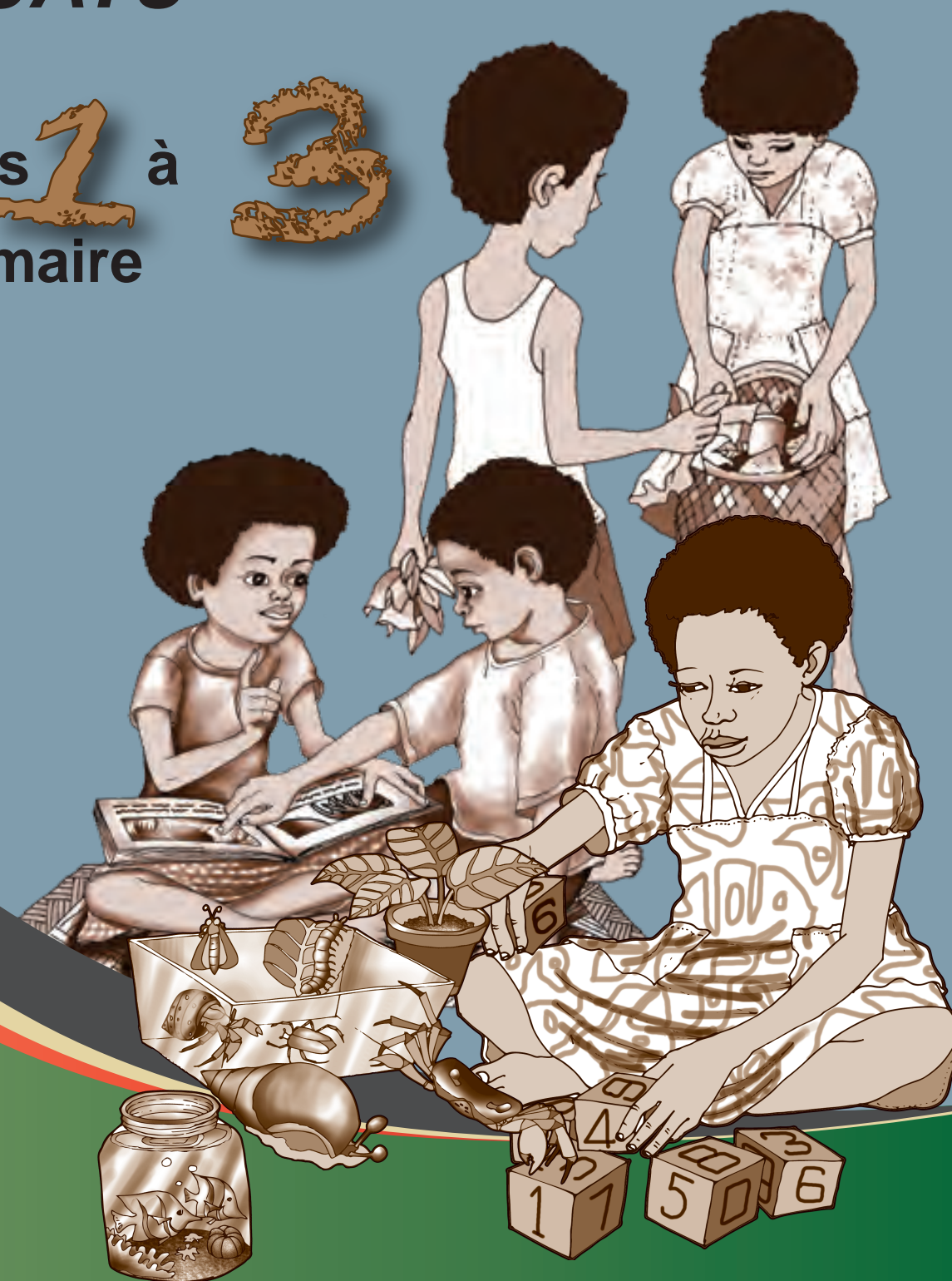


PROGRAMME SCOLAIRE NATIONAL DU VANUATU Années 1 à 3 du Primaire

# PROGRAMME SCOLAIRE NATIONAL DU VANUATU

Années **1** à **3**  
du Primaire



Centre de Recherches et de  
Documentations Pédagogiques  
Port Vila, VANUATU

080 PRI  
CRD A1-3  
2013 FR



Centre de Recherches et de  
Documentations Pédagogiques  
Port Vila, VANUATU

Ministère de L'Éducation  
République du Vanuatu  
2013



# **PROGRAMME SCOLAIRE NATIONAL DU VANUATU**

**Années 1 à 3 du Primaire**

**Ministère de l'éducation  
Nationale République de Vanuatu  
2013**

**USP Library Cataloguing-in-Publication Data**

Programme National Primaire –Années 1-3 / Ministère de l'Education Vanuatu. – [Port Vila: Ministère de l'Education, 2012.]

.. p. ; 30 cm.

ISBN 978-982-9126-06-1

Couverture et les autres illustrations par : M<sup>r</sup> Joseph Kalo Siri

Mise en page par : M<sup>r</sup> Firiam Firi

Tous droits réservés.

© Ministère de l'Education, République du Vanuatu

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, conservée ou transmise sous aucune forme électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre sans la permission de l'édition.

# Table des matières

Remerciements .....	iv
Avant-Propos : Ministre de l'Éducation .....	v
Message du Directeur Général de l'Éducation.....	vi
Acronymes .....	vii
Introduction.....	viii
Programme de Langue et communication.....	1
Programme des Mathématiques .....	49
Sciences .....	101
Vivre dans notre communauté .....	151

# Remerciements

---

Les programmes scolaires des années 1 à 3 ont été rédigés, conçus, édités et mis en pages par des agents Vanuatais du Centre de Recherche et de Documentation Pédagogique (CRDP), avec l'aide de conseillers techniques et une équipe de rédacteurs ayant plusieurs années d'expériences de ces nouveaux scolaires, dans l'enseignement au Vanuatu. Ce programme a été conçu en s'appuyant sur le Référentiel National du Curriculum du Vanuatu (RNCV, 2010). Ce document fournit le cadre des programmes développés, publiés et mis en application dans les écoles de l'Etat. Les rédacteurs recrutés sous contrat par le ministère des affaires néo-zélandaises (NZAID), l'agence australienne pour le développement international (AusAID) ainsi que les Fonds des Nations Unies pour l'enfance (UNICEF) et les agents du CRDP cités ci-dessous ont développé ces programmes.

M<sup>r</sup> Charley Robert, Agent Principal du Curriculum et de l'Evaluation  
M<sup>r</sup> Simon David George, coordinateur des programmes du primaire, CRDP  
M<sup>me</sup> Maltaus Tavoué Dolorès, coordinatrice des programmes du primaire, CRDP  
M<sup>me</sup> Etul Clémentine, ancienne enseignante du primaire  
M<sup>me</sup> Lixie Joe, ancienne enseignante de la maternelle  
M<sup>me</sup> Lucy Naviti ancienne enseignante du primaire  
M<sup>me</sup> Cyske Louise, ancienne enseignante du primaire

Ces programmes développés font partie du plan stratégique du ministère de l'éducation, Feuille de Route pour l'Education au Vanuatu, stratégie de développement de l'éducation au Vanuatu, soutenue par plusieurs bailleurs de fonds. Le ministère de l'éducation tient à remercier le ministère néo- zélandais des affaires étrangères et du commerce international (MFAT), notamment l'agence néo-zélandaise pour le développement international (NZAID), l'agence australienne pour le développement international (AusAID) ainsi que les Fonds des Nations Unies pour l'enfance (UNICEF).

Ces programmes sont appuyés par du matériel développé localement ainsi que des ressources conçues et achetées pour les écoles. Ces programmes ainsi que le matériel ont été révisés et ont reçu l'approbation d'un groupe d'enseignants sélectionnés représentant le contexte rural, urbain et les régions isolées. Les commentaires des enseignants sélectionnés travaillant dans ces écoles ont été utilisés pour améliorer le contenu des programmes.

Le ministère de l'éducation remercie les enseignants, les formateurs, les membres des communautés, les représentants des organisations non gouvernementales (ONG) et les fonctionnaires du CRDP qui ont apporté leurs commentaires au cours de la rédaction des programmes et des essais du matériel afin de choisir les mieux adaptés. La contribution régulière des membres du groupe de travail ci-dessous a été significative:

M <sup>r</sup> Allan Tupou	M <sup>me</sup> Muelsul Carmel
M <sup>me</sup> Massing Imelda	M <sup>me</sup> Estelle Bakeo
M <sup>me</sup> Patricia Mabongtare (feu)	M <sup>r</sup> Nolland Daniel
M <sup>me</sup> Tevi Rachel	M <sup>me</sup> Lolteng Rénata
M <sup>me</sup> Rachel Samana	M <sup>me</sup> Oreen Luen

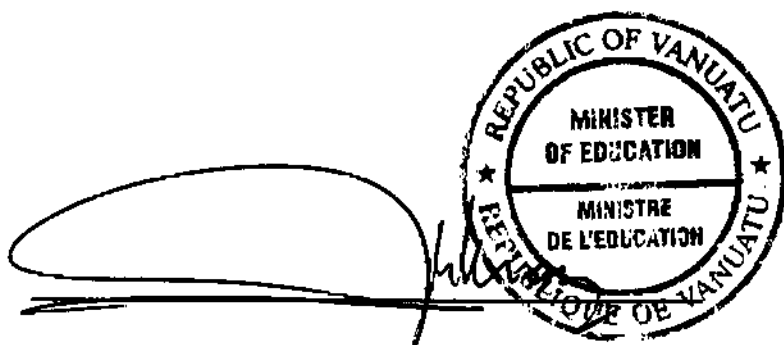
# Avant-Propos : Ministre de l'Education

---

Le gouvernement du Vanuatu soutient la réforme du curriculum du système scolaire du Vanuatu à tous les niveaux. Le Parlement a apporté une aide bipartite pour ces changements historiques. Le *Référentiel National du Curriculum du Vanuatu* (2010) repose sur une approche nationale unifiée de l'éducation dans notre pays. Notre système éducatif fournira le même curriculum harmonisé pour tous les élèves à tous les niveaux scolaires. Nous sommes une nation, un peuple déterminant à donner la meilleure éducation à nos enfants quel que soit leur milieu social.

La réforme du curriculum commencera dès le début de la scolarisation: des années 1 à 3, puis des années 4 à 6 et ainsi de suite jusqu'à l'année 13. L'ensemble des programmes pour les années 1 à 3 indique ce que les élèves doivent acquérir dans quatre matières. Chaque programme contient ce que les élèves doivent apprendre au cours des années 1 à 3. Ces programmes font suite au programme de l'école maternelle qui préconise les normes de développement pour les apprentissages préscolaires (Early Learning and Development Standards) destinés aux enfants ayant suivi la maternelle. Tous les élèves auront la possibilité d'étudier ces différentes matières en langue vernaculaire en année 1 et 2 et en français ou en anglais à partir de l'année 3.

En accord avec notre Constitution et la Loi de l'Education de 2001, toutes les écoles doivent se conformer au présent programme approuvé par la commission nationale de l'éducation des écoles primaires.

A handwritten signature in black ink is written over a circular official stamp. The stamp is divided horizontally. The top half contains the text 'REPUBLIC OF VANUATU' around the perimeter and 'MINISTER OF EDUCATION' in the center. The bottom half contains 'MINISTRE DE L'EDUCATION' in the center and 'REPUBLIC OF VANUATU' around the perimeter. There are small stars on either side of the horizontal line.

**Son Honorable Stevens Maauterei Kalsakau**  
Ministre de l'Education Nationale

# **Message du directeur général de l'éducation**

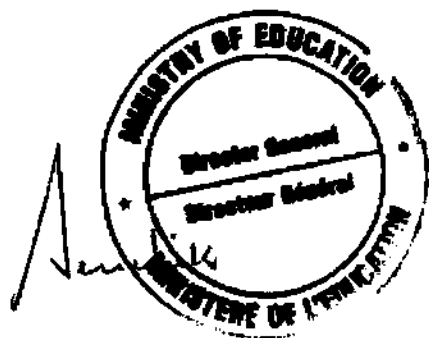
---

Les programmes nationaux seront utilisés par les enseignants des années 1 à 3 dans tout le Vanuatu. Ces programmes font suite au programme de l'école maternelle qui préconise les normes de développement pour les apprentissages préscolaires (Early Learning and Development Standards) destinés aux enfants ayant suivi la maternelle. Ces programmes exposent en détails ce que doivent apprendre les élèves des années 1 à 3.

Il est communément reconnu que lire, écrire et communiquer sont des savoir faire essentiels au 21<sup>e</sup> siècle. Nos traditions orales sont encore fortes et la plupart des Vanuatais communiquent correctement oralement en maîtrisant trois ou quatre langages différents, voire plus. Cependant, de nombreux adultes et étudiants ne savent pas lire et écrire correctement. Nous devons améliorer cette situation parce que ces savoir-faire de base sont essentiels pour survivre. Ces programmes décrivent ce que les élèves doivent apprendre, comprendre et réaliser dans 4 matières différentes dont la langue et la Communication.

Ces programmes mettent en vigueur les déclarations faites dans le Référentiel National du Curriculum du Vanuatu (RNCV, 2010). Toutes les écoles doivent se familiariser avec le document et suivre à la lettre ce programme.

Ces programmes ont été approuvés par la Commission Nationale de l'Education et par le Ministère de l'Education, en tant que document officiel du curriculum de toutes les écoles du gouvernement pour les années 1 à 3.



**M. Jesse Dick, Directeur Général**  
Département de l'Éducation

# Acronymes

---

AUSAID	Agence australienne pour le Développement International
CRDP	Centre de Recherche et de Documentation Pédagogique
MFAT	Ministère Néo-Zélandais des Affaires Etrangères et du Commerce International
NZAID	Agence Néo-Zélandaise du Développement International
UNICEF	Fonds des Nations Unies pour l'enfance
RNCV	Référentiel National du Curriculum du Vanuatu



# Introduction

---

## Le programme des années 1 à 3 du primaire

Ce document comporte la série des matières des années 1 à 3:

- Langue et Communication
- Mathématiques
- Sciences
- Vie dans la communauté

Chaque matière du programme suit la même structure qui est la suivante:

- Une introduction qui apporte des détails sur chaque matière: rationnel, objectifs, contenu ainsi qu'une description des thèmes et sous-thèmes et les principes de l'enseignement
- Une section 1 qui décrit les objectifs de l'enseignement pour chaque matière et pour les 3 années ainsi que des indicateurs pour les élèves.
- Une section 2 comportant des exemples d'activités pour chaque matière pour les 3 années
- Une section 3 présentant la liste des ressources recommandées et des références clés utilisées au cours de la rédaction du programme.

