres un groupe de personnes à qui tu demandes de t'indiquer la maison.

Consigne : Joue la scène.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
Pour acheter, l'élève doit demander le prix des fruits. Ensuite, il doit saluer le groupe de personnes, demander un renseignement pour retrouver la maison, et les quitter....	-Mise en place des situations de communication : scène de marché, scène de rencontre avec le groupe de personnes (prise de contact, demande de renseignements, prise de congé) -Explication de la consigne.

➤ Remédiation :

Palier 3 : Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux relatifs à la prise de contact, à la prise de congé et à la sollicitation (demande de permission et de service)

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1 Demander la permission/Réagir	Demander la permission	Vouloir au présent + verbes usuels + complément+S'il vous plaît Exemples : je veux sortir s'il vous plaît ; je veux aller aux toilettes, merci.	4 semaines (Un OS par semaine)
	Demander la permission	Est-ce que + je/nous + pouvoir au présent+ verbe à l'infinitif +S'il vous plaît Exemples : est-ce que je peux sortir, s'il vous plaît ? Est ce que nous pouvons sortir ? Est-ce que + je /nous + pouvoir au présent+ verbe à l'infinitif+ complément Exemples : Est ce que je peux prendre ton livre ? Est ce que nous pouvons prendre ton livre ?	
2. Demander un service/réagir	Demander un service	Prêter à l'impératif+ pronom+ COD Exemples : prête-moi ton bic... Oui, bien sûr...Merci... je vous remercie.	
	Demander un service	Veux-tu ou peux-tu +me /nous + verbe + complément+s'il te plaît Exemples : Veux-tu me donner une feuille s'il te plaît? Peux-tu me montrer ton livre s'il te plaît? Tu peux +me/nous+ Verbe+ Complément+ s'il te plaît Exemples : tu peux me prêter un livre ? Tu peux nous prêter un livre ?	

Restituer des comptines et des poèmes	Mémoriser et Restituer une comptine	poèmes, comptines, tons et gestes qui conviennent	2 textes tout au long du palier
	Mémoriser et Restituer un poème		

➤ **Situation d'intégration**

Contexte : Un après-midi, tu veux amener ton ami Moustapha Tine à la bibliothèque de ton quartier pour lui montrer un bon album d'images que tu as aimé. Tu demandes la permission à tes parents pour quitter la maison. Arrivé à la bibliothèque, tu t'adresses au bibliothécaire pour t'aider à retrouver le livre.

Consigne : Joue la scène.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit demander la permission à ses parents. Il doit ensuite demander service au bibliothécaire pour retrouver l'album. NB : Ne pas oublier les salutations et la prise de congé.	-Mise en place des situations de communication : scène à la maison, scène à la bibliothèque. -Explicitation de la consigne.

Palier 4 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux relatifs à la prise de contact, à la prise de congé, à la sollicitation et à l'expression de besoins, de goûts et de préférences

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1 Exprimer ses besoins/Réagir	Exprimer ses besoins	Avoir faim, avoir soif, au présent de l'indicatif (formes affirmative et négative). Moi aussi	5 semaines (Un OS par semaine)
	Exprimer ses besoins	Avoir besoin de, au présent de l'indicatif + Nom/verbe. Exemples : j'ai besoin de sortir/ j'ai besoin d'un crayon.	
2 Exprimer ses sentiments/Réagir	Exprimer ses sentiments	Verbe être au présent + adjectif. Exemple : je suis content. Les phrases exclamatives : C'est beau ! C'est magnifique ! La négation : Ce n'est pas joli.	
	Exprimer ses sensations	Avoir mal, avoir chaud, avoir froid au présent de l'indicatif.	
3 Exprimer ses préférences/Réagir	Exprimer ses préférences	Verbe préférer au présent + complément (forme affirmative) Exemple : je préfère la robe bleue.	
	Exprimer ses préférences	Verbe aimer au présent + complément (formes affirmative et négative) Exemples : J'aime le riz au poisson Je n'aime pas les mangues vertes	

Restituer des comptines et des poèmes	Mémoriser et Restituer une comptine	poèmes, comptines, tons et gestes qui conviennent	2 textes tout au long du palier
	Mémoriser et Restituer un poème		

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'intégration

Contexte : A la bibliothèque, ton ami Moustapha Tine exprime le besoin de voir d'autres albums et BD. Le bibliothécaire vous montre beaucoup d'ouvrages. Vous discutez pour dire vos préférences respectives. A la fin de la visite, chacun d'entre vous exprime ses sentiments.

Consigne : Joue la scène.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit exprimer ses besoins, dire ce qu'il préfère et exprimer ses sentiments par rapport à la visite.	-Mise en place des situations de communication amenant les élèves à l'expression de besoins, de préférence et de sentiments. -Explicitation de la consigne

➤ Situation d'évaluation

Contexte :

A l'approche d'une fête, tu vas au marché avec maman pour acheter un article (une paire de chaussures, par exemple). Tu trouves ton ami Moustapha Tine qu'elle ne connaît pas. Tu demandes à ton ami de t'aider à choisir. Après, tu quittes ton ami pour retourner à la maison.

Consigne : Joue la scène : de la rencontre avec ton ami à ton retour à la maison.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit saluer son ami, faire les présentations, dire sa préférence en la justifiant ; demander l'avis de son ami ; remercier à la fin de l'achat et prendre congé.	Mise en place de la situation par le maître : <ul style="list-style-type: none"> - aménager un coin boutique avec des articles - distribuer les rôles, - expliquer ce qui est attendu

CP

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PALIER 5 : Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux de deux à quatre phrases relatifs à la prise de contact, à la prise de congé, à la sollicitation, à l'expression de besoins, de goûts, de préférences, **d'avis, de désir, d'inquiétude et de déception.**

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Exprimer un désir	Exprimer un désir	Avoir envie de+ verbe+ C Exemple : j'ai envie de regarder un film, ... Désirer + complément Exemple : je désire aller en vacances à Dakar Forme interrogative : As-tu envie de De quoi as-tu envie ? Tu désires sortir ?	6 semaines (Un OS par semaine)
	Demander à quelqu'un ce qu'il désire		
Exprimer un avis	Exprimer son avis	Etre d'accord (formes affirmative et négative) Exemples : je suis d'accord avec toi ; je ne suis pas d'accord...c'est faux, ce n'est pas vrai Est-ce que tu es d'accord ?	
	Demander à quelqu'un son avis		
Exprimer son inquiétude	Exprimer son inquiétude	Avoir peur de /Avoir peur+ Exemple : j'ai peur...ça fait mal ? Je suis fatigué...c'est loin ? On va être en retard ? On va rater la fête ?	
Exprimer sa déception	Exprimer sa déception	C'est dommage ! Exemple : on a raté le train ! c'est dommage ! être déçu ; exemple : je suis déçu ; nous avons perdu le match !	
Restituer des comptines et des poèmes	Mémoriser et Restituer une comptine	Poèmes Comptines Tons et gestes adéquats	2 textes tout au long du palier
	Mémoriser et Restituer un poème		

NB : Il ne s'agit pas d'attendre la fin des autres OA pour faire les activités de récitation. Comme indiqué dans la colonne « durée », il faut les réaliser tout au long du palier.

❖ **ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)**

➤ **Situation d'intégration**

Contexte : tu es en vacances chez des parents. Un jour tu veux aller au stade voir un match de football. Tu es un peu inquiet à cause des violences et tu demandes l'avis de ton cousin. A ton retour, tu lui parles du match qui ne t'a pas plu.

Consigne : Joue la scène

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit exprimer son désir d'aller au match, son inquiétude par rapport aux violences, demander l'avis de son cousin ; puis exprimer sa déception	Expliciter la consigne : 1 ^{er} moment : avant de partir au stade 2 ^{ème} moment : de retour du stade

PALIER 6 : Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux de deux à quatre phrases relatifs à la prise de contact, à la prise de congé, à la sollicitation, à l'expression de besoins, de goûts, de préférences, d'avis, de désir, d'inquiétude, de déception et à l'injonction

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Inviter quelqu'un	Inviter quelqu'un	je (nous) t'(vous) invite + compléments (verbe ou nom) exemples : je (nous) t'invite à mon anniversaire nous t'invitons..... Je (nous) t'invite à manger. - d'accord ; merci	7 semaines (Un OS par semaine)
	Inviter quelqu'un	Je (nous) (te) vous demande de+verbe exemples : je (nous) te demande de venir à mon anniversaire. Nous te demandons de venir à notre kermesse - d'accord ; merci	
	Inviter quelqu'un	tu veux/viens +verbes d'action usuels» exemples : tu veux/viens jouer avec moi	
	Inviter quelqu'un	Tu viens avec moi (nous) +CCL Exemple : tu viens avec moi au cinéma Tu me (nous) accompagne + CCL	
Interdire ou recommander quelque chose	Interdire quelque chose	Il ne faut pas... Exemple : il ne faut pas monter sur la table Verbes à l'impératif, forme négative Exemple : Ne jette pas les ordures par terre	
	Recommander quelque chose	Il faut... Exemple : il faut arroser avant de balayer Verbes à l'impératif, forme affirmative Exemple : porte un habit lourd, il fait froid	
	Donner des ordres	(dépêchez-vous, rends-moi mon livre, arrêtez ! tais-toi...)	
Restituer des comptines et des poèmes	Mémoriser et Restituer une comptine	Poèmes- comptines Tons et gestes qui conviennent	2 textes tout au long du palier
	Mémoriser et Restituer un poème		

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'intégration

Contexte : Tu veux inviter ton camarade de classe à venir assister à ton anniversaire (cérémonies familiales). Il ne connaît pas le chemin.

Consigne : Par téléphone, invite- le et donne – lui des recommandations, , concernant l'itinéraire à prendre (les repères, les dangers de circulation à éviter...)

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit utiliser des formules d'invitation et de recommandations	Explication de la consigne Mise en place de la situation de communication (téléphone, portable, à défaut simuler)

➤ Remédiation :

- *Revenir sur les apprentissages ponctuels non maîtrisés*
- *Proposer une autre situation d'intégration...*

PALIER 7 : Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux de deux à quatre phrases relatifs à la prise de contact, à la prise de congé, à la sollicitation, à l'injonction, à l'expression de besoins, de goûts, de préférences, d'avis, de désir, d'inquiétude, de déception et à **la narration**.

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Relater Un événement vécu	Relater ce qu'on a fait	Verbes d'action usuels : aller, jouer, manger, fermer, ouvrir etc. au présent et au passé composé Connecteurs temporels : hier, aujourd'hui, autrefois, pendant. Connecteurs logiques : d'abord, ensuite, enfin, avant, après, et, puis, mais, etc..	5 semaines (Un OS par semaine)
	Relater ce qu'a fait un autre		
Raconter un événement imaginaire	Raconter une petite histoire imaginée		
	Raconter un conte entendu		
	Raconter un conte lu		
Restituer des comptines et des poèmes	Mémoriser et Restituer une comptine	poèmes, comptines, tons et gestes qui conviennent	2 textes tout au long du palier
	Mémoriser et Restituer un poème		

❖ **Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 jours)**

➤ **Situation d'intégration**

Contexte : Le concours du « meilleur narrateur » est organisé en classe. Ton tour arrive.

Consigne : Raconte une histoire vécue ou imaginée.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit raconter une histoire cohérente et complète d'au moins quatre phrases avec utilisation -de verbes d'action au présent et au passé composé -de connecteurs (temporels et logiques)	Le maître explique la consigne Préciser que c'est une action passée pour l'utilisation du passé composé Mise en situation (en classe, dans la cour, ou dans un autre lieu) pour s'approcher le plus de la réalité Le maître organise plusieurs séances

➤ **Remédiation**

PALIER 8 : Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux de deux à quatre phrases relatifs au contact social et à **la narration/description**.

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
	Comparer des objets, des personnes des lieux, des animaux....	Les comparatifs : plus que...moins que...aussi que... Exemples : Ton petit frère est plus rapide que toi Mon sac est plus gros que le tien	4 semaines (Un OS par semaine)
Décrire un objet ou un lieu, un animal, une personne	Décrire un objet ou un lieu Décrire un animal	Auxiliaire être au présent, emploi des adjectifs qualificatifs usuels (forme, couleur, dimension, taille...), les comparatifs : comme, plus que, moins que, aussi que Indicateurs de lieu : ici, là-bas, sur, sous, à côté, près de	
	Décrire une personne/ personnage		
Restituer des comptines et des poèmes	Mémoriser et Restituer une comptine	poèmes, comptines, tons et gestes qui conviennent	
	Mémoriser et Restituer un poème		

❖ **ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)**

➤ **Situation d'intégration**

Contexte : Tu as perdu un objet (cartable, jouet...).Tu veux que tes camarades t'aident à le retrouver.

Consigne : Décris – le en quatre phrases pour qu'ils le reconnaissent.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit donner des précisions sur la couleur, la forme et la taille de l'objet perdu	Le maître doit expliquer la consigne et créer la situation de communication (simulation de recherches d'objets perdus en instaurant un dialogue au départ)

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'évaluation

Contexte : Tu fais entrer les poules dans le poulailler, un chat arrive et leur fait peur. Une poule s'enfuit et se perd dans le village (ou le quartier) . Tu vas trouver ton ami Alfred pour lui demander de t'aider à la retrouver. Tu lui racontes l'événement et tu lui décris la poule.

Consigne : Joue la scène

NB : Le maître peut remplacer la poule par la chèvre, le mouton, etc.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit saluer son ami, lui raconter l'événement, lui demander de l'aider à retrouver la poule. Il devra la décrire pour que Alfred puisse la reconnaître. Avant de le quitter il devra le remercier	<p>Le maître explique la consigne. Il fait passer les élèves par petits groupes, en plusieurs séances. Il faut utiliser autant que possible des variantes pour éviter la duplication (Voir indications pour l'évaluation de l'oral)</p> <p>NB :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ En rapport avec la CB, au moins 4 phrases sont attendues de l'élève ❖ Le maître doit jouer le rôle de Alfred ou utiliser un élève sur qui le barème ne sera pas appliqué

Barème de notation

NB : Pour la correction syntaxique, le maître veillera à l'agencement des mots et à une bonne utilisation des temps

Critères	Indicateurs	Notes
Pertinence de la production	Tous les éléments sont présents (prise de contact, description, narration, prise de congé)	4
	3 éléments sont présents (prise de contact, narration ou description, prise de congé)	3
	2 éléments sont présents (prise de contact et narration ou description)	2
	1 élément est présent	1
Cohérence	Toutes les 4 phrases sont en lien (succession des actions et emploi correct des mots liens)	3
	3 phrases sont en lien	2
	2 phrases sont en lien	1
Correction syntaxique	De 0 à une faute de syntaxe	2
	deux fautes de syntaxe	1
	Plus de deux fautes de syntaxe	0
Correction phonétique	De 0 à une défectuosité de prononciation	2
	Deux défectuosités de prononciation	1
	Plus de deux défectuosités de prononciation	0

Indications sur le traitement de l'évaluation de l'oral

L'évaluation de l'oral est complexe. Le maître doit saisir l'information utile au fur et à mesure que les activités se déroulent. Cette difficulté inhérente à l'évaluation de l'oral est encore plus préoccupante lorsque le maître gère un gros effectif.

Comment, en effet, appliquer des critères et des indicateurs à 60 élèves en interaction orale ?

Les propositions qui suivent permettent d'aider le maître à disposer quand même d'informations suffisamment pertinentes pour prendre des décisions.

- Il s'agit d'abord de ne pas appliquer le barème de notation à tous les élèves. Une observation régulière à partir d'un « **Tableau des performances des élèves** » permettra au maître de prendre l'information « au vol » au moment des apprentissages et de l'intégration.

A partir de cette grille d'observation, le maître peut classer les élèves en deux catégories

- les élèves ayant une maîtrise suffisante
- les élèves en difficulté apparente (penser aux remédiations)

Tableau des performances des élèves

A = maîtrise maximale du critère

B = maîtrise minimale

C = maîtrise insuffisante

Liste des élèves	Critère 1			Critère 2			Critère 3			Critère 4		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1. Fatou DIOP												
2. Casimir KASSE												
3. Minielle BAKHOUM												
4. Doudou THIAM												
5. Paulèle SOW												
6. Mariétou DIA												
7. Coumba Gaolo DIAGNE												

- *Il s'agit ensuite d'appliquer systématiquement le barème de notation pour le groupe d'élèves dont les performances présentent un doute aux yeux du maître*

Barème de notation

Critères	Indicateurs	Notes
Pertinence de la production	Tout l'énoncé (actes de parole traduisant 3 intentions de communication : la prise de contact, la sollicitation et la prise de congé) respecte la consigne	4
	Deux intentions exprimées respectent la consigne	3
	Une intention exprimée respecte la consigne	2
Cohérence	Tous les actes de parole de l'énoncé sont en lien	2
	Les actes de parole dans deux intentions de communication sont en lien	1
Correction syntaxique	De 0 à une faute de syntaxe	2
	deux fautes de syntaxe	1
Correction phonétique	Aucune défectuosité de prononciation	2
	Une défectuosité de prononciation	1

Remarques

- ✓ **Il faut éviter la reproduction mécanique** (l'élève redit la même chose que celui qui l'a précédé) :
 - a) en variant la situation d'évaluation ;
 - b) en faisant sortir les élèves non interrogés ce jour (ils peuvent aller à la BCD) ;
 - c) en étalant l'évaluation dans le temps.

- ✓ **Il est nécessaire d'organiser la remédiation** : elle concerne aussi bien les élèves observés avec la grille que les élèves observés avec le barème de notation.

➤ **Notions clés**

Situation de communication

C'est l'ensemble des circonstances au milieu desquelles un message est transmis et reçu.

Il comprend :

- *Qui parle ?*
- *A qui ?*
- *Pourquoi ? (transmettre un message)*
- *Par quel moyen ? (le canal de communication est le moyen utilisé pour faire circuler le message)*
- *Comment ? (en utilisant un code qui est la langue de communication)*
- *A quel sujet ? L'émetteur et le récepteur parlent de quelque chose : un objet, un événement, un lieu, une idée, etc.*

Intention de communication

C'est ce qu'un locuteur veut obtenir et qui justifie qu'il s'adresse à un autre.

Schéma intonatif

C'est le ton que l'on prend en parlant. En français, l'intonation montante est pertinente dans :

« **tu es sage !** » (l'ordre des mots est commun à l'interrogation et à l'affirmation ; c'est l'intonation qui permet de préciser le type de phrase)

Comportements non verbaux

Tous les gestes, mimiques, signes, attitudes... employés dans la communication pour signifier quelque chose

Un énoncé

De manière générale l'énoncé est synonyme de phrases qui se suivent ou d'ensemble de phrases qui se suivent. L'énoncé peut se réduire à « *Oui, certainement, bon etc.* ». L'énoncé est donc une production verbale ayant un sens.

A l'oral, le maître devra veiller à ce que les énoncés produits par les élèves soient justifiés c'est-à-dire produits à -propos et adaptés à la situation de communication. Alors que la phrase peut être simplement une catégorie, l'énoncé lui est toujours produit en situation.

Contact social :

Dans l'intitulé de la compétence, le contact social désigne l'ensemble des situations dans lesquelles l'individu entre en communication avec un autre pour saluer, se présenter, prendre congé, demander ou donner un renseignement, demander un service quelconque, exprimer des goûts, préférences et sentiments. Il concerne aussi l'injonction (inviter, interdire, recommander)

Un acte de parole : est un ensemble de lexique et de structures pour traduire une intention de communication

Exemples :

salutation : « *bonjour X...* »

Demande de nouvelle : « *comment vas-tu ?* »

Demande un service : « peux-tu me montrer la route du dispensaire ? »

Une paraphrase

C'est une reformulation possible pour traduire la même intention de communication. On peut dire la même chose de plusieurs manières. Exemple : Intention de communication : se présenter

Exemple de paraphrases :

- *Je m'appelle Souleymane*
- *Mon nom est Souleymane*
- *Je suis Souleymane*
- *Souleymane est mon nom*
- *Moi, c'est Souleymane*

➤ **Démarches**

La finalité de la communication orale à l'école élémentaire est de préparer les élèves à être capables de s'exprimer correctement à l'oral, dans des situations courantes de la vie. Il est alors utile de se poser la question : « De quoi a-t-on besoin pour communiquer ? » : comprendre ce qu'on dit, produire des énoncés adaptés à des situations de communication, réagir à des interpellations... De ce point de vue, « la leçon de langage n'a pas pour objectif de faire apprendre un dialogue par cœur mais d'aider les élèves à s'exprimer en français dans une situation de la vie courante ».

Quelques principes

- C'est en parlant qu'on apprend à parler
- L'apprentissage de la langue orale se fait dans des situations de la vie courante et non par la répétition de phrases vides de sens. Si nous voulons que les exercices de langue ne soient pas des exercices de perroquets, « Il faut que les enfants pensent ce qu'ils disent et pour qu'ils le pensent, il faut qu'ils le vivent. » dit Pauline Kergomard.
- La faute doit être considérée comme une erreur. C'est une étape nécessaire dans l'apprentissage ; elle doit être tolérée par le maître et utilisée pour améliorer les compétences des élèves.
- Parler une langue, c'est être capable de dire la même chose de plusieurs manières.

• **DEMARCHE BASEE SUR LA RECHERCHE D'ENONCES PAR LES ELEVES**

Moment d'acquisition

1. Phonétique préventive

Conseils pour la phonétique

Commencer par présenter le son en position médiane (marchandise...) puis en finale (vache, pêche...), ensuite en position initiale (chameau, chanteur...), enfin isoler le son (ch)

2. **Présentation de la situation de communication par le maître**
3. **Vérification de la compréhension de la situation de communication**
4. **Présentation de l'intention de communication**
5. **Recherche d'énoncés par les élèves**
6. **Explication des structures et mots inconnus**
7. **Conjugaison dialoguée, en situation de communication**
8. **Production de dialogues, en guise de synthèse**
9. **Phonétique correctrice (si nécessaire)**

Moment de consolidation

1. **Rappel des notions précédemment acquises**
2. **Fixation des notions**
3. **Conjugaison systématique**
4. **Phonétique correctrice (si nécessaire)**

Moment de transfert ou d'exploitation

1. **Rappel des structures**
2. **Réemploi dirigé**
3. **Réemploi libre**
4. **Phonétique correctrice (si nécessaire)**

NB : la fixation des notions et leur emploi se feront dans le cadre d'une expression motivée (Partir de situations)

❖ ILLUSTRATIONS

PALIER 1	<i>Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux relatifs à la prise de contact et à la prise de congé.</i>
OA 1.	Saluer/ Réagir
OS1 :	<i>Saluer une personne et réagir à une salutation</i>

Séance 1 ACQUISITION

1. Phonétique préventive : le son [Z] pour **j, g**

Répétition des mots : aujourd'hui- une orange – les bagages –joueur- gendarme

Répétition du son [Z]

2. Présentation de la situation par le maître

Situation de communication :

- deux élèves (Fatou et Oumar) se rencontrent le matin sur le chemin de l'école.

3. Vérification de la compréhension de la situation de communication

⇒ Fatou et Oumar habitent-ils la même maison ?

⇒ Où se trouvent-ils ?

⇒ Quand se rencontrent-ils ?

⇒ Où vont-ils ?

4. Présentation de l'intention de communication

Que peuvent-ils se dire ? Ils vont se saluer.

5. Recherche d'énoncés

Énoncés possibles :

« Bonjour Fatou » ! « Bonsoir... »

« Comment ça va ? Comment vas-tu ? ça va ? Comment tu vas ?

Ca va / Ca va bien/ Oui ça va bien/ Ca va un peu »

NB : Chaque énoncé découvert peut être répété par quelques élèves.

6. Explication des structures et des mots dans des situations concrètes et variées

« Bonjour/ Bonjour » (insister sur le moment)

« Comment ça va ? » « Comment vas-tu ? » « Ça va ? » « Comment tu vas ? » (Insister sur le schéma intonatif)

7. Conjugaison dialoguée : verbe aller au présent de l'indicatif, aux 3 personnes du singulier

Situations possibles :

- Envoyer un élève au tableau et demander à un autre de vérifier s'il va dans la cour.

« Tu vas dans la cour ? »

« Non, je vais au tableau. »

- Ensuite faire parler deux autres élèves de l'autre côté.

« Est-ce que X va dans la cour ? »

« Non, il va au tableau. »

- Faire jouer des situations de cette nature.

8. Production de dialogues par des groupes d'élèves :

Les élèves doivent réutiliser les énoncés découverts

Exemples :

DIALOGUE 1

- *Bonjour x*
- *Bonjour y, ça va ?*
- *oui ça va*

DIALOGUE 2

- *Bonjour Mame*
- *Bonjour Xavier, comment ça va ?*
- *Ca va bien merci.*

DIALOGUE 3

.....

NB : Le maître veillera à ce que les intentions de communications soient traduites de plusieurs manières différentes.

9. **Phonétique corrective** sur les prononciations défectueuses constatées dans la séance.

Séance 2 CONSOLIDATION

1. Rappel d'un dialogue par les élèves

2. Fixation des notions par substitution et répétition

- *Le matin, au petit déjeuner :*

« Bonjour maman, papa »

- *Le matin, en arrivant à l'école :*

« Bonjour Monsieur » ; « bonjour madame,... »

« Comment ça va ? » ; « Comment vas-tu ? » ; « Comment tu vas ? »

« Ca va bien/ Ca va très bien/ Ca va un peu/ Ca va mal ».

« Je vais au marché / Tu vas aux toilettes ? / Je vais à la maison.... / Doudou va au tableau »

3. Conjugaison systématique

Faire conjuguer le verbe aller aux 3 personnes du singulier en mettant un complément de lieu.

Séance 3 EXPLOITATION

1. Rappel d'un dialogue

2. Réemploi dirigé :

- *Proposer des situations et demander aux élèves de les jouer*

Exemples :

Le matin, en allant à la boutique, Cheikh rencontre son amie Codou.

Le soir, en revenant du cinéma, Aliou trouve son oncle Matar à la maison.

3. Réemploi libre :

- *Demander aux élèves de se concerter par deux pour proposer une situation qu'ils viendront jouer devant la classe.*

4. Phonétique corrective.

• DEMARCHE BASEE SUR LA PRESENTATION D'ENONCES PAR LE MAITRE

Cette démarche peut être utilisée en début d'année de CI, eu égard à la faiblesse du bagage linguistique des enfants.

Moment d'acquisition

1. Phonétique préventive

2. Imprégnation

- Explication et compréhension de la situation de communication
- Présentation du dialogue : présenter toutes les répliques du dialogue de référence (le maître)

3. analyse

- explication des mots nouveaux et des structures
- conjugaison dialoguée

5. Mémorisation des répliques

6. synthèse

- Rappel du dialogue
- Jeu de dialogue par plusieurs groupes d'élèves
- 7. Phonétique corrective (si nécessaire)**

Moment de consolidation

1. Rappel du dialogue

2. Fixation des notions

3. Conjugaison dialoguée

4. Phonétique corrective

Moment de transfert ou d'exploitation

1. Réemploi dirigé (avec stimuli)

Faire transposer les dialogues dans des situations différentes de celles du moment d'acquisition

2. Réemploi libre (sans stimuli)

Demander aux élèves de proposer des situations et de jouer les dialogues (Petite concertation entre élèves)

Enrichir les dialogues en faisant entrer un nouveau personnage

3. Phonétique corrective

❖ ILLUSTRATIONS

PALIER 2	<i>Intégrer le vocabulaire adéquat, les comportements non verbaux, le schéma intonatif et des règles syntaxiques simples dans des situations de production d'énoncés oraux relatifs à la prise de contact et à la prise de congé.</i>
OA 1.	Saluer un groupe de personnes
<i>OS1 :</i>	<i>Saluer un groupe de personnes et réagir à une salutation</i>

Séance 1 ACQUISITION

Phonétique préventive : [V]

- **Répétition des mots** : avion- invitation -élève- lave - voilà- valise-v

Imprégnation

- **Situation de communication** : C'est dimanche. Tu vas au terrain où tu trouves tes camarades de jeu. Concrétiser une situation de jeu, avec un groupe d'enfants (avec une balle ou des billes...)

- **Explication et compréhension de la situation de communication**

- Présentation des répliques du dialogue de référence par le maître
 - *Bonjour, les amis*
 - *bonjour Issa*
 - *comment allez-vous ?*
 - *Ca va bien.*

Analyse

- **explication des mots nouveaux** : amis = camarades= copains

Demander à des élèves de dire qui est leur ami. Montrer deux élèves qui sont toujours ensemble et faire répéter : Amadou et Moussa sont des amis

- **explication des structures** : une personne saluant un groupe à mettre en situation : bonjour les enfants
Exploiter des situations de salutation pour une personne (comment vas-tu ?) et pour un groupe de personnes (Comment allez-vous ?)

- **Mémorisation des répliques :**

Faire mémoriser les répliques par la répétition systématique

Synthèse

- **Rappel du dialogue de référence**
- **Jeu du dialogue** par plusieurs groupes d'élèves

Phonétique corrective (si nécessaire)

Moment de consolidation

Rappel du dialogue

Fixation des notions

Exploiter des situations de salutation en direction d'un groupe : bonjour les amis, bonjour messieurs, bonjour mesdames, bonjour les enfants....

Comment allez-vous les enfants ?

Conjugaison dialoguée

Phonétique corrective

Moment de transfert ou d'exploitation

Rappel du dialogue de référence (par un groupe d'élèves)

Réemploi dirigé (avec stimuli)

Faire jouer des situations différentes proposées par le maître

Exemples :

Le maître saluant ses élèves.

Papa saluant ses enfants.

Réemploi libre (sans stimuli)

Demander aux élèves de proposer des situations et de jouer les dialogues (petite concertation entre élèves)

Enrichir les dialogues en faisant entrer un nouveau personnage

Phonétique corrective

Remarque :

Il est parfaitement possible d'exploiter des situations dans lesquelles le dialogue n'est pas le fil conducteur.

Exemples :

- **Donner des conseils ...**
- **Expliquer l'absence d'un camarade de classe**
- **Appeler quelqu'un pour lui donner une information**

Dans ces cas, l'aspect « donner des renseignements, des instructions, des conseils... » sera privilégié.

B1. LECTURE

COMPETENCE DE BASE

Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans des situations de lecture de textes narratifs, descriptifs, informatifs et injonctifs

CRITERES

- **Compréhension** : l'élève manifeste sa compréhension du texte
- **Qualité de la lecture vocale** : l'élève prononce et articule correctement le texte, respecte la ponctuation.
- **Dépassement du texte** : L'élève donne un avis personnel sur le texte (comportement d'un personnage, événement relaté...)

CI

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

Palier 1 : Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans des situations de lecture et de transcription globales de mots fréquents et usuels.

❖ **Apprentissages ponctuels**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Maîtriser les graphismes de base	Tenir correctement l'outil scripteur et les supports	Techniques de préhension des outils, caractéristiques des supports	Premier trimestre 8 semaines
	Tracer des ronds, des points, des lignes horizontales, des lignes verticales, des lignes obliques, des courbes, des boucles, des cannes	Le rond, le point, , Lignes horizontales, Lignes verticales, Lignes obliques, les courbes, les boucles, les cannes REPRODUIRE ICI LES SIGNES page 223 Guide pratique IPAM,	
Effectuer des combinaisons à partir des tracés	Tracer des combinaisons : ronds/ ligne horizontale	Ronds et ligne horizontale	
	Tracer des combinaisons : ronds/ ligne verticale	Ronds et ligne verticale	
	Tracer des lignes brisées	Succession de lignes brisées	
	Tracer des vagues	Succession de courbes	

<p>Acquérir globalement des mots</p>	<p>Lire et transcrire des mots (plusieurs séances)</p> <p>Lire des phrases à partir de mots acquis globalement (plusieurs séances)</p>	<p>Liste de mots à acquérir pour le premier trimestre à raison de 4 mots par semaine. :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconnaissance des prénoms et des noms des élèves de la classe- ▪ bonjour- bonsoir - nom- mon- - voici- voilà- c'est, habite- merci- mon école- cour- classe- le tableau- la porte- la table- un livre- ardoise craie- papa- maman- monsieur - madame – élève frère- sœur -garçon- fille <p>Remarque</p> <p><i>Le vendredi est réservé à la lecture de petits textes élaborés à partir de mots acquis globalement.</i></p> <p><i>Il est possible de dépasser cette liste, si le temps le permet.</i></p>	
---	--	--	--

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ **Situation d'intégration**

Contexte : des images et un texte te sont proposés.

Consigne : Retrouve l'image correspondant au texte et écris le nom de la personne.

Texte : dans la classe de monsieur Fall, la table est devant le tableau. Sur la table il y a un livre et une ardoise.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève colorie le dessin adéquat et écrit le nom de la personne	Expliciter la consigne

➤ **Remédiation :**

Revenir sur les apprentissages ponctuels non maîtrisés

Proposer une autre situation d'intégration....

Palier 2 : Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans des situations de lecture de textes narratifs.

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Lire des récits	Lire des récits pour comprendre	Petits récits un son par semaine : a, o, t	8 semaines
	Etablir les correspondances phonèmes/graphèmes (sons, syllabes, mots)		
	Lire à haute voix un récit		
	Copier les lettres étudiées (graphisme/écriture) Copier un récit (ou un court passage)		
Lire des contes	Lire des contes pour comprendre	Petits contes un son par semaine : i, l, n	
	Etablir les correspondances phonèmes/graphèmes (sons, syllabes, mots)		
	Lire à haute voix un conte		
	Copier les lettres étudiées (graphisme/écriture) Copier un conte (ou un court passage)		
Lire des BD	Lire des BD pour comprendre	Bandes Dessinées un son par semaine : e, p, d	
	Etablir les correspondances phonèmes/graphèmes (sons, syllabes, mots)		
	Lire à haute voix une BD		
	Copier les lettres étudiées (graphisme/écriture) Copier un conte (ou un court passage)		

❖ **ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)**

➤ **Situation d'intégration**

Contexte :

Lors d'une séance de lecture récréative, le maître te demande de lire un petit conte à tes camarades.

Consigne : Lis à haute voix le conte et donne au maître des indications sur le personnage principal.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève fait une bonne lecture à haute voix. Il manifeste sa compréhension en donnant les indications demandées par le maître.	Exploiter un conte tiré du manuel de lecture ou d'un autre ouvrage. Faire lire à haute voix un passage par chaque élève. Faire effectuer les exercices du cahier d'activités

➤ **Remédiation :**

Palier 3 :

Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans des situations de lecture de textes narratifs et **injonctifs**.

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Lire des consignes pour agir	Exécuter de petites consignes lues	Consignes d'une à deux phrases m- b (une semaine), f- u (une semaine) ou (une semaine)	6 semaines
	Etablir les correspondances phonèmes/graphèmes (sons, syllabes, mots)		
	Lire à haute voix une consigne		
	Copier les lettres étudiées (graphisme/écriture)		
	Copier une consigne (ou un court passage)		
Lire des textes pour fabriquer	Lire pour fabriquer un objet	Petits textes pour fabriquer quelque chose, décorer, réaliser... (objets décoratifs et utilitaires ; exemples : guirlandes, marionnettes, corbeilles...) é - è - ê é=et ê=ai=ei (une semaine) s, r, (une semaine) au=eau=o on= om (une semaine)	6 semaines
	Etablir les correspondances phonèmes/graphèmes (sons, syllabes, mots)		
	Lire à haute voix un petit texte ...		
	Copier les lettres étudiées (graphisme/écriture)		
	Copier un petit texte (ou un court passage)		

❖ **ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)**➤ **Situation d'évaluation****Contexte :**

Un concours de lecture est organisé en classe. Tu veux faire partie des meilleurs.

Voici un texte narratif.