## L'introduction

Le *Référentiel National du Curriculum du Vanuatu* (RNCV, 2010) fournit un cadre de travail pour le curriculum national depuis le jardin d'enfant jusqu'à l'année 13. Les enseignants doivent se référer à ce document, en particulier, à la Section 4: les Valeurs du curriculum du Vanuatu; la Section 6, les Principes directeurs de l'enseignement et de l'apprentissage; la Section 8: les Finalités significatives.

Les déclarations ci-dessous mettent l'accent sur quelques idées clés contenues dans ces 3 sections du RNCV.

## La langue d'instruction

Le Vanuatu est constitué de nombreuses îles, cultures et plus d'une centaine de langues vernaculaires. Selon la Constitution, le français et l'anglais sont les deux langues officielles d'instruction à tous les niveaux de la scolarisation. Cependant, de récentes recherches montrent que le niveau d'alphabétisation est meilleur lorsque les élèves utilisent leur langue vernaculaire en début de leur scolarisation. Une langue vernaculaire est définie par la *Politique de Langue Nationale* (2012) comme la langue la plus utilisée à la maison, à l'école ou leur langue maternelle. Cette langue vernaculaire peut être un dialecte, le bichelamar, le français ou l'anglais. La *Politique de Langue Nationale* (2012) recommande l'utilisation d'une langue vernaculaire comme langue d'instruction pour les années 1 et 2, puis l'introduction du français ou de l'anglais en cours d'année 2, et finalement utiliser l'anglais ou le français comme langue d'instruction en année 3. Les communautés ou leurs représentants élus détermineront quelle langue vernaculaire sera utilisée dans leurs écoles. Les enseignants continueront à utiliser les langues vernaculaires pour aider les élèves dans leur apprentissage et les étudiants utiliseront leur savoir et leurs aptitudes en langue vernaculaire pour mener à bien leur apprentissage. Les enseignants des années 1 à 3 enrichiront la langue vernaculaire des élèves et cette langue sera vecteur pour l'introduction des langues officielles: l'anglais ou le français à l'année 3.

Cette approche permettra aux élèves de manipuler avec plus de facilité les langues officielles car dans les niveaux 4 à 6, les enseignants devront utiliser soit le français soit l'anglais comme langue d'instruction.

### **Enseigner l'anglais ou le français comme langue étrangère**

Lorsque des ressources éducatives seront disponibles et quand il y aura assez d'enseignants capables d'enseigner soit en français soit en anglais, tous les élèves du primaire et du secondaire pourront apprendre le français ou l'anglais. Et finalement, tous les élèves du primaire apprendront les deux langues officielles à partir de l'année 4. Quel que soit la langue officielle enseignée en année 3, l'autre langue sera introduite au niveau 4.

### **La transition entre la maternelle et l'année 1**

Les programmes de l'année 1 contiennent des compétences d'apprentissage pour un début de l'année 1 pour tous les élèves. De plus en plus d'enfants commencent l'année 1 après le Jardin d'enfants. Cependant de nombreux enfants ne vont pas au Jardin d'enfants au Vanuatu. Le Jardin d'enfants est une étape importante dans l'éducation des élèves car c'est le moment où les bases de leur développement intellectuel, social et personnel sont posées.

Les compétences d'apprentissage du début de l'année 1 ont été rédigées en tenant compte les normes de développement pour les apprentissages préscolaires (Early Learning and Development Standards) destinés aux enfants de 3 à 6 ans. Les enfants progresseront à leur rythme tout au long de la première année, certains rapidement, alors que d'autres iront plus lentement. Les enseignants détermineront le moment où les enfants sont prêts pour commencer le niveau 1. L'apprentissage du début de l'année 1 leur permettra d'acquérir les bases indispensables pour commencer l'année 1. Le début de l'année 1 permet de s'assurer que tous les élèves soient évalués et qu'ils acquièrent les connaissances de base et les attitudes nécessaires avant de commencer le programme de l'année 1.

### **Le curriculum inclusif**

Les enfants doivent avoir accès à une éducation qui leur permette de réussir. Les enseignants doivent répondre aux besoins des enfants, filles et garçons. Ils peuvent adapter le contenu des programmes, l'environnement et les outils si nécessaire, en particulier avec les enfants présentant un handicap, ou encore les surdoués, ainsi que les enfants des zones isolées. Tous les enfants devront fréquenter régulièrement l'école.

Les enseignants doivent utiliser une des méthodes ci-dessous pour aider tous les élèves à donner le meilleur d'eux-mêmes :

- répartition des élèves selon les affinités
- proposition d'activités différentes pour différents niveaux au sein de la classe
- Création de programmes d'apprentissage adaptés pour certains élèves qui le nécessitent
- utilisation des démonstrations et modèles
- enseignement explicite des nouvelles connaissances et compétences
- choix des méthodes d'apprentissage pour la production d'écrits ou travail collaboratif
- utilisation des exemples pour soutenir l'apprentissage
- choix d'un langage positif pour renforcer le respect de soi même
- Utilisation des affinités entre élèves si nécessaire
- Suivi de l'assiduité et de la présence des élèves.

## **L'apprentissage en classe à cours multiples**

La plupart des écoles primaires du Vanuatu ont des classes à cours multiples. L'enseignement à cours multiples requiert des enseignants capables d'organiser, de gérer et d'intégrer l'enseignement et l'apprentissage pour que tous les enfants de niveaux et de capacités puissent apprendre et s'entraider au cours du processus d'apprentissage. Les enseignants peuvent utiliser les programmes et les indicateurs pour planifier les activités à différents niveaux pour les élèves d'une même classe. Ils peuvent viser les mêmes compétences et connaissances mais planifier différentes activités qui rejoignent les mêmes objectifs d'apprentissage pour l'enseignement des différents niveaux. Les enseignants peuvent aussi demander aux élèves de travailler par paire ou en petits groupes, en respectant les affinités de chacun afin de s'entraider. Les programmes permettent à l'enseignant de gérer l'apprentissage selon les capacités au sein de leur classe, que ce soit une classe à cours multiples ou en classe unique identifiant les compétences d'apprentissages sur une même page pour les trois première années d'école.

## **L'apprentissage centré sur l'élève**

Pour que les élèves apprennent correctement, ils doivent s'engager dans les activités qui leur donnent la possibilité d'apprendre de différentes manières. Les enseignants devront utiliser différentes méthodologies telles que la découverte, ou l'apprentissage expérimental ou collaboratif.

Les enseignants devront encourager les élèves à participer aux activités en posant des questions et en partageant des activités avec les autres, par paires, en petits groupes, en groupe de classe et avec l'école entière. Les enseignants devront être les médiateurs de l'apprentissage, en préparant des activités de langue qui retiendront toute l'attention et l'intérêt de tous les élèves.

## **La langue du curriculum**

Les enseignants doivent accompagner le développement de la langue et de l'alphabétisation tout au long des programmes car toutes les matières sont susceptibles de procurer des contextes intéressants pour l'enseignement de la langue. Chaque matière possède des caractéristiques linguistiques uniques telles qu'un vocabulaire spécifique et des structures textuelles distinctes qui permettent de faire passer l'information. Par exemple, les enfants peuvent utiliser un langage en mathématiques pour s'exprimer verbalement et présenter l'information. Les élèves peuvent écrire des rapports sur leurs observations en sciences ou décrire les catastrophes naturelles, ou ouvrir des débats pour défendre un point de vue précis ou exprimer un problème. Les élèves peuvent rédiger des plans et créer des illustrations comportant des légendes. Les enseignants doivent adapter le langage selon les particularités de la matière et la structure du texte et le faire coïncider avec ce qui est enseigné lors des leçons de langue. Les enseignants doivent enseigner clairement les particularités linguistiques et structurelles pour les différents textes en rapport avec les différentes matières traitées tout au long du curriculum. Cela aidera les élèves à relever leur niveau d'alphabétisation et leur capacité à utiliser la langue correctement, à l'école et au village.

## **Les mathématiques dans le programme**

L'apprentissage des mathématiques compte avec des notions de bases, les connaissances et les attitudes nécessaires dans tous les domaines et dans la vie de tous les jours lorsque l'on compte, mesure, résout des problèmes, pour dessiner et construire et pour utiliser de l'argent. Les enseignants doivent suivre l'apprentissage des mathématiques tout au long des programmes car toutes les matières sont susceptibles d'apporter un contexte pour apprendre les mathématiques. Les mathématiques possèdent un vocabulaire spécifique et des structures

de texte différentes qui sont employés pour diffuser l'information. Les enseignants doivent adapter ces caractéristiques à toutes les matières et les relier au contenu des leçons de mathématiques.

## **L'évaluation, le relevé des notes et le rapport**

### **L'évaluation**

L'évaluation permet de réunir et compiler des informations sur le travail des élèves et leur niveau scolaire selon le programme.

Les enseignants gardent les résultats des contrôles de l'apprentissage et les utilisent pour juger le niveau des élèves. Pour qu'une évaluation soit équitable et juste, les professeurs devront utiliser certaines méthodes d'évaluation dont :

- l'observation
- la discussion
- l'analyse
- les tests

Les professeurs devront donner aux élèves la possibilité de s'auto évaluer et d'évaluer les connaissances des autres élèves, dans le but de définir des critères d'un commun accord. Le but de l'évaluation est de contrôler le niveau d'apprentissage des élèves.

Les professeurs devront appliquer les principes décrits dans la *Politique d'Evaluation et de Rapport* (2012) afin de s'assurer que les élèves sont équitablement traités et qu'on leur donne toutes les possibilités de faire preuve de leur réussite dans les différentes matières proposées.

L'évaluation au niveau du primaire se fait au quotidien afin de contrôler l'apprentissage des élèves. L'évaluation devra :

- être intégrée aux activités d'apprentissage
- s'appuyer sur un certain nombre de méthodes d'évaluation
- utiliser les approches culturelles locales pour évaluer l'apprentissage des élèves quand c'est nécessaire
- être utilisée pour informer les élèves sur leur réussite et les compétences qui nécessitent d'être améliorées.
- être utilisée dans le but de répartir les élèves en groupe de soutien
- être utilisée au niveau national pour réunir des données.

L'évaluation est:

- scolaire - évaluer la réussite des buts du programme au cours des activités dans les écoles et avec les enseignants
- continue - les élèves sont évalués pendant les leçons, lors de l'apprentissage et de la mise en pratique des connaissances et des attitudes dans différents contextes
- basée sur des critères - les enseignants font le choix des critères qui décrivent les résultats des élèves en relation avec les matières évaluées. Ils utilisent ces critères pour évaluer le travail des élèves.

## Recueillir les informations

Les méthodes décrites ci-dessous sont utiles et adaptées pour recueillir les informations pertinentes sur les résultats des élèves à ce niveau d'étude.

Observation	Discussion avec les élèves	Auto évaluation	Évaluation entre élèves
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ observation informelle en classe</li><li>▪ observation systématique en classe</li><li>▪ listes de contrôle et notes</li><li>▪ observation et contrôle des travaux en cours</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ conversations informelles</li><li>▪ poser des questions individuelles ou en groupe</li><li>▪ poser des questions ouvertes</li><li>▪ écouter les explications des élèves</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ réfléchir sur ses propres apprentissages</li><li>▪ répondre aux questions</li><li>▪ expliquer</li><li>▪ poser des questions</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ donner son opinion aux autres en respectant les critères donnés</li><li>▪ discuter et évaluer le travail en groupe</li></ul>

## Le relevé des notes

Les enseignants devront conserver des relevés des travaux des élèves dans le cadre du programme. Ils doivent établir des comptes rendus clairs et précis à l'intention des parents, correspondants, enseignants et élèves. Exemples d'archivage:

- notes dans un journal quotidien
- listes de contrôle
- dossiers contenant les travaux des élèves
- compilation des données
- exemples de travaux avec les commentaires écrits du professeur

## Le rapport

Le rapport permet de communiquer clairement avec les élèves, les parents, les correspondants, enseignants et autres, les informations obtenues en évaluant les travaux des élèves. Les rapports sont basés sur les informations collectées lors d'évaluations continues.

Les écoles décident de la manière dont les rapports doivent être présentés afin de respecter les besoins des communautés. Ces méthodes incluront des rapports écrits. Les rapports peuvent inclure une évaluation du niveau d'apprentissage des élèves dans chaque matière, avec une évaluation des habitudes de travail, l'attitude et le comportement. L'évaluation devrait décrire les résultats de chaque élève et non pas établir une comparaison entre les élèves.

Les descriptions de la progression d'un élève pourront être rédigées en mettant en exergue les réussites ou le niveau de progression en utilisant un système de notation combiné aux commentaires des professeurs. Les rapports seront honnêtes et clairs pour chaque élève. Les parents et correspondants devront être bien informés des progrès de l'enfant, avec ses points forts et les points faibles nécessitant des efforts. Les enseignants devront rencontrer les parents et correspondants pour des entretiens informels à tout moment, et devront leur fournir un rapport écrit si nécessaire.

## Le contrôle

Les enseignants utiliseront les contrôles-tests pour évaluer l'efficacité de leur enseignement et leur mode d'évaluation et feront les adaptations nécessaires pour que cet enseignement soit parfait pour relever le niveau des élèves. Les écoles devront utiliser les données des évaluations de toute l'école pour évaluer l'efficacité de l'enseignement dans des domaines particuliers ou pour un niveau scolaire donné et prendre les décisions adéquates pour relever le niveau des élèves.