Consigne :

Lis- le à haute voix et exécute les tâches demandées dans ton cahier d'activités

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève fait une bonne lecture vocale et manifeste sa compréhension en exécutant correctement la consigne donnée par écrit.	Le maître exploite un texte du manuel ou d'un autre ouvrage. Dans tous les cas, les consignes sont données par écrit : au moins trois tâches à exécuter. Il fait exécuter le travail dans le cahier d'activités ou un autre cahier. Pour le contrôle de la lecture à haute voix, le maître peut l'étaler sur plusieurs séances compte tenu de l'effectif. NB : <i>Le maître peut varier les textes.</i>

➤ **Barème de notation**

Critères	Indicateurs	Note
Compréhension	Trois tâches sont réalisées	6
	Deux tâches sont réalisées	4
	Une tâche	2
	Aucune tâche	0
Qualité de la lecture vocale	Respect des 3 indicateurs (prononciation, articulation, respect de la ponctuation)	4
	Respect de 2 indicateurs	3
	Respect d'un indicateur	1
	Aucun indicateur respecté	0

➤ **Remédiation :**

- *Revenir sur les apprentissages ponctuels non maîtrisés*
- *Proposer une autre situation d'intégration....*

CP

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PALIER 3 (bis) :

Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans la lecture de textes **narratifs et injonctifs**

❖ *Apprentissages ponctuels*

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
<i>Lire des textes narratifs</i>	Lire un texte narratif pour l'illustrer	Petits récits, contes, BD	10 semaines (un OS par semaine)
	Lire à haute voix un texte narratif	Petits récits, contes, BD	
	Copier un texte narratif	Court passage	
	Lire un texte narratif (récit, conte, BD) pour le raconter	Petits récits, contes, BD	
	Copier un texte narratif	Courts passages	
	Lire un texte narratif (récit, conte, BD) pour répondre à des questions	Petits récits, contes, BD	
	Lire à haute voix un texte narratif	Petits récits, contes, BD	
	Copier un texte narratif	Courts passages	
<i>Agir à la suite d'une lecture</i>	Lire une consigne pour exécuter une tâche	Consignes de 2 à 4 phrases	
	Etablir les correspondances phonèmes/graphèmes (sons, syllabes, mots)	Sons pour tout le palier: v-w- -oi ch- é es er ez c q qu k f- ph e= eu= oeu ss= c =ç=s ; s=z g gu- j g- gn - in ain ein tr-pr-dr-br-fr-cr-gr ac ; oir eur fl-pl-gl-bl-cl er el ec es	
	Copier une consigne	Consignes	
	Lire à haute voix une consigne pour faire exécuter une tâche	Consignes de 2 à 4 phrases	
	Lire un texte pour réaliser quelque chose	Petits textes pour fabriquer quelque chose, décorer, réaliser...(objets décoratifs et utilitaires ; exemples : guirlandes, marionnettes, corbeilles...)	
	Lire à haute voix un texte pour faire réaliser quelque chose	IDEM	
Copier un texte injonctif	Notices, recettes, règles de jeu		

❖ **ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)**

➤ **Situation d'intégration**

Contexte :

Texte :« **Maman est allée en voyage. Son fils Abou tombe malade et se met à pleurer. Son grand frère Mamadou lui donne son médicament en utilisant la notice suivante :**

Notice

***Prendre un demi verre d'eau
Mettre trois gouttes de sirop
Remuer avec une petite cuillère
Boire à petites gorgées***

Plus tard, Abou va bien. Il commence à jouer »

Consignes : Lis le texte et fais comme le grand frère.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève lit le texte à haute voix L'élève lit la notice et exécute correctement les différentes tâches	Prévoir le matériel : Mettre de l'eau dans un flacon vide pour simuler le médicament, prévoir un verre, une cuillère, de l'eau...

Variantes : Dans la note, la maman peut donner d'autres instructions pour réaliser une tâche domestique (balayer la cour, arroser les fleurs, donner à manger aux poules...)

NB : Cette activité d'intégration est légèrement différente de celle qui se trouve dans le cahier d'activités. Le maître doit exploiter les deux.

➤ **Remédiation :**

- Revenir sur les apprentissages ponctuels non maîtrisés
- Proposer une autre situation d'intégration....

PALIER 4 :

Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans la lecture de **textes** narratifs, injonctifs et informatifs.

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Lire pour s'informer	Lire une note pour répondre à une sollicitation	Petites notes	5 semaines (Un OS par semaine)
	Lire une affiche pour se rendre à un événement	Affiches sur événements scolaires et familiaux	
	Lire une carte d'invitation pour se rendre à une cérémonie	Cartes d'invitations pour cérémonies familiales...	
	Etablir les correspondances phonèmes/graphèmes (sons, syllabes, mots)	ette erre esse elle enne ail aille ; euil euille eil eille ; ouille il ill i y h – x ier ié ied iez	
	Lire à haute voix un texte informatif	Textes informatifs	
	Copier un texte informatif	Cours passages	

❖ **ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)**➤ **Situation d'intégration**

Contexte : Le maître décide de confier du travail aux élèves par des notes écrites.

Consigne : Lis la note et exécute le travail demandé par le maître.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève lit la note et exécute le travail demandé par le maître	Préciser la consigne et fait effectuer le travail demandé

NB : Le maître fera passer les élèves un à un sur plusieurs séances pour la lecture à haute voix de notes choisies dans le manuel ou autres documents...

➤ **Remédiation :****PALIER 5 :**

Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans des situations de lecture de textes narratifs, descriptifs, informatifs et injonctifs.

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Dégager l'idée générale d'un texte	Donner l'information principale	Textes informatifs	9 semaines (Un OS par semaine)
	Donner les différentes étapes de l'histoire	Textes narratifs	
	Exécuter la tâche demandée	Textes injonctifs	
Donner des renseignements à partir d'un texte lu	Donner des renseignements à partir d'un texte lu	Textes informatifs, BD, albums	
Lire à haute voix un texte en situation de vraie communication	Lire un texte pour donner des informations	Textes informatifs Ponctuations, intonation, articulation, débit	
	Lire un texte pour faire exécuter une tâche	Textes injonctifs Ponctuations, intonation, articulation, débit	
	Lire un texte pour raconter une histoire	Textes narratifs Ponctuations, intonation, articulation, débit	
	Tenir sa place dans une lecture dialoguée préparée	Textes narratifs Ponctuations, intonation, articulation, débit	
	Etablir les correspondances phonèmes/graphèmes (sons, syllabes, mots)	ien oin ; ion ui ieu iau Sc st sp ay oy uy	
	Copier de cours passages	Divers textes	

➤ **Situation d'évaluation**

Contexte :

Minielle a marché pendant longtemps pour trouver le lieu où doit se dérouler la kermesse. Elle s'est perdue car les rues de ce quartier se ressemblent. Elle a peur de demander son chemin, car sa mère lui a interdit de parler à des personnes inconnues.

Elle marche... Elle marche... Quelquefois, elle revient sur ses pas. Sa montre indique 16H30.

Tout à coup, une affiche !

Elle s'approche et lit :

*Grande kermesse de l'ASC « Entente »
 Le 23 mai 2006 à partir de 17 Heures au
 Foyer des Jeunes
 De nombreux lots à gagner !
 Ne vous le faites pas raconter !
 Prix des billets :*

- adultes 500 F
- enfants 200F

☞ **Après la Mairie, tourner à gauche.**

Minielle retrouve la Mairie et aperçoit une file de personnes devant le guichet. Son amie Suzanne l'appelle. Ensemble, elles achètent des billets et se dirigent vers les stands. Les jeux vont bientôt commencer.

Consigne :

▪ **Je lis le texte et je fais ce qu'on me demande**

➤ Je retrouve les informations dans le texte et je complète les phrases :

-Minielle veut assister à.....

-Elle doit se rendre au.....

➤ Je numérote les vignettes dans l'ordre pour raconter ce que Minielle a fait.

N°	VIGNETTES
	-Minielle rencontre son amie Suzanne.
	-Minielle lit l'affiche.
	-Minielle a beaucoup marché.
	-Minielle retrouve le lieu

➤ Je réponds par OUI ou NON

- Minielle est arrivée avant le début de l'événement OUI NON

- Minielle a rencontré son frère OUI NON

➤ Je barre ce qui est faux :

- L'événement est organisé par la coopérative de l'école.
- L'amie de Minielle s'appelle Suzanne.
- Pour retrouver l'événement Minielle a lu une affiche.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève répond aux questions posées et lit à haute voix le texte.	Exploiter le texte. Faire faire l'exercice correspondant dans le cahier d'activités Faire lire à haute voix en plusieurs séances

➤ **Remédiation :**

➤ **Barème de notation**

Critères	Indicateurs	Note
Compréhension	6 réponses correctes	6
	5 réponses correctes	5
	4 réponses correctes	4
	3 réponses correctes	3
	2 réponses correctes	2
	1 réponse correcte	1
Qualité de la lecture vocale	Respect des 3 indicateurs (prononciation, articulation, respect de la ponctuation)	4
	Respect de 2 indicateurs	3
	Respect d'un indicateur	1
	Aucun indicateur respecté	0

➤ **Remédiation**

- *Revenir sur les apprentissages ponctuels non maîtrisés*
- *Proposer une autre situation d'intégration....*

❖ INFORMATIONS DIDACTIQUES

➤ Notions clés

Encodage/décodage

Le décodage est la mise en correspondance lettres / sons et syllabes pour oraliser l'écrit (déchiffrage)

L'encodage est la mise en correspondance sons/ lettres pour produire l'écrit.

Alphabet Phonétique International

Voyelles :

- / a / **patte** (antérieur)
- / ɑ / **pâte** (postérieur)
- / e / **pre** (antérieur, fermé)
- / ε / **sel** (antérieur, ouvert)
- / i / **lit** (antérieur, fermé)
- / o / **pot** (postérieur, fermé, arrondi)
- / ɔ / **port** (postérieur, ouvert, arrondi)
- / ø / **peu** (antérieur, fermé, arrondi)

Consonnes :

- / p / **papa** (occlusive bilabiale sourde)
- / b / **banc** (occlusive bilabiale sonore)
- / t / **temps** (occlusive apico-dentale sourde)
- / θ / **th** dans anglais *think* (fricative apico-dentale sourde)
- / d / **dent** (occlusive apico-dentale sonore)
- / ð / **th** dans anglais *that* (fricative apico-dentale sonore)
- / k / **car** (occlusive dorso-vélaire sourde)
- / g / **gare** (occlusive dorso-vélaire sonore)
- / f / **feu** (occlusive labio-dentale sourde)
- / v / **veu** (occlusive labio-dentale sonore)

/ s / sot (fricative sifflante apico-alvéolaire sourde)
 / z / zigzag (fricative sifflante apico-alvéolaire sonore)
 / ʃ / chou (fricative chuintante dorso-palatale sourde)
 / ʒ / joue (fricative chuintante dorso-palatale sonore)
 / m / mou (bilabiale nasale)
 / n / nous (apico-dentale nasale)
 / ɲ / gn dans anglais *parking* (vélaire)
 / l / lit (fricative liquide apico-alvéolaire)
 / ʎ / gli dans italien *figlio* (« l mouillé »)
 / r / r apical, roulé (vibrante apico-alvéolaire)
 / R / r moderne, « grasseyé » (vibrante dorso-vélaire)
 / h / dans anglais house (expiré)

Semi-consonnes

/ j / yoyo (fricative dorso-palatale)
 / ɥ / nuit (fricative antérieure, arrondie)
 / w / oui (fricative postérieure, arrondie)

Graphème

En français, ce n'est pas la lettre mais le graphème qui est chargé de transcrire un phonème. Un graphème peut se composer d'une lettre (a), d'un digramme (ai), d'un trigramme (eau).
Un graphème c'est l'analogue écrit du phonème.

La transcription

Dans l'intitulé du palier, l'expression transcription globale signifie dessin du mot.

Combinatoire

C'est le procédé consistant à former des syllabes et des mots.

❖ DEMARCHES

Le français est enseigné au Sénégal comme une langue seconde. Ce statut exige des stratégies spécifiques dans un cadre institutionnel bien hiérarchisé.

Dans cette perspective, l'enseignement de la lecture obéit à un certain nombre de principes :

- ✓ Lire, c'est comprendre (construire du sens).
- ✓ La maîtrise de la combinatoire est importante ; elle est au service de la lecture.
- ✓ A la première étape, la liaison langage/lecture est très utile pour les apprenants. Les notions acquises en langage peuvent faciliter la compréhension du texte de lecture. L'acquisition globale de mots peut se faire à partir des leçons de langage dès le premier mois de l'année scolaire.
- ✓ La lecture à haute voix relève de la communication. Le maître peut lui réserver des séances spécifiques pour entraîner les élèves ...

• DEMARCHE BASEE SUR LA LIAISON LANGAGE / LECTURE

NB : En fin de leçon de langage, le maître choisit au moins un mot utilisé dans la leçon et le fait acquérir selon la démarche suivante :

- a. Ecrire les mots au tableau
- b. Les faire lire
- c. Les faire mémoriser globalement
- d. Les faire transcrire (« dessiner »)
- e. Les afficher dans la classe
- f. Jouer à les reconnaître, les faire lire régulièrement, pour renforcement

❖ ILLUSTRATIONS

PALIER 1	Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans la lecture globale de mots fréquents et usuels.
OA 1.	Acquérir globalement des mots usuels fréquents
OS1 :	<i>Lire globalement les mots « bonjour », « bonsoir ».</i>

Séance 1 : le mot « bonjour »

- ✓ **Préalables** : prise en main de la classe :
 - vérification des outils de travail des élèves : ardoises mobiles portant *bonjour ; bonsoir* et leurs étiquettes mots avec les différentes écritures (cursive et scripte).
 - organisation de la classe en groupes pour utiliser au mieux les supports disponibles
 - Partir de la leçon de langage du jour

- ✓ **Ecrire le mot** « bonjour » au tableau

Le maître, dos aux élèves, mime l'écriture du mot « bonjour » en l'air et repasse sur le tracé du mot déjà au tableau. Enfin, dessine la silhouette du mot « bonjour » et l'écrit en script et en cursif. Faire de sorte que tous les élèves voient au tableau tous les gestes du maître.

- ✓ **Le faire lire**
- ✓ **Le faire écrire** (« dessiner ») en vue de le faire mémoriser globalement
- ✓ **L'afficher dans la classe**
- ✓ **Jouer à le reconnaître**, le faire lire régulièrement, pour renforcement

Séance 2 : le mot « bonsoir » : même démarche que « bonjour »

Séance 3 :

- ✓ **Renforcement**
 - **Jeux de reconnaissance de mots**

A partir de corpus : phrases (sous formes d'étiquettes ou de bandelettes, collées ou écrites au tableau noir ou trouvées dans le cahier d'activités) faire retrouver et colorier les mots étudiés
 - **Lecture de petits textes composés de mots acquis globalement par les élèves**

Exemple : texte à configurer à partir des mots acquis.

NB : Ce renforcement doit être fait régulièrement et ne constitue pas toujours une séance spécifique.

▪ DEMARCHE : NON BASEE SUR LA LIAISON LANGAGE / LECTURE

1. découverte des mots

- b. Identification des mots à partir d'un support : objet, image....

2. appropriation

- c. Répétition
- d. Explication
- e. Ecriture du mot au tableau par le maître
- f. Lecture globale du mot
- g. Dessin du mot par les élèves (la silhouette d'abord, puis la graphie)

3. renforcement

- h. Jeux de correspondance mots/ Images
- i. Jeux de reconnaissance de mots
- j. Lecture de petits textes composés de mots acquis globalement par les élèves

❖ ILLUSTRATIONS

PALIER 1	Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans la lecture globale de mots fréquents et usuels.
OA 1.	Acquérir globalement des mots usuels fréquents
OS1 :	<i>Lire et transcrire des mots (Chaque élève doit acquérir globalement son prénom)</i>

Séance 1

- ✓ **Préalables** : prise en main de la classe :
 - vérification des outils de travail des élèves : tous les prénoms des élèves de la classe, en étiquettes mots avec les différentes écritures (cursive et script sur les deux faces) .
 - organisation de la classe en petits groupes pour utiliser au mieux les supports disponibles
- ✓ **Découverte des prénoms des élèves**
 - Situation de départ : le maître remet à chaque groupe d'élèves le lot d'étiquettes correspondant à leurs prénoms. Il dit aux élèves : « vous êtes à l'école, maintenant. Chacun doit reconnaître son prénom. Prenez le vôtre dans le lot que j'ai posé dans votre groupe »
 - Essai des élèves
 - Le maître intervient pour rectifier : chaque élève se retrouve avec son prénom.
- ✓ **Appropriation des prénoms**

Reconnaître son prénom parmi le lot de prénoms de son groupe

 - **Répétition** :

Montrer son étiquette en prononçant son prénom à haute voix

 - **Explication** :

Le maître dit que Adama, par exemple, est le prénom d'un élève ou d'une personne. Connaissez-vous des personnes qui portent le même prénom ?

Séance 2

- ✓ **Fixation**
 - **Ecriture du mot au tableau par le maître** : (phase inutile pour cette leçon)
 - **Lecture globale du mot sous ses différentes écritures (par les élèves).**
 - **Dessin du mot par les élèves (la silhouette d'abord, puis la graphie)**

Chaque élève doit écrire son prénom sur l'ardoise.

Le maître intervient en insistant sur la notion de silhouette au tableau à partir de son prénom et en aidant les élèves en difficulté.
- ✓ **Renforcement**
 - **Jeux de reconnaissance de prénom**

Mélanger plusieurs prénoms et demander à l'élève de prendre le sien.

Mettre tous les prénoms de la classe sur une table et demander à chacun de venir prendre le sien.

NB : Saisir toutes les opportunités pour vérifier si les élèves reconnaissent leur prénom.

APRES LA PERIODE DE TRANSITION : LIRE ET MAITRISER LA COMBINATOIRE

▪ OBJECTIF : LIRE

Synthèse de la démarche

a. Exploitation du texte :

Il s'agit de lire silencieusement pour repérer des indices permettant de comprendre le texte (disposition du texte sur la feuille, présence d'une illustration, titre du texte, nom de l'auteur, tous les mots connus, majuscules, ponctuations significatives, chiffres, dates, heures ou autres unités marquantes, mots lien.) Tous ces indices permettent une identification du type de texte, du thème... cette activité permet aux élèves de formuler des hypothèses sur le sens du texte.

b. Confrontation des découvertes (en groupes)

c. Relecture du texte

d. Compréhension totale

e. Réflexion sur le texte (les élèves donnent leur avis sur l'histoire, les personnages...)

f. Oralisation du texte

- 1) lecture magistrale du texte
- 2) lecture à haute voix des élèves

▪ OBJECTIF : MAITRISER LA COMBINATOIRE

Synthèse de la démarche

a. De la phrase vers la lettre ou du sens au signe

- Choisir dans le texte une phrase comportant la graphie du son à étudier
- Extraire le mot comportant la graphie du son
- Extraire les syllabes
- Isoler le son et ses différentes graphies
- Ecrire le son

b. Des lettres, des syllabes, des mots

- Recherche de mots contenant le son (reconnaissance auditive)
- Entourer le son dans les mots (reconnaissance visuelle)

- *Former des syllabes*
- *Associer des syllabes pour former des mots*

▪ OBJECTIF : développer la lecture à haute voix

La lecture à haute voix se retrouve à deux niveaux :

- comme une étape facultative de la lecture compréhension
- ou durant une séance proprement dite de « lecture à haute voix » préconisée pour développer les compétences d'un bon lecteur tant au niveau de la gestuelle que de la manière de dire un texte en situation de vraie communication.

Il convient de distinguer deux objectifs :

1. - oraliser un texte
2. - communiquer en lisant un texte à haute voix.

Le premier objectif met l'accent sur l'entraînement à articuler correctement les mots du texte. Cette activité ne vise pas forcément la compréhension. C'est pourquoi elle peut se faire lorsqu'on aborde pour la première fois un texte.

Pour le deuxième objectif, La lecture à haute voix doit se faire en situation de vraie communication. Celui qui lit communique des informations à d'autres qui écoutent parce que n'ayant pas le texte sous les yeux. Le lecteur à haute voix doit faire preuve d'une certaine aisance dans la communication. Pour asseoir une bonne lecture à haute voix il faudra développer systématiquement :

- le repérage de la ponctuation
- l'élargissement de l'empan visuel
- l'anticipation du sens
- la prononciation correcte
- une bonne articulation des sons, mots, groupes rythmiques
- etc.

Démarche possible

- **Lecture modèle du maître**
- **Impressions des élèves** : Qu'est ce qu'ils ont retenu en écoutant la lecture du maître
- **Entraînement sur les habiletés nécessaires à une bonne lecture à haute voix :**

- L'utilisation de la ponctuation

Le maître donne le modèle ou le fait donner par un bon lecteur à haute voix et invite des élèves à faire comme lui (faire passer plusieurs élèves, apprécier et faire apprécier, remédier...)

- L'entraînement de la modulation de la voix selon le sens du texte

Le maître donne le modèle ou le fait donner par un bon lecteur à haute voix et invite des élèves à faire comme lui (faire passer plusieurs élèves, apprécier et faire apprécier, remédier...)

- L'entraînement à l'articulation des mots, des sons, groupes rythmiques

Le maître donne le modèle ou le fait donner par un bon lecteur à haute voix et invite des élèves à faire comme lui (faire passer plusieurs élèves, apprécier et faire apprécier, remédier...)

- L'élargissement de l'empan visuel

Le maître donne le modèle ou le fait donner par un bon lecteur à haute voix et invite des élèves à faire comme lui (faire passer plusieurs élèves, apprécier et faire apprécier, remédier...)

Pour l’empan visuel, découper le texte en mettant des tirets de plus en plus éloignés et entraîner les élèves à lire les morceaux **d’un trait**

Exemple : les enfants de la classe/ qui ont terminé rapidement leur travail/ sortent et font beaucoup de bruit dans la cour./ Tous les maîtres de cette grande école/ habitent le quartier SUD de la banlieue de la ville/ L’empan visuel c’est le morceau de texte que l’œil peut saisir d’un coup. Il faut entraîner les enfants à l’élargir de plus en plus pour améliorer la qualité de la lecture à haute voix.

NB : Il est également possible de partir des essais des élèves avant de dérouler les étapes de l’entraînement.

- **Lecture individuelle des élèves en respectant tous les éléments travaillés**
- **Lecture individuelle des élèves**
- **Concours de meilleur lecteur : jouer à lire un discours, par exemple.**

Evaluation de la lecture

L’évaluation de la lecture portera nécessairement sur les deux aspects : **comprendre** (lecture/ Compréhension) et **communiquer** (lecture à haute voix).

❖ Evaluation de la lecture compréhension

Il s’agit de voir si le lecteur est capable de donner des renseignements ponctuels sur le texte lu, de le résumer, d’identifier les personnages d’un écrit, d’agir à la suite d’une lecture, etc.

❖ Evaluation de la lecture à haute voix

C’est en lisant qu’on apprend à lire à haute voix. Mais ce qu’il ne faut pas oublier c’est qu’on lit à haute voix un texte déjà compris.

Il est nécessaire, alors, de se poser au moins les questions suivantes

- Qu’est-ce qu’on évalue, lorsque l’élève en action lit un texte à haute voix ?
- Avec quel outil procède – t – on ?
- Et, Comment le faire ?

Qu’est-ce qu’on évalue lorsque l’élève en action lit un texte à haute voix ?

Il faut évaluer en appréciant les aspects de l’oralisation :

<p>qui facilitent la communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> - qualité de la diction : respect des liaisons courantes, de la ponctuation, des articulations syntaxiques (groupes de souffle), - adaptation du débit de lecture à la nature du texte, - choix du schéma intonatif pertinent, adapté au texte lu (montée et descente de la voix, pauses obligatoires et facultatives), - articulation correcte, - lecture de façon audible et sans erreur.
<p>qui entravent la communication</p>	<ul style="list-style-type: none"> - erreurs phonétiques, - syllabation, - hésitations et reprises.

✓ **Avec quel outil procède – t – on ?**

La grille d'appréciation suivante permet d'apprécier les différents comportements d'un lecteur à haute voix.

Grille d'appréciation

Éléments d'appréciation	Appréciation	
	Oui	Non
Se tient-il correctement ? (ni trop raide, ni trop mou)		
A-t-il toujours veillé à ce que tout le monde l'entende ?		
A-t-il articulé correctement les mots ?		
A-t-il respecté les groupes de souffle (ponctuation, articulation syntaxique) ?		
A-t-il eu des difficultés pour déchiffrer des mots ?		
A-t-il respecté un schéma intonatif adapté au texte ?		
A-t-il lu couramment (fluidité) ?		
A-t-il su se détacher du texte de temps en temps pour regarder son auditoire ?		

✓ **Comment le faire ?**

1. Informer les élèves sur les attentes et l'utilisation de la grille
2. Faire lire les élèves à tour de rôle (cela peut être étalé dans le temps)
3. Utiliser la grille d'appréciation pour évaluer la lecture des élèves
4. Prendre des décisions (identification des réussites et des manquements pour des remédiations)

❖ ILLUSTRATIONS

PALIER 2	Intégrer les indices significatifs (syntaxique, typographique) et les mécanismes de base (encodage/décodage) dans la lecture de textes narratifs
OA 1.	Lire des récits
OS1 :	<i>Lire des récits pour comprendre</i>

Séance 1

Texte :

Pendant la récréation, Mamadou trouve Salif derrière la classe.

- *Bonjour Salif*
- *Bonjour Mamadou. Viens jouer avec moi aux billes.*

Avant la fin de la récréation, Salif gagne toutes les billes de Mamadou.

Il pleure. Salif lui donne deux billes et ils rentrent en classe.

✓ Exploitation du texte :

Lecture silencieuse du texte par les élèves

Déclencheur : Parmi les noms suivants trouver ceux des élèves qui jouent aux billes ?

- **Marie Salif André Mamadou Astou**

Questions pour le repérage des indices et des hypothèses de sens

- ❖ Quels sont les mots que vous connaissez ?
- ❖ Est ce que les deux enfants se parlent ? Qu'est ce qui le montre ?
- ❖ Quels sont les mots indiquant les lieux ?
- ❖ Combien y a -t-il de phrases ?
- ❖ Qu'est ce que vous avez compris ?

Le maître recueille les informations prélevées par les élèves, les confronte et les vérifie dans le texte...

✓ Relecture du texte

Demander aux élèves de relire (silencieusement) le texte.

NB : Cette relecture permet aux élèves de compléter leurs propres indices avec ceux donnés par des camarades pour approfondir leur compréhension.

✓ Compréhension totale

C'est le moment pour le maître de confirmer les bonnes hypothèses et de donner le sens de certains mots, expressions ou phrases restées incompris.

- ❖ Qui a perdu ?
- ❖ Qu'est-ce qu'il fait ?
- ❖ Que fait l'autre ?

- ✓ **Réflexion sur le texte** (les élèves donnent leur avis sur l'histoire, les personnages...)
 - Que pensez-vous de Mamadou ? De Salif ?
 - Est ce que vous feriez la même chose qu'eux ?
- ✓ **Oralisation du texte**
 - ❖ lecture magistrale du texte
 - ❖ lecture à haute voix des élèves

Séance 2

- ✓ **De la phrase vers la lettre ou du sens au signe**

⇒ ***Choisir dans le texte une phrase comportant la graphie du son à étudier :***

- ❖ Le maître prononce les sons **o** et **a**
- ❖ Il demande à un élève de lire à haute voix le texte.
- ❖ Nous allons jouer avec le texte : qui peut retrouver dans ce texte une phrase où on entend ces sons.
- ❖ Isoler une phrase clé donnée par les élèves. La faire oraliser par quelques élèves.
- ❖ Demander aux élèves d'identifier les mots contenant ces sons.
- ❖ Isoler le (ou les) mot comportant la graphie du son(demander aux élèves d'identifier et de dessiner le mot comportant la graphie du son)
- ❖ Demander aux élèves de séparer les syllabes du mot(ou des mots)
- ❖ Faire isoler le son et présenter ses différentes graphies
- ❖ Faire répéter le son
- ❖ Faire écrire le son

- ✓ **Des lettres, des syllabes, des mots**

⇒ ***Recherche de mots contenant le son (reconnaissance auditive)***

- ❖ Demander aux élèves de trouver des mots contenant le son a
- ❖ Essayer de les écrire
- ❖ Les écrire au tableau
- ❖ Demander aux élèves de trouver des mots contenant le son o
- ❖ Essayer de les écrire
- ❖ Les écrire au tableau

⇒ ***Identification de la graphie du son dans les mots (reconnaissance visuelle)***

- ❖ Faire entourer les graphies du son dans les mots trouvés par les élèves.
- ❖ Demander aux élèves de repasser sur la graphie des sons étudiés

NB : Le maître peut recourir aux formation et association syllabiques de manière occasionnelle, lorsque des élèves rencontrent des difficultés pour déchiffrer certains mots.

B2. PRODUCTION D'ÉCRITS

COMPETENCE DE BASE

Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples et des temps de l'indicatif et de l'impératif dans des situations de production d'énoncés écrits de quatre phrases relatifs à la narration/description et à l'injonction.

CRITERES

1. **Pertinence** : la production est en adéquation avec la situation ou avec la consigne.
2. **Cohérence** : les différents éléments de la production s'enchaînent de manière logique
3. **Correction** : les outils de la discipline sont correctement utilisés
4. **Présentation** : la production est soignée

CI

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

Palier 1 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples et le présent de l'indicatif dans des situations de production d'énoncés écrits d'une à deux phrases relatifs à la **narration**

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1. Produire oralement une narration pour la dicter au maître	Raconter un fait (ou une petite histoire) pour le dicter au maître (plusieurs OS)	Dictée à l'adulte : production collective (classe ; petits groupes)	6 semaines
2. Rédiger une à deux phrases pour raconter un fait	Choisir des mots pour raconter un fait, en une phrase, à partir de supports	Verbes d'action usuels au présent de l'indicatif : aller, jouer, manger etc.	
	Choisir des mots pour raconter un fait en deux phrases à partir de supports ,	Connecteurs temporels : aujourd'hui, ce matin, maintenant...	
	Rédiger une à deux phrases pour raconter un fait	Connecteurs logiques : après, et, mais	

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'intégration

Contexte : Dans ton cahier d'activités il y a des images mais on n'a pas écrit ce qui s'est passé. Et ton petit frère ne comprend pas.

Consigne :

Regarde les images et rédige deux phrases pour raconter ce qui se passe.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit rédiger deux phrases pour raconter ce qui se passe.	Présentation des images par le maître. Explication de la consigne. Il est possible de donner quelques mots pour aider l'élève ; la consigne sera alors complétée par l'indication suivante : « tu peux t'aider des mots suivants»

➤ **Remédiation :**

Revenir sur les apprentissages ponctuels non maîtrisés
Proposer une autre situation d'intégration....

Palier 2 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples et le présent de l'indicatif dans des situations de production d'énoncés écrits d'une à deux phrases relatifs à la narration/**description**

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1. Produire oralement une description pour la dicter au maître	Décrire quelque chose (un objet, un animal) pour le dicter au maître (plusieurs OS)	Dictée à l'adulte : production collective (classe, petits groupes)	6 semaines
2. Rédiger une à deux phrases pour décrire un objet	choisir des mots pour décrire un objet en une phrase à partir d'un support	Auxiliaire être au présent, emploi des adjectifs relatifs à la forme, à la couleur, à la taille	
	choisir des mots pour décrire un objet en deux phrases à partir d'un support		
	Rédiger une ou deux phrases pour décrire un objet	Mots indicateurs de lieu (ici, là- bas, à côté, sous, sur...)	

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)
➤ Situation d'intégration
Contexte :

Pendant la récréation tu as perdu un objet.

Consigne :

Rédige deux phrases pour aider tes camarades à le retrouver.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit produire deux phrases pour décrire l'objet en utilisant les bons mots.	Explication de la situation. (le maître peut proposer un objet)

➤ Remédiation :

- Revenir sur les apprentissages ponctuels non maîtrisés
- Proposer une autre situation d'intégration....

Palier 3 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples, le présent de l'indicatif et de l'impératif dans des situations de production d'énoncés écrits de 1 à 2 phrases relatifs à la narration/description et à l'**injonction**

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1. Produire oralement des consignes pour les dicter au maître	Produire des consignes pour les dicter au maître (plusieurs OS)	Dictée à l'adulte : production collective	5 semaines
2. Rédiger des consignes	Ecrire des consignes pour faire exécuter des tâches	Emploi des pronoms (tu, vous) Impératif de verbes d'action usuels Exemples : prends l'éponge ; écris sur ton ardoise.	
	Ecrire des énoncés pour recommander quelque chose Ecrire des énoncés pour interdire quelque chose	Emploi de la négation : ne pas, ne plus Exemple : il ne faut pas salir les murs	

✓ Situation d'intégration

Contexte : Une image montrant des toilettes et un garçon qui urine à côté.

Consigne : Ecris deux phrases que tu afficheras sur le mur pour que cette situation ne se reproduise plus. Tu peux t'aider des mots suivants...

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit produire deux phrases pour inciter à une bonne conduite dans l'utilisation des toilettes.	Présentation de l'image par le maître. Explicite de la consigne : <i>éviter de faire le travail des élèves à leur place, veiller seulement à ce que les élèves comprennent ce qui est attendu d'eux.</i>

❖ EVALUATION DU NIVEAU

✓ Situation d'évaluation

Contexte :

Sur le chemin de l'école un élève a été heurté par une voiture. Le maître te demande de faire un travail dans ton cahier d'activités pour vérifier si tu es capable de bien te comporter sur la route.

(*Dessins : un enfant est en train de jouer sur la route avec son ballon. Beaucoup de voitures sont visibles. Un autre enfant s'adresse à lui, une bulle vide au-dessus de sa tête*)

Consigne :

Ecris deux phrases pour dire ce qui se passe. Puis, remplis la bulle.

✓ Barème de notation

Critères	Indicateurs	Notes
Pertinence	Trois phrases en adéquation avec la situation	3
	deux phrases en adéquation avec la situation	2
	Une phrase	1
Cohérence	Les trois phrases sont en lien	3
	Les deux phrases sont en lien	2
Correction	De 0 à une faute de syntaxe	2
	Deux fautes	1
	Plus de deux fautes	0
Présentation	Aucune rature ou surcharge ou lettre mal formée	2
	Une défectuosité	1
	Deux défectuosités	0

CP

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

Palier 4 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples et le présent de l'indicatif dans des situations de production d'énoncés écrits de 2 à 4 phrases relatifs à **la narration**.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Relater par écrit des actions accomplies par soi	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	Verbes d'actions usuels au présent de l'indicatif Succession des actions	6 semaines
	Ecrire sous la dictée un petit texte	Emploi des pronoms : je, il, elle, nous, ils, elles	
Relater par écrit, à partir d'un support, des actions accomplies par quelqu'un	Relater par écrit des actions accomplies par soi	Mots liens : et, puis, avant, après, d'abord, ensuite, enfin, mais	
	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	Phrase simple : sujet + verbe + complément	
	Ecrire sous la dictée un petit texte		
	Relater par écrit, à partir d'un support, des actions accomplies par quelqu'un		

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'intégration

Contexte : Une BD vous est offerte mais elle n'a pas de légende.

Consigne : Ecris une phrase sous chaque vignette pour permettre à ton petit frère de comprendre l'histoire.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
Un texte d'au moins 4 phrases cohérentes qui racontent l'histoire	Le maître explique la consigne et fait utiliser le cahier d'activités

➤ Remédiation :

Palier 5 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples et le passé composé de l'indicatif dans des situations de production d'énoncés écrits de 2 à 4 phrases relatifs à la **narration**

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Relater par écrit des actions accomplies par soi	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	Verbes d'actions usuels au passé composé de l'indicatif	6 semaines
	Ecrire sous la dictée un petit texte	Succession des actions	
	Relater par écrit des actions accomplies par soi	Emploi des pronoms : je, il, elle, nous, ils, elles	
Relater par écrit, à partir d'un support, des actions accomplies par quelqu'un	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	Mots liens : et, puis, avant, après, d'abord, ensuite, enfin, mais	
	Ecrire sous la dictée un petit texte	Phrase simple : sujet + verbe + complément	
	Relater par écrit, à partir d'un support, des actions accomplies par quelqu'un		

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'intégration

Contexte : Votre maître, qui était sorti, vous demande de lui raconter par écrit un événement qui s'est passé pendant la récréation.

Consigne : Rédige 4 phrases pour lui dire ce qui s'est passé.

Attention : Tu dois raconter les actions au passé.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève doit rédiger 4 phrases cohérentes au passé composé	Expliciter la consigne, en insistant sur le temps à utiliser

Palier 6 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples, le présent de l'indicatif et de l'impératif dans des situations de production d'énoncés écrits de 3 à 4 phrases relatifs à la narration/description et à l'injonction

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
----	-----------------------	----------	-------

Ecrire des consignes pour faire exécuter des tâches	Réécrire une consigne mémorisée (autodictée)	Emploi des pronoms : tu, vous Impératif de verbes d'actions usuels Exemples : - recopie l'exercice - corrige les fautes emploi de il faut : exemples : - il faut respecter les arbres - il faut saluer... Emploi de la négation : ne pas, ne plus, ne jamais Exemples : - il ne faut pas bavarder - ne salit pas tes habits	6 semaines
	Ecrire sous la dictée une consigne		
	Ecrire des consignes pour faire exécuter des tâches		
Produire des énoncés pour recommander quelque chose	Ecrire des énoncés pour recommander quelque chose		
	Ecrire des énoncés pour recommander quelque chose		
Produire des énoncés pour interdire quelque chose	Produire des énoncés pour interdire quelque chose		

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ **Situation d'intégration**

Contexte : Tu t'occupes d'une tâche à la maison ou à l'école (laver le mouton, effacer le tableau, fermer la classe, déposer les cahiers chez le maître), tu dois t'absenter et tu demandes à ton frère de te remplacer.

Consigne : Ecris 3 à 4 phrases pour lui dire ce qu'il faut faire.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève écrit dans le cahier d'activités 3 à 4 phrases pour donner des recommandations	Le maître explique la consigne et fait travailler dans le cahier d'activités

➤ **Remédiation :**

- Revenir sur les apprentissages ponctuels non maîtrisés
- Proposer une autre situation d'intégration...

Palier 7 :

Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples et des temps de l'indicatif et de l'impératif dans des situations de production d'énoncés écrits de 4 phrases relatifs à l'injonction et à la narration/description.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
Décrire à partir d'un support un objet. Un lieu	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)	Emploi des adjectifs relatifs à la forme, à la couleur, à la taille Indicateurs de lieu : ici, là-bas, à côté, sous, sur, Phrase simple : sujet+verbe d'état (être au présent de l'indicatif + attribut	6 semaines
	Ecrire sous la dictée un petit texte		
	Décrire à partir d'un support un objet ou un lieu		
Décrire à partir d'un support un animal.	Réécrire un petit texte mémorisé (autodictée)		
	Ecrire sous la dictée un petit texte		
	Décrire à partir d'un support un animal		

NB : Les activités d'autodictée et de dictée sont transversales ; elles doivent être faites régulièrement à travers tous les paliers

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 A 3 JOURS)

➤ Situation d'intégration

Contexte : Votre oncle a perdu le bélier qui est sur cette photo (ou dessin)

Consigne : Décrivez-le en quatre phrases que vous afficherez sur le mur pour aider à le retrouver.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
L'élève écrit au moins 4 phrases pour décrire le bélier sur la photo (dessin) de la page...(cahier d'activités)	Le maître explique la consigne et fait utiliser le cahier d'activités

➤ Remédiation :

❖ EVALUATION DE LA COMPETENCE

✓ Situation d'évaluation

Contexte : Une image dans la salle de classe : un garçon grand et gros, est en train de frapper la petite Anna. Le maître qui arrive (montrer le maître pointant le doigt + une bulle vide au-dessus de lui)

Consigne :

Raconte ce qui se passe en 3 phrases
Remplis la bulle.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
l'élève écrit 3 phrases pour raconter ce qui se passe et remplit la bulle (dans le cahier d'activités)	Le maître explique la consigne et fait utiliser le cahier d'activités Pour la correction syntaxique, le maître devra veiller à l'agencement correct des mots et à une bonne utilisation des temps

Barème de notation

Critères	Indicateurs	Notes
Pertinence	4 phrases en adéquation avec la situation (Les 3 phrases du récit + la bulle)	4
	3 phrases en adéquation avec la situation	3
	2 phrases en adéquation avec la situation	2
	1 phrase en adéquation avec la situation	1
Cohérence	Les 3 phrases sont en lien	3
	Les deux phrases ne sont pas en lien	2
Correction syntaxique	De 0 à une faute de syntaxe	2
	Deux fautes	1
	Plus de deux fautes	0
Présentation	De 0 à une défectuosité (surcharge ou lettre mal formée)	1
	Deux défectuosités	0

❖ INFORMATIONS DIDACTIQUES

➤ Notions clés

Exercices structuraux

On appelle exercices structuraux les exercices de substitution, de transformation, d'expansion qui permettent aux élèves de systématiser l'emploi des structures et du vocabulaire découverts.

L'exercice structural repose sur un schéma simple : stimulus ⇒ réponse ⇒ renforcement

Exemple :

Stimulus (**S**) : aujourd'hui il fait beau « et hier »

Réponse (**R**) : hier, il faisait beau

Il existe différents types d'exercices structuraux

- Répétition avec addition

Exemple

Départ : il va à l'école

(**S**) : tous les matins

(**R**) : il va à l'école tous les matins

(**S**) : à huit heures

(**R**) : il va à l'école tous les matins à huit heures

- Exercice d'expansion

Exemple

Départ : Jean à acheté une voiture

(**S**) : belle

(**R**) : Jean à acheté une belle voiture

(**S**) : neuve

(**R**) : Jean à acheté une voiture neuve

- Exercice de substitution

Exemple

Départ : Il est assis à côté de la porte

(**S**) : je

(**R**) : je suis assis à côté de la porte

(**S**) : nous

(**R**) : nous sommes assis à côté de la porte :

❖ DEMARCHES

L'expression écrite suppose **un minimum de création personnelle**. On ne peut pas parler d'expression écrite lorsqu'on se limite à faire reproduire les phrases d'un texte, à mettre en ordre une phrase ou à transcrire une phrase orale.

La faiblesse du bagage linguistique des élèves de la première étape exige toutefois une certaine assistance didactique du maître. Ce dernier devra, dans un premier temps, jouer un rôle d'intermédiaire en écrivant ce que l'enfant produit (dictée à l'adulte). Dans tous les cas, il devra mettre à leur disposition des « béquilles » pour les aider à produire en français (langue seconde) :

- Produire avec des étiquettes – mots
- Ecrire la légende d'une image, d'une scène, d'une BD
- Remplir une bulle vide sur un personnage en communication
- Répondre à une question en écrivant une phrase
- Etc.

Il est clair que la maîtrise des outils de la langue (grammaire, conjugaison, vocabulaire...) ne peut pas être systématisée à cette étape de l'école élémentaire. Il faut cependant organiser des exercices structuraux pour faire saisir, implicitement, l'emploi de certaines notions et structures.

Par ailleurs, la liaison lecture/ production d'écrits offre à l'élève des ressources importantes. Les exercices de renforcement en lecture constituent en effet des activités préparatoires à la production d'écrits.

La dictée à l'adulte

C'est une activité accessible aux enfants pré-lecteurs/scripteurs qui ne sont pas encore capables de rédiger de façon autonome. Il s'agit d'inviter les élèves à produire oralement un court texte que l'enseignant est chargé d'écrire sous dictée. Qu'elle soit individuelle ou collective, elle permet aux élèves, entre autres compétences :

- d'élaborer une histoire à l'oral
- d'énoncer un oral susceptible d'être écrit
- de découvrir les fonctions de l'écrit

Les enfants peuvent s'appuyer sur différents supports pour proposer des histoires : leur vécu propre, le vécu commun de la classe ou de l'école, des événements qu'on a envie de garder en mémoire, une histoire entendue...

• ETAPES D'UNE DEMARCHE POSSIBLE

- ❖ Définir l'objet de l'activité et le déroulement général
- ❖ Faire raconter les enfants : faire reformuler certains passages pour une meilleure structuration
- ❖ Mise en texte : les enfants dictent au maître qui les invite à bien segmenter leur texte
- ❖ Relecture : l'enfant relit sa production (avec ou sans l'aide du maître). Il peut, s'il le juge nécessaire, apporter des modifications.

Pour les autres séances

• ETAPES D'UNE DEMARCHE POSSIBLE

Préalables : prise en main de la classe

SEANCE 1

- ✓ **Présentation de la situation de communication**
 - compréhension de la situation de communication :
 - Consigne de production
- ✓ **Production martyre**
 - production individuelle ou en petits groupes
 - analyse des productions

SEANCE 2.

✓ Exercices structuraux

Les activités à mener (exercices systématiques) peuvent se faire en une ou plusieurs séances. Ce sont des exercices permettant de maîtriser les contenus prévus dans le tableau d'objectifs.

NB : Certains de ces contenus sont peut-être déjà abordés en langage et en lecture. Cependant, le maître devra les systématiser à l'écrit.

❖ **Choix des contenus à travailler**

Les contenus sont choisis à partir des difficultés identifiées dans la production des élèves et en référence avec le tableau des objectifs et contenus.

❖ **Exercices systématiques**

Ce sont des exercices de réemploi (transformation, substitution, expansion, ...) à effectuer en fonction des contenus choisis afin de les faire maîtriser par l'élève.

SEANCE 3.

✓ Production autonome

- ❖ Production individuelle sur une autre situation de communication
- ❖ Remédiation
- ❖ Production finale dans les cahiers d'expression écrite ou dans les cahiers d'activités.

❖ ILLUSTRATIONS

PALIER 1	Intégrer le vocabulaire adéquat, des règles syntaxiques simples et le présent de l'indicatif dans des situations de production d'énoncés écrits d'une et à deux phrases relatifs à la narration
OA 2.	Rédiger une à deux phrases pour raconter un fait
<i>OS1 :</i>	<i>choisir des mots pour raconter un fait en une phrase à partir de supports.</i>

Séance 1

✓ Préalables

❖ **Préparation des étiquettes** mots comportant des intrus :

— — — — —

❖ **Organisation de la classe** en petits groupes

✓ Présentation de la situation de communication

- **compréhension de la situation de communication :**

Présenter l'image ou le dessin d'une cour de récréation ; des enfants s'adonnant à des jeux différents.

Où se passe la scène ?

Quand ?

Qui voit-on ?

- **Consigne de production**

Ecris une phrase pour raconter ce que fait doudou. Tu choisis parmi ces étiquettes.

✓ Production martyre

- **production individuelle ou en petits groupes :**

En petits groupes de 4 à 5, les élèves essaient de produire une phrase conforme à la consigne.

Production attendue : aujourd'hui, doudou joue au ballon.

⇒ Chaque groupe choisit des étiquettes et les arrange sur la table.

⇒ Ensuite chacun l'écrit sur son ardoise.

⇒ Envoyer enfin un élève au tableau pour recopier la phrase du groupe (il peut être aidé par d'autres membres du groupe).

NB : Le maître peut utiliser des posters et des marqueurs ou des bics feutres.

- **analyse des productions**

⇒ Le maître demande aux élèves d'identifier la bonne production.

⇒ Lecture silencieuse des productions présentées au tableau.

- ⇒ Identification de la bonne production (lecture à haute voix).
- ⇒ Remarques sur les autres productions.

Séance 2

✓ Exercices structuraux

- 5. **Choix des contenus à travailler** : aujourd'hui ; pendant ; verbe jouer au présent
- 6. **Exercices systématiques**

Exercices de substitution sur « jouer » à l'oral et à l'écrit

Départ : doudou joue au ballon

- (Il) : il joue au ballon
- (Nous) : nous jouons au ballon
- (Les enfants) : les enfants jouent au ballon
- Etc.

Exercice d'expansion à l'oral et à l'écrit

Départ : doudou joue.

- Aujourd'hui, doudou joue au ballon
- Aujourd'hui, doudou joue au ballon dans la cour
- Aujourd'hui, doudou joue au ballon dans la cour de l'école
- Etc.

NB Il est quelquefois nécessaire de consacrer plusieurs séances à ces exercices structuraux.

Séance 3

✓ Production autonome : **Production individuelle sur une autre situation de communication**

Présenter une autre situation de communication.

Exemple :

Présenter l'image ou le dessin des enfants jouant dans la cour d'une maison, à côté des adultes s'adonnant à d'autres activités.

Consigne : Ecris une phrase pour raconter ce que font les enfants. Tu peux t'aider des étiquettes suivantes :

Étiquettes données au tableau :

Saute mouton école (intrus) maison

Production attendue : Aujourd'hui, les enfants jouent à saute-mouton dans la cour de la maison.

Les élèves produisent dans les cahiers de brouillon

✓ Remédiation

- ❖ Lire les productions des élèves
- ❖ Repérer les fautes et incorrections
- ❖ Apporter des remédiations, si nécessaire.

✓ Production finale dans les cahiers d'expression écrite ou dans les cahiers d'activités.

NB : Cette production autonome pourrait nécessiter plusieurs séances.

DOMAINE
MATHEMATIQUES

A / ACTIVITES GEOMETRIQUES

COMPETENCE DE BASE

Intégrer des notions de structuration de l'espace, les formes de figures planes et de solides familiers ainsi que les techniques d'utilisation d'instruments de traçage dans des situations de résolution de problèmes de reproduction d'objets géométriques.

CRITERES D'EVALUATION

Conformité : les caractéristiques du modèle sont respectées

Exhaustivité : la réponse est complète

Autonomie : la tâche est exécutée sans aide.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PALIER DU CI

Palier 1 : Intégrer des notions de structuration de l'espace dans des situations de résolution de problèmes concrets de repérage de positions.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1	Utiliser en situation les notions liées au repérage de positions.	droite/gauche près de/loin de sur/sous en haut/ en bas avant/au même niveau/après devant/derrière	6 Leçons de 2 séances chacune
2	Se situer dans un espace réel ou représenté	droite/gauche près de/loin de sur/sous ; en haut/ en bas avant/au même niveau/après devant/derrière	1 Leçon de 2 séances chacune
3	Situer des objets dans un espace réel ou représenté	droite/gauche - près de/loin de sur/sous ; en haut/ en bas avant/au même niveau/après devant/derrière	1 Leçon de 2 séances chacune

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION

➤ Situation d'intégration

Contexte : Ton maître veut se rendre à un lieu qu'il ne connaît pas et que tu connais. Il te demande de lui expliquer le chemin.

Consigne : Indique lui le chemin pour s'y rendre.

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION

➤ **Remédiation : indications pratiques** (cf. remédiation : cahiers de la formation)

Palier 2 : Intégrer les formes de solides familiers et de figures planes dans des situations de résolution de problèmes concrets de classification, de reconnaissance et de reproduction d'objets géométriques

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1	Classifier des solides familiers	Cylindre, parallélépipède (pavé droit), cube	2 Leçons de 2 séances chacune
	Décrire des solides (description sommaire)	Cylindre, parallélépipède (pavé droit), cube	2 Leçons de 2 séances chacune
2	Classifier des figures planes (selon la forme)	carré, rectangle, triangle, rond	2 Leçons de 2 séances chacune
	Décrire des figures planes simples (description sommaire)	carré, rectangle, triangle, rond	2 Leçons de 2 séances chacune
3	Décomposer et recomposer un solide familier	Cylindre, parallélépipède (pavé droit), cube	2 Leçons de 2 séances chacune
		Cylindre, parallélépipède (pavé droit), cube	

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 à 3 séances)

➤ **Situation d'intégration**

Contexte : Nous avons besoin de boîtes de rangement pour assurer la propreté et mettre de l'ordre dans notre classe.

Consigne : A l'aide des pièces données confectionne une boîte.

➤ **Remédiation : indications pratiques** (cf. remédiation : cahiers de la formation)

Palier 3 : Intégrer des formes de lignes et des notions de structuration de l'espace dans des situations de résolution de problèmes de représentation graphique d'itinéraires.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1	-Tracer des lignes ouvertes et des lignes fermées.	Lignes ouvertes/ lignes fermées	2 Leçons de 2 séances chacune
		Rythmes graphiques	
2	-Utiliser en situation le vocabulaire adéquat.	Intérieur/Extérieur/Frontière	3 Leçons de 2 séances chacune
		Quadrillage/Case/Nœud	
		Point de départ /Point d'arrivée/Parcours	
3	- Représenter graphiquement des itinéraires.	Notion d'itinéraire	2 Leçons de 2 séances chacune
		point de départ/ point d'arrivée/ parcours	

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 à 3 séances)

➤ **Situation dévaluation**

Contexte : Tu vas passer une journée de fête chez des amis ; un de tes camarades doit te rejoindre mais il ne connaît pas le chemin.

Consigne : Trace-lui sur une feuille l'itinéraire à suivre en indiquant 4 repères

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATIONS POUR LA PASSATION
Le tracé sur feuille d'un itinéraire comportant 4 repères	Choix d'un itinéraire connu par tous les élèves présentation orale de la situation et dramatisation

➤ **Barème de notation**

Critères	Indicateurs	Notes
Exhaustivité	4 repères indiqués	4
	3 repères indiqués	3
	2 repères indiqués	2
	1 seul repère indiqué	1
	Aucun repère indiqué	0
Conformité	Emplacement des 4 repères respecté	4
	Emplacement de 3 repères respecté	3
	Emplacement de 2 repères respecté	2
	Emplacement d'un seul repère respecté	1
	Emplacement d'aucun repère respecté	0
Autonomie	Sans aide	2
	Avec une seule aide	1

PALIER DU CP

PALIER 4 (3 bis): Intégrer des formes de lignes et des notions de structuration de l'espace dans des situations de résolution de problèmes de représentation graphique d'itinéraires.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1	-Tracer des lignes ouvertes et fermées.	ligne fermée / ligne ouverte, Intérieur/extérieur/frontière	1 leçon de 2 séances
		Rythmes graphiques	1 leçon de 2 séances
2	-Utiliser en situation le vocabulaire adéquat.	Lignes, nœuds, quadrillage, case, point de départ, point d'arrivée	2 leçons de 2 séances chacune
3	Représenter graphiquement des itinéraires.	Notion d'itinéraire, point de départ/ point d'arrivée, parcours	1 leçon de 2 séances

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

Situation d'intégration

CONTEXTE : Tu viens avec tes camarades de classe d'une excursion. Les élèves du CI veulent aller à la même place en suivant le même chemin.

CONSIGNE : Représente sur une feuille l'itinéraire que vous avez suivi en indiquant les repères.

Production attendue	<i>Indication pour la passation</i>
Tracé d'un itinéraire comportant des repères connus	Une phase de verbalisation précisant un itinéraire connu de tous précède la phase de représentation graphique. Explicitation de la consigne.

PALIER 5 :

Intégrer des notions de structuration de l'espace, les formes de figures planes et de solides familiers ainsi que les techniques d'utilisation d'instruments de traçage dans des situations de résolution de problèmes de reproduction d'objets géométriques.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1	- utiliser la règle, le double décimètre, le crayon	Techniques de traçage	3 leçons de 2 séances chacune
2	- construire des lignes	lignes droites, courbes, brisées	2 leçons de 2 séances chacune
		Frises	2 leçons de 2 séances chacune
3	- reproduire et découper des figures planes simples	Carré	2 leçons de 2 séances chacune
		Rectangle	2 leçons de 2 séances chacune
		Triangle	2 leçons de 2 séances chacune
		Rond (sans le compas)	2 leçons de 2 séances chacune

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

SITUATIONS D'INTEGRATION

Situation d'apprentissage de l'intégration

CONTEXTE : Nous devons expliquer par un dessin, le jeu de la marelle à des correspondants qui l'ignorent.

II- CONSIGNE : *Trace leur le cadre du jeu*

NB. Un modèle est fourni aux élèves

Production attendue	<i>Indication pour la mise en situation</i>
Dessin représentant une marelle conforme au modèle donné.	Explication du modèle donné et de la consigne.

Situation d'évaluation

CONTEXTE : *L'école doit recevoir des visiteurs. On décide d'embellir la classe mais les moyens manquent pour acheter des frises et des guirlandes.*

CONSIGNE : Fabrique une guirlande et 3 frises à partir des pièces données.

NB : Assemblage de pièces avec modèle comportant toutes les figures étudiées et des Distracteurs

Production attendue	<i>Indication pour la mise en situation</i>
Une guirlande constituée des pièces données, de formes géométriques différentes et 3 frises constituées de figures géométriques variées	Fournir un modèle constitué d'une guirlande et de 3 frises. Pour la guirlande, donner à l'élève des pièces parmi lesquelles figurent un ou plusieurs distracteurs. (des figures non étudiées).

BAREME DE NOTATION

CRITERES	INDICATEURS	Note
Exhaustivité	4 figures utilisées	4
	3 figures utilisées	3
	2 figures utilisées	2
	1 figure utilisée	1
	Aucune figure utilisée	0
Conformité	Caractéristiques respectées pour les 4 figures	4
	Caractéristiques respectées pour 3 figures	3

	Caractéristiques respectées pour 2 figures	2
	Caractéristiques respectées pour 1 figure	1
	Caractéristiques respectées pour aucune figure	0
Autonomie	Sans aide	2
	Avec une seule aide	1

❖ INFORMATIONS DIDACTIQUES

➤ Notions clés

structuration de l'espace :

L'enfant découvre et construit des relations spatiales.

Il saisit sa propre position dans l'espace ; il perçoit et représente la position d'un objet par rapport à un ou plusieurs autres ; il appréhende, nomme, représente un itinéraire.

découverte des objets géométriques dans l'espace : Figures planes et solides

L'étude formalisée des formes spatiales ne débutera qu'à la deuxième étape. Mais les élèves ne comprendront cette formalisation que grâce à de nombreuses manipulations préparatoires d'objets. Ces manipulations leur permettront de passer d'une approche physique (tactile par exemple) à une approche plus réfléchie qui consiste à découvrir des propriétés à partir de représentations construites. C'est ainsi seulement que l'enfant prendra conscience de l'existence de l'espace à trois dimensions.

➤ Démarche

Pour l'étude des notions c'est l'opposition qui est d'abord perçue avant chacun des termes du contraste. Cette opposition étant mise en place, on peut installer progressivement une gradation qui permet de situer des termes intermédiaires, des contrastes relatifs.

Exemple : *gauche/ droite ; sur /sous, intérieur/extérieur*

La progression peut comporter les phases suivantes :

- Situations agies (situations vécues où l'enfant est impliqué lui-même ; situations transposées où l'enfant met en relation des objets extérieurs à lui).
- Situations représentées (schématiques ou imagées)

Les élèves doivent être mis en situation :

- *d'agir sur des objets (manipulation, fabrication) ;*
- *de se familiariser avec divers espaces abordés avec des points de vue différents ;*
- *de traiter des problèmes de représentation.*

En d'autres termes il s'agira de mettre les élèves dans des situations qui appellent à la fois le déplacement ou le repérage d'une personne ou d'un objet dans un cadre spatial, la reconnaissance et la reproduction d'objets géométriques (jeu de la marelle, itinéraire, labyrinthe)

C'est donc une pédagogie de l'activité qui permet à l'enfant de se constituer un champ d'expérience sur lequel peut se construire la géométrie. C'est pourquoi les activités doivent être conduites tout au moins dans un premier temps à partir d'objets physiques de l'espace qui, bien que complexes sont plus proches de l'expérience des enfants : des boîtes de toutes sortes, emballages divers etc. Le passage du monde des objets physiques à celui des objets géométriques est difficile. Aussi convient-il de ne pas se focaliser sur les qualités particulières de l'objet mais plutôt de s'intéresser aux invariants. Par exemple l'enfant doit comprendre que le cube est la forme commune à toute une série de boîtes cubiques de tailles, de couleurs et de fonctions différentes. De cet effort d'abstraction réside toute la complexité.

• DEMARCHE POUR L'ETUDE DES OBJETS GEOMETRIQUES

Moments

- ✓ **Observation** : Introduction de l'objet géométrique à partir de l'observation d'objets divers du milieu ;
- ✓ **Reproduction** (libre puis dirigée): copie, dessin de l'objet ;
- ✓ **Description** : utilisation du vocabulaire adéquat ;
- ✓ **Transfert** : confection de matériel

❖ ILLUSTRATIONS

N.B : **La partie A** (situations agies) de la leçon peut constituer la première séance et sera essentiellement pratique (en plein air)

La partie B (situations représentées) pourra alors constituer la deuxième séance et se faire en classe

PALIER 1	<i>Intégrer des notions de structuration de l'espace dans des situations de résolution de problèmes concrets de repérage de positions.</i>
OA 1.	Utiliser en situation les notions liées au repérage de positions.
OS1	Situer des objets dans un espace réel ou représenté
Objet	droite/gauche, devant/derrière, entre
Matériel	Cordes élastiques : blanche, noire, rouge, bleue . - Craies : blanche, rouge, bleue, verte, jaune . -Tableau, ardoises .

A/ SITUATIONS AGIES

ENSEIGNANT(E)	ELEVES
<p>ACTIVITE 1 : gauche, droite</p> <p>⇒ <u>Constitue 2 équipes</u> (E1 et E2), placées sur 2 lignes en face de lui (chaque enfant de E2 derrière un enfant de E1).</p> <p>⇒ <u>Donne les consignes suivantes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1, faites 1 pas vers la droite, un pas vers la gauche, 2 pas vers la droite, 2 pas vers la gauche. - E2, chacun de vous surveille celui qui contrôle l'exécution de la consigne par celui qui est devant lui. <p>⇒ <u>Fais corriger les éventuels erreurs</u> : invite l'élève à tendre le bras droit latéralement et effectuer le déplacement dans le sens indiqué par le bras tendu.</p> <p>⇒ <u>Intervertie les équipes</u> et fait reprendre la même activité.</p> <p>Variante :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Place les 2 équipes face à face et les fait se déplacer simultanément à partir d'une seule consigne (faire remarquer les sens de déplacements opposés) . 	<p>S'alignent comme l'indique le Maître :</p> <pre> E2 ○ ○ ○ ○ ○ □ □ □ □ □ E1 M △ </pre> <p>Exécutent les consignes du Maître.</p>
<p>ACTIVITE 2 : à gauche de, à droite de, devant, derrière</p> <p>⇒ <u>Répartit, en 4 équipes</u>, les élèves numérotés de 1 à n et les place en 4 colonnes.</p> <p>⇒ <u>Consignes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demande aux élèves de verbaliser les positions repérés (devant/derrière, entre) • Ensuite, pour chaque équipe, le n° 2 se place à gauche du n° 1 et le n° 3 à droite du n° 1 ; les n° 4 se placent à droite des N° 1 (alors chaque N°4 est à droite du N°3 ou entre le N°1 et le N° 3) <p><i>NB : le maître continue à placer les élèves de la même manière. Demande au n° 1 de repérer les autres par rapport à lui et à</i></p>	<p>Exécution</p> <p>Chaque équipe se répartit ainsi :</p> <p><i>Exemple E1 (9 élèves)</i></p> <pre> * * * * * 3 5 7 9 1 8 6 4 2 </pre> <p>Exécutent les consignes.</p>

*quelques élèves de se repérer ou repérer d'autres par rapport au n°
1*

B/ SITUATIONS REPRESENTEES

ENSEIGNANT(E)	ELEVES
<p>1/ ACQUISITIONS</p> <p>ACTIVITE 1</p> <p>⇒ Dessine au tableau 1 plante à fleur rouge (R) en mettant des croix et des points de différentes couleurs de part et d'autre de la plante.</p> <p>⇒ Demande aux élèves de relever sur leurs ardoises les croix et les points qu'ils voient :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ à gauche de la plante ; ○ à droite de la plante. 	<p>Exécutent les consignes du Maître.</p>
<p>2/ CONSOLIDATION</p> <p>EXERCICE 1</p> <p>⇒ Fait tracer un trait vertical sur l'ardoise ;</p> <p>⇒ Demande aux élèves de placer des croix à gauche et des points à droite (utiliser le PLM)</p>	<p>Les élèves s'exécutent</p>
<p>3/REINVESTISSEMENT / EVALUATION</p> <p>EXERCICE 1 Voir cahier de l'élève</p>	

❖ FICHE TECHNIQUE 1 : JEU DE LA MARELLE

Informations préalables :

Le jeu de la marelle permet à l'enfant d'acquérir :

- ✓ des notions d'espace liées à la topologie élémentaire (intérieur, extérieur, limite, etc...
- ✓ des notion de temps (avant, après, pendant, etc...)

Matériel : un petit caillou ; une craie pour tracer au sol

Déroulement de l'activité

Le jeu consiste à lancer le caillou successivement dans les cases et à sauter à cloche-pied (pour les trois premières cases), puis les jambes écartées, dans les deux triangles latéraux de la grande case. arrivé au <<paradis>>, l'enfant qui a franchi toutes les étapes devra se mettre derrière le tracé et lancer la pierre par derrière pour s'approprier la case dans laquelle elle tombe ; cette case sera appelée « château », et constitue dès lors un domaine privé interdit aux autres, sauf avec la permission du propriétaire.

Règles du jeu

- ⇒ ne pas piétiner les limites des cases.
- ⇒ ne pas poser les pieds dans la case appartenant à un autre sans sa permission.
- ⇒ celui qui lance le caillou hors de la case ciblée échoue.
- ⇒ il est interdit de poser le pied dans la



case où se trouve le caillou.
⇒ les étapes doivent être franchies dans
l'ordre 1, 2, 3, 4, «paradis ».

B / ACTIVITES NUMERIQUES

COMPETENCE DE BASE

Intégrer des notions ensemblistes élémentaires et des opérations portant sur les nombres entiers de 0 à 100 dans des situations de résolution de problèmes de calculs numériques

CRITERES D'EVALUATION

Pertinence : l'opération (outil) sélectionnée pour résoudre le problème est appropriée à la situation

Justesse : **les résultats des opérations sont exacts**

Autonomie : la tâche est exécutée sans aide.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PALIER POUR LE CI

Palier 1 : Intégrer les notions ensemblistes élémentaires dans des situations de résolution de problèmes concrets de classification et de sériation.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1	<i>Former et représenter graphiquement un ensemble</i>	notions d'ensemble, appartenance/non appartenance diagramme de Venn	2 leçons de 2 séances chacune
	<i>Former et représenter graphiquement des sous-ensembles</i>	Notion de sous-ensemble, de réunion. Diagramme de Venn	
2	<i>Classifier des ensembles suivant des critères de quantité.</i>	Peu, beaucoup, rien.	2 leçons de 2 séances chacune
	<i>Classifier des ensembles suivant des critères de qualité (caractéristiques des éléments : forme, couleur etc.</i>	Ensemble, sous ensemble	
3	<i>Comparer des ensembles</i>	sous-ensemble /inclusion, partition plus que/autant que/moins que	1 Leçon de 2 séances chacune

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 à 3 séances)

➤ Situation d'intégration

CONTEXTE : Après la kermesse de l'école tu aides Rama et Sidi à comparer ce qu'ils ont gagné

Voici ce que Sidi a gagné des bonbons et des crayons



Voici ce que Rama a gagné des bonbons et des crayons



CONSIGNE :

1. Représente l'ensemble des bonbons puis l'ensemble des crayons de Sidi
2. Représente l'ensemble des bonbons puis l'ensemble des crayons de Rama
3. Complète par le dessin les phrases suivantes

Sidi a plus de.....que de.....

Rama a moins de.....que de.....

Sidi a plus de.....que Rama.....

Rama a plus de.....que Sidi.....

Production attendue	Indications pour la mise en situation
Représentation sous forme de diagramme des collections et dessin des quantités nécessaires pour compléter	Explicitation des consignes

PALIER 2 Intégrer des opérations arithmétiques portant sur les nombres entiers de **0 à 10** dans des situations de résolution de problèmes concrets de construction et de calculs numériques.

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
-----------	------------------------------	-----------------	--------------

1	<i>Découvrir les nombres 1 2 et 3</i>	les nombres 1, 2 et 3	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir les nombres 4 et 5</i>	Les nombres 4 et 5, la notion d'ordre (<, >)	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir le nombre 0</i>	Le nombre 0 (à partir de l'ensemble vide.)	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir le nombre 6</i>	Le nombre 6 (présentation) ; la notion d'ordre (<, >)	1leçon/2 séances
	<i>Composer décomposer le nombre 6</i>	Les écritures additives du nombre 6	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir le sens de l'addition</i>	Les nombres de 0 à 6	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir le nombre 7</i>	Le nombre 7 (présentation; la notion d'ordre (<, >)	1leçon/2 séances
	<i>Composer décomposer le nombre 7</i>	écritures additives	
	<i>Découvrir le nombre 8</i>	Le nombre 8 (présentation;; la notion d'ordre(<, >) ;	1leçon/2 séances
	<i>Composer décomposer le nombre 7</i>	écritures additives	
	<i>Découvrir le sens de la soustraction</i>	Les nombres de 0 à 8	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir la notion de double ou de moitié d'un nombre</i>	Les nombres de 0 à 8	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir le nombre 9</i>	Le nombre 9 (présentation) ; la notion d'ordre (<, >)	1leçon/2 séances
	<i>Composer et décomposer le nombre 9</i>	Ecritures additives	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir le sens de l'addition et de la soustraction</i>	Les nombres de 0 à 9	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir le nombre 10</i>	Le nombre 10 (présentation, la dizaine (unité/dizaine, addition (sens), soustraction (sens)	1leçon/2 séances
	<i>Composer et décomposer le nombre 10</i>	Ecritures additives	1leçon/2 séances
	<i>Découvrir la dizaine</i>	Unité/dizaine ; groupement et échange)	1leçon/2 séances
	<i>Ajouter 2 à un nombre</i>	Les nombres de 0 à 8	Transversal
	<i>Trouver le double ou la moitié d'un nombre</i>	Les nombres de 0 à 10	

❖ **ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 à 3 séances)**

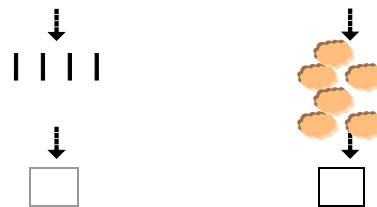
➤ **Situation d'intégration**

CONTEXTE : A la fin de la kermesse de l'école tu aides Rama et Sidi à comparer ce qu'ils ont gagné

Voici ce que Sidi a gagné
des bonbons et des crayons



Voici ce que Rama a gagné
des bonbons et des crayons



CONSIGNE :

1. Remplis les étiquettes
2. Complète les phrases suivantes par les nombres qui conviennent :
Sidi acrayons de plus que Rama
Sidi abonbons de moins que Rama

Production attendue	Indications pour la mise en situation
Remplissage des étiquettes	Explicitation des consignes

--	--

PALIER 3 Intégrer des opérations arithmétiques portant sur les nombres entiers de 0 à 20 dans des situations de résolution de problèmes concrets de construction et de calculs numériques.