# Langue et Communication





# CONTENU

<b>Section 1:</b>	Introduction .....	4
	Rationnel .....	5
	Objectif.....	6
	Vue d'ensemble du contenu .....	6
	Évaluation.....	10
<b>Section 2:</b>	Compétences d'apprentissage et Indicateurs.....	11
	Vue d'ensemble de toutes les compétences d'apprentissage des thèmes et des sous thèmes.....	13
	Écoute et Expression Orale .....	17
	Lecture.....	20
	Écriture .....	23
	Support Audio Visuels .....	26
<b>Section 3:</b>	Compétences d'apprentissage et Activités .....	29
	Écoute et Expression Orale .....	31
	Lecture.....	34
	Écriture .....	37
	Support Audio Visuels .....	40
<b>Section 4:</b>	Glossaire et Références .....	43
	Glossaire.....	45
	Références .....	47



## Section 1

# INTRODUCTION

Le programme décrit la connaissance, les compétences, les attitudes et les valeurs que les élèves doivent acquérir dans les années 1 à 3 en langue vernaculaire et ensuite en français. Les enseignants utilisent ce programme pour développer l'enseignement et l'apprentissage en français. Le contenu est exprimé sous forme de compétences et d'indicateurs.

Le programme aidera les enseignants à développer l'enseignement de la langue et les programmes d'apprentissage pour les élèves de ce niveau. Il décrit le contenu de la Langue et Communication pour les trois premières années du primaire. Il inclut les bases de l'apprentissage destinées aux élèves qui n'ont pas fréquenté la maternelle et est saisi dans ce programme comme un début de l'année 1.

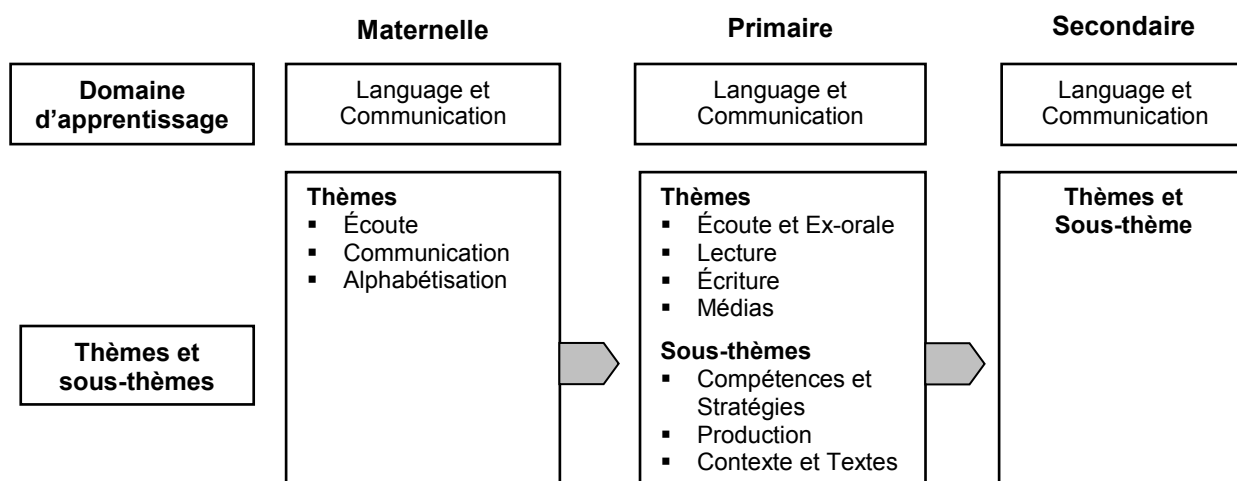
La maternelle est une étape très importante dans l'éducation de l'enfant : il pose la fondation de son développement intellectuel, social et personnel. Cependant, la majorité des enfants ne fréquentent actuellement pas la maternelle au Vanuatu.

Par conséquent, les enseignants devront progressivement amener ces élèves au niveau requis au début de ce palier. L'apprentissage décrit dans ce programme, est issu du document intitulé "Early Learning and Development Standards" (ELDS)- qui décrit les conditions requises pour les élèves âgés de 3 à 6 ans. Les élèves progresseront suivant leur rythme, certains très rapidement alors que d'autres prendront beaucoup plus de temps. L'apprentissage en ce début de palier se confondra avec celui de l'année 1 suivant leur progression et lorsqu'ils auront atteint le niveau requis. Les enseignants s'assurent que les élèves sont suivis et acquièrent les connaissances de base, les compétences et les attitudes avant d'aborder le programme de l'année 1.

Les élèves débiteront l'apprentissage en langue vernaculaire pour les deux premières années et le français sera introduit au courant de l'année 2.

Le tableau ci-dessous montre la manière dont la langue et communication est structurée dans les écoles primaires et comment elle relie l'enseignement primaire au jardin d'enfants et aux niveaux secondaires.

**Les liens clés entre le jardin d'enfants, le primaire et le secondaire et les domaines d'apprentissage, les matières, les thèmes et les sous-thèmes**



De plus en plus, tel qu'il a été décidé, l'apprentissage en début d'année 1, se fera en langue vernaculaire. Les élèves débiteront l'apprentissage de la lecture, de l'écriture et de l'utilisation des supports audiovisuels en français dans le courant de l'année 2. Les recherches démontrent que les élèves qui commencent leur scolarisation en langue vernaculaire progressent avec compréhension et compétence dans la nouvelle langue. Les enseignants s'assureront que les élèves consolident les notions de langue sur:

- l'étude des sons, la combinatoire et les mots courants
- l'étude de la langue
- les compétences et les stratégies qui aident à la compréhension et à l'acquisition de la langue

Les élèves auront l'occasion de pratiquer et s'exprimer dans la nouvelle langue avec davantage de facilité:

- se référant à leur langue vernaculaire pour apprendre les structures et caractéristiques du français
- développant leur répertoire de vocabulaire
- apprenant une grammaire correcte
- appliquant leur connaissance et compétences de langue
- développant mieux la compréhension et leurs compétences de production
- appliquant leur connaissance de langue et compétences dans les autres matières

Les enseignants des années 1 à 3 devront accepter que les élèves fassent des erreurs dans leur apprentissage. Les enfants doivent avoir l'occasion de pratiquer et d'apprendre à partir de leurs erreurs.

## **Rationnel**

La Langue et Communication est au cœur de l'expérience humaine. Les enfants à la maternelle et dans les toutes premières années de l'enseignement primaire au Vanuatu viennent de contextes culturels, sociaux et économiques différents. Pour cela, les élèves devraient avoir accès à un curriculum qui les encourage à lire, à écrire et à parler dans leur langue vernaculaire, en Bichlamar et en Français. Ils doivent s'exprimer correctement afin de communiquer et échanger avec autrui dans leur communauté et ailleurs.

La majorité des enfants, au Vanuatu, sont dans les zones rurales, dans les villages, dans les îles où les communautés valorisent leur culture et leur langue vernaculaire. Elles conviennent également de l'importance totale de l'éducation et de l'importance primordiale de l'apprentissage des deux langues officielles, le français et l'anglais pour le succès de l'avenir des enfants et pour le développement du Vanuatu.

Il est essentiel que les enfants soient capables de participer et d'être actifs dans la société, et le développement de la langue est essentiel pour leur développement intellectuel, social et émotionnel. Les enfants doivent acquérir des compétences langagières et avoir confiance en eux-mêmes pour progresser dans les autres domaines d'apprentissage. Les enfants doivent communiquer dans une langue sous des formes différentes: expressive et artistique.

Ce curriculum des années 1 à 3 a pour objectif de développer les compétences langagières en expression orale, en écoute, en lecture, en écriture et dans l'utilisation des supports audiovisuels tout en encourageant et en développant les compétences de la réflexion, en améliorant la capacité à parler efficacement une langue et en assistant les élèves dans la compréhension du monde qui les entoure.

Ils peuvent ainsi partager leur savoir et leurs compétences avec autrui.

A travers les programmes basés sur ce curriculum, les enfants atteindront la connaissance, les compétences et la compréhension grâce à leur langue vernaculaire, au bichlamar, au français ou à l'anglais. Ceci les aidera à communiquer leurs pensées et leurs sentiments, participer dans les activités de leur communauté et apprendre à faire des bonnes décisions.

A travers l'apprentissage formel de la langue les enfants seront soutenus linguistiquement et culturellement avec succès dans les interactions entre amis, parents, familles au Vanuatu et ailleurs.

## **Objectifs**

Les objectifs de la Langue et Communication pour les années 1 à 3 sont les suivants:

- comprendre et appliquer les règles élémentaires de la langue vernaculaire et du français
- prononcer, comprendre, épeler et utiliser un vocabulaire approprié
- écouter attentivement et prendre la parole dans les discussions et conversations
- obtenir et donner des informations orales et écrites
- exprimer clairement ses sentiments, ses besoins et ses opinions à l'oral et à l'écrit
- obtenir et utiliser une information d'une manière critique pour résoudre un problème
- écrire correctement des phrases en langue vernaculaire et commencer à écrire correctement en français
- produire une variété de textes oraux et écrits
- comprendre et résumer des récits courts oraux et écrits
- lire des livres pour s'informer et pour se détendre
- exprimer un jugement seul ou en groupe, sur les histoires, les jeux, les poèmes, les images et les textes visuels ou d'information.

## **Vue d'ensemble du contenu**

Le domaine d'apprentissage de la Langue et Communication inclut les compétences de communication orale, écrite et visuelle, la connaissance et les attitudes indispensables à tous les citoyens pour communiquer chez soi, à l'école et dans la communauté. Le contenu de ce programme est organisé comme suit:

- compétences d'apprentissage du domaine
- thèmes
- Sous-thèmes
- compétences d'apprentissage et indicateurs
- exemples d'activités

## Compétence d'apprentissage du domaine

La compétence d'apprentissage décrit la compétence d'intégration terminale de l'apprentissage à la fin du cursus scolaire de l'élève. La compétence d'apprentissage du domaine de la Langue et Communication est :

*Les enfants doivent pouvoir : Utiliser un registre de langue d'une manière compétente et critique en écoutant, en s'exprimant, en lisant, en écrivant et en visionnant pour acquérir la connaissance afin de donner du sens au monde qui les entoure, en communiquant des informations par une variété de médias, en faisant part de leurs pensées, de leurs sentiments, de leur connaissance et de leur compréhension*

## Thèmes

Les thèmes définissent les aspects majeurs de l'apprentissage dans les matières.

La Langue et Communication a quatre thèmes:

- Écoute et Expression-orale
- Lecture
- Écriture
- Support-Visuels

## Sous-thèmes

Les sous-thèmes définissent les aspects majeurs de l'apprentissage dans les thèmes.

En Langue et Communication, chaque thème a trois mêmes sous-thèmes:

- Compétences et Stratégies
- Production
- Contexte et Textes

## Compétences d'apprentissage et indicateurs

Le contenu des thèmes et des sous-thèmes est exprimé sous forme de compétences d'apprentissage et d'indicateurs. Une compétence d'apprentissage est une déclaration spécifique qui identifie les connaissances, les compétences, les attitudes et les valeurs que tous les élèves doivent atteindre ou démontrer.

Les compétences d'apprentissage sont centrées sur l'élève et écrites en termes leur permettant d'être démontrées, évaluées ou mesurées.

Chaque compétence d'apprentissage est accompagnée par une série d'indicateurs. Les indicateurs sont des exemples de ce que les enfants peuvent faire, savoir et comprendre lorsqu'ils ont atteint la compétence d'apprentissage.

## Activités

Quelques exemples d'activités d'enseignement et d'apprentissage ont été inclus afin d'assister les enseignants à développer des plans de travail qui aident les élèves à réaliser les compétences. Les enseignants peuvent compléter cette liste d'activités.

Le programme est:

- **Réparti dans un ordre logique:** les compétences d'apprentissage et indicateurs sont ordonnés d'un niveau à l'autre par degré de difficulté
- **Complémentaire:** la connaissance et les compétences de chaque niveau s'organisent en tenant compte des apprentissages antérieurs.

## Description des thèmes et sous-thèmes

Le tableau ci-dessous fournit une vue d'ensemble des thèmes et des sous-thèmes dans le programme de Langue et Communication et les descriptions des thèmes et des sous-thèmes.

### Tableau des thèmes et sous-thèmes

La Langue et Communication a quatre thèmes et chacun d'eux a trois mêmes sous-thèmes.

Thème	Écoute et Expression orale	Lecture	Écriture	Supports audio visuels
Sous-thème	Compétences et Stratégies	Compétences et Stratégies	Compétences et Stratégies	Compétences et Stratégies
	Production	Production	Production	Production
	Contexte et Textes	Contexte et Textes	Contexte et Textes	Contexte et Textes

## Description des thèmes

Les quatre thèmes de la Langue et Communication sont décrits ci-dessous:

### Écoute et expression orale

Les caractéristiques du thème de l'écoute et de l'expression orale sont mises en évidence durant les années 1 à 3 car les enfants dans les toutes premières années développent leur capacité à parler, à communiquer leurs besoins, à exprimer leurs sentiments et de relater leurs expériences.

Le développement des compétences, de la connaissance et des attitudes en relation avec l'écoute et l'expression orale est un tremplin essentiel pour la lecture, l'écriture, et les supports audiovisuels et pour le développement de l'apprentissage à travers le curriculum. La langue d'instruction et la langue enseignée durant ces toutes premières années seront au choix de la communauté. Le français ou l'anglais sera progressivement introduit au courant de l'année 2 à moins que l'une ou l'autre soit la langue vernaculaire de la communauté.

Les élèves apprendront et appliqueront des compétences d'écoute dans de contextes variés dans la classe et en dehors de la classe.

A ce niveau de scolarisation, les élèves développent des compétences et des stratégies qui leur permettent de s'exprimer avec confiance, en utilisant une grammaire correcte dans leur langue vernaculaire. Ils appliqueront ces compétences et stratégies en s'exprimant dans des situations formelles et informelles variées à la maison, à l'école et dans la communauté. Ils commenceront à s'exprimer en Français en utilisant des structures simples en année 2.

### Lecture

La lecture est un processus complexe de décodage de combinaisons de symboles pour en extraire du sens. Les très bons lecteurs apprennent à utiliser une variété de stratégies pour décoder et donner du sens aux symboles. Les enfants apprennent à lire en interprétant et en traduisant des symboles (lettres, mots et groupes de mots) et en extrayant de l'information et du sens. Ils acquièrent la connaissance, transmettent l'information, gagnent le plaisir à travers les histoires et la littérature et communiquent entre eux par la lecture.

Ils lisent et comprennent des textes fonctionnels ou de fiction simples en langue vernaculaire, sont capables de reprendre les idées essentielles et d'exprimer un jugement vis-à-vis des textes de différentes façons suivant les types. En année 3 les élèves commencent à lire et comprendre des textes simples en Français.