❖ **APPRENTISSAGES PONCTUELS**

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1 2 3	Découvrir le nombre 11	les nombres de 0 à 11, la notion d'ordre (<, >)	1leçon/2 séances
	Composer décomposer le nombre 11	Ecritures additives	1leçon/2 séances
	Découvrir le nombre 12	Les nombres de 0 à 12, la notion d'ordre (<, >)	1leçon/2 séances
	Composer et décomposer le nombre 12	Ecritures additives du nombre 12	1leçon/2 séances
	Découvrir le nombre 13	Les nombres de 0 à 13, la notion d'ordre (<, >)	1leçon/2 séances
	Composer et décomposer le nombre 13	Ecritures additives du nombre 13	1leçon/2 séances
	Effectuer des opérations portant sur les nombres de 0 à 13	Addition et soustraction sur les nombres de 0 à 13	1leçon/2 séances
	Découvrir le nombre 14	Les nombres de 0 à 14 ; la notion d'ordre (<, >)	
	Composer et décomposer le nombre 14	Ecritures additives du nombre 14	1leçon/2 séances
	Découvrir le nombre 15	Les nombres de 0 à 15 ; la notion d'ordre (<, >)	
	Composer et décomposer le nombre 15	Ecritures additives du nombre 15	1leçon/2 séances
	Découvrir le nombre 16	Les nombres de 0 à 16	1leçon/2 séances
	Composer et décomposer le nombre 16	Ecritures additives du nombre 16	1leçon/2 séances
	Effectuer des opérations portant sur les nombres de 0 à 13	Addition et soustraction sur les nombres de 0 à 13	1leçon/2 séances
	Découvrir les nombres 17, 18, 19	Les nombres de 0 à 19	1leçon/2 séances
	Composer et décomposer les nombres 17, 18, 19	Ecritures additives des nombres 17, 18, 19	1leçon/2 séances
	Effectuer des opérations portant sur les nombres de 0 à 19	Unité, dizaine ; Addition et soustraction sur les nombres de 0 à 19	1leçon/2 séances
	Découvrir le nombre 20	Les nombres de 0 à 20	1leçon/2 séances
	Composer et décomposer le nombre 20	Ecritures additives du nombre 20	Transversal
	Effectuer des opérations portant sur les nombres de 0 à 20	Unité, dizaine ; Addition et soustraction sur les nombres de 0 à 20	
Ajouter ou retrancher 2, 3 ou 5 à un nombre	Les nombres de 0 à 20		
Ajouter 10 à un nombre qui lui est inférieur	Les nombre de 0 à 20		
Trouver le double ou la moitié d'un nombre	Les nombres de 0 à 20		

❖ **ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 à 3 séances)**

➤ **Situation d'évaluation**

CONTEXTE :

Comme le montrent les images ci

Lot de Ali 5 cahiers, 6 crayons ,3 livres

dessous, Ali, Moussa et Astou ont apporté des fournitures scolaires à ton ami Mangary, un orphelin du bateau « *le Diola* »

Lot de Moussa

6 cahiers, 4 crayons, 5 livres

Lot de Astou

9 crayons, 4 cahiers, 2 livres.

Mangary a besoin de 19 cahiers pour toute l'année :

CONSIGNE

Aide-le en calculant la quantité reçue pour chaque fourniture et le nombre de cahiers qui lui manquent

➤ Barème de notation

Critères	Indicateurs	Notes
pertinence	4 opérations appropriées	4
	3 opérations appropriées	3
	2 opérations appropriées	2
	1 opération appropriée	1
	Aucune opération appropriée	0
justesse	4 résultats justes	4
	3 résultats justes	3
	2 résultats justes	2
	1 résultat juste	1
	Aucun résultat juste	0
Autonomie	Sans aide	2
	Avec aide	0

PALIER POUR LE CP

PALIER 4: Intégrer des opérations arithmétiques portant sur les nombres de 0 à 50 dans des situations de résolution de problèmes concrets de construction et de calcul numériques.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1	Utiliser les nombres de 0 à 20	- Ecriture des nombres de 0 à 20 - Opérations sur les nombres de 0 à 20	4 leçons de 2 séances chacune
	Découvrir les nombres 21, 22	Les nombres 21, 22, les signes <, =, >; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Composer et décomposer les nombres 21, 22	Les écritures additives des nombres 21, 22	1 leçon de 2 séances
	Découvrir les nombres 23, 24	Les nombres 23, 24, les signes <, =, >; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Composer et décomposer les nombres 23, 24	Les écritures additives des nombres 23, 24	1 leçon de 2 séances
	Découvrir les nombres de 25 à 29	Les nombres de 25 à 29, les signes <, =, >; unité dizaine, base de	1 leçon de 2 séances

		numération (jeux d'échange)	
	Composer et décomposer les nombres de 25 à 29	Les écritures additives des nombres de 25 à 29	1 leçon de 2 séances
	Découvrir les nombres de 30 à 34	Les nombres de 30 à 34 les signes <, =, >; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Composer et décomposer les nombres de 30 à 34	Les écritures additives des nombres de 30 à 34	1 leçon de 2 séances
	Identifier l'opération	Le sens de l'addition le sens de la soustraction	2 leçons de 2 séances chacune
	Appliquer les mécanismes opératoires (addition, soustraction)	Les nombres de 0 à 34	2 leçons de 2 séances chacune
	Découvrir les nombres de 35 à 39	Les nombres de 35 à 39, les signes <, =, >; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Utiliser les nombres de 0 à 39	Les écritures additives des nombres de 0 à 39, addition, soustraction	2 leçons de 2 séances chacune
	Découvrir les nombres de 40 à 44	Les nombres de 40 à 44, les signes <, =, >; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Utiliser les nombres de 0 à 44	Les écritures additives des nombres de 0 à 44, addition, soustraction	2 leçons de 2 séances chacune
	Découvrir les nombres de 45 à 50	Les nombres de 45 à 50, les signes <, =, >; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Utiliser les nombres de 0 à 50	Les écritures additives des nombres de 0 à 50, addition, soustraction	2 leçons de 2 séances chacune
	Reconnaître les nombres pairs et impairs	Les nombres de 0 à 50	1 leçon de 2 séances
	Ajouter 2 ; 3 ; 5 ou 10	Les nombres de 0 à 50	Calcul

			mental transversal
	Trouver le double ou la moitié d'un nombre	Les nombres de 0 à 50	Calcul mental transversal

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

SITUATIONS D'INTEGRATION

CONTEXTE : Tu prépares le concours de génies en herbe portant sur la connaissance des nombres et des opérations.

CONSIGNE : Réponds aux questions d'entraînement :

Dans une classe il y a 8 filles et 15 garçons dans la première rangée. Dans la deuxième rangée il y a 7 garçons et 13 filles.

- Compare le nombre de garçons et le nombre de filles ;
- Compare le nombre d'élèves de la première rangée et de la deuxième rangée ;
- Ecris en chiffres puis en lettres le nombre correspondant à l'effectif de la classe.
- Encadre le chiffre des dizaines de chacun des nombres trouvés.

NB : les nombres peuvent être adaptés au contexte réel de la classe.

Production attendue	<i>Indication pour la mise en situation</i>
Résultats exacts	Adapter les nombres au contexte de la classe Toutefois, les nombres ne doivent pas dépasser 50.

PALIER 5:

Intégrer des opérations arithmétiques portant sur les nombres entiers de 0 à 79 dans des situations de résolution de problèmes concrets de construction et de calculs numériques.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
-----------	------------------------------	-----------------	--------------

1, 2 et 3	Découvrir les nombres de 51 à 59	Les nombres de 51 à 59, les signes $<$, $=$, $>$; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Utiliser les nombres de 0 à 59	Les écritures additives des nombres de 0 à 59, addition, soustraction	2 leçons de 2 séances chacune
	Effectuer des opérations portant sur les nombres de 0 à 59	Unité, dizaine, base de numération, Addition avec retenue, soustraction avec retenue	4 leçons de 2 séances chacune
	Découvrir les nombres de 60 à 69	Les nombres de 60 à 69, les signes $<$, $=$, $>$; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Utiliser les nombres de 0 à 69	Les écritures additives des nombres de 0 à 69, addition et soustraction (avec et sans retenue)	2 leçons de 2 séances chacune
	Découvrir les nombres de 70 à 79	Les nombres de 70 à 79, les signes $<$, $=$, $>$; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Utiliser les nombres de 0 à 79	Les écritures additives des nombres de 0 à 79, addition et soustraction avec et sans retenue	2 leçons de 2 séances chacune

	Identifier l'opération	Le sens de la multiplication Le sens de la division (partage)	4 leçons de 2 séances chacune
4	Ajouter ou retrancher : 2 ; 3 ; 5 ou 10	les nombres entiers de 0 à 79	Calcul mental transversal
	Trouver le double ou la moitié d'un nombre	les nombres entiers de 0 à 79	Calcul mental transversal
	Construire et mémoriser les tables de multiplication par 2 et par 3	les tables de multiplication par 2 et par 3	Calcul mental transversal

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

SITUATION D'INTEGRATION

CONTEXTE

Notre classe qui compte 20 garçons et 32 filles a reçu le matériel suivant :

- 25 cahiers de 32 pages et le double en cahiers de 50 pages.
- 52 gommes et 70 crayons

Pour distribuer le matériel, le maître te demande de l'aider.

CONSIGNE

Propose deux opérations différentes pour trouver le nombre de cahiers ;

Remplis le tableau suivant :

Nature du matériel	Quantité reçue	Effectif filles	Effectifs garçons	Total distribué	Quantité restante
Cahiers					
Gommes					
Crayons					

Production attendue	<i>Indication pour la mise en situation</i>
----------------------------	---

Tableau rempli correctement	<p>Simuler en tenant compte du contexte de la classe</p> <p>Attirer l'attention des élèves sur les données inutiles qui n'ont pas fait partie des apprentissages (le nombre de pages).</p> <p>Explicitation de la consigne</p>
-----------------------------	--

PALIER 6:

Intégrer des notions ensemblistes élémentaires et des opérations portant sur les nombres entiers de 0 à 100 dans des situations de résolution de problèmes de calculs numériques.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1, 2 et 3	Découvrir les nombres de 80 à 89	Les nombres de 80 à 89, les signes $<$, $=$, $>$; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances
	Utiliser les nombres de 0 à 89	Ecritures additives ; Ecritures multiplicatives Ecritures du partage des nombres de 0 à 89, addition, soustraction (avec et sans retenue)	4 leçons de 2 séances chacune
	Découvrir les nombres de 90 à 99	Les nombres de 90 à 99, les signes $<$, $=$, $>$; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	1 leçon de 2 séances

	Utiliser les nombres de 0 à 99	Ecritures additives ; Ecritures multiplicatives Ecritures du partage des nombres de 0 à 99, addition, soustraction (avec et sans retenue)	4 leçons de 2 séances chacune
	Découvrir le nombre 100, la centaine	Les nombres de 0 à 100, les signes <, =, > ; unité dizaine, base de numération (jeux d'échange)	2 leçons de 2 séances chacune
	Utiliser les nombres de 0 à 100	Ecritures additives ; Ecritures multiplicatives Ecritures du partage des nombres de 0 à 100, addition et soustraction avec retenue	2 leçons de 2 séances chacune
4	Ajouter ou retrancher : 2 ; 3 ; 5 ou 10	les nombres entiers de 0 à 100	Calcul mental transversal
	Trouver le double ou la moitié d'un nombre	les nombres entiers de 0 à 100	Calcul mental transversal
	Mémoriser les tables de multiplication par 2 et par 3	les tables de multiplication par 2 et par 3	Calcul mental transversal

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

Situation d'apprentissage de l'intégration

CONTEXTE :

Aujourd'hui, le 25 avril, c'est l'anniversaire du maître. Il a 50 ans, le double de l'âge de la maîtresse du CI . Pour fêter l'anniversaire, il demande aux élèves de jouer avec des nombres et des opérations comprenant 25 et 50 . Tu dois participer au jeu :

CONSIGNES :

- Propose plusieurs écritures du nombre 100 en utilisant seulement le nombre 25, puis en utilisant seulement le nombre 50 ;
- Calcule l'âge de la maîtresse du CI.
- Calcule l'âge que le maître va avoir dans 25 ans.

Production attendue	<i>Indication pour la passation</i>
Ecritures additives et multiplicatives de 100 utilisant uniquement 25, puis 50.	Explication du contexte par simulation.

Situation d'évaluation

CONTEXTE :

Notre école vient de recevoir 68 livres, 45 cahiers et 53 crayons.

Les livres sont pour le CM qui compte 35 filles et 23 garçons ; les cahiers pour les 22 garçons et 21 filles du CE1 ; les crayons pour les 40 élèves de la classe de CI.

CONSIGNE :

1°) Trouve le nombre d'élèves du CM et le nombre d'élèves du CE1.

2°) Trouve le nombre de livres, le nombre de cahiers et le nombre de crayons qui restent après distribution

BAREME DE NOTATION

CRITERES		
	INDICATEURS	Note
Pertinence	Au moins 4 opérations appropriées	4
	3 opérations appropriées	3
	2 opérations appropriées	2
	1 opération appropriée	1
	Aucune opération appropriée	0
	Au moins 5 résultats justes	5
	4 résultats justes	4

Justesse	3 résultats justes	3
	2 résultats justes	2
	1 résultat juste	1
	Aucun résultat juste	0
Autonomie	Sans aide	1
	Avec aide	0

❖ INFORMATIONS DIDACTIQUES

➤ Notions clés

le nombre /l'opération

Le nombre est la caractéristique commune à tous les ensembles qui ont le même cardinal.

⇒ **La maîtrise du nombre nécessite l'étude des 5 aspects suivants :**

- ✓ Aspect cardinal : Le cardinal d'un ensemble est le nombre d'éléments de cet ensemble.
- ✓ Aspect ordinal : Indique le rang d'un élément dans une série
- ✓ Aspect symbolique (écriture en chiffres)
- ✓ Aspect lecture
- ✓ Aspect groupement ou base de numération (système décimal)

⇒ **L'étude des opérations permet une connaissance approfondie des nombres par la présentation, en particulier des différentes écritures (additives etc.)**

Pour l'opération 3 aspects essentiels sont à étudier :

- ✓ L'aspect mathématique de l'opération et la prise de conscience de ses propriétés
- ✓ L'aspect technique opératoire
- ✓ L'étude du sens de cette opération, c'est-à-dire, l'application de cette opération à diverses situations.

➤ Démarche

Quelle que soit l'approche, les principes suivants doivent être pris en compte :

- ✓ **Le principe d'activité** : C'est par sa propre exploration et non par référence à l'expérience d'autrui que l'enfant construira la connaissance ;
- ✓ **Le principe de constructivité** : L'analyse et la pensée intuitive, précédant toujours l'analyse et la pensée réflexive, il faut laisser l'enfant se heurter à la difficulté, procéder par essais erreurs et rectifications.
- ✓ **Le principe de variabilité** : Il faut par exemple varier le matériel (variabilité perceptuelle) mais aussi varier les paramètres (variabilité mathématique)
- ✓ **Le principe de progression** : aller du concret à l'abstrait en passant par le semi concret

❖ DEMARCHE POUR L'ETUDE DES NOMBRES

Sous ce rapport la démarche suivante se révèle d'une grande utilité :

1. Appropriation du matériel (présentation et essai d'utilisation) ;

Il s'agit d'un moment de familiarisation des élèves avec le matériel qu'ils auront à manipuler. Pour ce faire, le matériel leur sera présenté et ils le manipuleront effectivement. Au besoin, on pourra procéder à une démonstration relative à son mode d'utilisation.

2. Activités libres (observation, manipulation schématisation et verbalisation) ;

Dans cette *phase d'apprentissage*, les élèves sont appelés, sur la base de consignes précises, à s'exécuter individuellement et/ ou en groupes et à noter les résultats obtenus. Ils auront aussi à verbaliser et à schématiser les résultats au tableau au moment du compte rendu.

3. Activités dirigées (analyse des procédures et des résultats et synthèse) ;

A ce niveau intervient la réflexion sous la conduite du maître qui pourra procéder à :

- ⇒ *une analyse des résultats ;*
- ⇒ *un renforcement ;*
- ⇒ *une synthèse.*

Cette *phase d'enseignement* sert donc à mieux structurer, par des explications et des synthèses, les résultats obtenus auparavant par les élèves

4. Evaluation

Cette partie comprend :

- ⇒ *le réinvestissement immédiat des acquis ;*
- ⇒ *le transfert dans des situations nouvelles. Ce transfert permet de retourner à l'expérience des élèves, à leur vécu.*

Pour mettre en œuvre cette démarche, l'enseignant s'attachera également à créer un environnement favorable aux apprentissages en plaçant les élèves dans des situations familières impliquant le dénombrement, le rangement, le codage ou l'organisation d'objets ou d'êtres vivants ainsi que la mise en œuvre d'opérations arithmétiques (addition et soustraction).

❖ PROPOSITIONS D'ACTIVITES

ACTIVITÉS	SITUATIONS
Dénombrement : comptage et détermination du nombre d'éléments d'une collection d'objets	Situations de la vie quotidienne ou occasionnelles : appel des élèves ; constitution d'équipes ; jeu de cartes ; jeux avec des dés (connaissance globale) ; comptines orales ; les jeux de doigts.
Rangement : détermination d'une position dans une série ; le mot rangement évoque l'idée de rang, de succession, d'ordre.	Situations de mise en ordre croissant ou décroissant, d'identification de positions
Codage : c'est la fixation par un symbole du cardinal d'un ensemble ; il s'agit de l'aspect écriture des nombres	Situations de lecture / écriture de nombres : identification des numéros de l'équipe nationale ou de l'équipe locale de foot. ; lecture de calendrier ; usage de la bande numérique
Organisation :	Jeux d'échange ; score de jeux ; utilisation de l'abaque

c'est la mise en évidence du rôle des groupements par 10.

Pour les activités pré numériques les élèves seront appelés à :

- ✓ Former des collections d'objets
- ✓ Classer des ensembles suivant leur nombre d'éléments (plus que, moins que, autant que)

❖ ILLUSTRATIONS

A/ APPROCHE GLOBALE : les nombres de 0 à 5

PALIER 1	Intégrer des opérations arithmétiques portant sur les nombres entiers de 0 à 10 dans des situations de résolution de problèmes concrets de construction et de calculs numériques.
OA 1.	Former et représenter graphiquement un ensemble
OS1	découvrir les nombres 1, 2, 3
Objet	Présentation des nombres 1, 2, 3.
Matériel	bâtonnets, capsules, boîtes vides, cartons-nombres

Pré requis : notion d'ensemble, plus que, moins que...

⇒ Maître :

«forme un ensemble de capsules et un ensemble de bâtonnets.»

«forme un ensemble de bâtonnets plus grand que celui de E1.»

« forme un ensemble de capsules moins grand que celui de E2.»

⇒ Exécution individuelle (par chaque élève)

Leçon du jour

ENSEIGNANT(E) Ce que dit, fait l'enseignant(e)	ELEVES Ce que disent, font les élèves
<p>1. APPROPRIATION DU MATÉRIEL</p> <p>⇒ Le maître en montrant des boîtes vides demande :</p> <p>« Qu'est ce que c'est ? »</p> <p>« Oui c'est une boîte. »</p> <p>⇒ Fait répéter c'est une boîte</p> <p><i>Idem avec les cartons.</i></p> <p>2. ACTIVITES : libres</p> <p>⇒ <u>Consignes de travail et de recherche :</u></p> <p>« former des ensembles de bâtonnets et de capsules plus petits que la collection de Doudou (c'est une collection de 4 éléments). Mettez chaque ensemble dans une des boîtes vides »</p> <p>⇒ Dessiner sur une des faces le nombre de bâtonnets ou de capsules qu'il y a dans la boîte >></p> <p>⇒ <u>Communication des résultats</u></p> <p>Le maître demande à chaque groupe de venir montrer ses</p>	<p>« C'est une caisse.»</p> <p>« C'est une boîte. »</p> <p>Les élèves sont répartis en groupe de 5 membres chacun.</p> <p>Individuellement, les élèves forment des ensembles. Puis ils s'accordent, remplissent les boîtes et dessinent le nombre d'objets correspondant.</p> <p>Un élève peut par exemple dire :</p> <p><< c'est plus petit que la boîte de Doudou.>></p> <p>Ensuite il montre les objets (capsules) et la face de la boîte sur laquelle on voit le dessin.</p>

boîtes (un élève par groupe)

⇒

Variante :

- Place les 2 Equipes face à face et les fait se déplacer simultanément à partir d'une seule consigne (faire remarquer les sens de déplacements opposés) .

N.B tous les élèves observent les différentes prestations et restent prêts à rejeter les collections supérieures ou égales à 4, de même que les représentations incorrectes.

ENSEIGNANT(E) Ce que dit, fait l'enseignant(e)	ELEVES Ce que disent, font les élèves
<p>3. ACTIVITES : dirigées</p> <p>⇒ analyse :</p> <p>« prenons la collection la plus petite. Qui peut dire combien de bâtonnets ou de capsules cela fait ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fait répéter : « 1 bâtonnet, 1 capsule » ✓ Fait dessiner et écrire au tableau : <p>⇒ Renforcement</p> <p>« écrivez sur chaque boîte le nombre d'objets qu'elle contient. « prenons les cartons, sur chaque carton écrivons un nombre comme je le fais avec 1. »</p> <p>⇒ Synthèse</p> <p>« rangeons les boîtes par ordre croissant. »</p> <p>Le maître approuvant l'ordre fait remarquer que la boîte 2 a 1 bâtonnet de plus que la boîte 1 et que la boîte 3 a 1 bâtonnet de plus que la boîte 2.</p> <p>4. ÉVALUATION</p> <p>« Écrivez le nombre d'objets de la collection. »</p> <p>« Écrivez les nombres 2, 1, 3 dans un ordre convenable. »</p>	<p>Les élèves prennent la boîte 1.</p> <p><< c'est 1 bâtonnet. >> l'élève interrogé montre le boîte et dit : << 1 bâtonnet, 1 capsule. >> les élèves recopient chacun sur son ardoise.</p> <p>Exécution en groupe. Exécution pour 3 et 2. Individuellement sur l'ardoise, puis en groupe sur les cartons distribués.</p> <p>Essai par groupe.</p> <p>Exécution individuelle.</p>

B/ APPROCHE ITERATIVE : les nombres de 6 à 16

Exemple :

La présentation du nombre 8

(Cf. *fascicule numération*, Collection Outils pour les maîtres ou Mathématique 1^{ère} étape pp. 41-42, Livre du maître, MEN/ INEADE)

C/ APPROCHE PAR LA DIZAINE : les nombres de 17 à 19

PALIER 3 : Intégrer des opérations arithmétiques portant sur les nombres entiers de 0 à 20 dans des situations de résolution de problèmes concrets de construction et de calculs numériques.

Objectif spécifique : découvrir les nombres 17, 18 et 19

Objet : étude des nombres 17, 18 et 19.

1. Calcul mental : compter et décompter par 2 puis par 3

2. Révision : le nombre 16

3. Leçon du jour

<p align="center">ENSEIGNANT(E) Ce que dit, fait l'enseignant(e)</p>	<p align="center">ELEVES b Ce que disent, font les élèves</p>
<p>1. APPROPRIATION DU MATÉRIEL</p> <p>⇒ Vérifie la disponibilité du matériel</p>	<p>Mettent en place le matériel</p>
<p>2. ACTIVITES LIBRES Individuel/groupe Exploration</p> <p>⇒ Le maître écrit au tableau la situation problème suivante :</p> <p><i>Trois amis : Moussa, Ali et Abdou jouent aux billes avec leurs camarades. Avant le jeu, Moussa avait 10 billes, Ali 8 et Abdou 12. Après le jeu, Moussa a gagné 8 billes, Ali 9 et Abdou 7.</i></p> <p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Forme l'ensemble des billes que possède chaque enfant 2- Range les ensembles formés du plus petit au plus grand 3- Dessine l'ensemble des billes de chaque enfant 4- Donne le nombre de billes de chaque enfant <p>⇒ Fait dramatiser pour faire comprendre la situation ⇒ Vérifie la compréhension de la situation et des consignes ⇒ Organise les groupes ⇒ Demande aux élèves de s'exécuter</p>	<p>Dramatisent</p> <p>Posent des questions (éventuellement)</p>
<p>3. ACTIVITES DIRIGÉES</p> <p>⇒ Demande aux élèves d'exposer leurs résultats au tableau ⇒ Organise les échanges ⇒ Fait Retenir les bonnes réponses ⇒ Procède à l'analyse progressive et systématique des bonnes réponses</p> <p align="center">Le nombre 17</p> <p>Aspect groupement 1 dizaine et 7 unités</p> <p>Aspect cardinal ⇒ Faire compter et décompter les bâtonnets, les capsules ou les cailloux qui représentent les billes d'Ali. ⇒ Dessiner au tableau plusieurs ensembles d'objets de nature différentes, de cardinal 17</p> <p>Aspect lecture ⇒ Faire lire le nombre 17</p> <p>Aspect symbolique ⇒ Faire écrire en chiffres (ardoises, cahier, calculatrice) puis en lettres le nombre 17.</p> <p align="center">Même procédé pour les nombres 18, 19</p> <p>Même procédé</p> <p>Aspect ordinal des nombres 17, 18 et 19 ⇒ Ranger des objets et demander aux élèves d'indiquer le 17^{ème}, le 18^{ème} et le 19^{ème} ⇒ Donner des nombres dans le désordre dont 17, 18 et 19 et demander aux élèves de les ranger par ordre croissant</p>	<p>Le rapporteur expose les résultats du groupe au tableau</p> <p>Comptage et décomptage.</p> <p>Classifier les ensembles suivant les cardinaux.</p> <p>Ecrire le nombre.</p> <p>Ecrire le nombre.</p> <p>Ecrire le nombre.</p> <p>Les élèves s'exécutent</p>
<p>4. REINVESTISSEMENT Fait travailler dans les cahiers d'exercices</p>	

NB : Les approches ne sont pas exclusives les unes les autres. Quelle que soit l'approche l'étude du nombre devra se prolonger par les activités classiques de composition -recomposition-décomposition, aujourd'hui connues sous l'appellation d'écritures additives, multiplicatives, soustractives ou du partage. A ce niveau on s'en tient aux écritures additives.

D/ LES OPERATIONS

PALIER 3 : Intégrer des opérations arithmétiques portant sur les nombres entiers de 0 à 20 dans des situations de résolution de problèmes concrets de construction et de calculs numériques.

Objectif spécifique : effectuer des opérations portant sur les nombres de 0 à 19

Objet : la technique de l'addition

Moyens : Abaque, abaque-ardoise (3 abaques placés les uns sous les autres) ou feuilles sur lesquelles sont dessinés des abaques (3 abaques placés les uns sous les autres), capsules rouges (pour les dizaines), capsules jaunes (pour les unités)

<p align="center">ENSEIGNANT(E) Ce que dit, fait l'enseignant(e)</p>	<p align="center">ELEVES Ce que disent, font les élèves</p>																						
<p>1. APPROPRIATION DU MATÉRIEL</p> <p>⇒ Contrôle la disponibilité du matériel</p> <p>⇒ Fait rappeler la configuration de l'abaque</p> <p>⇒ Fait utiliser le tableau de numération</p> <p>2. ACTIVITES : libres (individuel ou en groupe)</p> <p>⇒ Fait Constituer les équipes</p> <p>⇒ Propose la situation suivante :</p> <p>Avant de jouer Abdou a 12 billes. Il joue et gagne 6 billes. Combien de billes a-t-il maintenant ?</p> <p>⇒ Donne la consigne suivante :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Répond à la question en utilisant les jetons et les abaques 2. Réponds à la question en utilisant le tableau de numération 3. Pose et effectue l'opération <p>3. ACTIVITES : dirigées</p> <p>⇒ Organise le compte rendu.</p> <p>⇒ Fais expliquer les méthodes utilisées.</p> <p>⇒ Fais procéder à une confrontation des résultats présentés.</p> <p>⇒ Fait analyser les bonnes productions :</p> <p>1)</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">*</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">***</td> <td style="margin-left: 20px;">12</td> <td style="border-left: 1px solid black; padding-left: 10px;"></td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">*****</td> <td style="margin-left: 20px;">6</td> <td style="border-left: 1px solid black; padding-left: 10px;"></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td style="margin-left: 20px;">18</td> <td style="border-left: 1px solid black; padding-left: 10px;"></td> </tr> </table> <p style="margin-left: 20px;">2)</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">d</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">u</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">6</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">1</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</td> </tr> </table> <p>3) Formalise la technique opératoire</p> $12 + 6 = 10 + 2 + 6$ $= 10 + 8 = 18$ <p style="margin-left: 20px;">12</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+ 6</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">= 18</td> </tr> </table> <p>4. EVALUATION</p> <p>⇒ Fais calculer horizontalement les opérations suivantes :</p> <p>10+7 ; 11+ 5 ; 8+7</p> <p>⇒ Voir cahier d'exercice (opération posée)</p>	*	***	12			*****	6				18		d	u	1	2		6	1	8	+ 6	= 18	<p>Manipulent librement le matériel</p> <p>Rappellent la configuration de l'abaque</p> <p>Exécutent la consigne (individuellement ou en groupe)</p> <p>Participe à l'analyse des résultats</p> <p>Explique comment ils ont fait.</p> <p>Compèrent les résultats</p> <p>Participent</p> <p>Remplissent le tableau</p>
*	***	12																					
	*****	6																					
		18																					
d	u																						
1	2																						
	6																						
1	8																						
+ 6																							
= 18																							

verticalement) -	
---------------------	--

PALIER 3 : Intégrer des opérations arithmétiques portant sur les nombres entiers de 0 à 20 dans des situations de résolution de problèmes concrets de construction et de calculs numériques.

Objectif spécifique : effectuer des opérations portant sur les nombres de 0 à 19

Objet : la soustraction

Moyens : Abaque, abaque-ardoise, capsules rouges (pour les dizaines), capsules jaunes (pour les unités)

E/ APPROCHE GLOBALE : les nombres de 0 à 5

<p align="center">ENSEIGNANT(E) Ce que dit, fait l'enseignant(e)</p>	<p align="center">ELEVES Ce que disent, font les élèves</p>
<p>1. APPROPRIATION DU MATÉRIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Contrôle la disponibilité du matériel ⇒ Fait rappeler la configuration de l'abaque ⇒ Fait utiliser le tableau de numération ⇒ Réponds aux questions éventuelles ⇒ Propose des exercices sur les groupements par dizaines et unités.. <p>2. ACTIVITES : libres (individuel ou en groupe)</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Propose la situation suivante. <i>Moussa et Abdou jouent aux billes. Avant le jeu, Moussa avait 13 billes et Abdou 7 billes. Après le jeu, Abdou a gagné 5 billes. Trouve le nombre de billes de Moussa.</i> ⇒ Pose des questions de compréhension : <ul style="list-style-type: none"> • Qui a gagné ? Qui a perdu ? • Qu'est-ce qui est demandé? • Quelle opération faut-il poser pour répondre à la question ? • Demande aux élèves de travailler individuellement, puis en groupe. <p>3. ACTIVITES : dirigées</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Organise le compte rendu et fait procéder à une confrontation des résultats. ⇒ <u>Fait analyser les stratégies suivantes</u> : <ul style="list-style-type: none"> • Retrait de 5 éléments d'une collection de 13. • Retrait de 5 unités d'une collection constituée d'une dizaine et de 3 unités. • Calcul à reculons (en passant par 10) : $13 - 5 = 13 - 3 - 2$ $= 10 - 2 = 8$ <p>4. EVALUATION</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Petits problèmes b) Série d'opérations à effectuer : $18 - 6$; $15 - 7$; $19 - 7$; $15 - 7$ 	<p>Manipulent librement matériel Rappellent la configuration de l'abaque</p> <p>Répondent aux questions</p> <p>Exécutent la consigne</p> <p>Participe à l'analyse des résultats Explique comment ils ont fait. Comparent les résultats</p> <p>S'exécutent</p>

❖ FICHE TECHNIQUE 1 : ABAQUE

Présentation

Un support en carton ou en bois sur lequel sont fixées des tiges (en bois, fer, ou plastique) verticales dont le nombre varie de 2 à 4 selon les besoins, et des anneaux que l'on peut enfiler sur les tiges.

NB : on peut aussi utiliser en guise d'abaque une ardoise divisée en deux, trois ou quatre parties.

Matériaux de fabrication de base

⇒ Support en forme de parallélépipède fait en carton fort (carton de caisse d'emballage du commerce).

⇒ Tiges en bois, fer ou plastique, vieux bics vidés par exemple.

⇒ Sciure, sable ou terre pour lester le support.

⇒ Anneaux de couleur ou d'épaisseur variable selon l'ordre des puissances de 10 qu'ils indiquent, coupés dans des tubes de carton fort (rouleau de fax, support de rouleau de tissu...) ou dans des végétaux adaptés (bambou, rônier...)

Utilisation possible

Ce matériel met en évidence les règles de groupement qu'il est nécessaire de préciser aux élèves.

Les différents ordres sont caractérisés par les différentes tiges, la position a donc une importance et il faut préciser à quelle tige correspond tel ordre.

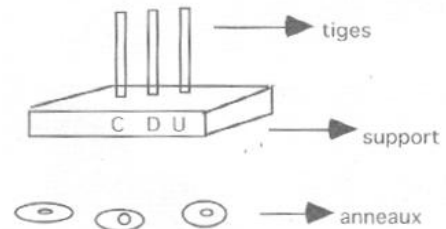
Les manipulations avec les abaques concernent :

- les jeux d'échange en base 10
- le placement des nombres : apprendre que sur un abaque on ne dépasse pas 9 à chaque ordre;
- les additions : par exemple, calculer $14+17$ sur un abaque.

1-écrire 14 sur l'abaque

2-ajouter 17, c'est-à-dire mettre un anneau sur la tige des dizaines et 7 anneaux sur la tige des unités

3-échanger 10 anneaux de la colonne des unités contre un anneau de la colonne des dizaines.



❖ FICHE TECHNIQUE 2 : COMPTEURS NUMERIQUES

Présentation

1-compteur à bandes

Les chiffres sont inscrits sur les bandes couissant dans un carton à lucarnes.

2-compteur à roue

les chiffres sont écrits sur des disques tournant autour d'axes. Ceux-ci percent le cache où s'ouvrent des lucarnes laissant apparaître les chiffres.
(voir la fiche de fabrication)

1-compteur à bandes

A dessiner

Matériaux de fabrication de base

compteur à bandes

- ⇒ Cartons découpés dans de vieux calendriers grand format.
- ⇒ Carton de chemises ou de cahiers rigides.
- ⇒ Colle ou agrafes.

compteur à roue

- ⇒ Carton rigide, vieux calendriers, tiges rigides en bois, en fer ou en plastique (porte-plumes ou bics vidés de leur tube d'encre), écrous pour fixer les axes : capsules en plastique, colle ou agrafes, ciseaux, règles...
- ⇒ On peut amener les élèves à comparer leur fonctionnement avec celui des compteurs liés aux appareils :
- ⇒ Magnétophones, voitures, photocopieuses, compteurs Sénélec, Sones...

2-compteur à roue

❖ FICHE TECHNIQUE 3 : BANBES NUMERIQUES

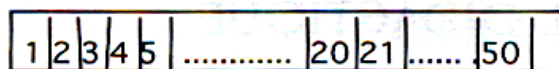
Présentation

Bande de carton individuelle sur laquelle sont écrits les nombres jusqu'à 30 dès le début de l'année, puis prolongée par la suite selon les besoins. Elle peut être pliée en accordéon par dizaine, le premier pli contenant les nombres de 1 à 9, le second les nombres de 10 à 19 etc...

Chaque enfant doit avoir sa bande et un libre usage de celle-ci. Une bande collective est affichée de façon à ce que tous les élèves de la classe puissent la lire.

Matériaux de fabrication de base

- ⇒ Pour les bandes individuelles, carton fin découpé dans des couvertures de vieux cahiers, par exemple.
- ⇒ Pour la bande collective, carton fort, vieux calendriers grand format, par exemple.
- ⇒ Feutre moyen, gros crayon ou stylo pour écrire les nombres dans les cases.



Utilisation possible

- ⇒ Travail sur l'écriture chiffrée.
 - Elle permet de prendre conscience des régularités de la suite numérique, qu'entre 20 et 30 par exemple tous les nombres commencent par 2.
 - Elle peut servir pour repérer les nombres les uns par rapport aux autres et ainsi prendre conscience du rôle de l'écriture des nombres dans ce repérage.
 - Elle permet aussi de travailler les notions de successeur et de prédécesseur.
 - On peut compléter la bande numérique par une bande parallèle portant le nom de chaque nombre en lettres visibles pour toute la classe.