## **Écriture**

L'écriture est une méthode visuelle de représentation de la langue qui utilise une série de signes ou de symboles. L'écriture utilise des séries de symboles qui représentent des sons, et d'autres symboles sont utilisés, comme la ponctuation pour désigner les ruptures dans la communication et donner de l'importance à ce qui est communiqué. Certaines langues vernaculaires n'ont pas encore de système d'orthographe bien établi (sons et lettres organisés pour établir un système de mots) et ne peuvent alors pas être portées à l'écrit.

Cependant, beaucoup de travail fait par des bilingues ont changé de situation au Vanuatu. L'écriture est une méthode de note d'informations qui pourraient disparaître de la société, une méthode sûre de communication d'information, de maintien de rapports, d'accumulation d'informations, et de partage d'idées.

Dans le thème de l'Écriture, les élèves développent des compétences et des stratégies d'écriture, pour produire leurs premières productions de communication et pour commencer à apprendre comment adapter leur écrit en fonction de leurs intentions. Pour écrire, les élèves sont encouragés à développer des compétences de motricité fine afin de pouvoir utiliser un stylo ou un crayon efficacement.

A ce niveau de scolarisation les élèves sont initiés au(x):

- mécanisme de l'écriture manuscrite
- conventions de l'écriture, de la grammaire et de la ponctuation également
- vocabulaire pour enrichir leur répertoire de mots
- productions d'écrits: histoires, rimes, rapports, lettres, listes, poèmes.

Les élèves commenceront à écrire en Français en Année 3.

## **Supports visuels**

Le thème des supports visuels aide les enfants à comprendre et créer des textes visuels qu'ils rencontreront dans leur communauté. Les enfants commencent en s'assurant qu'ils sont familiarisés avec des signes et des symboles de leur culture respective et ils les comprennent. Puis, ils les développent à partir de leur environnement local pour orienter leur attention vers d'autres types de supports visuels qu'ils peuvent rencontrer : affiches, images, diagrammes et photographies.

Ce thème assistera les élèves dans la recherche et l'interprétation des messages dans des textes visuels variés.

## **Description des sous-thèmes**

Les trois sous-thèmes de la Langue et Communication sont ci-dessous décrits.

### **Compétences et stratégies**

Dans ce sous-thème, les élèves commencent à apprendre les normes et les conventions de la langue vernaculaire et ensuite celles du français. Les enseignants doivent expliciter les compétences et les stratégies appropriées pour chaque thème et apporter ensuite aux élèves les possibilités de pratiquer les compétences et stratégies en écoute et expression orale, en lecture, en écriture et en support visuels.

### **Production**

Dans ce sous-thème, les élèves interprètent et créent des textes oraux et écrits variés et des textes visuels. Ils commencent à s'engager efficacement dans le processus d'expression orale, d'écoute, de lecture, d'écriture et de support visuels.

## Contexte et textes

Dans ce sous-thème les élèves explorent des textes oraux, écrits et visuels variés et apprennent comment ils sont créés pour différentes situations (intentions, publics). Ce sous-thème est régulièrement enseigné à travers les séances ou leçons de langue.

## Évaluation

L'évaluation est un processus mis en place pour identifier, recueillir et interpréter des informations/données sur les progrès accomplis par les élèves en rapport avec les compétences d'apprentissage décrites dans les programmes des matières.

Les enseignants utilisent des critères dérivés des compétences d'apprentissage pour évaluer le travail des élèves. Les critères sont explicités aux élèves afin de réussir tout ce qu'ils font. Les critères d'évaluation aident les enseignants à faire des jugements logiques et fiables sur les réussites des élèves. Les enseignants notent l'apprentissage des élèves durant une période de temps et l'utilisent pour faire des jugements sur les progrès accomplis des compétences d'apprentissage. Pour s'assurer que l'évaluation est juste et pondérée, les enseignants doivent utiliser une variété de méthodes d'évaluation :

- observer l'élève
- discuter avec l'élève
- analyser les travaux de l'élève
- faire passer un test à l'élève

Le tableau ci-dessous donne des exemples d'aspect de la langue à évaluer utilisant les quatre méthodes d'évaluation ci-dessus décrites.

Thèmes	Exemples de ce qu'il faut évaluer en utilisant différentes méthodes d'évaluation			
Écoute et expression orale	Observer	discuter	analyser	test
	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Présentation orale</li><li>▪ Débats</li><li>▪ Jeu de rôle</li><li>▪ Conte d'histoires</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Structures de la langue</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Prononciation</li><li>▪ Vocabulaire</li></ul>
Lecture	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Lecture à haute voix</li><li>▪ Stratégies de décodage de mots nouveaux</li><li>▪ Fluidité</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Questions de compréhension orale sur un texte</li><li>▪ Étude de textes- Relation avec leurs expériences</li><li>▪ Leurs opinions sur le texte</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Activités</li><li>▪ Questionner le texte</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Relations entre sons et lettres</li><li>▪ Mots courants</li></ul>
Écriture	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Graphisme</li><li>▪ Techniques d'écriture</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Projet d'écriture</li><li>▪ Confrontations des premiers jets</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mise au propre</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Épellation de mots</li><li>▪ Exercices de consolidation</li></ul>
Supports audio visuels		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Opinions sur les textes visuels</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Production de texte visuel</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Écrire "à la manière de"</li></ul>

## Compétences d'apprentissage et Indicateurs







## **Vue d'ensemble de toutes les compétences d'apprentissage des thèmes et des sous-thèmes**

La compétence d'apprentissage d'intégration Terminale de Langue et communication qui apparaît ci-dessous, décrit ce que les élèves doivent atteindre à la fin de l'année 10. Le tableau décrit les compétences de chacun des quatre thèmes en Langue et Communication des années 1 à 10.

### **Compétence terminale du domaine de la langue et communication :**

*Utiliser un registre de langue d'une manière compétente et critique en écoutant, en s'exprimant, en lisant, en écrivant et en visionnant pour acquérir la connaissance, pour donner du sens au monde qui les entoure, en communiquant des informations par une variété de médias, en faisant part de leurs pensées, de leurs sentiments, de leur connaissance et de leur compréhension.*

<b>Thèmes</b>	<b>Écoute et Expression orale</b>	<b>Lecture</b>	<b>Écriture</b>	<b>Supports audio visuels</b>
<b>Compétences d'apprentissage</b>	Écouter et s'exprimer d'une manière appropriée avec les autres dans des situations variées	Lire avec plaisir et d'une manière compréhensible une variété de types de textes	Produire différents types d'écrits pour des situations variées	Analyser, interpréter, créer et évaluer une variété de textes visuels pour une variété de situations

Les quatre Thèmes de la Langue et Communication sont : l'Écoute et l'expression orale, la Lecture, l'Écriture et les supports visuels. Ils sont étroitement liés entre eux et chacun de ces thèmes soutient les trois autres ou est soutenu par les trois autres de manière à aider les élèves à atteindre la compétence terminale d'apprentissage.

### **Système de référence pour les compétences**

La compétence de chacun des thèmes a des lettres et un numéro qui définit le nom du thème, celui du sous-thème, le niveau, bien qu'il soit pour la langue vernaculaire ou pour le français et le nombre indique le nombre de compétences avec ses caractéristiques. Par exemple, dans le tableau de l'Écriture, TECS.2.V1 signifie «Thème Ecriture» (TE), Compétences et Stratégies (CS), Année 2 (2), langue Vernaculaire (V) et compétence d'apprentissage 1 (1). Si la compétence est écrite pour être atteinte en français, elle sera conclue F/. Chaque indicateur est étiqueté suivant l'ordre alphabétique en écriture minuscule scripte. On se réfère précisément aux compétences et indicateurs en utilisant ce système de numérotation.

Thème	Sous-thèmes	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Écoute et expression orale</b> Écouter et s'exprimer d'une manière appropriée avec les autres dans des situations variées	Compétences et Stratégies	EECS.J.V1 Utiliser des compétences de base d'écoute et d'expression orale	EECS.1.V1 Démontrer des compétences d'écoute et d'expression orale en classe	EECS.2.V1 Utiliser des compétences d'écoute et d'expression orale dans des situations variées	EECS.3.A/F1 Développer un vocabulaire approprié et la prononciation des mots en Français
				LSSS.2.A/F1 Identifier, prononcer clairement le son des lettres françaises, les combiner et développer un vocabulaire pertinent	
	Production	EEP.J.V1 Écouter et s'exprimer efficacement avec les autres	EEP.1.V1 S'exprimer avec confiance et écouter attentivement dans des situations formelles ou informelles	EEP.2.V1 Écouter et s'exprimer avec autrui dans des situations formelles ou informelles à l'école et dans la communauté	EEP.3.A/F1 Écouter, commencer à s'exprimer et s'efforcer d'utiliser un vocabulaire approprié sans nuire à la prononciation des mots en français
				EEP.2.A/F1 Répondre à des questions simples, réagir face aux salutations et aux ordres en français	
	Contexte et Textes	EECT.J.V1 S'assurer que l'on adapte son langage suivant les situations	EECT.1.V1 Reconnaître que la communication/ le discours change suivant les situations à l'école	EECT.2.V1 Adapter son langage /discours aux différentes situations à la maison et dans la communauté	EECT.3.A/F1 Démontrer un comportement d'écoute et d'expression orale dans des situations variées

Thème	Sous-thèmes	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Lecture</b> Lire avec plaisir et d'une manière compréhensible une variété de documents	Compétences et Stratégies	LCS.J.V1 Utiliser des compétences de pré-lecture	LCS.1.V1 Utiliser des compétences et des stratégies de lecture et de compréhension de textes familiers	LCS.2.V1 Utiliser des compétences et des stratégies de lecture et de compréhension de textes familiers	LCS.3.A/F1 Sélectionner et appliquer des compétences et des stratégies de lecture et de compréhension de textes simples en français
	Production	LP.J.V1 Démontrer des comportements de lecteur dans la discussion des textes	LP.1.V1 Lire et démontrer la compréhension des textes	LP.2.V1 Lire et comprendre des textes	LP.3.A/F1 Lire et comprendre des textes simples en français
	Contexte et Textes	LCT.J.V1 Reconnaître que les images et les mots communiquent du sens	LCT.1.V1 Reconnaître que les textes peuvent être imaginaires ou réels	LCT.2.V1 Décrire les intentions des textes imaginaires ou réels	LCT.3.A/F1 Reconnaître que les textes sont écrits pour différentes intentions
<b>Écriture</b> Produire différents types d'écrits pour des situations variées	Compétences et Stratégies	ECS.J.V1 Utiliser ses compétences de pré-écriture	ECS.1.V1 Maîtriser ses premières compétences d'écriture manuscrite scripte et cursive en graphisme	ECS.2.V1 Démontrer des compétences d'écriture manuscrite scripte et cursive	ECS.3.A/F1 Écrire lisiblement et en accord avec les normes requises
			ECS.1.V2 Utiliser les premières règles d'écriture pour produire des textes simples	ECS.2.V2 Utiliser des normes (règles) appropriées pour organiser l'écrit	ECS.3.A/F2 Respecter la syntaxe des phrases pour produire des textes simples en français
	Production	EP.J.V1 Utiliser les pictogrammes (images) et la dictée à l'adulte pour représenter ses idées et informations	EP.1.V1 Écrire des phrases pour créer des textes simples	EP.2.V1 Écrire une histoire inventée et un fait réel	EP.3.A/F1 Écrire des phrases pour créer des textes simples en français
	Contexte et Textes	ECT.J.V1 Reconnaître que l'écriture et les symboles sont utilisés pour recueillir des idées et communiquer des messages	ECT.1.V1 Reconnaître que l'écriture est utilisée pour différentes intentions	ECT.2.V1 Identifier une variété d'intentions pour l'écriture	ECT.3.A/F1 Identifier les caractéristiques pour différents types d'écrits

Thème	Sous-Thèmes	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Supports audiovisuels</b> Evaluer une variété de textes visuels et recueillir de l'information	Compétences et Stratégies	VCS.J.V1 Identifier des signes et symboles simples dans leur environnement	VCS.1.V1 Utiliser des signes, des symboles et des textes visuels pour informer	VCS.2.V1 Identifier et interpréter des messages communiqués par des signes, des symboles et textes visuels en classe ou dans son environnement	VCS.3.A/F1 Identifier les caractéristiques les plus importantes des signes, des symboles et des textes visuels
	Production	VP.J.V1 Fabriquer des signes et des symboles pour diffuser des messages simples avec les autres	VP.1.V1 Utiliser des signes, des symboles et des textes visuels pour exprimer ses pensées et des messages	VP.2.V1 Créer des signes simples, des symboles et des textes visuels pour des intentions particulières	VP.3.A/F1 Utiliser des caractéristiques particulières pour créer une variété de signes, de symboles et des textes visuels
	Contexte et Textes	VCT.J.V1 Parler de l'utilisation des signes et symboles dans la communauté pour communiquer des messages	VCT.1.V1 Reconnaître le moment, la manière et le lieu où certains signes, symboles et textes visuels sont utilisés dans la communauté pour transmettre des messages particuliers	VCT.2.V1 Enquêter sur les différentes intentions de l'utilisation des signes, des symboles et des textes visuels	VCT.3.A/F1 Expliquer le moment, le lieu et les raisons pour lesquels différents signes, symboles et textes visuels sont utilisés

Les indicateurs ne sont que des exemples de ce que les élèves doivent acquérir pour réaliser les compétences. Ce ne sont pas des listes récapitulatives ou de contrôle. Les enseignants doivent utiliser les indicateurs comme aide ou soutien pour évaluer les réalisations des enfants. Ils peuvent développer eux-mêmes les indicateurs à travailler pour atteindre les compétences d'apprentissage.

## ÉCOUTE ET EXPRESSION ORALE

### Compétences et stratégies

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2		Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	EECS.J.V1 Utiliser des compétences de base d'écoute et d'expression orale	EECS.1.V1 Démontrer des compétences d'écoute et d'expression orale en classe	EECS.2.V1 Utiliser avec consistance des compétences d'écoute et d'expression orale dans de situations variées	LSSS.2.A/F1 Identifier, prononcer, combiner le son des lettres françaises et développer un vocabulaire pertinent	EECS.3.A/F1 Développer un vocabulaire approprié et la prononciation en français
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. prête attention à, suit et imite des rythmes simples de sons ou bruits entendus b. attend son tour de parole c. suit 1 ou 2 ou 3 directives d. démontre l'intérêt de s'exprimer en utilisant le langage approprié du corps e. identifie le son de certaines lettres isolées, la première lettre de leur prénom par exemple	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. reconnaît un même son au début et à la fin des mots b. utilise l'intonation, l'intensité, le rythme et le volume de la voix en contant une histoire ou en parlant d'événements c. enrichit des phrases avec un vocabulaire nouveau d. écoute les autres et donne un point de vue pertinent	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. écoute et informe les autres oralement b. questionne avec pertinence un invité/visiteur de la communauté c. suit des directives orales pour compléter une activité d. forme des phrases correctes (ordre des mots) lorsqu'il parle e. se rappelle, raconte et dramatise des histoires f. met correctement des événements dans l'ordre chronologique	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. commence à prononcer des sons de lettres de l'alphabet français ou anglais b. combine des sons pour former des mots c. marque ou étiquette des objets à l'intérieur ou à l'extérieur de la classe d. écoute, reconnaît des mots d'ordre et des noms d'objets familiers e. comprend des mots ou groupes de mots f. élève la voix à la fin d'une question	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. trouve le sens des mots nouveaux b. développe et utilise les mots nouveaux de vocabulaire c. s'exprime correctement en faisant le choix d'un vocabulaire précis d. s'exprime en faisant des phrases complètes, en obéissant à l'intonation et à l'intensité de la voix e. participe et pose des questions simples dans une conversation f. reconnaît les sons qui dominent dans un mot

## Production

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2		Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	EEP.J.V1 Écouter et s'exprimer efficacement avec ceux qui l'entourent	EEP.1.V1 S'exprimer avec confiance et écouter attentivement dans des situations formelles ou informelles	EEP.2.V1 Écouter et s'exprimer avec les autres dans des situations formelles ou informelles à l'école et dans les communautés	EEP.2. A/F1 Répondre à des questions simples, réagir face aux salutations et aux ordres en français	EEP.3.A/F1 Écouter, commencer à s'exprimer et s'efforcer d'utiliser un vocabulaire approprié sans nuire à la prononciation des mots en français
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. participe à des conversations orales en petit ou grand groupe b. écoute et participe aux chants et aux rimes c. parle de ses expériences avec les autres en petits groupes d. exprime ses besoins, ses sentiments, ses idées et ses pensées aux autres e. récite des poèmes, des rimes et chante des petites chansons f. s'exprime avec les autres et fait le lien avec ce qu'il sait déjà	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. participe aux groupes de travail: histoires partagées, effectuer des responsabilités, des jeux, chanter des chants b. fait le récit d'événements de ses expériences c. raconte à nouveau des histoires avec ses propres mots d. parle d'un thème intéressant e. pose et répond aux questions pour enrichir la discussion f. crée/imaginer des histoires courtes en obéissant aux caractéristiques d'un court récit	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. discute des événements produits dans la communauté b. écoute le point de vue des autres et exprime le sien c. contribue avec pertinence dans les discussions de groupe en classe d. apporte des informations appropriées lorsqu'on lui en demande e. écoute un invité, identifie les idées essentielles et en fait un lien avec ses expériences personnelles	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. écoute et répond à des questions simples en français b. exécute des phrases ou des ordres simples c. construit des phrases simples en français et en anglais d. utilise des outils de langue appropriés aux salutations quelle que soit la situation	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. présente des informations simples à la classe, décrit sa famille et son origine par exemple b. écoute et suit des directives simples c. écoute et participe aux conversations et dialogues simples d. raconte à nouveau des histoires ou événements simples e. écoute les autres, partage ses points de vue, exprime des besoins, des émotions, des goûts et dégoûts

## Contexte et textes

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	EECT.J.V1 S'assurer que l'on adapte son langage suivant les situations	EECT.1.V1 Reconnaître que la communication/le langage change suivant les situations à l'école	EECT.2.V1 Adapter son langage aux différentes situations à la maison et dans la communauté	EECT.3.A/F1 Démontrer un comportement d'écoute et d'expression orale dans des situations variées
<b>Indicateurs</b>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. connaît et utilise les outils de langue appropriés pour saluer</li> <li>b. communique d'une manière appropriée dans une variété de situations dans les activités de jeux, au moment des petites nouvelles sur les nattes, les célébrations, les concerts</li> <li>c. parle de la manière dont la langue est utilisée dans différents endroits à l'église, dans le Nakamal, à l'école et au terrain de jeux</li> <li>d. est conscient des différentes situations de communication : répondre à quelqu'un, faire une présentation à la radio, conter des histoires, chanter des chansons, faire de la musique</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. utilise les outils de langue appropriés pour saluer ou dire au revoir dans différentes situations à l'école</li> <li>b. identifie les différentes situations de communication à l'école</li> <li>c. reconnaît et utilise les différentes intonations de la voix</li> <li>d. reconnaît les gestes et s'exprime avec respect avec les autres à l'école</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. utilise le langage du corps (expressions du visage et gestes appropriés) dans une situation</li> <li>b. ajuste le volume de sa voix quelle que soit la situation</li> <li>c. fait le choix d'un langage et l'utilise d'une manière appropriée dans des situations familières en langue vernaculaire, en français ou en anglais</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. ajuste son langage à des situations formelles et informelles</li> <li>b. écoute attentivement en groupe de discussion en classe ou en tant que membre d'un public</li> <li>c. démontre qu'il sait quand prendre la parole ou écouter</li> </ul>



# LECTURE

## Compétences et stratégies

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	LCS.J.V1 Utiliser des compétences de pré-lecture	LCS.1.V1 Utiliser des compétences et des stratégies de lecture et de compréhension de textes familiers	LCS.2.V1 Utiliser des compétences et des stratégies de lecture et de compréhension de textes familiers	LCS.3.A/F1 Sélectionner et appliquer des compétences et des stratégies de lecture et de compréhension de textes simples en français
<b>Indicateurs</b>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. explore des livres seul ou en groupe</li> <li>b. identifie la première et la quatrième de couverture et la reliure d'un livre</li> <li>c. tient un livre soigneusement</li> <li>d. suit les mots de gauche à droite, de haut en bas de la page du livre</li> <li>e. répond aux questions sur des histoires contées ou lues dans un livre</li> <li>f. parle des histoires qui lui sont contées ou lues et en fait un lien avec ses expériences personnelles</li> <li>g. prononce des sons de lettres isolées ou groupe de lettres</li> <li>h. construit des phrases simples par le classement de mots, des pictogrammes ou mots imagés et étiquettes-mots</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. prononce le son et le nom des lettres</li> <li>b. découpe les mots en syllabes, commence la lecture de gauche à droite et de haut en bas</li> <li>c. prédit des mots inconnus dans une histoire ou texte en ne reconnaissant que la première lettre du mot et suggère un mot ayant un sens</li> <li>d. prononce des mots inconnus</li> <li>e. décrit les personnages et les différents événements d'une histoire</li> <li>f. prédit ce qui va arriver et fait des liens avec ses expériences personnelles</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie le début, le corps ou milieu et la fin de l'histoire lue</li> <li>b. respecte la ponctuation: les points d'interrogation, les virgules et les points pour lire et comprendre un texte</li> <li>c. lit les mots courants ou nouveaux</li> <li>d. découpe les syllabes/mots en sons</li> <li>e. combine des sons dans un mot connu</li> <li>f. décode et lit un texte en utilisant leur connaissance de correspondance de phonèmes (phonèmes, syllabes, parties de mots)</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. s'efforce de prononcer les mots nouveaux</li> <li>b. pose et répond aux questions sur des textes simples</li> <li>c. reconnaît les mots courants</li> <li>d. prononce le son des lettres et forme des syllabes avec les lettres</li> <li>e. se rappelle des parties d'un texte pour suivre la progression de l'histoire</li> <li>f. crée des petites histoires illustrées</li> <li>g. utilise les sons et les syllabes pour lire des mots</li> <li>h. découpe des mots en syllabes</li> </ul>

**Production**

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	LP.J.V1 Démontrer des comportements de lecteur dans la discussion des textes	LP.1.V1 Lire et démontrer de la compréhension des textes	LP.2.V1 Lire et comprendre des textes	LP.3.A/F1 Lire et comprendre des textes simples en français
<b>Indicateurs</b>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. démontre de l'intérêt en lecture</li> <li>b. utilise des livres pour le plaisir ou pour s'informer</li> <li>c. regarde des images, 'prétend lire' seul ou avec les autres</li> <li>d. écoute et comprend des histoires, répond aux questions et fait des commentaires</li> <li>e. rappelle les faits de textes divers simples lus par le Maître</li> <li>f. fait le choix d'un livre à regarder</li> <li>g. réagit en fonction d'une variété de textes (de fiction et de faits divers) et lit à haute voix</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. lit ses écrits et ses textes imagés ses phrases dictées, ses listes de mots imagés</li> <li>b. lit les courts récits de ses expériences</li> <li>c. fait le choix des livres pour le plaisir et pour l'information (lecture détente, lecture information)</li> <li>d. fait le choix d'un livre à lire seul ou avec un camarade ou partenaire</li> <li>e. commence à lire à haute voix avec intonation dans un rythme naturel</li> <li>f. lit ses histoires personnelles et raconte ses expériences</li> <li>g. prédit ce qui va se passer ensuite dans l'histoire et en fait un lien avec ses expériences personnelles</li> <li>h. participe en lecture partagée dans la lecture des grands livres</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. lit et suit des directives et messages simples</li> <li>b. raconte à nouveau des histoires lues</li> <li>c. fait le choix d'un livre approprié en regardant la couverture et en lisant la première page ou deux pages</li> <li>d. lit silencieusement des histoires</li> <li>e. recueille des informations en lisant des tableaux (diagramme), des affiches, des images et des étiquettes</li> <li>f. lit des histoires, des poèmes et des rimes avec un partenaire</li> <li>g. lit des textes familiers avec fluidité et dans un rythme naturel</li> <li>h. fait des liens avec les connaissances de son île et la littérature d'une autre île du Vanuatu</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. prend le plaisir de lire des textes simples, expose des éléments d'un texte en utilisant l'illustration</li> <li>b. démontre une compréhension de l'histoire et des personnages par la dramatisation de l'histoire</li> <li>c. lit et suit des messages et directives simples</li> <li>d. lit à haute voix des dialogues et des textes étudiés</li> <li>e. relate ses expériences personnelles aux livres de lecture</li> <li>f. utilise le point, le point d'interrogation, la virgule pour guider sa lecture</li> </ul>

## Contexte et textes

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	LCT.J.V1 Reconnaître que les images et les mots communiquent du sens	LCT.1.V1 Reconnaître que les textes peuvent être imaginaires ou réels	LCT.2.V1 Décrire les intentions des textes imaginaires ou réels	LCT.3.A/F1 Reconnaître que les textes sont écrits pour différentes intentions
<b>Indicateurs</b>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. fait référence à ses expériences personnelles pour comprendre des documents lus par le maître</li> <li>b. commence à distinguer les histoires imaginaires des histoires réelles</li> <li>c. reconnaît les types de ressources imprimés quotidiennement (livres, journaux, signes, étiquettes)</li> <li>d. désigne les émotions contenues dans les histoires</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. développe sa compréhension de la lecture des textes en faisant des liens avec les idées et ses connaissances et expériences</li> <li>b. identifie des idées et des éléments essentiels dans un texte comme: les personnages, la situation et les événements</li> <li>c. compare les images des textes imaginaires à celles des textes fonctionnels</li> <li>d. parle de ce que les histoires lui font ressentir</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. parle des intentions des textes fonctionnels tels que: les histoires, les lettres, les messages, les invitations, les listes, les publicités</li> <li>b. reconnaît la manière dont l'auteur s'y prend dans ses mots et images dans son texte pour nous émouvoir</li> <li>c. reconnaît comment l'auteur fait le choix des images et de ses mots pour une intention particulière</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reconnaît les différences entre les textes de fiction et de faits divers</li> <li>b. parle de l'utilisation des textes chez soi et dans sa communauté livres de chants, journaux, lettres, listes de commission et calendriers</li> </ul>

# ÉCRITURE

## Compétences et stratégies

Niveau	Début année 1	Année 1		Année 2		Année 3	
Compétence du sous-thème	ECS.J.V1 Utiliser ses compétences de pré-écriture	ECS.1.V1 Maîtriser ses premières compétences d'écriture manuscrite scripte et cursive en graphisme	ECS.1.V2 Utiliser les premières règles d'écriture pour produire des textes simples en langue vernaculaire	ECS.2.V1 Démontrer des compétences d'écriture manuscrite scripte et cursive	ECS.2.V2 Utiliser des normes appropriées pour organiser l'écrit	ECS.3. A/F1 Écrire lisiblement et en accord avec les normes requises	ECS.3.A/F2 Obéir à la syntaxe des phrases pour produire des textes simples en français
Indicateurs	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. fait des marques avec du charbon, des crayons, et des bâtons b. gribouille et utilise des symboles pour représenter des lettres c. trace des lignes et des cercles d. trace le contour des lettres e. dessine une image et dicte une phrase	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. distingue l'écriture minuscule scripte des lettres capitales d'imprimerie et les utilise pour écrire un nom b. forme les lettres, en adaptant une bonne posture, une bonne tenue du matériel d'écriture	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. formule des phrases simples en utilisant un exemple b. utilise les majuscules, les points, les points d'interrogation dans ses écrits c. utilise des mots expressifs d. utilise la connaissance des sons des lettres pour épeler les mots	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. écrit lisiblement en écriture scripte en faisant de la copie b. suit des directives et copie des lettres correctement c. suit le processus de la formation des mots, maintient la taille des lettres en écriture cursive	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. épelle correctement les mots familiers b. utilise les lettres capitales d'imprimerie ou majuscules pour commencer les phrases et les noms propres	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. soigne son écriture b. fait une copie en gardant une taille régulière, un caractère consistant des lettres (scripte ou cursif) c. commence à maîtriser l'écriture scripte	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. reconnaît les différents phonèmes et regroupe des syllabes pour former des mots b. épelle les mots courants c. utilise les marqueurs de temps hier, aujourd'hui, demain d. utilise une grammaire simple