1	2	3	
Un	deux	trois	

1	2	3	
un	deux	trois	

C / ACTIVITES DE MESURE

COMPETENCE DE BASE

Intégrer les notions de longueurs, de capacités, de masses, de durées et de monnaie ainsi que les techniques d'utilisation des instruments non conventionnels, conventionnels et usuels dans des situations de résolution de problèmes concrets de mesure

CRITERES D'EVALUATION

Pertinence : l'opération (outil) sélectionnée pour résoudre le problème est appropriée à la situation

Justesse : les résultats des opérations sont exacts

Autonomie : la tâche est exécutée sans aide.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PALIER DU CI

Palier 1 : Intégrer les notions de longueurs et de capacités ainsi que la notion d'instruments non conventionnels dans des situations de résolution de problèmes concrets de mesurage.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

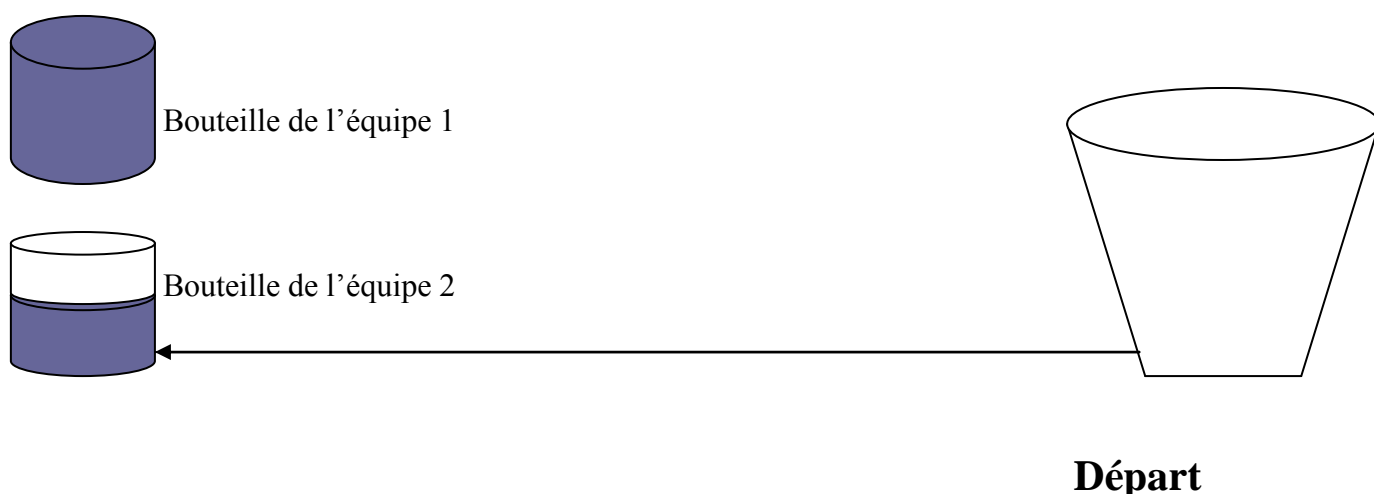
OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1	Estimer des longueurs	court/long, grand/petit	1 leçon /2séances
	Comparer des longueurs	Plus long /plus court	1 leçon /2séances
2	Estimer des distances	Près de / Loin de	1 leçon /2séances
	Comparer des distances	Plus près /Plus loin	1 leçon /2séances
	Estimer des capacités	beaucoup/peu ,	1 leçon /2séances
	Comparer des capacités	Plus...que ; Moins...que ; Autant...que	1 leçon /2séances

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 à 3 séances)

➤ Situation d'intégration

CONTEXTE

Pendant la fête de l'école, les élèves jouent au relais-bouteilles. Tu es désigné pour donner les résultats qui sont illustrés par le dessin suivant :



CONSIGNE

- Trouve l'équipe qui a gagné.
- Trace un trait de même longueur que la distance qui sépare le seau des bouteilles

Palier 2 : Intégrer les notions de longueurs, de capacités et de masses ainsi que la notion d'instruments non conventionnels dans des situations de résolution de problèmes concrets de mesurage.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
----	-----------------------	----------	-------

1	<i>Estimer des masses</i>	lourd/ léger	1 leçon /2séances
2	<i>Comparer des masses</i>	Plus lourd/léger que ; moins lourd/léger que ; aussi lourd/léger que.	2 leçons /2séances chacune

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 à 3 séances)

➤ **Situation d'intégration**

Contexte :

Trois de tes amis, **Pierre, Moussa et Fatou** comparent leur poids et te demandent d'arbitrer.

Voici les situations de comparaison à partir d'une balançoire.



Note à l'imprimeur : se conformer aux informations données dans le contexte (mettre dans le cahier d'activités, page 22, les prénoms des personnages de la balançoire : Pierre, Moussa et Fatou)

CONSIGNE

Complète les phrases suivantes :

- ✓ est plus lourd
que.....
- ✓ est plus léger que
.....
- ✓ Fatou est plus..... que
.....

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATION POUR LA PASSATION
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ali est plus lourd que Moussa ✓ Ali est plus léger que Fatou ✓ Fatou est plus lourde que Moussa 	Faire identifier les personnages sur l'image. Expliquer la consigne

Palier 3 : Intégrer les notions de longueurs, de capacités, de masses, de durées ainsi que la notion d'instruments non conventionnels dans des situations de résolution de problèmes concrets de mesurage.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1	<i>Estimer une durée</i>	Long / court ; lent / rapide	1 leçon 2séances
	<i>Comparer des durées :</i>	Plus...(long/court/rapide) que ; Moins (long/court/rapide) que ; Aussi (long/court/rapide) que	1 leçon 2séances
2	<i>Repérer des moments dans la journée</i>	Matin, midi, soir, rythmes scolaires	1 leçon 2séances
	<i>Se repérer dans la semaine</i>	Les jours de la semaine	1 leçon 2séances

❖ ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION (2 à 3 séances)

➤ Situation d'intégration

CONTEXTE : Pour la fête de l'école les élèves préparent un repas et organisent des compétitions sportives (lancer de poids, saut, course) Ils ne disposent pas d'instrument de mesure.

CONSIGNE

- ✓ *Mesure la longueur de la piste de course*
- ✓ *Trouve l'élève le plus rapide à la course.*
- ✓ *Confectionne trois poids de catégories différentes.*
- ✓ *Mesure la quantité d'huile achetée pour le repas*

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATION POUR LA PASSATION
Utilisation effective des instruments non conventionnels en réponse aux questions	Mettre l'élève en situation réelle ou simulée et étaler l'évaluation dans le temps.

➤ Barème de notation

Critères	Indicateurs	Notes
pertinence	Instruments appropriés pour les 4 grandeurs	4
	Instruments appropriés pour 3 grandeurs	3
	Instruments appropriés pour 2 grandeurs	2
	Instrument approprié pour 1 seule grandeur	1
	Aucun instrument approprié	0
justesse	Résultats justes pour les 4 grandeurs	4
	Résultats justes pour 3 grandeurs	3
	Résultats justes pour 2 grandeurs	2
	Résultats justes pour seulement 1 grandeur	1
	Aucun résultat juste	0
Autonomie	Sans aide	2
	Avec aide	1

PALIER DU CP

PALIER 4

Intégrer les notions de longueurs et de capacités ainsi que les techniques d'utilisation d'instruments non conventionnels, conventionnels et usuels dans des situations de résolution de problèmes concrets de mesure.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
----	-----------------------	----------	-------

1 et 2	Comparer des longueurs à l'aide d'instruments non conventionnels	- court/ long ;loin/ près - plus...que/moins... que ; aussi... que Instruments non conventionnels : pas, pied, empan, coudée, bâton, ficelle,	2 leçons de 2 séances chacune
	Utiliser des instruments conventionnels et usuels de mesure de longueur	Mètre, double-décimètre	2 leçons de 2 séances chacune
	Comparer des capacités à l'aide d'instruments non conventionnels	beaucoup/peu plus...que/moins... que ; aussi... que bouteille, tasse, etc.	2 leçons de 2 séances chacune
	Utiliser des instruments conventionnels et usuels de mesure de capacité	litre, quart de litre, demi-litre	2 leçons de 2 séances chacune

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

SITUATION D'INTEGRATION

CONTEXTE :

Pendant la fête de l'école, les élèves jouent au relais-bouteilles. Tu es désigné pour donner les résultats:

CONSIGNE :

Mesure la quantité d'eau contenue dans chacune des bouteilles.

Mesure la distance parcourue par chaque élève (des instruments conventionnels sont mis à la disposition des élèves).

Production attendue	<i>Indication pour la mise en situation</i>
Mesure effective des capacités et des distances par chaque élève	Disposer de bouteille de capacité de plus d'un litre.

	Mettre l'élève en situation réelle ou simulée et étaler l'évaluation dans le temps. Former au besoin plusieurs ateliers.
--	--

PALIER 5 :

Intégrer les notions de longueurs, de capacités et de masses ainsi que des techniques d'utilisation d'instruments non conventionnels, conventionnels et usuels dans des situations de résolution de problèmes concrets de mesure.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1	- Comparer des masses à l'aide d'instruments non conventionnels	- lourd/ léger - plus...que/moins... que ; aussi...que Instruments non conventionnels : cailloux, pot, etc.	2 leçons de 2 séances chacune
2	- Utiliser des instruments conventionnels et usuels de mesure de masses	Kilogramme, « demi-kilogramme », « quart de kilogramme »	3 leçons de 2 séances chacune

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

SITUATION D'INTEGRATION

CONTEXTE :

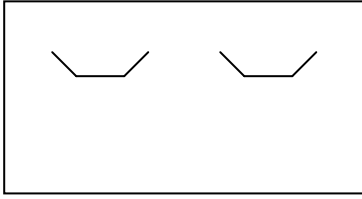
Tu vas contrôler la masse et la quantité des denrées achetées pour la fête de la classe. Voici les données :

- pour la farine qui pèse 5 kg tu disposes des masses marquées de 1kg, de 2 kg et de un demi kg
- pour le sucre qui pèse 2 kg tu disposes des masses marquées de 1 kg et de un demi kg
- pour le lait d'une quantité de 2 litres et un demi litre tu disposes de bouteilles de 1 litre, d'un demi litre et d'un quart de litre

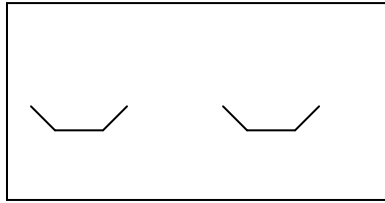
CONSIGNE

- Propose deux solutions différentes pour chaque mesure en complétant les dessins

Première solution



Farine

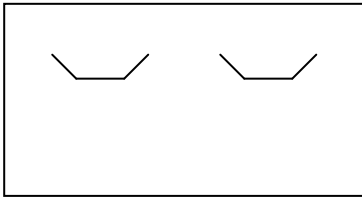


Sucre

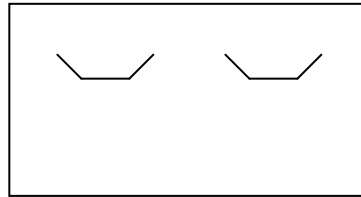


Lait

Deuxième solution



Farine



Sucre



Lait

PALIER 6 :

Intégrer les notions de longueurs, de capacités, de masses, de durées et de monnaie ainsi que les techniques d'utilisation des instruments non conventionnels, conventionnels et usuels dans des situations de résolution de problèmes concrets de mesure.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1	- Comparer des durées à l'aide d'instruments non étalonnés	Long / court ; lent / rapide ; longtemps/ peu de temps Le sablier, comptage	2 leçons de 2 séances chacune

2	Se repérer dans la semaine, dans le mois, dans l'année	Jour, semaine, mois , emploi du temps de la classe, calendrier, saisons	3 leçons de 2 séances chacune
	Lire l'heure	Heure, minute	2 leçons de 2 séances chacune
3	Utiliser la monnaie courante	5f, 10f, 25f, 50f, 100f	3 leçons de 2 séances chacune

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

Situation d'apprentissage de l'intégration

CONTEXTE :

Un tournoi de football se termine le mardi, sixième jour de la compétition. Tu dois récompenser les joueurs des trois premières équipes : 100 F pour chaque joueur de l'équipe qui a gagné, 50 F pour chaque joueur de la deuxième équipe et 25 F pour chaque joueur de la troisième équipe. Tu as seulement des pièces de 5 F et de 10 F.

CONSIGNE :

1. Trouve le jour de démarrage du tournoi.
2. Donne à Moussa qui fait partie de l'équipe gagnante sa récompense en n'utilisant que les pièces de 5F et de 10 F

Situation d'évaluation

CONTEXTE

L'école organise une fête pendant laquelle des compétitions sportives sont prévues : course de vitesse, football, saut en longueur et en hauteur. Pour la manifestation, les élèves achètent des denrées pour faire des gâteaux (farine, huile, lait en poudre, sucre). Ils préparent aussi le terrain de compétition.

CONSIGNE

1. Propose un calendrier de déroulement des compétitions sur 2 jours.
2. Effectue des mesures pour contrôler la quantité de chaque catégorie de denrée
3. Vérifie une dimension du terrain de compétition.

Production attendue	<i>Indication pour la mise en situation</i>
Un calendrier adapté à la situation, mesures justes.	Mettre l'élève en situation réelle ou simulée et étaler l'évaluation dans le temps. Former au besoin plusieurs ateliers. Il appartient à l'enseignant de proposer des données adaptées à la situation.

CRITERES	INDICATEURS	Note
Pertinence	Instruments appropriés pour 4 grandeurs	4
	Instruments appropriés pour 3 grandeurs	3
	Instruments appropriés pour 2 grandeurs	2
	Instrument approprié pour 1 seule grandeur	1
	Aucun instrument approprié	0
Justesse	Résultats justes pour les 4 grandeurs	4
	Résultats justes pour 3 grandeurs	3
	Résultats justes pour 2 grandeurs	2
	Résultats justes pour seulement 1 grandeur	1
	Aucun résultat juste	0
Autonomie	Sans aide	2
	Avec aide	1

❖ **INFORMATIONS DIDACTIQUES**

➤ **Notions clés**

grandeur et mesure

⇒ Il y a quelque difficulté à définir la notion de grandeur physique et l'on s'en tiendra à l'acception selon laquelle une grandeur physique est toute quantité mesurable ou repérable à l'aide d'un instrument arbitraire (mesurage) ou conventionnel (mesure).

⇒ Il est possible de comparer et de mesurer des objets ou des phénomènes sous certain rapport fixé. Ainsi parle-t-on de longueur, de capacité, de masse, de durée d'un phénomène etc.

La notion de mesurage (exercice préparatoire à la mesure) ou de mesure suppose :

- ✓ la capacité de considérer des objets sous le rapport d'une grandeur particulière ;
- ✓ l'invariance de cette grandeur pour chaque objet quels que soient la disposition, l'éloignement, etc. ;
- ✓ la capacité de comparer deux objets si c'est possible, sinon la capacité de comparer deux objets à un troisième (intermédiaire) ;
- ✓ la capacité de démultiplier cet intermédiaire (en plusieurs exemplaires) ou de le reporter (unité) ;
- ✓ la capacité d'associer un nombre qui sera la mesure de cet objet par rapport à cette unité.

➤ **Démarches**

Dans cette étape une approche intuitive et fonctionnelle est suggérée. Autrement dit, il s'agira d'enrichir l'expérience de l'enfant, de lui permettre, librement ou selon une consigne, d'explorer les propriétés physiques des objets, d'organiser la connaissance empirique qu'il a des choses. Il est tout aussi important de laisser librement l'enfant manipuler de l'eau, du sable, des jeux de construction, des ficelles ... que d'orienter son exploration par une remarque incidente, une question posée, une recherche organisée.

Dans l'étude des grandeurs la progression peut être la suivante :

- I. longueurs**
- II. capacité**

- III. *masse*
- IV. *durée*
- V. *monnaie (prix)*

L'enseignant(e) veillera à placer les élèves dans des situations de vie scolaire, réelles ou simulées, impliquant l'organisation de compétitions, la préparation de gâteaux, l'achat de denrées et de cadeaux, etc., amenant les élèves à effectuer des opérations de mesurage ou d'estimation de différentes grandeurs.

Comme l'indique le tableau ci-dessous, on peut avoir des activités d'estimation intuitive, de comparaison directe et de comparaison indirecte(avec intermédiaire) pour chacune des grandeurs.

Type de grandeur	Activités possibles
Longueurs	<i>Faire faire des activités de comparaison et de rangement de taille, de longueur d'objets usuels(règle, corde, ficelle...)et de performances (saut en longueur, lancer de poids, saut en hauteur...)</i>
Capacité	<i>Faire faire des activités de transvasement direct ou composé [remplissage de récipients à l'aide d'étalons arbitraires (cuillère, verre, bol, bouteille..)]</i>
Masse	<i>Faire estimer (en soupesant) des objets usuels de la classe</i>
Durée	<i>Exploiter les opportunités qu'offrent les rythmes scolaires(temps de présence du matin et du soir, récréation, emploi du temps de la classe); faire repérer les événements significatifs de la semaine, créer en classe un environnement favorable(horloge qui sonne toutes les heures); déterminer et comparer la durée d'une activité(utilisation du sablier, comptage)</i>
Monnaie	<i>Jeux de rôle : Au marché, à la boutique.</i>

❖ LA DEMARCHE PEUT COMPRENDRE LES ETAPES SUIVANTES

1. Première phase

Mise en situation fonctionnelle amenant l'élève à éprouver le besoin de mesurer

2. Deuxième phase

Recherche conduisant les élèves à faire des mesurages à l'aide d'unités arbitraires

3. Troisième phase

Communication mettant en évidence la difficulté résultant de l'emploi d'étalons variables

4. quatrième phase

Découverte et analyse (description et caractérisation) de la nouvelle unité c'est-à-dire l'unité conventionnelle retenue

5. Cinquième phase

Evaluation

❖ ILLUSTRATIONS

ACTIVITES DE MESURAGE

PALIER 1	<i>Intégrer les notions de longueurs et de capacités ainsi que la notion d'instruments non conventionnels dans des situations de résolution de problèmes concrets de mesurage.</i>
OA	Former et représenter graphiquement un ensemble ser en situation les notions liées au repé
OS	Comparer des longueurs
Objet	Plus long / plus court.
Matériel	Instruments non conventionnels : pas, pied, empan, coudées, bâton etc.

ENSEIGNANT(E) Ce que dit, fait l'enseignant(e)	ELEVES Ce que disent, font les élèves
<p>1. Première phase <i>Mise en situation</i></p> <p>⇒ Dans la cour, fait matérialiser la longueur de sauts d'élèves ⇒ Constitue des groupes devant chacun mesurer la longueur d'un des sauts</p> <p><u>CONSIGNE</u> :</p> <p><i>Chaque groupe mesure la longueur du saut qui lui est désigné.</i></p> <p>⇒ Pose des questions pour vérifier la compréhension de la tâche : que représente chaque tracé ? Que s'agit-il de faire?</p> <p>2. Deuxième phase : <i>Recherche</i></p> <p>⇒ Invite les groupes à s'exécuter en veillant à l'absence d'instruments conventionnels dans l'environnement immédiat</p> <p>3. Troisième phase : <i>mise en commun</i></p> <p>⇒ Organise le compte rendu des activités de mesurage ⇒ Pose à la classe les questions suivantes : quel est le saut le plus long ? quel est le saut le plus court ? ⇒ Fait remarquer l'impossibilité, de comparer, de ranger les performances à partir d'étalons différents ; d'où la nécessité d'utiliser un seul instrument par convention ⇒ Organise le compte rendu et fait procéder à une confrontation des résultats.</p> <p>4. quatrième phase : <i>Découverte et analyse</i></p> <p>⇒ Fait choisir un étalon et demande aux élèves de procéder à nouveau au mesurage des différents tracés pour ensuite les comparer. ⇒ En classe fait comparer des longueurs réelles puis des itinéraires tracés sur feuille. ⇒ Aide à poser les instruments de mesure. ⇒ Aide à verbaliser les actions réalisées : la question suivante par exemple : avec quoi mesure-t-on des longueurs ?</p> <p>5. Cinquième phase : <i>Evaluation</i></p> <p>c) Propose les exercices 1 et 2 du Cahier d'activités</p>	<p>- Les élèves désignés exécutent les sauts demandés - Observent les tracés matérialisant les sauts - Se retrouvent en groupe devant les tracés qui leur sont indiqués - Prennent connaissance des consignes et répondent aux questions posées</p> <p>Chaque groupe cherche un instrument approprié et fait le mesurage : par exemple à l'aide de pas, de cordes; de bâtons, d'empan, ou de coudées</p> <p>Les rapporteurs indiquent les nombres correspondant aux mesurages réalisés</p> <p>Proposent des réponses</p> <p>Procèdent aux mesurages demandés et comparent ensuite les sauts en les rangeant du plus court au plus long.</p> <p>S'exécutent individuellement</p> <p>Proposent des réponses (les bonnes productions sont renforcées par répétition)</p> <p>S'exécutent individuellement</p>

D / RESOLUTION DE PROBLEMES

COMPETENCE DE BASE

Intégrer des données et des consignes/questions d'un énoncé mathématique ainsi que les démarches de raisonnement dans des situations de recherche de solutions appropriées

CRITERES D'EVALUATION

Pertinence : l'opération sélectionnée pour résoudre le problème est appropriée à la situation

Justesse : **les résultats des opérations sont exacts**

Cohérence : les différents éléments de la démarche s'enchaînent de manière logique

Autonomie : la tâche est exécutée sans aide

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PALIERS DU CI

Palier 1 : Intégrer les techniques d'observation et de recherche d'indices dans la résolution de situations problèmes de mise en relation et d'application de règles logiques

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1. Rechercher des informations sur une image	- Chercher des indices	Informations utiles ; informations inutiles ; informations manquantes	2 leçons de 2 séances chacune
	- Identifier l'intrus sur une image	Informations utiles ; informations inutiles ;	2 leçons de 2 séances chacune
	- Retrouver ce qui manque sur une image	Informations utiles ; informations inutiles ; informations manquantes	2 leçons de 2 séances chacune
2. Traiter les informations sur une image	- Remettre de l'ordre dans une série d'images ;	Règles logiques	1 leçon de 2 séances
	- Lier un indice à une image	Règles logiques	1 leçon de 2 séances
	- Reproduire un modèle	Règles logiques, Informations utiles, informations inutiles ;	1 leçon de 2 séances
	- Reconnaître et appliquer un algorithme	Rythme Algorithme répétitif, algorithme récursif	2 leçons de 2 séances chacune

	- Construire et utiliser un tableau	Tableau à double entrée	3 leçons de 2 séances chacune
--	-------------------------------------	-------------------------	-------------------------------















ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION

➤ Situation d'intégration

Situation 1 :

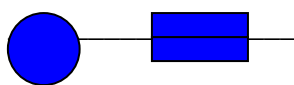
Contexte : C'est l'anniversaire de ta sœur. Tu lui donnes un cadeau

Consigne : Regarde les perles choisies dans le tableau et confectionne le collier

							
		X					
			X				
	X						
					X	X	
				X			
						X	
							X

Solution :

Je continue le dessin du collier

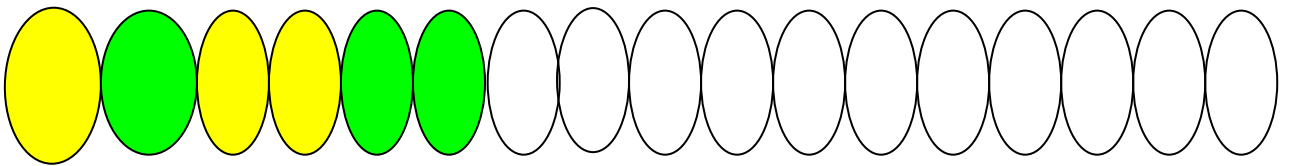


Situation 2 :

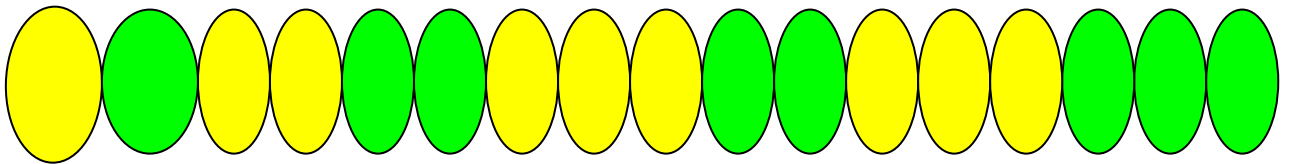
Contexte : dans le cadre de « défi mathématique », tu reçois une page du cahier de Sidi. Il y a des erreurs et tu dois corriger les exercices.

Le maître donne à Sidi deux exercices

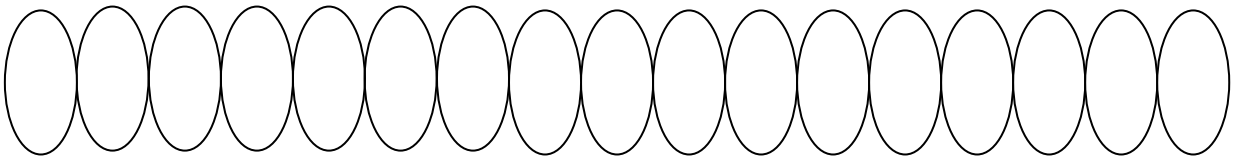
Exercice 1 : Observe et continue



Réponse de Sidi



Consigne : retrouve les erreurs de Sidi et fais le bon coloriage



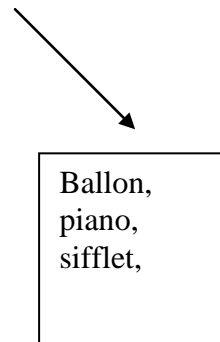
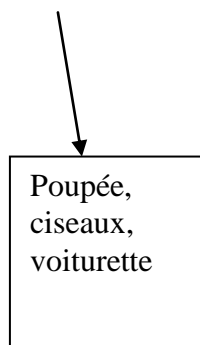
Exercice 2 :

Regarde les jouets ; marque dans le tableau, par une croix, les jouets de Fatou et les jouets de Doudou.

Les enfants et les jouets sont à dessiner

Fatou

Doudou



Les enfants et les jouets sont à dessiner

Réponse de Sidi

	<i>Poupée</i>	<i>ballon</i>	<i>piano</i>	<i>vélo</i>	<i>voiturette</i>	<i>sifflet</i>	<i>ciseaux</i>	<i>bague</i>
<i>Fatou</i>	<i>x</i>				<i>x</i>		<i>x</i>	<i>x</i>
<i>Doudou</i>	<i>x</i>	<i>x</i>		<i>x</i>		<i>x</i>		

Consigne : retrouve les erreurs de sidi et remplis correctement le tableau ci- dessous

	Poupée	ballon	piano	vélo	voiturette	sifflet	ciseaux	bague
Fatou								
Doudou								

CONTEXTE :

Dans le cadre d'une compétition sur le raisonnement mathématique (Olympiades), des énoncés et des questions sont proposés à la classe qui doit les relier correctement:

Palier 2: Intégrer les notions de donnée et de question dans des situations de résolution de problèmes concrets d'analyse d'énoncés mathématiques.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
----	-----------------------	----------	-------

1	Identifier un problème mathématique parmi plusieurs situations comprenant des énoncés oraux mathématiques et non mathématiques	La notion de problème mathématique	2 leçons de 2 séances chacune
	Dramatiser un problème mathématique	La notion de problème mathématique	2 leçons de 2 séances chacune
2	Identifier les données d'un énoncé mathématique	La notion de donnée	2 leçons de 2 séances chacune
	Identifier les questions/consignes d'un énoncé	La notion de question / consigne	2 leçons de 2 séances chacune

- ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION

➤ **Situation d'intégration**

CONTEXTE :

Dans le cadre d'une compétition sur le raisonnement mathématique (Olympiades), des énoncés et des questions sont proposés à la classe qui doit les relier correctement:

Enoncés

1. Ali a 8 ans, Rama a 10 ans.
2. Doudou a 5 billes, Nafi en a 7.
3. Adama apporte 6 livres, Awa en apporte 3.
4. Aujourd'hui c'est le 2 février.

Questions

1. Quelle est la date d'aujourd'hui?
2. Combien de livres apporte Awa ?
3. Qui est le plus jeune ?
4. Qui a le moins de billes ?
5. Quel est l'âge de Doudou ?

CONSIGNE : Relie chaque énoncé à la question qui convient.

➤ **Remédia**

Enoncés

1. Ali a 8 ans, Rama a 10 ans.
2. Ali et Rama sont tous dans la même école. Ali a fait 2 ans jeune ? dans cette école et Rama 4 ans.
3. Ali a dans son sac 2 manuels de lecture ; Rama a dans son sac dans 3 manuels de lecture et 1 manuel de calcul.
4. Ali a 3 frères et 4 sœurs ; Rama a 2 frères et 2 sœurs.

Questions

- a. Qui a plus de livres ?
- b. Qui est le plus
- c. Qui a le plus duré l'école ?
- d. Dans quelle famille Il moins d'enfants ?

Palier 3: Intégrer les données et les consignes/questions dans des situations de résolution de problèmes concrets d'analyse d'énoncés mathématiques.

❖ APPRENTISSAGES PONCTUELS

OA	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS	DUREE
1	Identifier les données utiles ou inutiles d'un énoncé mathématique	données utiles données inutiles	3 leçons de 2 séances chacune
2	Identifier la question finale d'un énoncé mathématique	question finale	2 leçons de 2 séances chacune
	Identifier les questions intermédiaires d'un énoncé mathématique	questions intermédiaires	2 leçons de 2 séances chacune

- ACTIVITES D'INTEGRATION ET DE REMEDIATION

➤ Situation d'intégration

CONTEXTE : Dans le cadre d'une compétition sur le raisonnement mathématique (Olympiades), les 2 énoncés suivants sont proposés à la classe :

ENONCES

1. Amy a 20 perles. Pour faire un collier elle utilise 4 perles vertes, 8 perles jaunes et 6 perles rouges. Elle utilise aussi 5 fils blancs.
Combien de perles reste-t-il ?

2. Abdou veut écrire une liste de 5 nombres plus petits que 17. Son ami l'aide et lui dicte les nombres suivants: 18 -5- 7-8-10-17- 20

CONSIGNES

Pour chaque énoncé trouve les données inutiles

Trouve une question intermédiaire pour le premier énoncé

Invente une question pour le deuxième énoncé

PRODUCTION ATTENDUE	INDICATION POUR LA PASSATION
Données inutiles : ✓ énoncé 1 : 5 fils ✓ énoncé 2 : 20, 18 Question intermédiaire : Amy a utilisé combien de perles ? Question pour le 2^{ème} énoncé : Quels nombres Abdou va écrire ?	Présentation et explication du contexte et des consignes.

➤ Barème de notation

Critères	Indicateurs	Notes
pertinence	4 réponses appropriées	4
	3 réponses appropriées	3
	2 réponses appropriées	2
	1 seule réponse appropriée	1
	Aucune réponse appropriée	0
justesse	4 réponses justes	4
	3 réponses justes	3
	2 réponses justes	2
	1 seule réponse juste	1
	Aucune réponse juste	0
Autonomie	Sans aide	2

PALIER 4 :**PALIER 4 :**

Intégrer les données et les consignes/ questions dans des situations de résolution de problèmes concrets d'analyse d'énoncés mathématiques.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1	Identifier les données d'un énoncé mathématique	Notion de problème, Notion de données, données numériques, données non numériques	3 leçons de 2 séances chacune
	- Identifier différents types de données d'une situation problème	données utiles/ données inutiles	3 leçons de 2 séances chacune
		Données manquantes	3 leçons de 2 séances chacune
2	Identifier les questions- consignes d'un énoncé mathématique	Notion de consigne- question	2 leçons de 2 séances chacune
	- Identifier différents types de questions d'une situation problème	question finale questions intermédiaires	3 leçons de 2 séances chacune

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)**SITUATION D'INTEGRATION****CONTEXTE :**

1. Fatou va à la boutique avec 100. Elle achète 3 boîtes d'allumettes.

CONSIGNE :

Complète cet énoncé

Production attendue	Indication pour la passation
Énoncé complété par la donnée manquante (le prix d'une boîte ou des 3 boîtes) et une ou deux questions. (Combien Fatou a dépensé ? Combien il lui reste ?)	Préciser à l'élève qu'il manque des données et une ou deux questions.

PALIER 5 :

Intégrer des données et des consignes/questions d'un énoncé mathématique ainsi que les démarches de raisonnement dans des situations de recherche de solutions appropriées.

OA	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
1	- Identifier différents types de données et de questions d'un problème	données utiles données inutiles données manquantes	2 leçons de 2 séances
2	- Construire un énoncé mathématique	données utiles données inutiles question finale	3 leçons de 2 séances chacune
3	- Appliquer une démarche appropriée	démarche progressive	3 leçons de 2 séances chacune

Activités d'intégration et de remédiation (2 à 3 séances)

Situation d'apprentissage de l'intégration

CONTEXTE :

Dans le cadre d'une compétition (Olympiades) portant sur le raisonnement mathématique, la situation suivante est proposée aux élèves :

Pendant la récréation de 11 heures, Jean a joué aux billes avec son ami Sidi qui a 8 ans. Au début du jeu Jean avait 25 billes. A la fin du jeu il lui reste 10 billes.

CONSIGNE:

- Invente une question pour compléter l'énoncé.
- Trouve la solution du problème.

Production attendue	Indication pour la mise en situation
Enoncé complété par une question (Combien de billes Jean a perdu ?) Résolution du problème.	Insister sur la compréhension du contexte

Situation d'évaluation

CONTEXTE

Dans le cadre d'une compétition (Olympiades) portant sur le raisonnement mathématique, des élèves ont proposé des solutions aux 3 problèmes ci-dessous. Deux des solutions proposées sont fausses.

Problèmes	Solutions proposées
Pour réaliser un collier, Amy a utilisé 30 perles vertes, 25 perles jaunes et 44 perles rouges. Quel est le nombre de perles du collier ?	Le nombre de perles du collier : $30+25+44=99$
Dans notre bibliothèque qui a 3 étagères nous pouvons ranger 24 livres de lecture, 35 livres de calcul et 18 romans. Quel est le nombre de livres que la bibliothèque peut contenir ?	Le nombre de livres que la bibliothèque peut contenir : $24+35+18 + 3= 80$
Fatou a 100F. Elle achète 3 mangues à 25F l'une. Combien d'argent elle possède maintenant ?	Elle possède : $100F- 25F= 75F$

CONSIGNE :

Corrige les solutions fausses

BAREME DE NOTATION

CRITERES	INDICATEURS	Note
Pertinence	2 solutions fausses identifiées	4
	1 Solution fausse identifiée	2
	Aucune solution fausse identifiée	0
Justesse	2 corrections justes	4
	1 correction juste	2
	Aucune correction juste	0
Cohérence	Opérations en liens entre solution identifiée et correction proposée	2
	Opérations sans lien logique	1

❖ **INFORMATIONS DIDACTIQUES**

➤ **Notions clés**

Le raisonnement mathématique

Acquérir un esprit logique c'est apprendre à raisonner. L'objet des activités de résolution de problème est le raisonnement avec ses deux facettes : la conscience du problème (compréhension) et les stratégies de résolution. Prendre conscience du problème nécessite de travailler systématiquement sur la compréhension des énoncés mathématiques.

Les recherches de ces dernières années dans le domaine de la pédagogie de la lecture ont dégagé au moins trois aspects de l'activité de compréhension qui éclairent, nous semble-t-il, l'attitude de l'enfant face à un énoncé :

1 L'appréhension globale du texte.

Face à un texte littéraire, il s'agit d'être capable de dégager une trame générale. Que se passe-t-il au début, au milieu, à la fin de l'histoire ? Il en va de même pour un énoncé mathématique;

2 Prélèvement ponctuel d'informations

Dans un texte littéraire, l'élève doit être capable d'indiquer, par exemple, le nom de tel personnage ou de tel lieu. Dans un énoncé mathématique, l'élève dégage des informations fournies par lecture directe;

3 La compréhension fine.

Il s'agit d'être capable de regrouper ou de reformuler des informations pour en tirer une conséquence, c'est-à-dire en déduire une information non explicitement donnée. C'est ici que bon nombre d'élèves éprouvent des difficultés de mise en relation ou de raisonnement, aussi bien en français - pour répondre à des questions dites d'intelligence - qu'en mathématique.

On peut dire que la stratégie de l'apprenant face à un énoncé mathématique met en œuvre simultanément deux préoccupations :

- ✓ *De quoi s'agit-il dans cet énoncé? Cette question est relative à l'appréhension globale et au prélèvement ponctuel d'informations.*
- ✓ *Que dois-je faire ? Que me demande-t-on ? Que puis-je imaginer ?*

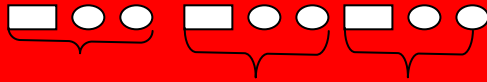
Ces questions mettent en jeu les stratégies de résolution et vont dans le sens de l'analyse des énoncés par l'explicitation des données et des consignes /questions. L'accent est mis sur le questionnement qui a un statut particulier. Il ne faudra pas perdre de vue qu'en mathématique, la réponse à la question d'un problème ne se trouve ni dans le texte ni dans la mémoire de l'enfant mais est obtenue en faisant un raisonnement et des calculs. Aussi faudra-t-il que les enfants se familiarisent aux multiples aspects du questionnement. On constate en particulier que les élèves en difficulté sont des enfants déroutés devant des questions qui ne font pas sens pour eux .

Un travail sur le questionnement les incitera à développer leur curiosité à travers une démarche active en trois temps :

- ✓ *Libération de la parole en permettant aux élèves de poser leurs propres questions, simplement parce qu'elles ont un sens pour eux ;*
- ✓ *Sérialisation des questions/ hypothèses et reconnaissance de celles qui ont un sens mathématique ;*
- ✓ *Recherche de réponses à des questions que pose l'élève au travers des énoncés habituels.*

Le palier 1 est consacré aux activités logiques, préparatoires à la résolution de problème. Ce sont des activités qui font appel aux capacités d'observation, d'attention visuelle et d'analyse nécessitant la mise en

œuvre de règles ou la prise en compte de critères. Ainsi, l'enfant sera conduit à repérer des relations(tableau à double entrée par exemple) et à réaliser des algorithmes. On appelle algorithme un ensemble de règles permettant de résoudre une classe de problèmes. Un algorithme est dit répétitif quand le même motif revient de manière périodique comme dans l'exemple suivant :



L'algorithme est dit récursif quand on peut appliquer une règle permettant d'obtenir le suivant d'un élément

Exemple :



Dans ce palier, en considération de la non maîtrise du code écrit l'accent est mis sur la recherche et le traitement d'informations à partir d'images. Concernant le tableau à double entrée, il importe de retenir que son usage de plus en plus fréquent dans la vie courante justifie la place qui lui est accordée en résolution de problème. L'enseignant (e) ne perdra pas de vue que la manière dont les données sont présentées facilite pour une grande part la lecture des informations et leur exploitation.

➤ **Démarches**

L'objectif à ne pas perdre de vue consiste à amener l'apprenant à se représenter correctement la situation qui peut être sous forme d'énoncé, de dessin, de schéma, de tableau...

❖ **LA PROGRESSION SUIVANTE PEUT-ETRE ADOPTEE**

1. Appropriation du problème :

A ce niveau l'apprenant devra, par lui-même et avec l'aide du maître, arriver à une prise de conscience de la situation par rapprochement à des situations similaires déjà rencontrées ou vécues, par recours à la schématisation et à la simplification des énoncés.... Ainsi, la dramatisation et le dessin peuvent être privilégiés.

2. Analyse de la situation :

Mis en situation de recherche, l'apprenant devra bien cerner la question posée, les données pertinentes, et distinguer le connu de l'inconnu puis, faire le bilan de ses connaissances en rapport avec la consigne de travail.

3. Formalisation :

mise en évidence de la procédure validée.

❖ LA DEMARCHE PEDAGOGIQUE

Le cheminement intellectuel ainsi décrit, propre à l'apprenant, s'inscrit parfaitement dans la démarche pédagogique qui suit :

1. Première phase : PRESENTATION DU PROBLEME

Proposer des situations d'identification et de discrimination de données, d'analyse de consignes/ questions et de recherche de stratégies. Cette présentation doit aboutir à la compréhension et à l'appropriation des consignes.

2. Deuxième phase : EXPLORATION

individuelle puis échanges en groupes

3. Troisième phase : MISE EN COMMUN, DEBATS ET VALIDATION

4. quatrième phase : INSTITUTIONNALISATION

(analyse devant déboucher sur une synthèse)

5. Cinquième phase REINVESTISSEMENT

NB : Ne pas perdre de vue l'intérêt du travail de groupe. Il est plus facile de suivre le cheminement intellectuel d'un groupe que celui d'un individu. En plus, apprendre à travailler avec d'autres doit être un objectif de formation.

❖ ILLUSTRATIONS

PALIER 2	Intégrer les données et les consignes/questions dans des situations de résolution de problèmes concrets d'analyse d'énoncés mathématiques
OS	Identifier les données utiles ou inutiles d'un énoncé mathématique
Objet	Données utiles, données inutiles.
Moyens	Petits problèmes oraux et écrits

ENSEIGNANT(E) Ce que dit, fait l'enseignant(e)	ELEVES Ce que disent, font les élèves
<p style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">1. présentation de la situation problème</p> <p>⇒ Propose la situation suivante : <i>A 9 heures, Matar et Birame font une promenade à vélo autour de l'école. Matar a 8 ans et son camarade 11 ans</i></p> <p>CONSIGNE : <i>Entoure les nombres utiles pour trouver la différence d'ages entre Matar et Birame.</i></p> <p>⇒ Lit et explique la situation par dramatisation au besoin</p> <p>⇒ Vérifie la compréhension :</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Quel est l'âge de Matar? Quel est l'âge de Birame? Quelle est l'heure de la promenade ? -Que demande-t-on de faire?</i></p> <p style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">2. exploration individuelle /groupe</p> <p>⇒ Demande à chacun(e) d'essayer de répondre à la consigne.</p> <p>⇒ Demande aux élèves de retrouver les groupes de travail pour essayer d'avoir une seule réponse par groupe</p> <p style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">3. mise en commun</p> <p>⇒ Demande aux rapporteurs de rendre compte (présentation des résultats)</p> <p>⇒ Organise les échanges autour des productions</p> <p>⇒ Fait résoudre le problème pour valider les réponses retenues</p> <p style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">4. institutionnalisation (analyse/synthèse)</p> <p>⇒ Pose les questions suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous les nombres de l'énoncé sont-ils utilisés dans la solution ? • Comment peut - on appeler les nombres utilisés ? • Les nombres inutilisés ? <p>⇒ Propose en consolidation d'autres situations et demande aux élèves d'identifier les nombres à utiliser et les nombres à ne pas utiliser</p> <p>⇒ Fait retenir que dans un énoncé de problème tous les nombres peuvent ne pas être utilisés dans la résolution.</p> <p style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">5. réinvestissement</p> <p>⇒ Propose les problèmes suivants :</p> <p><i>1) Amina a 2 jumeaux Awa et Adama. Awa pèse 3kilos et Adama 2 kilos. Quelle est la différence de poids entre les deux bébés ? Entoure les nombres utiles pour trouver la différence de poids entre Awa et Adama.</i></p> <p><i>2) Bintou a 2 enfants. A l'occasion de la Korité, elle a acheté 5 m de tissu pour la robe de sa fille et 3 m pour le boubou de son garçon. Le tailleur n'a utilisé que 3m.</i></p>	<p>Lisent chacun(e) individuellement le texte</p> <p>Écotent les explications et répondent aux questions posées</p> <p>Exécution individuelle</p> <p>Echangent dans les groupes</p> <p>Retiennent une réponse</p> <p>Résultat attendu : 11ans et 8ans 9 n'est pas utilisé dans la solution</p> <p>Participent à la vérification</p> <p>Réponses attendues</p> <p>Nombres utilisés, nombres non utilisés</p> <p>Participent à l'identification des différentes catégories de données</p> <p>Répètent la synthèse</p> <p>Exécution individuelle</p>

Quelle est la longueur de tissu achetée ?

DOMAINE
EDUCATION A LA SCIENCE
ET A LA VIE SOCIALE

SCHEMA INTEGRATEUR

DOMAINES	SOUS DOMAINES	ACTIVITES	THEMES TRANSVERSAUX
DOMAINE 1 Education à la science et à la vie sociale	SOUS DOMAINE 1 Découverte du monde	Histoire	
		Géographie	
		Initiation scientifique et technologique	
	SOUS DOMAINE 2 Education au développement durable	Vivre dans son milieu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Environnement ▪ Population ▪ Santé
		Vivre ensemble	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Genre ▪ Paix, citoyenneté et droits humains ▪ Education religieuse
	DOMAINE 2 Education physique, sportive et artistique	SOUS DOMAINE 1 Education physique et sportive	Activités physiques
Activités sportives			
SOUS DOMAINE 2 Education artistique		Arts plastiques	
		Education musicale	
		Arts scéniques	

Remarque :

Du point de vue de la présentation, il y a deux activités distinctes en éducation physique et sportive mais, dans la pratique, la mise en œuvre de ces deux activités se fera de façon intégrée pour rester fidèle à l'esprit du Procédé de compétition multiple par équipes (PCME)

TABLEAU DES COMPETENCES

COMPETENCE DE CYCLE :

Intégrer des connaissances, des aptitudes et des attitudes dans des situations d'explication et de proposition de solutions durables relatives à des faits, des relations sociales ou des problèmes du milieu.

COMPETENCE DE L'ETAPE :

Intégrer des connaissances, des aptitudes et des attitudes dans des situations d'identification et de proposition de solutions relatives à des faits ou problèmes du milieu immédiat (famille, classe).

COMPETENCES DE SOUS DOMAINES

DECOUVERTE DU MONDE	EDUCATION AU DEVELOPPEMENT DURABLE
Intégrer des notions fondamentales et des techniques dans des situations de découverte du milieu immédiat et de réalisation d'objets usuels	Intégrer des connaissances, des aptitudes et des attitudes dans des situations d'identification de problèmes de vie de son milieu immédiat et de proposition de solutions pratiques

COMPETENCES DE BASE

SOUS DOMAINES	ACTIVITES	COMPETENCES DE BASE
Découverte du monde	Histoire	Intégrer des indicateurs temporels et l'utilisation de moyens variés dans des situations de structuration et de mesure du temps personnel et social.
	Géographie	Intégrer des repères spatiaux et l'utilisation de moyens variés dans des situations de structuration et de mesure de l'espace vécu
	Initiation scientifique et technologique	Intégrer des techniques d'observation, d'expérimentation, d'utilisation et de réalisation d'objets courants dans des situations d'exploration scientifique et technologique de son milieu immédiat
Education au développement durable	Vivre dans son milieu	Intégrer des notions de base et des techniques simples dans des situations d'identification et de proposition de solutions pratiques à des problèmes d'environnement, de population et de santé de son milieu immédiat

	Vivre ensemble	Intégrer des connaissances, des aptitudes et des attitudes dans des situations d'identification et de proposition de solutions à des problèmes de relations humaines au sein de son milieu immédiat
--	-----------------------	---

SOUS DOMAINE 1 : Découverte du monde

HISTOIRE

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES :

1. 1. COMPETENCE DE BASE : Intégrer des indicateurs temporels et des moyens variés dans des situations de structuration et de mesure du temps personnel et social.

1. 2. CRITERES :

- **Pertinence** : La production est en adéquation avec la situation / avec la consigne
- **Justesse** : Les résultats des opérations sont exacts
- **Autonomie** : La tâche est exécutée sans aide

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES :

PALIER 1 : Intégrer des faits quotidiens de sa vie personnelle dans des situations de construction de la notion de durée

APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Découvrir la notion de rythme	Reproduire un rythme	battements des mains, marche à pas, pas de danse, comptines, rythmes sonores, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Regrouper des faits quotidiens en fonction de la fréquence	Travail de la mère, travail du père, repas familial, repos, jeux, aller à l'école, matin, midi, soir, jour, nuit, plus fréquent, moins fréquent, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Découvrir la notion d'ordre	Ordonner des événements en employant des indicateurs de temps	avant, en même temps, après, hier, aujourd'hui, demain, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Classer des événements vécus selon leur ordre de succession	Événements de la journée : repas, réveil, coucher, jeux, départ pour l'école, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Construire la notion de durée	Comparer des activités selon la durée	Lent / rapide ; long / court, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Repérer des activités et des faits quotidiens selon des moments de la journée ou de la semaine	Travail de la mère, travail du père, repas familial, repos, jeux, aller à l'école, matin, midi, soir, jour, nuit, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGES DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Tu as devant toi des images qui décrivent quatre activités d'un élève sur une journée : le repas de midi, le réveil du matin, le petit déjeuner, une matinée à l'école, (à titre d'exemple)

- **Consignes :**
 - Place chaque image dans le cadre correspondant à sa durée
 - Puis ordonne de façon chronologique ces cadres selon leur durée

--	--	--	--

PALIER 2 : Intégrer des faits quotidiens de sa vie personnelle, des phénomènes naturels de son milieu immédiat et des moyens non conventionnels dans des situations de mesure du temps personnel

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Apprécier une durée	Estimer une durée	C'est long, c'est court, c'est rapide, c'est nouveau, c'est ancien, c'est vieux, c'est jeune, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Comparer des durées	plus longtemps / moins longtemps, jeune / vieux ; plus âgé / moins âgé, ancien / nouveau, etc.	3 séances de 30 mn chacune
Mesurer une durée	Mesurer une durée avec des moyens non conventionnels (battements de mains, sablier, clepsydre, comptage, etc.)	C'est long, c'est court, c'est rapide, c'est lent, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Représenter des durées (par des lignes par exemple)	long, court, très long, très court, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			120 minutes

APPRENTISSAGES DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Ton camarade essaie de mettre en équilibre une balle sur la tête.
- **Consigne** : Mesure le temps que la balle reste sur la tête avant de tomber (par comptage, avec un sablier, etc.)

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Concours de jonglage (pieds, mains, tête avec ballon ou cerceau) ou de saut à la corde
- **Consigne** : Détermine par des moyens non conventionnels la durée du jonglage ou du saut à la corde de 3 concurrents

GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Pertinence	L'instrument choisi est approprié	3
	L'instrument choisi n'est pas approprié	0
Justesse	3 durées sont correctement déterminées	6
	2 durées sont correctement déterminées	4
	1 durée est correctement déterminée	2
	Aucune durée n'est correctement déterminée	0
Autonomie	La tâche est exécutée sans aide	1
	La tâche est exécutée avec aide	0

PALIER 3 : Intégrer des notions de base, des indicateurs de temps dans des situations d'agencement d'événements sociaux et de phénomènes naturels de son milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Classer des faits, des événements et des phénomènes selon un ordre de succession	Utiliser des indicateurs temporels	Pendant, hier, aujourd'hui, demain, etc. (ex. je suis arrivé hier)	3 séances de 30 mn chacune
	Ordonner des faits, des événements et des phénomènes	- Avant, pendant, en même temps que, après, etc. - heure de rendez-vous, repas, film, la pluie, le coucher du soleil, etc.	3 séances de 30 mn chacune
Indiquer la fréquence d'un fait, d'un événement ou d'un phénomène	Déterminer des fréquences	- Tant de fois, chaque ..., tous les..., par..., etc. - repas, la douche, la prière, lever ou coucher du soleil, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Comparer des fréquences	- plus fréquent, moins fréquent, plus régulier, moins régulier, plus souvent, moins souvent, plus rarement, etc.	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : C'est le jour de la tabaski ; voici des images de différents moments : l'achat du mouton au coucher du soleil, l'immolation du mouton, la prière à la mosquée, des enfants dans la rue en quête d'étrennes, grillade de côtelettes, repas collectif, etc.
- **Consigne** : C'est l'heure de la prière ; place les images (ou leurs numéros) dans le cadre ci-dessous :

Avant	Prière à la mosquée	Après
	<div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> Image de la prière </div>	

PALIER 4 : Intégrer des indicateurs de temps et l'utilisation de moyens variés dans des situations de structuration et de mesure du temps personnel et social

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Déterminer une durée	Estimer une durée	de... à..., depuis, à partir de... jusqu'à, entre le... et le..., etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Comparer des durées	... plus que, ... moins que, autant que, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Mesurer le temps	Utiliser des instruments de découpage du temps	emploi du temps, calendriers, etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Utiliser des instruments de mesure du temps	sablier, clepsydre, montres, horloges, pendules	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu es désigné (choisi) pour chronométrer les différents moments d'un jeu ou d'une activité sportive.
- **Consigne** : Donne dans l'ordre les différents moments de jeu et indique la durée de chacun d'eux.

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Tu participes (ou assistes) à des faits quotidiens, des événements ou activités scolaires, réels ou simulés : bain, récréation, repas, jeu, devoir, activité au jardin scolaire, cérémonie familiale, etc.
- **Consigne** : Détermine la durée de chacun des faits, événements ou activités scolaires choisis (3 par exemple).

GRILLE DE CORRECTON ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Pertinence des indicateurs et des moyens	Le(s) moyen(s) choisi(s) est (sont) en adéquation avec la tâche à exécuter	2
	Le(s) moyen(s) choisi(s) n'est (ne sont) pas en adéquation avec la tâche à exécuter	0
Justesse de la mesure	Les 3 opérations de mesure sont correctement effectuées	6
	2 opérations de mesure sont correctement effectuées	4
	1 opération de mesure est correctement effectuée	2
	Aucune opération de mesure n'est correctement exécutée	0
Autonomie d'exécution	La tâche est effectuée sans aide	2
	La tâche est effectuée avec aide	0

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

▪ Sens de la compétence :

Il s'agit de faire prendre conscience à l'enfant que le temps s'écoule, s'organise et se mesure. La compétence se manifeste dans des situations où l'enfant, à l'aide d'indicateurs et de moyens simples, situe ses propres actions ou des faits de sa vie dans le temps et indique leurs durées.

▪ Composantes de la compétence :

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux derniers au niveau 2. Le premier palier de chaque niveau porte sur la maîtrise des indicateurs de temps tandis que le second porte sur l'initiation à la mesure du temps. Au niveau 2, toutefois, l'approche sera légèrement plus systématique, plus cohérente et plus approfondie.

Par des activités pratiques, faire acquérir implicitement les notions de durée, d'ordre, de succession et de rythme. Signalons que la durée est vécue différemment. Pour le même temps, la durée peut paraître plus ou moins longue en fonction de l'intérêt que l'enfant porte à ce qu'il fait ou vit. La récréation de 30 minutes est toujours ressentie comme courte alors que la leçon de lecture qui a la même durée semble souvent plus longue.

▪ Données psychopédagogiques :

L'enfant n'a pas accès d'emblée à la connaissance historique ; il appréhende le temps par rapport à lui-même, c'est le temps vécu. La notion de temps se construit progressivement. L'utilisation des indicateurs de temps, la construction des notions de durée, de rythme, d'ordre sont des activités préparatoires à la connaissance historique.

3.2. Moyens :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- exploitation de situations réelles à l'école : récréation, jeux, etc.
- exploitation d'événements fortuits : cérémonies familiales, théâtre scolaire, séance de prestidigitation, etc.
- anticipation sur la préparation (préparation lointaine) : collection d'images découpées dans les journaux, bandes dessinées, etc.
- possibilité d'exploitation de la bibliothèque scolaire
- simulation de faits (repas, préparatifs pour aller à l'école, etc.)
- instruments de mesure non conventionnels : clepsydre, sablier, battements de mains, etc.

3.3. Indications pour la démarche :

La séance comporte quatre grands moments :

- **Imprégnation** : C'est une phase de familiarisation avec le matériel
- **Situations agies** : les activités sont réalisées une à une ; l'élève observe, manipule, agit. Le maître facilite, soutient, oriente et accompagne
- **Verbalisation** : toute action sera accompagnée de verbalisation. C'est un moment nécessaire vers l'abstraction (au besoin en langue nationale mais sans abus)
- **Représentation ou schématisation** : elle permet à l'élève de représenter des situations agies
- **Abstraction de la notion** : les situations agies, verbalisées et représentées permettent d'abstraire la notion qui devient un outil que l'enfant emploie dans d'autres contextes (occasions de consolidation de la notion)

3.4. Illustration :

Objectif : Construire la notion de durée

Objet de la séance : Plus longtemps/Moins longtemps

- **Imprégnation** : Présentation et observation du matériel qui sera utilisé dans les activités de placement
- **Situations agies** :
 - **Activité 1** :
Les élèves font rouler deux balles de couleurs différentes ; ils indiquent la balle qui roule le plus longtemps

➤ **Activité 2** :

Faire lancer deux objets de masses différentes ; les élèves indiquent l'objet qui reste le plus longtemps en l'air avant de toucher le sol

➤ **Activité 3** : etc.

- **Verbalisation** :
La verbalisation est faite à la suite de chaque activité

- **Représentation ou schématisation** :

➤ **Activité 1** :

A partir d'un repère (le bord de l'ardoise par exemple), faire représenter par deux traits horizontaux (cf. couleurs des balles) la durée mise par chaque balle pour montrer celle qui est restée le plus long temps avant de tomber

➤ **Activité 2** :

A partir d'un repère (le bord de l'ardoise par exemple), faire représenter par deux traits verticaux (cf. couleurs des balles) la durée mise par chaque balle pour montrer celle qui reste le plus long temps en l'air avant de toucher le sol

➤ **Activité 3** :

Etc.

- **Abstraction de la notion** :

- Faire jouer des situations par des élèves qui verbalisent pour dire ce qui dure le plus longtemps ou le moins longtemps
- Faire jouer des situations par des élèves et demander à d'autres de dire ce qui dure le plus longtemps ou le moins longtemps
- Faire trouver dans la vie courante des exemples où l'élève dira ce qui dure le plus longtemps ou le moins longtemps

3.5. Evaluation des apprentissages et de la compétence

L'évaluation ne porte que sur les deux premiers paliers de la compétence. Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test (cf. cahier d'activités)
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

NB :

- choisir des faits dont les durées sont facilement mesurables
- inviter chaque élève à verbaliser, éventuellement, sa production
- complexifier ou simplifier la consigne en fonction du niveau de la classe et restructurer en conséquence la grille

SOUS DOMAINE 1 : Découverte du monde

GEOGRAPHIE

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES :

1.1. COMPETENCE DE BASE : Intégrer des repères spatiaux et des moyens variés dans des situations de structuration et de mesure de l'espace vécu

1.2. CRITERES :

- **Justesse** : Les résultats des opérations sont exacts
- **Facilité** : La tâche est exécutée avec aisance et sans hésitation
- **Exhaustivité** : La réponse est complète

PALIER 1 : Intégrer des repères physiques et des indicateurs spatiaux dans des situations de structuration de son milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Identifier des repères physiques	Identifier des repères fixes dans son environnement immédiat	Edifices, arbres, places publiques, bornes fontaines, puits, etc.	2 séances de 30mn chacune
	Identifier des repères mobiles dans son environnement immédiat	Mouvement apparent du soleil (apparition du soleil, disparition, il est midi), jour, nuit	2 séances de 30mn chacune
Situer – Se situer	Utiliser des notions de latéralisation et de topologie pour se situer	- gauche / droite, devant / derrière, etc. - à côté de, près de/loin de, en face de, en haut/en bas, avant/après, ici/là-bas, sous/sur, entre, à l'intérieur, etc.	2 séances de 30mn chacune
	Utiliser des notions de latéralisation et de topologie pour situer une position		2 séances de 30mn chacune
Se déplacer à partir d'indications	Suivre un itinéraire à l'aide d'indications données	- gauche / droite, devant / derrière, etc. - à côté de, près de/loin de, en face de, en haut/en bas, avant, après, ici/là-bas, sous/sur, entre, à l'intérieur, etc.	2 séances de 30mn chacune
	Indiquer à quelqu'un un itinéraire à suivre à l'aide de repères, de notions de latéralisation et de topologie		2 séances de 30mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGES DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu as devant toi l'image d'un quartier ou d'un village
- **Consigne** : Trace l'itinéraire qui va d'un point à un autre (4 repères sont donnés)

PALIER 2 : Intégrer des indicateurs spatiaux et des techniques d'observation dans des situations de localisation d'éléments de son milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Découvrir son espace immédiat	Identifier les éléments les plus significatifs de son milieu immédiat	éléments physiques, animaux, plantes et hommes	3 séances de 30 mn chacune
	Décrire sommairement des éléments de son milieu immédiat		3 séances de 30 mn chacune
Localiser des éléments dans un espace immédiat	Indiquer la position d'éléments à partir de repères	- notions de latéralisation : gauche/droite, devant/derrière, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Placer des éléments à partir de repères donnés	- notions de topologie : à côté de, près de/loin de, en face de, en haut/en bas, ici/là-bas, sous/sur, entre, à l'intérieur, dedans/dehors	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Cette image représente le centre de la ville ou la place publique du village.
- **Consigne** : Situe (par rapport à des repères à donner) 4 éléments (borne fontaine, puits, mosquée, carrefour, à titre d'exemple)

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Tu as devant toi un dessin incomplet et un autre complet d'une école ainsi que 5 figurines représentant les objets manquants
- **Consigne** : Mets chaque objet à sa place sur la maquette incomplète

GRILLE DE CORRECTON ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Justesse	Aucune erreur dans le placement des figurines	5
	1 erreur dans le placement des figurines	4
	2 erreurs dans le placement des figurines	3
	3 erreurs dans le placement des figurines	2
	4 erreurs dans le placement des figurines	1
	5 erreurs dans le placement des figurines	0
Exhaustivité	5 figurines sont placées	3
	4 figurines sont placées	2,5
	3 figurines sont placées	2
	2 figurines sont placées	1,5
	1 figurine est placée	1
	Aucune figurine n'est placée	0
Facilité	Les figurines sont placées sans hésitation	2
	Les figurines sont placées avec quelques hésitations	1
	Les figurines sont placées avec beaucoup d'hésitations	0

Palier 3 : Intégrer des techniques de repérage, de localisation et de rangement dans des situations d'organisation du milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Repérer un élément dans un ensemble	Montrer des éléments dans un ensemble	- voici, voilà, etc. - divers éléments : crayon, craie, cahier, livre, bic, ballon, chaussure, habit, etc.	1 séance de 30 mn
	Situer un élément dans un ensemble	- à côté de, entre, derrière, devant, loin de, près de, ici, là-bas, au-dessus de, etc. - divers éléments : crayon, craie, cahier, livre, bic, ballon, chaussure, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Ranger des éléments par catégorie	Trouver un élément selon un critère donné	Des éléments qui se ressemblent : même couleur, même matière, même usage, même taille, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Trier des éléments selon des critères		2 séances de 30 mn chacune
Disposer des éléments dans un certain ordre	Regrouper des éléments selon un critère	Grand, petit, moyen, épais, mince	2 séances de 30 mn chacune
	Ordonner selon un critère	- Divers éléments - Du plus grand au plus petit, du plus lourd au plus léger, du plus épais au plus mince, etc. (ou vice versa)	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : C'est la veille des fêtes ; tu es désigné pour ranger le matériel (crayons de couleurs, livres, craies, règles, etc.).
- **Consigne** : Regroupe les objets en fonction de leur usage puis, pour chaque ensemble, classe les éléments du plus grand au plus petit, du lourd au plus léger ou du plus long au plus court (ou vice versa).

Palier 4 : Intégrer des indicateurs, des repères spatiaux et l'utilisation de moyens variés dans des situations de structuration et de mesure de l'espace vécu

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Estimer des distances	Estimer des distances parcourues	- des distances dans l'espace immédiat	1 séance de 30 mn
	Estimer des distances observées	- c'est loin / c'est proche ; c'est long / c'est court, etc.	1 séance de 30 mn
	Comparer des distances	- de courtes distances dans l'espace immédiat - c'est plus loin / c'est plus proche ; c'est plus long / c'est plus court, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Mesurer des distances	Mesurer des distances et des longueurs avec des moyens non conventionnels	- de courtes longueurs et distances - des unités naturelles (empan, pied, coudée, pas, bras, etc.)	4 séances de 30 mn chacune
	Mesurer des distances et des longueurs avec des instruments conventionnels	Des unités effectives de mesure de longueur : mètre, yard, etc.	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Pendant la séance d'éducation physique, ton camarade a fait un saut en longueur (ou un jet).
- **Consigne :** Mesure la longueur du bond réalisé (ou du jet).

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte :** Lors de la leçon de mesure, tu as parcouru la distance qui sépare ta classe du bureau du directeur de l'école.
- **Consigne :** Estime la distance parcourue puis mesure-la.

GRILLE DE CORRECTON ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Pertinence des moyens	Les moyens utilisés sont tout à fait en adéquation avec la tâche à exécuter	4
	Les moyens utilisés sont partiellement en adéquation avec la tâche à exécuter	2
	Les moyens utilisés ne sont pas en adéquation avec la tâche à exécuter	0
Précision des gestes	Les opérations de mesures sont effectuées avec adresse	2
	Les opérations de mesures sont effectuées avec quelques maladresses	1
	Les opérations de mesures sont effectuées avec beaucoup de maladresses	0
Justesse des mesures	Les résultats des mesures sont exacts	4
	Les résultats des mesures sont approximatifs	2
	Les résultats des mesures ne sont pas du tout exacts	0

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

- **Sens de la compétence :**

Il s'agit de faire prendre conscience à l'enfant que l'espace s'organise, se structure et se mesure. La compétence se manifeste dans des situations où l'élève, à l'aide d'indicateurs et de repères, situe des actions, des événements et des éléments physiques dans son espace vécu. Elle se manifeste aussi dans des activités de mesure où l'apprenant utilise des instruments non conventionnels ou conventionnels

- **Composantes de la compétence :**

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux derniers au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur l'utilisation d'indicateurs, l'identification de repères ; ils débutent l'étude des techniques. Les paliers du niveau 2 consolident l'étude des indicateurs et des techniques ; ils abordent aussi l'utilisation de moyens dans des activités de mesure.

- **Données psychopédagogiques :**

L'enfant ne peut pas avoir accès d'emblée à des connaissances géographiques parce qu'elles portent sur des éléments qui sont hors de sa perception et de ses expériences immédiates. L'enfant appréhende d'abord l'espace par rapport à lui-même, par rapport à ses capacités de perception et de déplacement ; c'est l'espace vécu. La maîtrise des rapports entre l'enfant et son milieu est un préalable à l'acquisition des outils géographiques que sont le plan, la carte, la notion d'échelle, etc.

Par des activités pratiques aider l'enfant à maîtriser son schéma corporel et des notions de latéralisation. Il s'agit aussi d'éveiller chez l'enfant une idée des rapports étroits qu'il entretient avec le milieu dans lequel il vit et des rapports entre les différents éléments du milieu. L'enfant doit également s'initier à l'investigation géographique, surtout à travers l'observation directe.

3.2. Moyens :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- accorder une importance particulière à la préparation lointaine : confection de maquettes, collection d'images, instruments non conventionnels
- exploiter les situations scolaires : leçons d'éducation physique, déplacements, jeux, etc.
- effectuer une visite de préparation avant l'arrivée des élèves sur le site

3.3. Indications pour la démarche :

La séance comporte trois grandes phases :

- **Imprégnation** : c'est une phase de familiarisation avec le matériel
- **Situations agies** : les activités sont réalisées une à une ; l'élève observe, manipule, situe, agit. Le maître facilite, soutient, oriente et accompagne
- **Verbalisation** : toute action sera accompagnée de verbalisation. C'est un moment nécessaire vers l'abstraction (en français ou en langue nationale)
- **Représentation ou schématisation** : elle permet à l'élève de représenter des situations agies
- **Abstraction de la notion** : les situations agies, verbalisées et représentées permettent d'abstraire la notion qui devient un outil que l'enfant emploie dans d'autres contextes (occasions de consolidation de la notion)

3.4. Illustration :

Objectif : Situer un élément

Objet de la séance : Gauche / droite

- **Imprégnation** : Présentation et observation du matériel qui sera utilisé dans les activités de placement
- **Situations agies** :

➤ **Activité 1** : Structuration du corps

Les élèves montrent à tour de rôle la main droite, la main gauche, le pied droit, le pied gauche (idem pour d'autres parties du corps)

➤ **Activité 2** : Structuration du corps

Faire sauter à cloche pied jusqu'à un repère en partant sur le pied gauche et en revenant sur le pied droit

➤ **Activité 3** : Situation d'éléments

L'élève est placé entre des éléments ; il cite un ou plusieurs éléments situés à droite ou à gauche

➤ **Activité 4** : Placement d'éléments

L'élève est invité à placer un élément à sa droite ou à sa gauche

➤ **Activité 5** : Situations inversées

Mettre les élèves en deux lignes face à face et recommencer les mêmes exercices pour faire voir la position relative de la gauche et de la droite

➤ **Activité 6** : etc.

- **Représentation ou schématisation** :

Dessiner un bonhomme de dos puis de face :

- demander aux élèves de repasser sur telle ou telle partie, droite ou gauche, du corps
- demander aux élèves de dessiner un objet à droite ou à gauche

- etc.

- **Abstraction de la notion**

Demander aux élèves de s'appuyer sur leur vécu pour indiquer la position d'objets les uns par rapport aux autres

3. Evaluation des apprentissages et de la compétence

L'évaluation ne porte que sur les deux premiers paliers de la compétence. Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test (cf. cahier d'activités)
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

NB :

- inviter chaque élève à verbaliser sa production
- dans le respect des rapports topologiques, il faut comprendre le respect des positions et des distances entre les éléments
- adapter la consigne au contexte géographique de chaque école

SOUS DOMAINE 1 : Découverte du monde

INITIATION SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

COMPETENCE DE BASE : Intégrer des techniques d'observation, d'expérimentation, d'utilisation et de réalisation d'objets courants dans des situations d'exploration scientifique et technologique du milieu immédiat

CRITERES :

- **Justesse** : Les résultats des opérations sont exacts
- **Autonomie** : La tâche est exécutée sans aide

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES :

PALIER 1 : Intégrer des notions de base et des techniques d'observation dans des situations d'exploration du milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Découvrir des éléments du monde physique et technique	Identifier des éléments du monde physique et technique	- éléments naturels : pierres, sol, argile, etc.	5 séances de 30 mn chacune
	Décrire sommairement des éléments du monde physique et technique	- éléments techniques : éclairage, mobilier, appareils domestiques, jouets, téléphone, etc.	
Découvrir des éléments du monde biologique	Identifier des éléments du monde biologique	- animaux : domestiques, sauvages, à poils, à plumes, herbivores, carnivores, etc.	7 séances de 30 mn chacune
	Décrire sommairement des éléments du monde biologique	- insectes : mouches, moustiques, abeilles, etc.	
	Classer des éléments du monde biologique	- végétaux : arbres, fleurs, herbes, etc. - êtres humains : sexe, couleur de la peau, etc.	
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : On te présente une image comportant, entre autres, 4 éléments de catégories différentes.
- **Consigne** : Indique la famille (monde vivant ou monde physique) à laquelle appartient chacun de ces éléments.

PALIER 2 : Intégrer des notions de base et des procédés d'expérimentation dans des situations d'exploration du milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Découvrir les différents états de la matière	Identifier les différents états de la matière	- des solides, des liquides, des gaz - état solide, état liquide, état gazeux	4 séances de 30 mn chacune
	Classer des éléments selon l'état de la matière		
Découvrir les principales étapes du développement d'un phénomène, d'un processus	Comparer sa propre croissance à celle de ses camarades	âge, poids, taille, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Identifier les étapes de développement d'une plante, d'un animal ou d'une personne	- graine, germination, montaison, floraison, épiage, (ou épiaison), etc. - couvaion (gestation), éclosion (naissance), poussin (nourrisson), etc.	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			120 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Voici plusieurs récipients contenant des matières dans différents états (paquet de sucre en morceaux, bouteille d'huile, bonbonne de gaz, sachet de biscuits, boîte de craie, etc.)
- **Consigne** : Classe les éléments en catégories selon l'état de la matière

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Voici une série de 5 images environ représentant les différentes étapes du développement d'une plante, d'un animal, d'une personne.
- **Consigne** : Ordonne puis décris oralement ces images.