## Production

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	EP.J.V1 Utiliser les pictogrammes (images) et la dictée à l'adulte pour représenter ses idées et informations	EP.1.V1 Écrire des phrases pour créer des textes simples	EP.2.V1 Écrire une histoire inventée et un fait réel	EP.3.A/F1 Écrire des phrases pour créer des textes simples en Français
<b>Indicateurs</b>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. raconte une histoire et demande à quelqu'un de la lui écrire (dictée à l'adulte)</li> <li>b. prétend écrire un texte en utilisant les modèles dans la classe, des poèmes, des rimes, des chansons et des histoires</li> <li>c. imagine et dicte des phrases pour ses images</li> <li>d. utilise les gribouillages pour transmettre un message à un ami</li> <li>e. fait des suggestions lors de l'écriture d'histoires</li> <li>f. écrit des étiquettes-mots</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. écrit son nom sur sa feuille de travail</li> <li>b. travaille avec les autres pour concevoir et illustrer un grand livre pour la classe</li> <li>c. fait le choix des mots qui traduisent un sens clair</li> <li>d. applique la connaissance des phonèmes et graphèmes pour écrire des mots</li> <li>e. prépare et produit des écrits: notes, messages aux amis, nouvelles phrases et petites descriptions</li> <li>f. édite pour améliorer son travail</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. écrit des phrases simples par écrit en paire, en groupe ou seul</li> <li>b. identifie des fautes dans son travail écrit</li> <li>c. écrit et illustre des grands livres</li> <li>d. écrit des phrases simples sur des événements réels ou imaginaires</li> <li>e. rédige une variété de textes fonctionnels: règlements de classe, lettres, recettes, notices, messages, et cartes adaptés à un destinataire</li> <li>f. planifie, écrit, édite et publie ses textes</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. écrit des phrases en paire, en groupe ou seul</li> <li>b. identifie les erreurs dans un travail écrit</li> <li>c. écrit des réponses simples à des questions ou à des consignes</li> <li>d. fait un petit résumé de ce qu'il a lu ou qui lui a été lu</li> <li>e. complète par écrit la fin d'une histoire</li> <li>f. écrit dans un langage correct</li> <li>g. édite son écrit pour apporter des clarifications</li> <li>h. rédige une variété de textes fonctionnels: règlements de classe, lettres, recettes, notices, messages, et cartes adaptés à un destinataire</li> </ul>

## Contexte et textes

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	ECT.J.V1 Reconnaître que l'écrit et les symboles sont utilisés pour recueillir des idées et transmettre des messages	ECT.1.V1 Reconnaître que l'écrit est utilisé dans différentes intentions	ECT.2.V1 Identifier une variété d'intentions pour l'écrit	ECT.3.A/F1 Identifier quand et comment il faut procéder pour différentes intentions et pour différents types d'écrits
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. parle des moments où des gens dans sa famille écrivent b. observe des écrits, des copies d'adultes et essaie d'en faire autant c. identifie les écrits dans la classe, en dehors de la classe et parle des raisons pour lesquelles les gens écrivent d. parle de la raison pour laquelle les gens écrivent	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. parle des moments où l'écrit est utilisé dans les écoles b. discute des intentions des textes familiers écrits: histoires à lire pour le plaisir, des lettres pour envoyer des messages, des listes pour rappeler certaines choses à effectuer c. fait la collection et affiche des exemples de ses productions d'écrits d. discute des exemples de la manière dont l'écriture et les images informent par les textes livres, affiches, signes et journaux e. exprime ses pensées et sentiments sur des textes médiatiques : affiches et illustrations	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. observe des types de textes: lettres, notices, histoires et poèmes et discute de leurs intentions b. fait la collection de ses écrits et discute de leur intention avec un partenaire ou en groupe c. identifie des exemples de types d'écrits trouvés dans la communauté et parle de leurs intentions	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. parle du moment et de la manière dont l'écrit est utilisé à des occasions spéciales dans la communauté : anniversaires, événements communautaires et événements sportifs b. parle des moments où l'écrit français est utilisé dans leur communauté

## SUPPORTS AUDIO VISUELS

### Compétences et stratégies

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCS.J.V1 Identifier des signes et symboles simples dans leur environnement	VCS.1.V1 Utiliser des signes, des symboles et des textes visuels pour informer	VCS.2.V1 Identifier et interpréter des messages communiqués par des signes, des symboles et textes visuels en classe ou dans son environnement	VCS.3.A/F1 Identifier les caractéristiques les plus importants des signes, des symboles et des textes visuels
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie des signes et des symboles: feuille de Namele, des signes de la main, panneaux et affiches et demande leur signification b. reconnaît quelques signes, des symboles et des programmes ou messages c. parle de différents signes et symboles d. reconnaît et identifie la plupart des signes et symboles locaux	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. réagit face au sens et aux idées démontrés dans les jeux mimés, dans les chants, dans la danse et sur les images b. identifie et décrit les caractéristiques des différents supports visuels c. communique des idées ou histoires en utilisant les jeux mimés, la danse et les photographies d. identifie les messages communiqués par les arts traditionnels: nattes, tam-tams, et dessins sur sable e. identifie les messages communiqués par les signes et les symboles f. interprète des signes, des symboles et des textes visuels variés	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie la signification des signes, des symboles, des médias et des arts dans sa culture b. démontre une attention sur la manière dont les mots et les images peuvent être combinés c. identifie les messages présentés par plusieurs textes visuels : affiches, photographies d. identifie que le langage du corps communique un message e. parle de la manière dont les mots et les images peuvent être combinées pour communiquer des messages	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie l'efficacité des caractéristiques des textes visuels : affiches, journaux, notes b. explique les caractéristiques des signes et symboles dans sa culture locale c. parle de la manière dont les photographies peuvent être utilisées pour transmettre un message sur un lieu ou sur une personne d. reconnaît que les textes visuels peuvent éveiller des sentiments

## Production

Niveau	Début année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VP.J.V1 Fabriquer des signes et des symboles pour diffuser des messages simples avec les autres	VP.1.V1 Utiliser des signes, des symboles et des textes visuels pour exprimer ses pensées et des messages	VP.2.V1 Créer des signes simples, des symboles et des textes visuels dans des intentions particulières	VP.3.A/F1 Utiliser des caractéristiques particulières pour créer une variété de signes, de symboles et des textes visuels
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. imagine et raconte des histoires en utilisant des signes, des symboles et des supports visuels comme aide b. utilise du matériel naturel pour transmettre des messages coutumiers	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. reconnaît et utilise différents signes, symboles et textes visuels dans sa langue b. présente des idées par un jeu c. crée des textes visuels en utilisant des signes, des symboles pour communiquer une intention particulière	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. fabrique des modèles simples d'art traditionnel du Vanuatu pour exprimer des messages et des informations b. crée des signes, des symboles et textes visuels comme soutien des petites histoires c. produit des messages par les danses et les jeux mimés	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. crée des arts coutumiers du Vanuatu et explique leurs messages b. produit des textes visuels: affiches, images et diagrammes simples c. crée des textes visuels pour présenter des informations d. exécute des danses culturelles et explique la signification de ces danses, le moment et la raison pour laquelle elles sont pratiquées et par qui elles sont pratiquées e. enquête sur ce que les motifs, les modèles et les tissages peuvent être créés pour des 'messages' variés f. examine et interprète des textes visuels g. crée des images visuelles comme support de textes écrits



## Contexte et textes

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCT.J.V1 Parler de la manière dont certains signes et symboles sont utilisés dans la communauté pour communiquer des messages	VCT.1.V1 Reconnaître le moment, la manière et le lieu où certains signes, symboles et textes visuels sont utilisés dans la communauté pour transmettre des messages particuliers	VCT.2.V1 Enquêter sur les différentes intentions de l'utilisation des signes, des symboles et des textes visuels	VCT.3.A/F1 Expliquer le moment, le lieu et les raisons pour lesquels différents signes, symboles et textes visuels sont utilisés
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. imite des cérémonies dans sa communauté à travers des jeux mimés b. reconnaît et parle des différentes cérémonies dans sa communauté c. parle de signification ou de message transmis par certains jeux mimés et danses d. parle des histoires transmises par les dessins sur sable e. parle des significations de quelques modèles de sculpture et de tressage	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. étudie une variété de textes visuels et parle de leurs intentions b. identifie l'intention et le public de quelques affiches visuelles, modèles de nattes et de tissus par exemple c. discute du moment et du lieu appropriés pour des signes et symboles particuliers	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. discute des exemples de signes, de symboles, de textes visuels, de certains arts locaux et comment ils transmettent des messages b. parle des raisons pour lesquelles les gens dans leur famille utilisent des signes, des symboles et de textes visuels c. fait le choix d'un type de signe, de symbole, de texte visuel, d'art local pour une intention particulière et explique pourquoi il a fait ce choix d. identifie l'intention des différentes danses et jeux mimés	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. explique comment, où et pourquoi une variété de signes, de symboles et de textes visuels sont utilisés dans sa communauté b. discute des raisons pour lesquelles certains textes visuels sont utilisés : tableaux, cartes, diagrammes, photographies c. identifie l'intention particulière des différents textes visuels ((informer, vendre, se détendre, avertir, amuser) d. explique comment des textes visuels peuvent être utilisés pour enrichir des textes écrits e. décrit des signes particuliers, des symboles, des textes visuels et explique pourquoi ils sont utilisés

## Compétences d'apprentissage et Activités





## ECOUTE ET EXPRESSION ORALE

### Compétences et stratégies

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2		Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	EECS.J.V1 Utiliser des compétences de base d'écoute et d'expression orale	EECS.1.V1 Démontrer des compétences d'écoute et d'expression orale	EECS.2.V1 Utiliser avec consistance des compétences d'écoute et d'expression orale dans de situations variées	EECS.2.A/F1 Identifier, prononcer le son des lettres françaises, les combiner et développer un vocabulaire pertinent	EECS.3.A/F1 Développer un vocabulaire approprié et la prononciation en français
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. respirer tranquillement les yeux fermés en suivant le rythme de sa propre respiration b. entourer sur ses fiches le dessin des bruits qu'il a reconnus de l'extérieur c. entourer les sonorités du bois, du métal ou instrument de musique agité ou joué par un élève ou maître d. écrire un point ou un tiret selon un rythme prolongé ou écourté e. discriminer auditivement et produire des bruits ou des sons f. chanter, réciter des poèmes, des rimes ou des comptines	L'enfant pourrait par exemple : a. le maître dit : devinez quel prénom je vais dire "m" et les élèves doivent trouver un prénom qui commence par "m" b. reconnaître auditivement des sons dans un mot c. écouter et identifier des sons qu'ils entendent d. écouter et reproduire des sons entendus e. trier des mots qui commencent/qui se terminent par un même phonème f. ajouter ou supprimer des sons devant un mot g. jouer des histoires, jeux dramatiques	L'enfant pourrait par exemple : a. pseudo-mot (mots qui ne veulent rien dire par exemple: tricomur) b. réciter un poème à toute la classe c. discerner et produire des sons d. nommer les syllabes d'un mot et les aligner selon le sens de la lecture e. individualiser les syllabes d'un mot en sautant dans les cerceaux f. effectuer des jeux de rôle dans des situations g. répondre aux questions ouvertes h. imaginer une histoire ou raconter un événement à toute la classe	L'enfant pourrait par exemple : a. « l'objet caché ou perdu » b. observer et décrire des illustrations c. jouer au "jacques a dit de..." pour découvrir les parties du corps d. chanter des comptines, des poèmes, des chansons avec une bonne prononciation e. utiliser un vocabulaire pertinent f. écouter celui qui parle g. construire convenablement ses phrases quand il s'exprime h. jeu de Kim	L'enfant pourrait par exemple : a. construire ou compléter convenablement des phrases b. utiliser un vocabulaire approprié en faisant des phrases correctes c. parler d'un thème en s'appuyant sur les 7 questions : qui ? quoi ? quand ? où ? comment ? pourquoi ? combien ? d. compléter, enrichir son petit dictionnaire avec les mots nouveaux des thèmes étudiés e. réemployer les mots dans des phrases f. transmettre correctement un message de bouche à oreille

## Production

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2		Année 3	
<b>Compétences du sous-thème</b>	EEP.J.V1 Écouter et s'exprimer efficacement avec ceux qui l'entourent	EEP.1.V1 S'exprimer avec confiance et écouter attentivement dans des situations formelles ou informelles	EEP.2.V1 Écouter et s'exprimer aux autres dans des situations formelles ou informelles à l'école et dans les communautés	EEP.2. A/F1 Répondre à des questions simples, réagir face aux salutations et aux ordres en français	EEP.3.A/F1 Écouter, commencer à s'exprimer et s'efforcer d'utiliser un vocabulaire approprié sans nuire à la prononciation des mots en français	EEP.3.A/F1 Écouter, commencer à s'exprimer et s'efforcer d'utiliser un vocabulaire approprié sans nuire à la prononciation des mots en français
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. se présenter, présenter ses camarades, ses parents b. vider le contenu de son sac et nommer son matériel c. exécuter la consigne de sa maitresse d. parler de sa famille, de ses activités e. parler de son animal préféré, de sa poupée/ de son jouet raconter des histoires f. dramatiser une petite histoire	L'enfant pourrait par exemple : a. raconter des histoires b. produire des textes en parlant, en dictant, en dessinant c. présenter un objet qu'il aime d. décrire un objet qu'il aime e. raconter les nouvelles du village dans un groupe f. dicter le matériel pour écrire et le matériel sur lequel on écrit g. dicter des jeux qu'on pourrait jouer dans la cour de l'école	L'enfant pourrait par exemple : a. recomposer une histoire entendue ou écoutée avec des images séquentielles ou illustrations b. reproduire un événement avec des dessins c. réutiliser les mots acquis pour répondre aux questions d. raconter une histoire devant ses camarades e. formuler correctement des demandes f. jeu de sataki g. décrire un objet	L'enfant pourrait par exemple : a. recomposer une histoire avec des images séquentielles b. jeu de la marotte c. poser des questions claires d. saluer	L'enfant pourrait par exemple : a. produire des messages par le téléphone mobile b. transmettre des messages reçus par le téléphone mobile c. discuter la source et l'objet du message reçu d. produire des jeux de rôle avec déguisement e. donner des consignes orales pour fabriquer un objet f. expliquer un itinéraire sur un plan simple	L'enfant pourrait par exemple : a. produire des messages par le téléphone mobile b. transmettre des messages reçus par le téléphone mobile c. discuter la source et l'objet du message reçu d. produire des jeux de rôle avec déguisement e. donner des consignes orales pour fabriquer un objet f. expliquer un itinéraire sur un plan simple