GRILLE DE CORRECTON ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Justesse de l'agencement	Aucune erreur dans l'agencement des images	4
	1 erreur dans l'agencement des images	3
	2 erreurs dans l'agencement des images	2
	3 erreurs dans l'agencement des images	1
	Plus de 3 erreurs dans l'agencement des images	0
Justesse de la description	5 images bien décrites	5
	4 images bien décrites	4
	3 images bien décrites	3
	2 images bien décrites	2
	1 image bien décrite	1
	Aucune image n'est bien décrite	0
Autonomie d'exécution	La tâche est exécutée sans aide	1
	La tâche est exécutée avec aide	0

PALIER 3 : Intégrer des notions de base et des savoir-faire pratiques dans des situations d'utilisation d'objets technologiques de son milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Choisir des outils en fonction d'une tâche donnée	Identifier des outils	- Divers outils : marteau, pelle, truelle, bic, lame, ciseaux, couteau, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Indiquer les outils nécessaires à l'exécution d'une tâche	- Différentes tâches : enfoncer un clou, couper une feuille, creuser un trou, écrire un mot, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Utiliser un objet technologique	Identifier des objets technologiques	Des objets technologiques : jouets, appareils ménagers simples, divers outils, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Manipuler des objets technologiques		2 séances de 30 mn chacune
Entretien un objet technologique	Identifier des types et des techniques d'entretien	Nettoyage (dépoussiérage, lavage), graissage, lubrification, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Appliquer des techniques d'entretien		5 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			120 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu dois participer à l'assainissement de ton école. On te propose 4 outils (balais, râteliers, brosses, arrosoirs, etc.).
- **Consigne** : Utilise chaque outil en fonction de la tâche à exécuter (simulation, démonstration).

PALIER 4 : Intégrer des notions de base, des techniques d'observation et des savoir-faire pratiques dans des situations de réalisation d'objets technologiques de son milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Découvrir un objet technologique	Identifier les principales parties d'un objet technologique	- objets technologiques : jouets, lampe de poche, ciseaux, vélo, radio, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Donner les fonctions des différentes parties d'un objet technologique	- principales parties d'un objet : boutons, antenne, roue, chaîne, guidon, pédale, etc.	4 séances de 30 mn chacune
Fabriquer un objet technologique à partir de modèles	Identifier les principales parties d'un modèle	Poupée, vélo, auto, animaux, etc. (avec du matériel de récupération : fil de fer, tige, pots de conserve, morceaux de tissu, etc.)	4 séances de 30 mn chacune
	Reproduire un modèle		5 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			120 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Ta classe doit participer à une exposition d'objets technologiques courants (poupée, vase, vélo, ustensiles, ...).
- **Consigne** : Selon un modèle, fabrique un de ces objets à partir de matériau de récupération (carton, fil de fer, etc.)

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Ton correspondant te demande de lui envoyer un objet caractéristique de ton milieu immédiat.
- **Consigne** : Réalise l'objet que tu dois lui envoyer.

GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Conformité de la production	Les caractéristiques du modèle sont entièrement respectées	6
	Les caractéristiques du modèle sont en grande partie respectées	4
	Les caractéristiques du modèle sont peu respectées	2
	Les caractéristiques du modèle sont pas du tout respectées	0
Efficience des stratégies	L'objet est fabriqué sans gaspillage de matériaux	2
	L'objet est fabriqué avec gaspillage du matériau	0
Autonomie d'exécution	L'objet est fabriqué sans aide	2
	L'objet est fabriqué avec aide	0

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

- **Sens de la compétence :**

Il s'agit, ici, d'éveiller l'esprit de l'enfant à l'environnement scientifique et technologique de son milieu immédiat. La compétence se manifeste dans des situations où, l'enfant, par des techniques simples, découvre les éléments significatifs de son milieu immédiat.

- **Composantes de la compétence :**

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux derniers au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur l'acquisition de notions, sur l'utilisation des techniques d'observation et sur des procédés simples d'expérimentation. Les paliers du niveau 2 consolident et approfondissent les mêmes apprentissages.

- **Données psychopédagogiques :**

La pensée du jeune enfant (2-7ans) est dominée par un certain nombre d'obstacles épistémologiques qui constituent autant d'entraves au développement de l'esprit scientifique : syncrétisme, égocentrisme, finalisme, artificialisme, etc. Mais, à partir de 7 ans ces obstacles commencent à décliner. Toutefois, la pensée du jeune enfant reste toujours tributaire du concret ; il a des difficultés à élaborer des hypothèses et à faire des déductions formelles.

Par l'observation des objets, des êtres et des phénomènes ainsi que par l'expérience, l'enfant apprend à développer la capacité à appréhender les éléments et les phénomènes de son milieu. C'est dans ses rapports avec les objets et avec autrui que l'enfant accède progressivement à l'objectivité.

3.2. Moyens :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- accorder une importance particulière à la préparation lointaine :
 - musée scolaire : collection d'insectes, de minéraux, de jouets, de matériel de récupération, de petits objets technologiques (lampe torche, radio, etc.)
 - un coin nature : jardin, herbier
 - un coin élevage : poulets, lapin, etc.
 - un coin boutique : denrées et articles courants
 - un présentoir : un tableau chevalet, un pan de mur, un coin du tableau

- exploiter les planches scientifiques

3.3. Indications pour la démarche :

La séance peut comporter quatre grandes phases :

- **Phase d'observation, d'étonnement et de questionnement** : mise en contact avec le phénomène, l'objet d'étude pour éveiller l'intérêt et amener les élèves à se poser des questions. Cette observation doit être assez libre ; il faut accorder suffisamment de temps à cette phase.
- **Phase d'organisation et de systématisation** : il s'agit simplement d'une initiation à la démarche scientifique. L'accent sera mis sur des procédés simples de découverte et sur une observation dirigée des objets, des phénomènes et des êtres. Le maître veillera à l'exactitude du langage et à la bonne prononciation des mots.
- **Phase de synthèse** : Par des exercices de consolidation renforcer l'appropriation et la fixation des acquis
- **Phase de réinvestissement** : Les acquis seront réinvestis dans d'autres situations similaires

3.4. Illustration :

Objectif d'apprentissage : Découvrir des éléments du monde physique et technique

Séance : Décrire sommairement des éléments du monde physique et technique

- **Phase d'observation, d'étonnement, de questionnement, et de tâtonnement** : Mise en contact des élèves avec l'objet d'étude (lampe de poche par exemple) : observation libre, manipulation libre et questionnement
- **Phase d'organisation et de systématisation** : observation et manipulation dirigées, identification et description de l'objet et de ses différentes parties
- **Phase de synthèse** : rappel des apprentissages formalisés (dans un schéma pour la lampe de poche par exemple)
- **Phase de réinvestissement** : Les acquis seront réinvestis dans d'autres situations similaires

3.5. Evaluation des apprentissages et de la compétence :

L'évaluation ne porte que sur les deux premiers paliers de la compétence. Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test (cf. cahier d'activités)
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

SOUS DOMAINE 2 : Education au développement durable

VIVRE DANS SON MILIEU

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES :

1.1. COMPETENCE DE BASE : Intégrer des notions de base et des techniques simples dans des situations d'identification et de proposition de solutions pratiques à des problèmes d'environnement, de population et de santé du milieu immédiat

1.2. CRITERES :

- **Pertinence** : La production est en adéquation avec la situation / avec la consigne
- **Faisabilité** : La solution proposée est réaliste au regard du contexte et des ressources
- **Justesse** : Les résultats des opérations sont exacts

2. PLANIFICATION DE LA COMPETENCE :

PALIER 1 : Intégrer des notions de base, des techniques d'observation et des mesures préventives dans des situations de proposition de solutions à des problèmes de santé et d'hygiène nés de l'interaction entre l'homme et son milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Proposer des solutions à des problèmes de santé du milieu immédiat	Identifier des problèmes d'épidémie dans son milieu immédiat	2 ou 3 maladies endémiques (paludisme, SIDA, bilharziose, choléra etc.) : causes et conséquences	3 séances de 30mn chacune
	Proposer des solutions à des problèmes d'épidémie	Propositions de solutions (mesures préventives surtout)	
Proposer des solutions à des problèmes d'hygiène du milieu immédiat	Proposer des solutions à des problèmes d'insalubrité identifiés dans son milieu immédiat	Hygiène corporelle, vestimentaire et du milieu : les ordures ménagères, le péril fécal, la propreté de la maison, de la classe, de l'école	2 séances 30 mn chacune

	Proposer des solutions à des problèmes liés aux risques d'intoxication identifiés dans son milieu immédiat	Produits périmés ou pourris, fruits non mûrs, conservation des aliments	2 séances 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Dans le cadre des préparatifs d'une fête scolaire (cérémonie de distribution de prix, journée du parrain, semaine de l'école de base, etc.), vous devez rendre votre classe plus salubre et plus accueillante.
- **Consigne** : En visitant la classe et ses environs, propose des solutions à 4 problèmes identifiés

PALIER 2 : Intégrer des notions de base, des techniques d'observation et des mesures préventives dans des situations de proposition de solutions à des problèmes de gaspillage de ressources nés de l'interaction entre l'homme et son milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Proposer des solutions à des problèmes de dégradation de l'environnement du milieu immédiat	Proposer des solutions à des problèmes de protection des plantes et des animaux	Les plantes de la maison, de l'école : entretien, surveillance Les animaux domestiques : utilité, amour, protection, etc.	2 séances 30 mn chacune
	Proposer des mesures de préservation de son environnement immédiat	Actions de préservation : ne pas salir, ne pas endommager, ne pas détériorer, ne pas gaspiller, ne pas polluer, etc.	2 séances 30 mn chacune
Proposer des solutions à des problèmes de dégradation des biens communs du milieu immédiat	Proposer des solutions de sauvegarde des biens publics	La cour : décoration, nettoyage, entretien, etc. Les espaces verts, les grands-places, la rue : ne pas salir, ne pas uriner, ne pas détériorer, etc.	2 séances 30 mn chacune
	Proposer des solutions de sauvegarde des édifices publics	Les bancs publics, les équipements de la maison, de la classe, de l'école, du quartier : nettoyage, entretien, etc.	2 séances 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu as devant toi des images qui représentent des problèmes de dégradation de l'environnement et du patrimoine de l'école ainsi que des propositions de solutions
- **Consigne** : Identifie 4 problèmes et relie chacun d'eux à sa (ou ses) solution (s)

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Dans le cadre des préparatifs d'une fête scolaire (cérémonie de distribution des prix, journée du parrain ou de la semaine de l'école de base, etc.) vous devez rendre votre école plus salubre et plus accueillante.

- **Consigne** : A partir de la visite de l'école et de ses environs, identifie 4 types de problèmes (ordures, eaux usées, péril fécal, dégradation, environnement austère, par exemple) et propose pour chacune d'elles une solution que les élèves peuvent mettre en œuvre

GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Justesse	Au moins 4 types de problèmes sont identifiés	4
	3 types de problèmes sont identifiés	3
	2 types de problèmes sont identifiés	2
	1 type de problème est identifié	1
	Aucun type de problème n'est identifié	0
Pertinence	Au moins 4 bonnes solutions sont proposées	4
	3 bonnes solutions sont proposées	3
	2 bonnes solutions sont proposées	2
	1 bonne solution est proposée	1
	Aucune bonne solution n'est proposée	0
Faisabilité	Au moins 4 solutions proposées sont à la portée des élèves	2
	3 solutions proposées sont à la portée des élèves	1, 5
	2 solutions proposées sont à la portée des élèves	1
	1 solution proposée est à la portée des élèves	0, 5
	Aucune solution proposée n'est à la portée des élèves	0

PALIER 3 : Intégrer des notions de base, des techniques simples d'observation et des mesures préventives dans des situations de propositions de solutions à des problèmes d'intoxication

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Proposer des mesures préventives à des problèmes d'intoxication nés du contact permanent avec des produits d'entretien	Identifier des produits d'entretien	- Détergents : savon, crésyl, javel, etc. - Autres détergents	1 séance de 30 mn
	Identifier des risques d'intoxication	Inhalation, consommation, contact cutané, utilisation de récipients ayant contenu des produits dangereux	1 séance de 30 mn
	Proposer des mesures préventives contre les intoxications	Ne pas inhaler, ne pas consommer, ranger à l'écart des produits alimentaires, ranger hors de portée des enfants, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Proposer des mesures préventives à des problèmes d'intoxication nés de la cohabitation avec des produits pharmaceutiques	Identifier des produits pharmaceutiques dangereux	Médicaments de la rue, médicaments périmés	1 séance de 30 mn
	Identifier des risques d'intoxication	- Surdosage, empoisonnement (médicaments périmés ou altérés, inappropriés, etc.) - Automédication	1 séance de 30 mn
	Proposer des mesures préventives contre les intoxications	- Respect des prescriptions - Eviter l'automédication - Ne pas utiliser les médicaments de rue - Jeter les médicaments périmés - Respect des normes de conservation	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Il y a beaucoup de produits à la maison dont certains sont dangereux
- **Consigne** : Propose des solutions pour éviter toute intoxication

PALIER 4 : Intégrer des notions de base, des techniques simples d'observation et des mesures préventives dans des situations de propositions de solutions à des problèmes de dégradation de l'environnement de son milieu immédiat

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Proposer des solutions contre la dégradation de l'environnement immédiat	Identifier les formes de dégradation de l'environnement immédiat	- insalubrité : ordures, eaux usées, etc. - pollution : bruits, mauvaises odeurs, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Identifier les principales causes et conséquences de la dégradation de l'environnement immédiat	- décharge sauvage - non respect des règles de vie commune - non respect du code de l'hygiène	2 séances de 30 mn chacune
	Indiquer des solutions appropriées contre la dégradation de l'environnement immédiat	- dépôt des ordures dans des poubelles - utilisation des toilettes - respect des règles de vie commune et des codes - aménagement de l'espace de vie (Plantation d'arbres, Aménagement de parterres de fleurs)	2 séances de 30 mn chacune
Proposer des solutions contre la dégradation des biens communs	Identifier les principales formes de dégradation des biens communs	Graffitis, espaces transformés en pissotière, détérioration des infrastructures et des équipements collectifs	1 séance de 30 mn
	Identifier les principales causes et conséquences de la dégradation des biens communs	- Destruction volontaire de biens (vandalisme), divagation d'animaux, etc. - Dégradation du cadre de vie, risque de maladies	1 séance de 30 mn
	Indiquer des solutions appropriées contre la dégradation des biens communs	- comportements favorables au respect des biens communs - aménagement de l'espace de vie (Plantation d'arbres, aménagement de parterres de fleurs)	1 séance de 30 mn
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu observes un site dégradé (environs de l'école, place publique, etc.)
- **Consigne** : Identifie les formes de dégradation et propose des solutions

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Tu constates dans ton milieu immédiat des problèmes de santé et d'environnement
- **Consigne** : Identifie deux problèmes dans chaque domaine et propose des solutions

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

- **Sens de la compétence :**

Il s'agit d'entraîner l'élève à observer son milieu, à identifier les problèmes qui s'y posent et à proposer des solutions justes. La compétence se manifeste dans des situations où l'élève propose des solutions appropriées aux problèmes du milieu immédiat.

- **Composantes de la compétence :**

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux derniers au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur le diagnostic (problèmes, causes et conséquences). Les paliers du niveau 2 portent, quant à eux, sur la proposition de solutions aux problèmes déjà identifiés.

- **Données psychopédagogiques :**

La pensée du jeune enfant (2-7ans) est dominée par un certain nombre d'obstacles épistémologiques qui constituent autant d'entraves au développement de l'esprit scientifique : syncrétisme, égocentrisme, finalisme, artificialisme, etc. Mais, à partir de 7 ans ces obstacles commencent à décliner. Toutefois, la pensée du jeune enfant reste toujours tributaire du concret ; il a des difficultés à élaborer des hypothèses et à faire des déductions formelles.

« Vivre dans son milieu » est une activité disciplinaire qui vise à rendre l'enfant conscient de la nature des rapports entre l'homme et son environnement ainsi que de sa responsabilité dans les transformations qui s'y opèrent.

Par des visites de sites, le diagnostic de milieux agressés, la recherche de solutions, il s'agit de rendre l'enfant capable de développer des attitudes favorables à l'environnement, à la qualité de la vie et au bien-être individuel et collectif.

3.2. Moyens :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut, à titre indicatif :

- accorder une importance particulière à la préparation lointaine :
 - diverses images (gaspillage de ressources, gestion rationnelle de ressources, épidémies, environnement dégradé, restauré, en équilibre, bien aménagé, etc.)
 - échantillons de produits périmés, d'emballages de produits toxiques, etc.)
 - personnes-ressources

- exploiter les planches scientifiques, les images de paysage, etc.

3.3. Indications pour la démarche :

La séance comporte quatre grandes phases :

- **Phase d'observation, d'étonnement et de questionnement** : mise en contact avec la situation (visite de site, observation d'images, etc.) pour éveiller l'intérêt et amener les élèves à se poser des questions. Cette observation doit être assez libre ; il faut accorder suffisamment de temps à cette phase.
- **Phase d'analyse** : à partir d'une observation dirigée, entraîner l'élève à identifier le problème majeur, ses causes, ses conséquences ainsi que les solutions appropriées. Le problème à étudier doit être proche de l'expérience de l'élève pour lui permettre de faire l'analyse demandée. Il est possible de recourir ponctuellement à la langue maternelle sans en abuser.
- **Phase de synthèse** : Aux CI/CP, le maître fera, de façon simple, la récapitulation et la mise en cohérence des apprentissages : problème – causes – conséquences – proposition de solutions
- **Phase de réinvestissement** : Les acquis seront réinvestis dans d'autres situations similaires

NB : Le maître effectuera une visite préparatoire avant celle des élèves

3.4. Illustration :

Objectifs : Proposer des solutions à des problèmes de santé du milieu immédiat

Séance : insalubrité des toilettes de l'école

- **Phase d'observation, d'étonnement et de questionnement** : Visite des toilettes de l'école (ou un autre site insalubre) : les élèves circulent librement et constatent les manifestations de l'insalubrité des toilettes
- **Phase d'analyse** : par l'observation dirigée, le maître attire l'attention des élèves sur les principales manifestations du problème. L'échange et la discussion permettront de découvrir les causes et les conséquences du problème avant la proposition de solutions appropriées.
- **Phase de synthèse** : faire la récapitulation en rappelant le problème, ses causes et ses conséquences ainsi que la ou les solutions retenue (s)
- **Phase de réinvestissement** : Les acquis seront réinvestis dans l'utilisation des toilettes de l'école ou dans d'autres situations similaires

3.5. Evaluation des apprentissages et de la compétence

L'évaluation ne porte que sur les deux premiers paliers de la compétence. Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test (cf. cahier d'activités)
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

SOUS DOMAINE 2 : Education au développement durable

VIVRE ENSEMBLE

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES :

1.1. COMPETENCE DE BASE : Intégrer des aptitudes et des attitudes dans des situations d'identification et de proposition de solutions à des problèmes nés de relations humaines au sein du milieu immédiat

1.2. CRITERES :

- **Pertinence** : La production est en adéquation avec la situation / avec la consigne
- **Justesse** : Les résultats des opérations sont exacts
- **Faisabilité** : La solution proposée est réaliste au regard du contexte et des ressources

PALIER 1 : Intégrer de bons comportements dans des situations nés de relations humaines au sein du milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Se respecter soi-même et respecter les autres	Se respecter soi-même	Soin du corps, des habits, correction du langage, etc.	1 séance 30 mn
	Respecter les autres	- Salutations - Correction du langage - Respect des aînés, des parents, des maîtres, de l'adversaire de jeu, etc.	2 séances 30 mn chacune
Manifester de bons comportements à l'école et dans la famille	Venir à l'heure, ne pas s'absenter	bons comportements : régularité, assiduité, ponctualité, etc.	1 séance 30 mn
	Rendre service	Entraide, solidarité, bonté, etc.	1 séance 30 mn
	Dire la vérité	Franchise, honnêteté, sincérité, etc.	1 séance 30 mn
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Voici des images présentant des faits, des comportements d'un enfant
- **Consigne** : Identifie les images représentant les bons comportements

PALIER 2 : Intégrer des notions de base, des règles de conduite et des valeurs dans des situations de relations humaines au sein du milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	III- Durée
Appliquer les dispositions des règlements du milieu immédiat	Respecter le règlement intérieur de la classe et de l'école	Le règlement intérieur de la classe, le règlement intérieur de l'école	2 séances 30 mn chacune
	Respecter des dispositions du code de la route	Quelques éléments du code de la route	2 séances 30 mn chacune
Assumer des responsabilités dans son milieu immédiat	Prendre des responsabilités dans la vie de la classe, de l'école et de la famille	Nettoyage, ravitaillement en eau, etc.	1 séance 30 mn
	Participer à la prise en charge des problèmes de la maison	Travaux domestiques, embellissement, etc.	1 séance 30 mn
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Voici des images présentant des faits, des comportements de vie courante
- **Consigne** : Identifie les images représentant les faits et les comportements conformes aux règles et valeurs du milieu

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Un camarade d'une autre classe se signale par de mauvais comportements (retard, insolence, absence de propreté, etc.)
- **Consigne** : Tu es désigné pour aller lui signifier ses mauvais comportements et partager avec lui de bons comportements

GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Justesse	Au moins 4 mauvais comportements du camarade sont identifiés	4
	3 mauvais comportements du camarade sont identifiés	3
	2 mauvais comportements du camarade sont identifiés	2
	1 mauvais comportement du camarade est identifié	1
	Aucun mauvais comportement du camarade n'est identifié	0
Pertinence	Au moins 4 conseils donnés sont en adéquation avec la situation	4
	3 conseils donnés sont en adéquation avec la situation	3
	2 conseils donnés sont en adéquation avec la situation	2
	1 conseil donné est en adéquation avec la situation	1
	Aucun conseil donné n'est en adéquation avec la situation	0
Faisabilité	Au moins 4 conseils donnés sont affectivement acceptables	2
	3 conseils donnés sont affectivement acceptables	1,5
	2 conseils donnés sont affectivement acceptables	1
	1 conseil donné est affectivement acceptable	0,5
	Aucun conseil donné n'est affectivement acceptable	0

PALIER 3 : Intégrer de bons comportements dans des situations de relations humaines au sein de son milieu immédiat

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Se respecter soi-même et respecter les autres	Se respecter soi-même	soin du corps, des habits, correction du langage (sa propre image à soigner)	1 séance de 30 mn
	Respecter les autres	- Correction du langage - Respect des aînés, des parents, des maîtres, de l'adversaire de jeu, des handicapés, etc.	1 séance de 30 mn
S'identifier dans un groupe	Se présenter	Prénoms et nom, âge, filiation, adresse, numéro de téléphone, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Indiquer son groupe d'appartenance	sa classe, son école, son équipe, groupe, etc.	1 séance de 30 mn
Manifester de bons comportements	Manifester de bons comportements individuels	- Assiduité, ponctualité, soin, etc. - Bonté, franchise, honnêteté, sincérité, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Manifester de la solidarité	- Solidarité, entraide, secours, soutien, etc.	1 séance de 30 mn
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Un enfant se signale par de mauvais comportements vis-à-vis de ses camarades (insolence, brutalité, manque de solidarité, malhonnêteté, etc.)
- **Consigne** : Donnes- lui des conseils de bonne conduite

PALIER 4 : . Intégrer des notions de base, des règles de conduite et des valeurs dans des situations de relations humaines au sein de son milieu immédiat

APPRENTISSAGE PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Appliquer les dispositions des règlements de son milieu immédiat	Respecter les règlements intérieurs	Règlements intérieurs de la classe et de l'école	2 séances de 30 mn chacune
	Respecter les règles élémentaires des principaux codes	- Code de la route : comment traverser, sur quel côté marcher, etc. - Code de l'hygiène : ne pas jeter les ordures dans la rue, ne pas verser les eaux usées dans la rue, respect de la voie publique, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Assumer des responsabilités dans son milieu immédiat	Participer à la vie de l'école et de la famille	- Classe, équipes de nettoyage, coopérative, etc. - Engagement dans la prise en charge des problèmes de la classe, de l'école, de la maison, - Respect des engagements	2 séances de 30 mn chacune
	Exercer des responsabilités dans son milieu immédiat	- Acte de candidature à des élections dans son milieu immédiat - Acceptation de responsabilités en classe et à la maison	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Tu fais le bilan du respect des règlements et des dispositions élémentaires des principaux codes
- **Consigne :** Identifie les différents manquements et rappelle les conduites à tenir

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte :** Voici des images présentant des faits et des comportements de la vie courante.
- **Consigne :** Identifie les images représentant les faits ou les comportements contraires aux règles de conduite et aux valeurs du milieu puis indique les conduites à tenir.

IV- GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Justesse des réponses	Aucune erreur dans l'identification	4
	1 erreur dans l'identification	3
	2 erreurs dans l'identification	2
	3 erreurs dans l'identification	1
	Plus de 3 erreurs dans l'identification	0
Pertinence des propositions de conduite	Aucune erreur dans les propositions	4
	1 erreur dans les propositions	3
	2 erreurs dans les propositions	2
	3 erreurs dans les propositions	1

	Plus de 3 erreurs dans les propositions	0
Faisabilité des propositions	La conduite proposée est affectivement acceptable	2
	La conduite proposée n'est pas affectivement acceptable	0

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

▪ Sens de la compétence :

Il s'agit d'entraîner l'élève à être attentif aux problèmes qui naissent des relations humaines dans son entourage (cercle d'amis, camarades de classe, de jeu) et de proposer des solutions justes. Il s'agit également de promouvoir de bons comportements à l'égard d'autrui (parents, adultes, aînés, amis, camarades). La compétence se manifeste dans des situations où, l'élève adopte ou propose de bons comportements.

▪ Composantes de la compétence :

La compétence est subdivisée en trois paliers qui sont programmés à la fois au CI et au CP avec les mêmes objectifs et les mêmes contenus. Il appartient au maître de moduler leur traitement entre les deux niveaux en fonction des besoins et des opportunités. Toutefois, il faut signaler que le niveau 2 est un moment de consolidation, d'approfondissement et d'élargissement.

▪ Données psychopédagogiques :

Jusqu'à l'âge de 6 ans le comportement de l'enfant est dominé par l'égoïsme et les intérêts subjectifs. Sa conduite ne se fonde pas encore sur une conscience de la réciprocité.

Le dépassement de l'égoïsme est favorisé par le travail de groupe et les activités qui invitent à la coopération. Il s'agit de faire acquérir de bonnes habitudes dans les façons de se comporter à l'égard des adultes et des pairs. L'enfant est souvent amené à analyser les conduites les plus caractéristiques du groupe social dans lequel il vit.

« Vivre ensemble » a pour objet d'aider l'élève à prendre sa place dans la société, à en connaître les règles pour participer pleinement à la vie sociale.

3.2. Moyens :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- exploiter les situations réelles de la vie scolaire : discipline, application, assiduité, propreté, querelle, etc.

- exploiter les occasions fortuites : exemples vécus de franchise, d'honnêteté, de sincérité, de jalousie, de rivalité, de vanité, etc.
- simulation de situations prétextes

3.3. Indications pour la démarche :

La séance comporte quatre grandes phases :

- **Imprégnation** : Présentation de la situation de départ tirée de la vie de classe, de la vie de l'élève, de l'extérieur de l'école, reprise dans la presse ou dans les médias, etc. La situation doit être abordée sous la forme d'une situation-problème
- **Phase d'analyse et de discussion** : Faire apparaître tous les points de vue qui peuvent être de nature opposée (bien – mal, juste – injuste, vrai – faux, etc.) et animer la discussion
- **Conclusion** : Conduire vers un consensus qui fait apparaître la conclusion ou la résolution au problème
- **Réinvestissement** : La conclusion ou la résolution retenue devra inspirer les conduites futures des élèves

3.4. Illustration :

Objectifs : Manifester de bons comportements à l'école

Séance : Ponctualité

- **Imprégnation** :

Partir d'une des situations suivantes :

- situation réelle d'un élève qui vient en retard
- une image qui présente un élève qui arrive en retard (élève qui entre en classe alors que ses camarades ont commencé le travail)
- simulation de la situation d'un élève qui vient en retard

- **Phase d'analyse et de discussion** :

Discussion pour :

- une compréhension de la situation
- faire ressortir les désagréments et les inconvénients de venir en retard (le retardataire rate des apprentissages, dérange ses camarades, donne une mauvaise image de lui ; venir en retard est aussi un signe de manque de respect de l'autre, etc.)
- **Conclusion** : Dégager avec les élèves le comportement souhaité : nécessité de venir à l'heure, de respecter les heures de rendez-vous

3.5. Evaluation des apprentissages et de la compétence

L'évaluation porte sur l'ensemble des trois paliers de la compétence. Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test (cf. cahier d'activités)
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins

- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

DOMAINE
EDUCATION PHYSIQUE, SPORTIVE ET ARTISTIQUE

DOMAINE 2 : L'EDUCATION PHYSIQUE, SPORTIVE ET ARTISTIQUE

TABLEAU DES COMPETENCES

COMPETENCE DE CYCLE :

Intégrer des règles de base, des activités motrices simples ainsi que des techniques élémentaires d'expression dans des situations de réalisation d'œuvres d'art et d'éducation physique et sportive.

COMPETENCE DE L'ETAPE :

Intégrer des règles de base, des activités motrices simples ainsi que des techniques d'expression dans des situations ludiques, sportives et de découverte des formes et modes d'expression artistiques

COMPETENCES DE SOUS DOMAINES

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	EDUCATION ARTISTIQUE
Intégrer des règles de base et des activités motrices simples dans des situations ludiques et sportives	Intégrer des techniques élémentaires d'observation et de reproduction dans des situations de découverte des formes et modes d'expression

COMPETENCES DE BASE

SOUS DOMAINES	ACTIVITES	COMPETENCES DE BASE
Education physique et sportive	Activités physiques	Intégrer des règles de base et des activités motrices simples dans des situations ludiques et sportives
	Activités sportives	
Education artistique	Arts plastiques	Intégrer des formes, des couleurs ainsi que des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation de dessins et de modelage
	Education musicale	Intégrer des mélodies, des rythmes divers, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local
	Arts scéniques	Intégrer des techniques simples d'imitation, de jeux de rôles, de mise en scène et de déguisement dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante ou imaginaires

V- SOUS DOMAINE 1 : Education physique et sportive

VI- EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

1.1. COMPETENCE DE BASE : Intégrer des règles de base et des activités motrices simples dans des situations ludiques et sportives

1.2. CRITERES

- **Conformité :** Les caractéristiques des règles sont respectées
- **Habilité :** Les gestes sont exécutés avec adresse
- **Autonomie :** La tâche est exécutée sans aide

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES :

PALIER 1 : Intégrer des activités motrices simples dans des situations de tonification du corps et d'assouplissement musculaire

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Exécuter des activités motrices fondamentales	Exécuter des activités motrices du train inférieur	Exercices de motricité : Marcher, courir, grimper, lancer, sauter, quadrupédie, attraper, pousser, tirer, etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Exécuter des activités motrices du train supérieur		
Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'équilibre	- Debout sur une jambe, pencher sur une jambe, etc. - Sur la pointe des pieds : deux jambes, une jambe, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des exercices d'assouplissement et de tonification musculaire	Petites foulées, sautiller, marche du chat botté, de la girafe, de l'oie, cerceau, talons aux fesses, élévation des genoux étirement, etc.	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 mn

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Un parcours sportif est aménagé sur le terrain d'éducation physique et sportive.
- **Consigne :** Exécute tous les exercices prévus.

PALIER 2 : Intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations ludiques

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Exécuter des exercices d'ordre	Marcher en rang à pas cadencés	- Marche en rang à pas cadencés	2 séances de 30 mn chacune
	Exécuter des mouvements coordonnés	- Balancement des bras, tête haute, poitrine bombée, regard droit, etc.	2 séances de 30 mn chacune
S'exercer à des jeux fonctionnels	Pratiquer des jeux traditionnels fonctionnels	- Jeu à la corde, saut en longueur, en hauteur, jeu de la marelle - exercices d'adresse : lancer sur une cible - Règles de fair-play : ne pas chahuter, ne pas humilier, réconforter l'adversaire (vaincu ou blessé), etc. - Exercices de débrouillardise, d'attention, d'adresse - Jeux traditionnels : langabouri, baye khaale, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des jeux modernes fonctionnels	- Attaque / défense : passer un objet en évitant un adversaire, lancer en évitant un adversaire, faire sortir quelqu'un d'un cercle, intercepter une passe, stopper un adversaire qui veut passer - Règles de fair-play : ne pas chahuter, ne pas humilier, réconforter l'adversaire (vaincu ou blessé), etc. - Jeux modernes : le béret, la chandelle, etc.	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 mn

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Pendant la récréation, avec tes camarades, tu t'adonnes souvent à des jeux
- **Consigne :** Montre comment se pratique un jeu de ton choix

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte :** Tu dois apprendre à des camarades un jeu traditionnel ou moderne
- **Consigne :** Montre leur comment on le joue

GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	<i>Indicateurs</i>	Barème
Conformité	Toutes les règles présentées sont en lien avec le jeu	4
	1 règle présentée n'est pas en lien avec le jeu	3
	2 règles présentées ne sont pas en lien avec le jeu	2
	3 règles présentées ne sont pas en lien avec le jeu	1
	Plus de 3 règles présentées ne sont pas en lien avec le jeu	0
Habilité	Aucune maladresse dans l'exécution des règles et principes de jeu	4
	1 maladresse dans l'exécution des règles et principes de jeu	3
	2 maladresses dans l'exécution des règles et principes de jeu	2
	3 maladresses dans l'exécution des règles et principes de jeu	1
	Plus de 3 maladresses dans l'exécution des règles et principes de jeu	0
Autonomie	Le jeu est présenté sans aide	2
	Le jeu est présenté avec aide une seule fois	1
	Le jeu est présenté avec aide plus d'une fois	0

PALIER 3 : Intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations ludiques et physiques

APPRENTISSAGE PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Exécuter des exercices d'ordre	Se déplacer en ordre	Marche en rang, pas cadencés, balancement des bras, tête haute, poitrine bombée, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Effectuer des mouvements en ordre	Marche, course, grimper, lancer, exercices d'assouplissement, d'attention, de débrouillardise, etc.	2 séances de 30 mn chacune
S'exercer à des jeux fonctionnels.	Pratiquer des jeux fonctionnels	Marcher, courir, grimper, sauter, lancer, lever-porter, attaque-défense, exercices de débrouillardise, d'attention, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Respecter les règles et les principes de fair-play	Respect de l'adversaire : ne pas chahuter, ne pas humilier, reconforter l'adversaire (vaincu ou blessé), ne pas tricher, savoir perdre etc.	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			----

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu apprends un nouveau jeu à tes camarades
- **Consigne** : Présente le déroulement du jeu en montrant les techniques de base et les règles à respecter

PALIER 4 : Intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations de jeux pré-sportifs

APPRENTISSAGE PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Pratiquer des jeux traditionnels et modernes .	Pratiquer des jeux traditionnels	Langabouri, baye khale, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des jeux modernes	Le béret, la chandelle, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Pratiquer des exercices physiques et des jeux pré-sportifs	Pratiquer des exercices physiques	- Exercices d'assouplissement musculaire - Exercices de tonification	2 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des exercices pré-sportifs	- koupé, la marelle, le ballon prisonnier, la passe à dix, etc	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			----

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Tu participes à des jeux pré-sportifs
- **Consigne :** Pratique un jeu avec tes amis

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte :** Tu participes en tant que joueur, officiel ou supporter à des rencontres pré-sportives
- **Consigne :** Applique dans chaque situation les techniques de base, les règles de jeu et les principes élémentaires de fair-play

VII- GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Conformité des techniques de jeu	Aucune erreur dans l'application des techniques de jeu	4
	1 erreur dans l'application des techniques de jeu	3
	2 erreurs dans l'application des techniques de jeu	2
	3 erreurs dans l'application des techniques de jeu	1
	4 erreurs dans l'application des techniques de jeu	0
Justesse des règles de jeu	Aucune erreur dans l'appréciation du respect des règles de jeu	4
	1 erreur dans l'appréciation du respect des règles de jeu	3
	2 erreurs dans l'appréciation du respect des règles de jeu	2
	3 erreurs dans l'appréciation du respect des règles de jeu	1
	4 erreurs dans l'appréciation du respect des règles de jeu	0
Autonomie d'exécution	Les règles de fair-play ont été respectées sans contrainte	2
	Les règles de fair-play ont été respectées sous la contrainte	1
	Les règles de fair-play n'ont pas été respectées	0

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

▪ Sens de la compétence :

Il s'agit de donner à l'enfant l'occasion de s'adonner à des activités ludiques et sportives tout en prenant conscience des règles et des principes qui les régissent. La compétence se manifeste dans des situations où l'enfant est appelé à pratiquer avec ses camarades des jeux et des activités sportives qui impliquent des gestes techniques et des règles à respecter.