## Contexte et textes

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	EECT.J.V1 S'assurer que l'on adapte son langage suivant les situations	EECT.1.V1 Reconnaître que la communication/le langage change suivant les situations à l'école	EECT.2.V1 Adapter son langage aux différentes situations à la maison et dans la communauté	EECT.3.A/F1 Démontrer un comportement d'écoute et d'expression orale dans des situations variées
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. saluer son camarade, sa maîtresse, ses parents et le directeur b. échanger les petites nouvelles au coin nattes c. s'exprimer dans différentes situations réelles d. apprécier ce que les autres font en les félicitant e. présenter les coins jeux à ses camarades f. répondre à quelqu'un d'une manière pertinente g. souhaiter une bonne fête à l'occasion h. réciter des poèmes ou chanter des chansons selon les occasions	L'enfant pourrait par exemple : a. saluer, dire au revoir, souhaiter la bienvenue à quelqu'un b. dramatiser des situations c. parler et jouer avec son animal préféré d. parler des règles de vie de la classe e. écouter et dire ce qu'il entend dans son environnement f. souhaiter une bonne fête à l'occasion g. réciter des poèmes ou chanter des chansons selon les occasions	L'enfant pourrait par exemple : a. discuter des règlements de l'école b. discuter les humeurs suivant les intonations de voix enregistrées ou entendues c. s'exprimer dans différentes occasions d. souhaiter une bonne fête à l'occasion e. réciter des poèmes ou chanter des chansons selon les occasions	L'enfant pourrait par exemple : a. présenter un discours, un poème, une histoire, des nouvelles à l'occasion b. répondre aux questions concernant des visites ou sorties c. discuter en groupe de la manière dont on s'exprime dans différentes situations et en faire la présentation à son public d. jouer à un jeu de rôle e. reconnaître une voix réelle ou déguisée f. réciter des poèmes ou chanter des chansons selon les occasions

# LECTURE

## Compétences et stratégies

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	LCS.J.V1 Utiliser des compétences de pré-lecture	LCS.1.V1 Utiliser des compétences et des stratégies de lecture et de compréhension de textes familiers	LCS.2.V1 Utiliser des compétences et des stratégies de lecture et de compréhension de textes familiers	LCS.3.A/F1 Sélectionner et appliquer des compétences, des stratégies de lecture et de compréhension de textes simples en français
<b>Activités</b>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reconnaître le prénom de celui de son camarade (symbole)</li> <li>b. reconnaître les symboles utilisés en prélecture</li> <li>c. reconnaître les mots acquis globalement dans d'autres écrits</li> <li>d. illustrer une phrase écrite en pictogrammes</li> <li>e. légender un dessin par des pictogrammes et par des étiquettes-mots</li> <li>f. reconnaître les mots acquis en pictogrammes en caractères d'imprimerie</li> <li>g. reproduire son prénom en écriture scripte et cursive</li> <li>h. découvrir l'objet "livre" - qu'est-ce qu'un livre? – regarder des livres dans la classe-</li> <li>i. explorer des livres de contes/d'histoires – qu'est-ce qu'il y a à l'intérieur d'un livre?</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. associer le mot à son image</li> <li>b. identifier des mots parmi une collection</li> <li>c. composer des mots avec des étiquettes-mots acquis</li> <li>d. relier les mots ou les phrases écrits/es en pictogrammes et en écriture scripte</li> <li>e. remettre les étiquettes-mots dans l'ordre pour former des phrases en s'aidant des pictogrammes</li> <li>f. repérer le mot et colorier le dessin correspondant</li> <li>g. comparer deux images pour repérer le mot qui contient le plus de syllabes</li> <li>h. énumérer oralement le nombre de syllabes dans un mot</li> <li>i. reconnaître oralement les syllabes du début et de la fin des mots</li> <li>j. respecter la consigne dans les activités</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. discriminer auditivement et visuellement les sons</li> <li>b. reconnaître le son et le nom des lettres</li> <li>c. reconnaître le graphème et le phonème des lettres</li> <li>d. connaître et reconnaître la succession des lettres dans le mot</li> <li>e. combiner des sons pour former des syllabes</li> <li>f. combiner des syllabes pour former des mots</li> <li>g. reconnaître auditivement et visuellement les lettres de l'alphabet</li> <li>h. repérer le mot dans différentes écritures</li> <li>i. lire des mots en s'aidant des indications</li> <li>j. rechercher le son et la lettre dans des prénoms des élèves ou dans des mots courants</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. lire couramment et de façon expressive un petit texte</li> <li>b. reconnaître le sens et la forme d'un mot grâce à des indices</li> <li>c. balayer du regard un texte à la recherche d'un mot répondant à un critère</li> <li>d. s'initier aux mots croisés</li> <li>e. poser une question sur un texte et un camarade répond à haute voix à la question</li> <li>f. identifier les actions dans un petit texte, les souligner et les mimer</li> <li>g. jouer un texte dialogue</li> <li>h. remarquer le rôle du retour à la ligne et du tiret</li> <li>i. repérer les répliques des personnages dans un dialogue</li> <li>j. émettre des hypothèses pour comprendre un mot nouveau dans son contexte</li> </ul>

## Production

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	LP.J.V1 Démontrer des comportements de lecteur dans l'étude des textes	LP.1.V1 Lire et démontrer la compréhension des textes	LP.2.V1 Lire et comprendre des textes	LP.3.A/F1 Lire et comprendre des textes simples en français
<b>Activités</b>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reproduire son prénom de différentes manières</li> <li>b. étiqueter son matériel</li> <li>c. relier son prénom à son symbole</li> <li>d. décalquer son prénom ou mots courants</li> <li>e. accrocher son étiquette-prénom quand il arrive tous les matins pour l'appel</li> <li>f. identifier tous les prénoms accrochés et chercher celui qui est absent</li> <li>g. écrire des mots sous la dictée de l'enseignant</li> <li>h. dicter une histoire à l'enseignant</li> <li>i. classer des objets suivant la consigne</li> <li>j. illustrer une phrase écrite en pictogrammes</li> <li>k. légender une action ou un dessin en utilisant les pictogrammes</li> <li>l. recopier une phrase écrite en pictogrammes en utilisant les étiquettes -mots</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reproduire son prénom dans les deux écritures</li> <li>b. repérer les différentes images</li> <li>c. reproduire des mots connus</li> <li>d. énumérer des mots acquis globalement</li> <li>e. comparer les mots par leur morphologie</li> <li>f. prédire une histoire à partir d'une image</li> <li>g. transformer une histoire par le changement des personnages</li> <li>h. reconnaître les mots dans une phrase</li> <li>i. situer des mots dans une phrase</li> <li>j. comparer des mots entre eux</li> <li>k. restituer la phrase lue</li> <li>l. manipuler des syllabes</li> <li>m. lire à haute voix un texte</li> <li>n. lire pour le plaisir ou pour se détendre</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. connaître les lettres de l'alphabet</li> <li>b. mémoriser les sons des lettres</li> <li>c. composer des syllabes avec des lettres mobiles</li> <li>d. écrire des syllabes à la main avec différentes écritures</li> <li>e. compléter des mots avec des syllabes manquantes</li> <li>f. créer d'autres mots en changeant la première lettre du mot</li> <li>g. lire à haute voix et de façon expressive</li> <li>h. écrire le début ou la suite d'une phrase</li> <li>i. chercher l'intrus dans une série de mots</li> <li>j. produire un texte à partir d'une image</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. classer les textes selon leur intention</li> <li>b. extraire des informations d'un texte</li> <li>c. utiliser les mots de la banque de données pour écrire des phrases</li> <li>d. raccourcir un mot en supprimant une ou plusieurs syllabes</li> <li>e. repérer des mots parmi plusieurs voisins orthographiques et les écrire</li> <li>f. mémoriser et utiliser les mots outils</li> <li>g. terminer une histoire</li> <li>h. changer la fin d'une histoire</li> <li>i. inventer le début d'une histoire</li> <li>j. extraire le message d'un texte</li> </ul>



**Contexte et textes**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	LCT.J.V1 Reconnaître que les images et les mots communiquent du sens	LCT.1.V1 Reconnaître que les textes peuvent être imaginaires ou réels	LCT.2.V1 Décrire les intentions des textes imaginaires ou réels	LCT.3.A/F1 Reconnaître que les textes sont écrits pour différentes intentions
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. illustrer un pictogramme, un mot ou une phrase b. illustrer une expérience vécue et dictée c. identifier le mot qui correspond au dessin d. écouter attentivement une histoire lue par son maître e. dicter ses expériences à son maître f. raconter une histoire à partir d'une image g. illustrer un dessin	L'enfant pourrait par exemple : a. retrouver les indices sur le dessin/illustration qui prouve que l'histoire est réelle ou imaginaire b. reconstituer l'histoire avec les pictogrammes	L'enfant pourrait par exemple : a. visionner des dvd si possible (Harry Potter, reportages) et dire si c'est un événement réel ou imaginaire b. reconnaître les différentes caractéristiques d'un texte c. repérer l'action dans des illustrations	L'enfant pourrait par exemple : a. classer des écrits en suivant leur fonction b. comparer la silhouette des différents écrits c. reconnaître l'intention de différents types d'écrit : recettes, histoires, faits divers, nouvelles d. réaliser une recette, un montage/une notice e. créer une affiche/ un poème/une carte f. lire et comprendre un plan g. questionner un texte

# ECRITURE

## Compétences et stratégies

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	ECS.J.V1 Développer et utiliser ses compétences de pré-écriture	ECS.1.V1 Développer ses premières compétences d'écriture manuscrite scripte et cursive en graphisme	ECS.2.V2 Utiliser les premières règles d'écriture pour produire des textes simples	ECS.3.V1 Démontrer des compétences d'écriture manuscrite scripte et cursive
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. s'orienter dans l'espace b. suivre une trajectoire donnée c. reconnaître et respecter des tracés et des trajectoires d. contourner une forme au moyen d'un geste continu e. démontrer la bonne tenue de l'outil scripteur f. s'exercer à écrire son prénom en capitales d'imprimerie et en cursive avec le modèle et sans erreur	L'enfant pourrait par exemple : a. se repérer sur une page de cahier/feuille b. maîtriser des gestes fins, contrôler amplitude et direction c. reconnaître et reproduire des formes d. respecter les proportions et les rythmes e. démontrer la bonne tenue de l'outil scripteur lors des séances de graphisme f. se tenir correctement quand il écrit g. tracer des formes simples (barres, boucles etc.) h. écrire son prénom sans le modèle et sans erreur i. écrire son prénom en écriture cursive sans le modèle j. écrire des mots acquis copiés en capitales d'imprimerie sous la conduite du maître avec le modèle et sans erreur	L'enfant pourrait par exemple : a. identifier et respecter les éléments du modèle à reproduire b. prendre et respecter des repères visuels (points, lignes, interlignes) c. respecter l'alignement haut-bas-gauche-droite d. adopter une posture confortable e. tenir correctement son outil f. maîtriser l'écriture cursive g. écrire des mots acquis copiés en cursive sous la conduite du maître avec le modèle et sans erreur h. manipuler finement les outils courants i. maîtriser les deux sens de rotation j. écrire lisiblement dans son cahier k. copier des mots utilisés couramment dans la classe	L'enfant pourrait par exemple : a. utiliser des outils scripteurs (stylos, crayons, craies) impliquant des gestes fins b. faire des copies : poèmes, passages de textes, chants, textes courts c. maîtriser le sens de l'écriture cursive majuscule d. respecter les espaces entre les mots e. copier des mots nouveaux f. former correctement g. écrire lisiblement sur une feuille sans lignes h. prendre progressivement conscience qu'il existe plusieurs systèmes graphiques i. connaître différents systèmes graphiques (écriture scripte, anglaise, majuscules, minuscules)

## Production

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	EP.J.V1 Utiliser les pictogrammes (images) et la dictée à l'adulte pour représenter ses idées et informations	EP.1.V1 Écrire des phrases pour créer des textes simples	EP.2.V1 Écrire une histoire inventée et un fait réel	EP.3.A/F1 Écrire des phrases pour créer des textes simples en français
<b>Activités</b>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reconnaître les signes et symboles utilisés</li> <li>b. reproduire le symbole de son prénom, de ses camarades, du matériel de classe</li> <li>c. effectuer des tracés à l'aide de ses doigts</li> <li>d. tracer des barres, des boucles, des ronds lors des séances de graphisme en procédant de gauche à droite, de haut en bas</li> <li>e. reproduire un rythme</li> <li>f. écrire son prénom en capitales d'imprimerie avec le modèle et sans erreur</li> <li>g. écrire son prénom sans le modèle et sans erreur</li> <li>h. dicter ses expériences, un événement, une petite histoire à son maître</li> <li>i. illustrer son histoire</li> <li>j. tracer un itinéraire pour aller d'un endroit à l'autre</li> <li>k. colorier les illustrations de ses comptines</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. procéder à la dictée à l'adulte pour raconter son histoire</li> <li>b. utiliser tous les mots connus pour écrire une phrase simple</li> <li>c. jouer avec des mots connus (rimes, sonorités, syllabes)</li> <li>d. remettre les mots en désordre pour écrire une phrase (étiquettes-mots)</li> <li>e. terminer/commencer une phrase incomplète</li> <li>f. écrire la date du jour/ les mois/ les jours de la semaine/ l'heure qu'il est</li> <li>g. écrire des cartes d'invitation, des notes (avec l'aide de l'enseignant)</li> <li>h. écrire une question</li> <li>i. créer des affiches</li> <li>j. écrire une petite histoire</li> <li>k. illustrer ses comptines</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. réaliser des affiches</li> <li>b. se décrire. décrire sa classe</li> <li>c. écrire la définition d'un mot</li> <li>d. légender une image</li> <li>e. compléter les bulles d'un dialogue</li> <li>f. imaginer et écrire une fin à une histoire</li> <li>g. transformer la fin d'une histoire</li> <li>h. raconter un événement vécu</li> <li>i. écrire une petite histoire de deux ou trois phrases</li> <li>j. produire des textes simples: cartes, lettres, recettes, journal, règle de vie de la classe</li> <li>k. écrire une consigne</li> <li>l. inventer une histoire à partir des mots proposés ou d'images</li> <li>m. écrire un poème (pour des occasions)</li> <li>n. numéroter les séquences d'un fait tel qu'il s'est déroulé</li> <li>o. annoter un album de photos de classe</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. réaliser des affiches (événements de l'année)</li> <li>b. raconter un événement vécu</li> <li>c. produire des textes simples : cartes, lettres, recettes, journal, règle de vie de la classe</li> <li>d. inventer une histoire à partir des mots proposés ou d'images</li> <li>e. légender une série d'images</li> <li>f. produire des écrits à partir des images séquentielles</li> <li>g. écrire collectivement ou en groupe un conte en utilisant une structure simple du texte narratif</li> <li>h. produire un court récit</li> <li>i. écrire la famille des mots/ contraire des mots/ homonymes des mots</li> <li>j. respecter la ponctuation, les accents dans une phrase</li> <li>k. utiliser les mots outils (déterminants, noms, verbes, pronom personnels, mots invariables)</li> </ul>