▪ Composantes de la compétence :

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur les activités motrices fondamentales, les exercices d'ordre, d'assouplissement et de tonification musculaire ainsi que la découverte et le respect des règles de jeu et de fair-play. Les paliers du niveau 2 portent sur le renforcement des activités motrices ainsi que sur les règles de jeu et de fair-play.

▪ Données psychopédagogiques :

L'école doit prendre en charge l'éducation totale de l'enfant : celle du corps comme celle de l'esprit. L'enfant doit grandir et s'épanouir dans l'équilibre harmonieux et intégral du corps et de l'esprit.

L'éducation physique exerce une influence bénéfique sur l'éducation intellectuelle en rafraîchissant l'attention et sur l'éducation morale en disciplinant la volonté. Elle se propose aussi de développer les qualités physiques de l'enfant, sa force, son adresse, son agilité tout en l'initiant aux différents sports.

3.2. Moyens :

Le maître ne doit pas s'attendre obligatoirement à un matériel sophistiqué. Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, il peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- matériaux de récupération : pots de conserve, pneus, piquets, etc.
- dossards, bandeaux, foulards, claquoir, sifflets, ballons, élastique, corde, drapeaux, etc.

NB : Pour réaliser les séances d'EPS dans de bonnes conditions, le maître doit disposer d'un certain matériel dont une grande partie peut être confectionner par lui-même ou par ses élèves

3.3. Indications pour la démarche :

- Pour la formation des groupes comme pour le choix des activités, il faut tenir compte de la force physique et de non de l'âge réel. De même, il faut tenir compte du climat et du temps qu'il fait dans la programmation de certaines activités.

- Utiliser le plus souvent le jeu et les formes jouées pour aider à la socialisation
- Large appel aux exercices de psychomotricité pour corriger les insuffisances dans la perception (trouble de l'orientation dans l'espace, confusion gauche / droite, etc.) et la motricité
- Respecter les rythmes biologiques en alternant activité et repos
- Proscrire les exercices physiques intenses
- Diversifier les rôles de l'apprenant : acteurs, spectateurs, officiels

- Proposer des exercices, des jeux et des activités globales et variées (éviter toute forme de spécialisation)

La séance d'EPS comporte les moments significatifs suivants :

1. **prise en main** : formation et vérification des rangs et des tenues, marche cadencée
2. **Dérroulement (mise en train, échauffement)** : activation modérée générale par des exercices appropriés

3. **Exercices de maintien** : développement musculaire, correction posturale, etc.
4. **Mise en place des situations pédagogiques (travail dans les ateliers)** : destinées à la réalisation des objectifs de la séance
5. **Retour au calme**
6. **Bilan et évaluation de la séance**
7. **Toilette et retour en classe**

3.4. Illustration :

Objectifs : Pratiquer des jeux modernes fonctionnels

Séance : le béret

1. **prise en main** : formation des rangs devant la classe ; vérification des rangs et des tenues puis marche à pas cadencés avec chant vers le terrain
2. **Dérouillement (mise en train, échauffement)** : petites foulées autour du terrain, exercices de réveil musculaire progressif et d'assouplissement : élévation de genoux, balancement des bras, talons aux fesses, etc.
3. **Exercices de maintien** : développement musculaire, correction posturale par des exercices appropriés : lever / porter, pompes, pédalage des jambes, etc.
4. **Mise en place des situations pédagogiques (travail dans les ateliers)** : voir fiche technique du jeu « béret »
5. **Retour au calme** : reprise en main, marche à pas lents en soufflant, étendus sur le dos les yeux fermés dans un silence total, etc.
6. **Bilan et évaluation de la séance** : autocritique et critiques sur les gestes techniques, les comportements individuels, l'arbitrage, etc.
7. **Toilette et retour en classe** : veiller aux règles d'hygiène, à la gestion rationnelle de l'eau

3.5. Evaluation des apprentissages et de la compétence

Le processus s'articule autour des points suivants :

- identification des performances à réaliser
- élaboration du test
- administration du test
- correction et identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

1.1. COMPETENCE DE BASE : Intégrer des formes, des couleurs ainsi que des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation de dessins et de modelage

1.2. CRITERES :

- **Conformité :** Les caractéristiques du modèle sont respectées
- **Beauté :** Le produit suscite un regard admiratif
- **Autonomie :** La tâche est exécutée sans aide

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES :

PALIER 1 : Intégrer des techniques d'observation simples dans des situations de discrimination de formes et de couleurs

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Discriminer des formes	Identifier des formes	carré, rectangle, cercle, triangle, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Classer des figures suivant leur forme		
Discriminer des couleurs	Identifier des couleurs	Le rouge, le bleu, le jaune, le blanc, le noir, le vert, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Composer des couleurs	vert, orangé, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Dans le cadre de la préparation d'une fête scolaire (fête du parrain, fête de fin d'année, gala des enfants, semaine de l'école de base, etc.), tu participes à la décoration de ton école
- **Consigne :** Trace sur du papier des formes simples puis colorie-les aux couleurs nationales

PALIER 2 : Intégrer des techniques simples d'observation ainsi que des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de représentation d'objets

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Découvrir les différents modes d'expression	Représenter les différents sortes de traits	Les différentes lignes, des objets peints, des objets dessinés, des produits de modelage, etc. Plein, délié, modulé, continu, discontinu, le point, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Reconnaître différents modes d'expression	des objets peints, dessinés ou modelés	3 séances de 30 mn chacune
Représenter des objets vus ou imaginés	Modeler des objets (ou des êtres)	Techniques de modelage, de peinture, de dessin, etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Peindre des objets (ou des êtres)		4 séances de 30 mn chacune
	Dessiner des objets (ou des êtres)		4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			120 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu prépares une exposition de travaux d'enfants
- **Consigne** : Réalise deux objets selon des modèles sous les yeux (un objet dessiné et un autre modelé)

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Dans le cadre d'une compétition scolaire sur le thème « une école belle, propre et accueillante » (à l'occasion de la semaine de l'école de base par exemple),
- **Consigne** : Réalise une production (dessinée ou modelée)

GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Conformité	Au plus deux erreurs dans la reproduction du modèle	4
	4 à 3 erreurs dans la reproduction du modèle	3
	6 à 5 erreurs dans la reproduction du modèle	2
	Plus de 6 erreurs dans la reproduction du modèle	1
Beauté	La production est jolie à voir	4
	La production est assez jolie à voir	3
	La production est peu jolie à voir	2
	La production n'est pas jolie à voir	1
Autonomie	La tâche est exécutée sans aide	2
	La tâche est exécutée avec aide	1

PALIER 3 : Intégrer des formes, des matériaux et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de décoration d'objets

APPRENTISSAGE PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Discriminer des matériaux	Identifier des matériaux naturels	Sable, coquillage, bois, argile, fer, etc.	1 séance de 30 mn
	Identifier des matériaux fabriqués par l'homme	Papier, tissus, plastique, etc.	1 séance de 30 mn
Décorer un objet	Reconnaître diverses formes	Carré, rectangle, triangle, cercle, cube, boule, etc.	1 séance de 30 mn
	Appliquer des techniques décoratives	- Différentes techniques : - Divers motifs décoratifs :	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu as dans ton cahier le dessin d'un objet usuel (canari avec des motifs)
- **Consigne** : Décore-le en utilisant uniquement le crayon noir

PALIER 4 : Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation d'objets décoratifs

APPRENTISSAGE PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Discriminer des formes, des couleurs et des matériaux	Discriminer des formes	Carré, rectangle, cercle, triangle, cube, boule, etc.	1 séance de 30 mn
	Discriminer des couleurs	Différentes couleurs	1 séance de 30 mn
	Discriminer des matériaux	Papier, tissus, sable, coquillage, plastique, fer, bois, argile, etc.	1 séance de 30 mn
Réaliser des objets décoratifs	Identifier des objets décoratifs	Guirlandes, frises, combinaison de formes couleurs, objets simples modelés et décorés	1 séance de 30 mn
	Reproduire des objets décoratifs		3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Tu participes à la décoration de la classe
- **Consigne :** Réalise un objet décoratif à partir de matériaux de récupération

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte :** Tu participes à la préparation d'une exposition d'œuvres d'enfants
- **Consigne :** Réalise un objet décoratif aux couleurs nationales

VIII- GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Conformité des caractéristiques	Aucune erreur dans le respect des caractéristiques du modèle choisi	4
	1 erreur dans le respect des caractéristiques du modèle choisi	3
	2 erreurs dans le respect des caractéristiques du modèle choisi	2
	Plus de 2 erreurs dans le respect des caractéristiques du modèle choisi	1
Beauté	L'objet réalisé suscite beaucoup d'admiration	3
	L'objet réalisé suscite un peu d'admiration	2
	L'objet réalisé suscite peu d'admiration	1
Autonomie	L'objet est réalisé sans aide	1
	L'objet est réalisé avec aide	0

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

- **Sens de la compétence :**
Il s'agit d'initier les élèves à la discrimination des formes et des couleurs et à leur utilisation dans la réalisation d'objets de décoration simples et variés. La compétence se manifeste dans

des situations scolaires et périscolaires où l'élève est appelé à produire des objets pour la décoration ou pour des expositions.

▪ **Composantes de la compétence :**

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur la discrimination des formes et des couleurs, la découverte des modes d'expression et la représentation d'objets vus ou imaginés. Le niveau 2 porte sur la discrimination des formes, des couleurs et des matériaux ainsi que sur la réalisation d'objets décoratifs.

▪ **Données psychopédagogiques :**

Le dessin de l'enfant est d'abord l'expression d'une subjectivité ; sa pensée reste dominée par le réalisme intellectuel. Ce n'est que graduellement et par de longues étapes qu'il passera, vers neuf ans, du réalisme intellectuel au réalisme visuel. C'est par le sens que l'enfant appréhende le monde et se l'approprie. L'activité plastique permet d'apprendre à observer et à rendre les enfants sensibles aux éléments naturels, aux couleurs, aux formes et aux matières. Elle développe le sens du toucher et mobilise tout le corps ; l'enfant met en œuvre son imagination, et sa créativité.

3.2. Moyens :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- un environnement capable de stimuler l'apprenant en classe et hors de la classe pour qu'il s'imprègne des réalités esthétiques
- images : cartes postales, photographie, images découpées dans des magazines, bandes dessinées, etc.
- objets de l'artisanat : vannerie, calèche, jouets traditionnels, masques, statuettes
- objets de l'environnement naturel : coquillage, écorces, cailloux divers, feuilles d'arbres, objets insolites
- carton, crayons, gomme, pâte à modeler, pinceaux, tableaux chevalet, aquarelles, gouache, lames, ciseaux, tissus, etc.

3.3. Indications pour la démarche :

- Respecter les pouvoirs créateurs de l'enfant mais ne pas l'abandonner à lui-même.
- Être attentif à ce que chaque enfant peut et veut faire.
- Subordonner dans les démarches de création le « pensé » au « vécu ».
- Donner à l'intuition la place qui lui revient.
- Créer un environnement capable de stimuler l'apprenant en classe et hors de la classe pour qu'il s'imprègne des réalités esthétiques.
- L'intelligence et la volonté ont leur place dans la démarche qui conduit l'enfant vers une maîtrise plus grande de ses gestes et de sa sensibilité.

Une leçon d'arts plastiques comporte essentiellement les étapes suivantes :

- 1. Phase d'observation et d'expression sur l'objet**
- 2. Phase d'exécution par les élèves**
- 3. Phase de correction**

3.4. Illustration :

Objectifs : Dessiner des objets

Séance : Dessin d'observation (un canari par exemple)

- **Phase d'observation et d'expression sur le canari :**
 - Caractéristiques de l'objet : formes, couleurs, matériaux, orientation, etc.
 - Mise en page : position du dessin sur la feuille
 - Proportions entre les différentes parties, direction des lignes, etc.
 - Difficultés particulières du modèle

 - **2. Phase d'exécution par les élèves**
 - Esquisse sur les ardoises et sur des feuilles de brouillon
 - Exécution sur des feuilles de dessin

 - **Phase de correction**
 - Le maître signale les erreurs par comparaison avec le modèle vu de la place de l'élève. Eventuellement, le maître rectifie sur une feuille séparée
- Toujours encourageante et bienveillante. Se garder de juger les productions des élèves ou de les comparer entre elles.

3.5. Evaluation des apprentissages et de la compétence

Le processus s'articule autour des points suivants :

- identification de la production à réaliser (cf. cahier d'activités)
- élaboration du test (cf. cahier d'activités)
- administration du test (cf. cahier d'activités)
- identification et correction des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

EDUCATION MUSICALE

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

1.1. COMPETENCE DE BASE : **Intégrer des mélodies, des rythmes divers, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local**

1.2. CRITERES :

- **Conformité** : Les caractéristiques du modèle sont respectées
- **Beauté** : L'interprétation est agréable à l'oreille
- **Assurance** : La tâche est exécutée sans crispation

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES :

PALIER 1 : Intégrer la discrimination de sons variés et la vocalise dans des situations d'exécution de mélodies simples.

APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Discriminer des sons, des voix et des mélodies	Identifier des sons	- Sons graves/aigus ; longs/courts ; forts/doux, etc. - Cris d'animaux, bruits familiers	2 séances de 30 mn chacune
	Identifier des voix	Voix grave, aiguë, basse	2 séances de 30 mn chacune
	Identifier des mélodies	Exercices vocaux sous forme de jeux : berceuses, comptines, rondes, complaintes, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Repérer des changements de ton, de rythme...	Repérer des changements de ton	- Exercices d'écoute - Battements de la mesure	2 séances de 30 mn chacune
	Repérer des changements de rythme		
Explorer les ressources de sa voix	Emettre différents sons	- Sons graves/aigus ; longs/courts ; forts/doux, etc. - Exercices vocaux - Cris d'animaux, bruits familiers	3 séances de 30 mn chacune
	Imiter des sons		
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu participes à un concours de chants (riches en sons variés : graves, aigus, longs, courts, forts, doux, etc.)
- **Consigne** : Interprète le chant proposé en faisant bien ressortir les variations de sons

PALIER 2 : Intégrer des mélodies et des rythmes divers dans des situations d'exécution de chants simples.

APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Reproduire le ton, le rythme, la mélodie d'un chant	Imiter des cris, des bruits familiers	- cris d'animaux familiers, bruits familiers (coups à la porte, un bol qui tombe, tonnerre qui gronde, bruit de moteur, galop de cheval, etc.) - Des tons, des rythmes et des mélodies variés - Exercices de respiration - Vocalises - Jeux chantés (chants relais, mélodie sans paroles, play-back)	1 séance de 30 mn
	Reproduire le ton et le rythme d'un chant		
	Reproduire la mélodie d'un chant		3 séances de 30 mn chacune
Chanter à l'unisson ou individuellement	Chanter à l'unisson	- Des chants - Exécution, en duo, en chœur	3 séances de 30 mn chacune
	Chanter individuellement	- Des chants - Exécution en solo	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu prépares un concours de chants simples à l'occasion d'une fête scolaire (journée du parrain, fête de fin d'année, semaine de l'école de base, etc.)
- **Consigne** : Reproduis en solo ou en chœur la mélodie d'un chant tiré du répertoire local

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Tu participes à un concours d'imitation de chants d'artistes célèbres
- **Consigne** : Reproduis la mélodie d'un chant de ton artiste préféré

GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Conformité	La mélodie est parfaitement rendue	4
	La mélodie est passablement rendue	3
	La mélodie est peu rendue	2

	La mélodie n'est pas rendue	1
Beauté	L'interprétation a beaucoup plu à l'auditoire	4
	L'interprétation a passablement plu à l'auditoire	3
	L'interprétation a peu plu à l'auditoire	2
	L'interprétation n'a pas plu à l'auditoire	1
Assurance	L'interprétation est faite sans crispation	2
	L'interprétation est faite avec crispation	1

PALIER 3 : Intégrer la reproduction de mélodies, de rythmes divers et la gestuelle simple dans des situations d'interprétation individuelle ou en chœur de chants tirés du répertoire local

APPRENTISSAGE PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Interpréter un chant simple	Chanter en chœur ou en chœur alterné	Chants simples tirés du répertoire local : berceuse, comptines, complaintes, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Chanter en solo		1 séance de 30 mn
Accompagner un chant	Chanter avec une gestuelle appropriée	- Chants simples tirés du répertoire local : berceuse, comptines, complaintes, etc. - Rythmes variés : battement des mains, pas cadencés	2 séances de 30 mn chacune
	Jouer d'un instrument	Percussions	2 séances de 30 mn chacune
	Chanter avec un accompagnement musical	- Chants simples tirés du répertoire local : berceuse, comptines, complaintes, etc. - Percussions	2 séances de 30 mn chacune
Activités musicales			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu participes à un concours de chants entre groupes de chanteurs
- **Consigne** : Interprète en chœur un chant simple tiré du répertoire local avec un accompagnement musical (percussions)

PALIER 4 : Intégrer la reproduction de mélodies, de rythmes divers, la gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation individuelle ou en chœur de chants tirés du répertoire local

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Interpréter un chant simple	Chanter en chœur ou en chœur alterné	Chants simples tirés du répertoire local : berceuse, comptines, complaintes, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Chanter en solo		2 séances de 30 mn chacune
Dramatiser un chant	Accompagner un chant de gestes et de mouvements coordonnés	- Chants simples tirés du répertoire local : berceuse, comptines, complaintes, etc. - Gestes et mouvements du corps coordonnés	2 séances de 30 mn chacune
	Accompagner un chant de pas de danse	Jeux chantés et dansés (rondes, ballets par exemple)	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			120 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Tu participes à un concours de chants entre groupes de chanteurs
- **Consigne :** Interprète en chœur alterné un chant simple tiré du répertoire local avec la gestuelle appropriée

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte :** Tu participes à un concours de chants
- **Consigne :** Interprète en solo un chant simple tiré du répertoire local avec la gestuelle et l'accompagnement musical (percussions) appropriés

IX-

X- GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Assurance	Le chant est interprété sans crispation	2
	Le chant est interprété avec une légère crispation	1
	Le chant est interprété avec beaucoup de crispation	0
Conformité de la mélodie, de la gestuelle et du rythme	Aucune erreur dans l'interprétation du chant	4
	1 erreur dans l'interprétation du chant	3
	2 erreurs dans l'interprétation du chant	2
	Plus de 2 erreurs dans l'interprétation du chant	1
Beauté de la chanson	L'interprétation est très agréable	4
	L'interprétation est agréable	3
	L'interprétation est un peu agréable	2

	L'interprétation n'est pas du tout agréable	1
--	---	---

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

▪ Sens de la compétence :

Il s'agit d'éveiller la sensibilité de l'enfant aux bruits, aux sons et aux rythmes qu'il doit reconnaître et apprendre à reproduire. La compétence se manifeste dans des situations scolaires ou périscolaires où l'enfant est appelé à interpréter des chants.

▪ Composantes de la compétence :

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur la discrimination de sons, de voix et de mélodies ainsi que sur la reproduction de tons, de rythmes et de mélodies simples. Le niveau 2 porte sur l'interprétation et l'accompagnement musical de chants simples.

▪ Données psychopédagogiques :

En réalité, l'enfant chante et danse avant d'entrer à l'école. Toutes les sociétés humaines pratiquent la musique dans le cadre des loisirs ou à des fins religieuses ou sociales.

A l'école, l'éducation musicale vise principalement la formation du goût à travers le développement de la mémoire, de la voix, la familiarisation avec le patrimoine culturel. Elle aide aussi au développement sensori-moteur de l'enfant : affinement de la perception auditive, structuration spatio-temporelle, relation entre rythme propre et rythme extérieur. L'éducation musicale participe à l'amélioration de la maîtrise de soi par une régulation des rythmes biologiques, l'enrichissement de l'imagination avec l'appel continu à la création et à l'improvisation.

Moyens :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- chants tirés du patrimoine culturel local
- textes d'auteurs
- bandes sonores
- divers instruments de musique : hochet, maracas, sonnailles, petits tambours, bouteilles résonnantes (balafon)
- personnes ressources : griots, musiciens professionnels ou amateurs

3.3. Indications pour la démarche :

- priorité à la chanson et à la musique sur l'explication des paroles
- fréquence des chants en classe en variant les mélodies et les rythmes
- priorité à la musique de tous les jours : celles des veillées, des fêtes, des cérémonies, etc.
- apprentissage par imprégnation (comme on apprend la langue maternelle) : en écoutant, en s'imprégnant, en répétant après le modèle.

- intégration de la musique dans les activités ludiques

La leçon de chant peut s'appuyer sur la démarche suivante :

- **Exercices préparatoires**

- exercices de respiration et d'étirement
- exercices de préparation de la voix
- exercices de vocalise

- **Compréhension du chant**

- Idée générale du chant
- Explication de quelques mots-clés du chant

- **Exécution globale du chant**

- Par le maître,
- Par un élève doué ou par une personne ressource
- Par enregistrement

- **Apprentissage du chant**

- Chant modèle de la 1^{ère} phrase musicale
- Répétition de la 1^{ère} phrase musicale par un groupe de bons chanteurs, puis par l'ensemble de la classe.
- Chant modèle de la 2^{ème} phrase musicale
- Répétition de la 2^{ème} phrase musicale
- Chant modèle de la 1^{ère} et de la 2^{ème} phrases musicales
- Répétition de la 1^{ère} et de la 2^{ème} phrases musicales
- Ainsi de suite
- **Organisation de concours de chants**
- entre rangées
- entre élèves

3.4. Illustration : (voir indications pour la démarche)

3.5. Evaluation des apprentissages et de la compétence

Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins

- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

SOUS DOMAINE 2 : Education artistique
ARTS SCENIQUES

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

1.1. COMPETENCE DE BASE : Intégrer des techniques simples d'imitation, de jeux de rôles, de mise en scène et de déguisement dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante ou imaginaires

1.2. CRITERES :

- **Pertinence : La production est en adéquation avec la situation / avec la consigne**
- **Justesse :** Les résultats des prestations sont satisfaisants
- **Assurance :** La dramatisation est faite sans crispation

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES :

Palier 1 : Intégrer des techniques simples d'imitation dans des situations de parodie de personnages.

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage	Imiter des mimiques	- Démarche, voix - Des mimes, la gestuelle - Diction, intonation et rythme - Personnages : artiste, chanteur, acteur, personnalité politique, etc.	6 séances de 30 mn chacune
	Imiter des expressions faciales		
	Imiter des voix		
Coordonner des gestes et des paroles de manière expressive	Coordonner des gestes de manière expressive	- Personnages typiques : ivrognes, étourdi, agressif, vaniteux, vieillard, enfant gâté - Autres personnages : artiste, chanteur, acteur, personnalité politique, etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Coordonner des gestes et des paroles de manière expressive		
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte :** Tu prépares une animation culturelle dans le cadre d'une fête scolaire (journée du parrain, fête de fin d'année, gala des enfants, semaine de l'école de base, etc.)
- **Consigne :** Imite un personnage célèbre (personnage typique, personnalité politique, artiste, etc.)

Palier 2 : Intégrer des techniques simples de jeu de rôles et de déguisement dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante

APPRENTISSAGES PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Monter le décor d'une situation familière	Choisir les éléments d'un décor	- Eléments de décors - Décors de situations familières	3 séances de 30 mn chacune
	Disposer les éléments d'un décor		
Dramatiser une situation familière	Se déguiser – déguiser en personnage	- Situations familières (scène de marchandage, discussion autour du point d'eau, palabres, scène de ménage, etc.) - Eléments de décors - Déguisement	2 séances de 30 mn chacune
	Jouer une scène familière		3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Tu prépares une animation culturelle dans le cadre d'une fête scolaire (journée du parrain, fête de fin d'année, gala des enfants, semaine de l'école de base, kermesse, etc.)
- **Consigne** : Dramatise une scène de la vie courante : scènes de marchandage, de dispute, de sensibilisation contre une maladie,...

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Tu participes à une campagne de sensibilisation sur un thème d'actualité : vaccination, inscription au CI, scolarisation des filles, etc.
- **Consigne** : Joue une saynète de sensibilisation sur le thème

GRILLE DE CORRECTION ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Pertinence	Le message véhiculé est très mobilisateur	4
	Le message véhiculé est passablement mobilisateur	3
	Le message véhiculé est peu mobilisateur	2
	Le message véhiculé n'est pas mobilisateur	1
Justesse	La dramatisation est très satisfaisante	4
	La dramatisation est passablement satisfaisante	3
	La dramatisation est peu satisfaisante	2
	La dramatisation n'est pas satisfaisante	1
Assurance	L'interprétation est faite sans crispation	2
	L'interprétation est faite avec crispation	1

PALIER 3 : Intégrer des techniques simples de jeu de rôles, de déguisement et de mise en scène dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante

APPRENTISSAGE PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Déguiser un personnage	Identifier les éléments de déguisement d'un personnage	Habillement, masque et autres accessoires, etc.	1 séance de 30 mn
	Donner l'aspect d'un personnage	Maquillage, masque, grimage, etc.	1 séance de 30 mn
Monter un décor	Identifier les éléments d'un décor	- Eléments de décor, - Disposition des éléments d'un décor : place et position	1 séances de 30 mn
	Agencer les éléments d'un décor		1 séance de 30 mn
Jouer une scène	Organiser une mise en scène	- Scène de marchandage, discussion autour du point d'eau, scène de ménage, de palabres, scène, etc. - Maquillage, masque, grimage, etc. - Eléments de décor, - Disposition des éléments d'un décor : place et position	2 séances de 30 mn chacune
	Interpréter un rôle	Les répliques, la diction, la gestuelle, la mimique, etc.	1 séances de 30 mn
Activités d'intégration			60 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : En leçon de langage, tu as appris plusieurs dialogues
- **Consigne** : Choisis celui que tu préfères et joue-le avec des camarades

PALIER 4 : Intégrer des techniques simples d'imitation, de jeu de rôles, de mise en scène et de déguisement dans des situations de dramatisation relatives à des scènes de vie courante ou imaginaires

APPRENTISSAGE PONCTUELS :

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage	Prendre l'aspect d'un personnage typique	- Un ivrogne, un étourdi, un agressif, un vaniteux, un enfant gâté, un vieillard grognon, etc. - Maquillage, masque, grimage...	1 séances de 30 mn
	Jouer à ...	Un ivrogne, un étourdi, un avare, un agressif, un vaniteux, un enfant gâté, un vieillard grognon	1 séance de 30 mn
Dramatiser une scène	Organiser une mise en scène	- Scènes de la vie courantes : marchandage, discussion autour du point d'eau, scène de ménage, de palabres, scène, etc. - Scènes imaginaires : humour, sketch, conte, légende, etc. - Maquillage, masque, grimage... - Eléments de décor, - Disposition des éléments d'un décor : place et position	2 séances de 30 mn chacune
	Interpréter un rôle	Répliques, la diction, la gestuelle, la mimiques, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

APPRENTISSAGE DE L'INTEGRATION :

SITUATION D'INTEGRATION :

- **Contexte** : Le maître propose un dialogue déjà appris
- **Consigne** : Dramatise-le avec des camarades

SITUATION D'EVALUATION :

- **Contexte** : Le maître organise un concours de théâtre au sein de la classe pour sensibiliser sur un thème d'actualité
- **Consigne** : Dramatise en groupe une saynète de sensibilisation sur ce thème

GRILLE DE CORRECTON ET BAREME DE NOTATION

Critères	Indicateurs	Barème
Pertinence	Le message véhiculé est très mobilisateur	4
	Le message véhiculé est passablement mobilisateur	3
	Le message véhiculé est peu mobilisateur	2
	Le message véhiculé n'est pas mobilisateur	1
Justesse	La dramatisation (répliques, décor et déguisement) est très satisfaisante	4

	La dramatisation (répliques, décor, etc.) est passablement satisfaisante	3
	La dramatisation (répliques, décor et déguisement) est peu satisfaisante	2
	La dramatisation (répliques, décor et déguisement) n'est pas satisfaisante	1
Assurance	L'interprétation est faite sans crispation	2
	L'interprétation est faite avec crispation	1

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. Appropriation de la compétence

- **Sens de la compétence :**

Il s'agit d'initier l'enfant à des techniques d'imitation et de jeu de rôles. La compétence se manifeste dans des situations de la vie scolaire et périscolaire où l'enfant est appelé à dramatiser des scènes de vie courante ou imaginaires

- **Composantes de la compétence :**

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent essentiellement sur l'imitation de personnages et la dramatisation de scènes familiales. Les paliers du niveau 2 portent principalement sur la mise en scène et la dramatisation.

- **Données psychopédagogiques :**

De façon spontanée, l'enfant chante, danse et parodie les personnages atypiques de son milieu immédiat. La dramatisation est une activité quasi naturelle chez l'enfant ; tout n'est pas un don de l'école. Lorsque l'enfant s'exprime par son corps, ses gestes, son mouvement, il extériorise et signifie aussi bien ses sentiments, ses émotions, sa vie affective que son intelligence et sa compréhension du monde environnant. La relation entre le geste et la parole a un caractère formateur indiscutable.

3.2. Moyens :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- le vécu de l'enfant : scènes de vie courante (rue, famille, école, etc.)
- divers assortiments pour les déguisements
- objets divers en fonction des scénarios

- contes, sketches, dramatiques, saynètes, etc.

Indications pour la démarche :

- accent sur la spontanéité, l'intuition et l'épanouissement
- appel constant à la créativité
- respect de l'originalité, du goût, de la sensibilité esthétique et de la personnalité
- subordonner le « pensé » au vécu
- introduire progressivement les techniques (plus l'éventail est large plus la créativité peut s'exprimer)
- privilégier l'environnement socioculturel
- créer un environnement capable de stimuler l'enfant en classe et ailleurs (imprégnation progressive des réalités esthétiques)
- prendre en compte les dispositions et les acquis antérieurs

Les démarches sont multiples; elles varient en fonction du projet de la classe. A titre d'exemple, on peut retenir :

- **Imprégnation** : Présentation de la situation à dramatiser
- **Production et travail de la dramatisation** : le scénario, la gestuelle, la diction, le déguisement, etc. sont progressivement élaborés
- **Répétition générale** : une fois que les rôles sont assimilés, le décor campé, la gestuelle et la diction maîtrisées, organiser une représentation générale

3.4. Illustration :

Objectifs : Jouer une scène familière

Séance : Scène de marchandage

- **Imprégnation** :
Présentation générale de la situation portant sur :

- les personnages (vendeur, acheteur, badauds)

- le lieu (marché, boutique)

- l'occasion (veille de fête)
- la marchandise
- le décor, etc.

- **Production et travail de la dramatisation** :

- répartition des rôles
- production et mémorisation des répliques
- travail de la diction, de l'intonation, de la gestuelle, des mouvements

- choix des déguisements
- mise en place progressive des éléments du décor

▪ **Répétition générale :**

Une fois que les rôles sont assimilés, organiser une répétition générale : Faire dramatiser de façon expressive la scène

3.5. Evaluation des apprentissages et de la compétence

L'évaluation porte sur l'ensemble des trois paliers de la compétence. Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

EMPLOI DU TEMPS (CI- premier trimestre)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Arts plastiques / arts scéniques (30')	Education physique et sportive (30')
	Lecture / acquisition globale (30')	Lecture / acquisition globale (30')	Lecture / acquisition globale (30')	Communication orale (30')	Lecture / acquisition globale (30')
	Initiation scientifique et technologique (30')	Histoire (30')	Vivre dans son milieu (30')	Lecture / acquisition globale (30')	Géographie (30')
	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Initiation scientifique et technologique (30')	Education religieuse (30')
	Education religieuse (30')	Lecture / acquisition globale (30')	Arabe (30')	Communication orale (30')	Vivre ensemble (30')
11h	Activités numériques (30')	Activités numériques (30')	Activités géométriques (30')	Activités de mesure (30')	Activités de résolution de problèmes (30')
11H – 11H 30 : RECREATION					
11H 30	graphisme (30')	graphisme (30')	graphisme (30')	graphisme (30')	Arabe (30')
	Activités numériques (30')	Activités numériques (30')	Activités géométriques (30')	Activités de mesure (30')	Activités de résolution de problèmes (30')
13h	Lecture / acquisition globale (30')	Lecture / acquisition globale (30')	Lecture / acquisition globale (30')	Lecture / acquisition globale (30')	Lecture / acquisition globale (30')
APRES – MIDI					
5h		Renforcement pédagogique (1h)		Renforcement pédagogique (1h)	
17h		Education religieuse (30')		Education religieuse (30')	
		Education musicale (30')		Poésie – Récitation (30')	

EMPLOI DU TEMPS (CI- A partir du 2^{ème} trimestre)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Arts plastiques / arts scéniques (30')	Education physique et sportive (30')
	Lecture (30')	Lecture (30')	Lecture (30')	Communication orale (30')	Lecture
	Initiation scientifique et technologique (30')	Histoire (30')	Vivre dans son milieu (30')	Lecture (30')	Géographie (30')
	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Initiation scientifique et technologique (30')	Education religieuse (30')
	Education religieuse (30')	Lecture (30')	Arabe (30')	Communication orale (30')	Vivre ensemble (30')
11h	Activités numériques (30')	Activités numériques (30')	Activités géométriques (30')	Activités de mesure (30')	Activités de résolution de problèmes (30')
11H – 11H 30 : RECREATION					
11H 30	Production d'écrits (30')	Production d'écrits (30')	Production d'écrits (30')	Production d'écrits (30')	Arabe (30')
	Activités numériques (30')	Activités numériques (30')	Activités géométriques (30')	Activités de mesure (30')	Activités de résolution de problèmes (30')
13h	Lecture (30')	Lecture (30')	Lecture (30')	Ecriture(30')	Ecriture (30')
APRES – MIDI					
5h		Renforcement pédagogique (1h)		Renforcement pédagogique (1h)	
17h		Education religieuse (30')		Education religieuse (30')	
		Education musicale (30')		Poésie – Récitation (30')	

EMPLOI DU TEMPS (CP)

Horaires	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Arts plastiques / arts scéniques (30')	Education physique et sportive (30')
	Lecture (30')	Lecture (30')	Lecture (30')	Communication orale (30')	Lecture
	Initiation scientifique et technologique (30')	Histoire (30')	Vivre dans son milieu (30')	Lecture (30')	Géographie (30')
	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Communication orale (30')	Initiation scientifique et technologique (30')	Education religieuse (30')
	Education religieuse (30')	Lecture (30')	Arabe (30')	Communication orale (30')	Vivre ensemble (30')
11h	Activités numériques (30')	Activités numériques (30')	Activités géométriques (30')	Activités de mesure (30')	Activités de résolution de problèmes (30')
11H – 11H 30 : RECREATION					
11H 30	Production d'écrits (30')	Production d'écrits (30')	Production d'écrits (30')	Production d'écrits (30')	Arabe (30')
	Activités numériques (30')	Activités numériques (30')	Activités géométriques (30')	Activités de mesure (30')	Activités de résolution de problèmes (30')
13h	Lecture (30')	Lecture (30')	Lecture (30')	Ecriture(30')	Ecriture (30')
APRES – MIDI					
5h		Renforcement pédagogique (1h)		Renforcement pédagogique (1h)	
17h		Education religieuse (30')		Education religieuse (30')	
		Education musicale (30')		Poésie – Récitation (30')	