## Contexte et textes

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	ECT.J.V1 Reconnaître que l'écriture et les symboles sont utilisés pour recueillir des idées et transmettre des messages	ECT.1.V1 Reconnaître que l'écriture est utilisée pour différentes intentions	ECT.2.V1 Identifier une variété d'intentions pour l'écriture	ECT.3.A/F1 Identifier quand et comment procéder pour différentes intentions et pour différents types d'écrits
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. reconnaître des signes et des symboles à l'occasion (pirogue, tissu de couleur blanche, violette, noir, rouge, feuille de namele, tam tam, couronne, natte, fumée, symbole de danger) b. jouer des situations en rapport avec des symboles pour transmettre un message	L'enfant pourrait par exemple : a. écrire une note à ses parents b. expliquer pourquoi et quand écrire des lettres, des listes, des notes c. écrire une affiche pour des occasions d. explorer des écrits et en extraire des messages e. repérer quelques caractéristiques extérieures d'un texte: mise en page, structure, graphismes particuliers	L'enfant pourrait par exemple : a. repérer quelques caractéristiques extérieures d'un texte et de natures différentes b. repérer les caractéristiques des textes simples: listes, lettres, histoires, nouvelles, poèmes, faits divers, enseignes des boutiques, panneaux de sécurité routière, symboles pour désigner des lieux ou chemins, des interdictions c. associer ces caractéristiques à la fonction du texte d. nommer les différents types de texte étudiés	L'enfant pourrait par exemple : a. repérer les caractéristiques des textes simples: listes, lettres, histoires, nouvelles, poèmes, faits divers, enseignes des boutiques, panneaux de sécurité routière, symboles pour désigner des lieux ou chemins, des interdictions b. associer ces caractéristiques à la fonction du texte c. expliquer le sens des différents écrits

## SUPPORTS AUDIO VISUELS

### Compétences et stratégies

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	VCS.J.V1 Identifier des signes et symboles simples dans leur environnement	VCS.1.V1 Utiliser des signes, des symboles et des textes visuels pour communiquer des messages ou pour informer	VCS.2.V1 Identifier et interpréter des messages communiqués par des signes, des symboles et textes visuels	VCS.3.A/F1 Identifier les caractéristiques les plus importants des signes, des symboles et des textes visuels
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. reconnaître des signes et des symboles (pirogue, tissu de couleur blanche, violette, noir, rouge, feuille de namele, tam tam, couronne, natte, fumée, symbole de danger) b. parler des signes et symboles trouvés dans son environnement c. dire où il les trouve souvent	L'enfant pourrait par exemple : a. écouter des histoires coutumières, observer des danses coutumières - parler des messages qu'elles transmettent b. fabriquer des signes ou symboles – traduire ensuite à toute la classe leur intention ou leur message c. parler des messages que transmettent les modèles d'art apportés en classe d. parler des messages que communiquent les signes et symboles	L'enfant pourrait par exemple : a. exposer le matériel ou arts coutumiers apportés de chez soi: nattes, éventails, sculpture, bandeaux de bras, de tête, flûtes de bambou, plumes de poulet etc. et dire quand ils sont utilisés et ce qu'ils signifient b. lister les signes et symboles découverts: les classer, faire d'autres affiches pour communiquer d'autres messages (panneau de sécurité, signes d'entrée/de passage/d'accès interdit, signe inflammable) c. classer des images ou photos d'événements ou de célébrations. et dire quels messages elles transmettent. d. ordonner des séries d'images prises lors d'une exposition	L'enfant pourrait par exemple : a. étudier les caractéristiques de chaque texte après les avoir classés : affiches, journaux, annonces, photographies b. discuter de la superstructure des différents types d'écrits c. trouver différentes affiches et dire ce qui attire le public d. apporter des photos de famille et parler des couleurs ▪ dire pourquoi ces photos ont été prises e. parler et interpréter des dessins, des photographies dans un texte de fiction simple ▪ que représentent-ils? en quoi l'image diffère-t-elle de la photographie?

## Production

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	VP.J.V1 Fabriquer des signes et des symboles pour diffuser des messages simples avec les autres	VP.1.V1 Utiliser des signes, des symboles et des textes visuels pour exprimer ses pensées et des messages	VP.2.V1 Créer des signes simples, des symboles et des textes visuels pour des intentions particulières	VP.3.A/F1 Utiliser des caractéristiques particulières pour créer une variété de signes, de symboles et des textes visuels
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. fabriquer des marionnettes et démontrer comment on les utilise pour mimer, raconter une histoire b. expliquer ce qu'ils font avec de la ficelle c. réaliser des petits objets courants d. fabriquer des signes, des symboles e. participer aux cérémonies coutumières	L'enfant pourrait par exemple : a. confectionner des costumes traditionnels pour une soirée culturelle b. exprimer ses sentiments, ses pensées par l'expression de son visage c. utiliser des symboles pour envoyer des messages d. réaliser des affiches	L'enfant pourrait par exemple : a. participer à des événements et cérémonies coutumiers b. fabriquer des objets d'arts traditionnels en suivant un modèle c. pratiquer des danses d. identifier la source et la nature de ces danses e. jouer aux charades/ devinettes pour apprendre à comprendre/interpréter des messages	L'enfant pourrait par exemple : a. fabriquer des logos, des cartes, des graphiques, symboles, textes visuels (voir les 7 concepts linguistiques) b. apprendre les chants, les danses qu'ils veulent présenter aux parents ou à la communauté c. confectionner des objets d'arts coutumiers d. produire différentes affiches, annonces et les afficher au coin « productions d'écrits » e. décrire les affiches et communiquer le message qu'ils transmettent f. illustrer les messages essentiels diffusés dans les histoires contées par un invité de la communauté g. fabriquer des marionnettes et les utiliser dans la classe pour communiquer des messages

## Contexte et textes

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCT.J.V1 Parler de la manière dont certains signes et symboles sont utilisés dans la communauté pour communiquer des messages	VCT.1.V1 Reconnaître le moment, la manière et le lieu où certains signes, symboles et textes visuels sont utilisés dans la communauté pour transmettre des messages particuliers	VCT.2.V1 Enquêter sur les différentes intentions de l'utilisation des signes, des symboles et des textes visuels	VCT.3.A/F1 Expliquer le moment, le lieu et les raisons pour lesquels différents signes, symboles et textes visuels sont utilisés
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. identifier les différents sons transmis par le tam-tam ou cloche b. identifier les signes et symboles utilisés lors de ces cérémonies c. parler des histoires traduites par les dessins sur sable d. copier des modèles de dessins, de signes, de symboles	L'enfant pourrait par exemple : a. pratiquer une danse au rythme du tam-tam b. parler des coutumes et danses pour différentes occasions coutumières c. reconnaître les différentes façons de s'habiller	L'enfant pourrait par exemple : a. observer les danses, les scènes jouées par le «Smol Bag théâtre» b. discuter des différentes intentions des cérémonies	L'enfant pourrait par exemple : a. copier des modèles de dessins, de signes dans les communautés b. discuter du public et de l'intention des textes visuels c. étudier différents textes visuels ▪ l'intention/ le public de chacun d. classer par public et par intention des textes ▪ pour la sécurité routière ou des piétons (panneaux, interdiction de fumer) ▪ lieux importants dans les communautés (église, clinique ou dispensaire) ▪ annonces d'événements locaux (photos, journaux) ▪ loisirs/plaisirs (tv, dvd, dessins animés)

## Glossaire et Références







# GLOSSAIRE

<b>accumulation apprenant</b>	degré stable de difficulté des compétences et des indicateurs apprenant motivé, confiant, réfléchi, fiable et responsable - est capable de prendre
<b>autonome</b>	des décisions judicieuses concernant son apprentissage sans dépendre des autres.
<b>apprenant interdépendant</b>	apprenant qui reconnaît qu'il est important, efficace et gratifiant de travailler en coopération pour parvenir à des résultats satisfaisants
<b>apprentissage continu</b>	gamme d'apprentissage qui s'étend des débuts de la compréhension de l'enfant à l'aboutissement des résultats escomptés. la gamme montre également ce que l'enfant devrait être capable de faire, de savoir, et démontrer à un niveau particulier de son développement ou à un niveau particulier d'apprentissage.
<b>approches basées sur les compétences</b>	termes utilisés pour décrire un curriculum qui met l'accent sur ce que les enfants/élèves doivent démontrer qu'ils sont capables de faire, de savoir et démontrer. les compétences et les résultats sont toujours formulés en commençant par un verbe d'action et en expliquant ce que l'enfant ou l'élève doit faire, savoir et démontrer
<b>approche constructiviste</b>	approche d'enseignement et d'apprentissage fondée sur de nombreuses théories qui reconnaissent que nous donnons du sens au monde qui nous entoure: nous construisons du sens. les interactions entre les enseignants et les jeunes élèves favorisent ce processus lorsque les enseignants mettent les étudiants dans des situations d'apprentissage qui les motivent à apprendre.
<b>banque de mots</b>	collection de mots pertinents étudiés connus sur un thème étudié
<b>classifier</b>	regrouper ou classer des objets suivant des propriétés
<b>caractéristiques</b>	caractéristiques propres ou qualités d'un texte
<b>collectionner</b>	former des collections (petits groupes)
<b>combiner</b>	associer des sons pour produire des mots
<b>composants</b>	parties d'un ensemble ou domaine d'apprentissage
<b>contexte</b>	lieu ou situation décrit(e) dans un texte oral ou écrit
<b>conventions</b>	règles acceptées pour des comportements corrects, des coutumes et pratiques dans un texte oral ou écrit
<b>curriculum pertinent</b>	les enfants/élèves, les adultes considèrent qu'il est difficile d'apprendre des concepts et des compétences qu'ils n'ont jamais expérimentés. L'apprentissage devrait s'appliquer localement pour qu'il puisse être expérimenté dans un contexte local. le curriculum aurait alors plus de chance d'être pertinent pour la vie quotidienne.
<b>écriture cursive</b>	écriture à la main avec les lettres jointes
<b>décodage</b>	déchiffrement de mots, de messages, de textes
<b>découper</b>	un mot peut être découpé, coupé en syllabes par exemple

<b>domaine d'apprentissage</b>	regroupement de matières similaires dont les concepts et les processus sont reliés. Les domaines d'apprentissage permettent au curriculum d'établir des liens de la maternelle à l'année treize
<b>éducation inclusive</b>	désigne généralement l'éducation pour tous. L'éducation est inclusive lorsqu'elle pourvoit à tous les enfants sans distinction de genre, de capacité physique ou intellectuelle, du milieu culturel, du statut socio-économique ou de l'origine géographique
<b>évaluation</b>	les enseignants utilisent des stratégies d'évaluations pour déterminer les performances d'un élève. Les enseignants devraient observer et évaluer les performances de l'élève en utilisant des critères explicites. Les renseignements recueillis serviront à améliorer l'enseignement et l'apprentissage. Il existe plusieurs modes d'évaluation.
<b>enseignement et apprentissage centré sur l'apprenant/l'élève</b>	dans cette situation, l'enfant apprend en pratiquant, l'enseignant facilite l'apprentissage et motive l'enfant en lui apportant un environnement stimulant
<b>mécanisme</b>	processus ou technique utilisé(e) pour réaliser une compétence
<b>mots courants</b>	liste de mots dont l'usage est courant et qui devrait être mémorisée
<b>ordonné (ordre chronologique)</b>	événements classés suivant l'ordre chronologique dans un récit
<b>principes directeurs</b>	principes d'enseignement et d'apprentissage appliqués par les enseignants pour aider les étudiants dans leur apprentissage
<b>phonèmes</b>	sons des lettres
<b>prédire</b>	raconter une histoire d'avance
<b>propriétés</b>	qualité ou caractéristique d'un texte ou d'une couleur par exemple
<b>public</b>	groupe de spectateurs ou auditeurs à qui le texte est adressé
<b>rappel</b>	révision
<b>scripte (écriture)</b>	écriture en caractères d'imprimerie
<b>signes</b>	chose indiquée non observable immédiatement: note, geste, marque ou symbole utilisé(e) pour communiquer un sens ou un message
<b>syllabes</b>	petites parties divisibles d'un mot
<b>symboles</b>	signe ou chose placé(e) pour désigner une autre chose. une croix pour désigner une église par exemple
<b>texte</b>	forme actuelle orale, visuelle ou écrite utilisée pour informer, pour se détendre, pour convaincre

## RÉFÉRENCES

Ministère de l'Éducation. Référentiel National du Curriculum du Vanuatu. Ministère de l'Éducation, République du Vanuatu, Port Vila. 2010.

Autres

Stringer, M.D. et Faraclas, N.G. Travailler ensemble pour la Litteracie. 2<sup>nd</sup> Ed. SIL Cameroun



# athématiques





# CONTENU

<b>Section 1:</b>	Introduction .....	52
	Rationnel .....	53
	Objectif .....	56
	Vue d'ensemble du contenu .....	56
	Évaluation .....	58
<b>Section 2:</b>	Compétences d'apprentissage et Indicateurs .....	63
	Vue d'ensemble de toutes les compétences d'apprentissage des thèmes et des sous thèmes .....	65
	Nombres .....	70
	Mesures .....	73
	Géométrie .....	76
	Modèles .....	78
	Chance et Données .....	79
<b>Section 3:</b>	Compétences d'apprentissage et Activités .....	81
	Nombres .....	83
	Mesures .....	86
	Géométrie .....	89
	Modèles .....	91
	Chance et Données .....	92
<b>Section 4:</b>	Glossaire et Références .....	95
	Glossaire .....	97
	Références .....	100



## Section 1

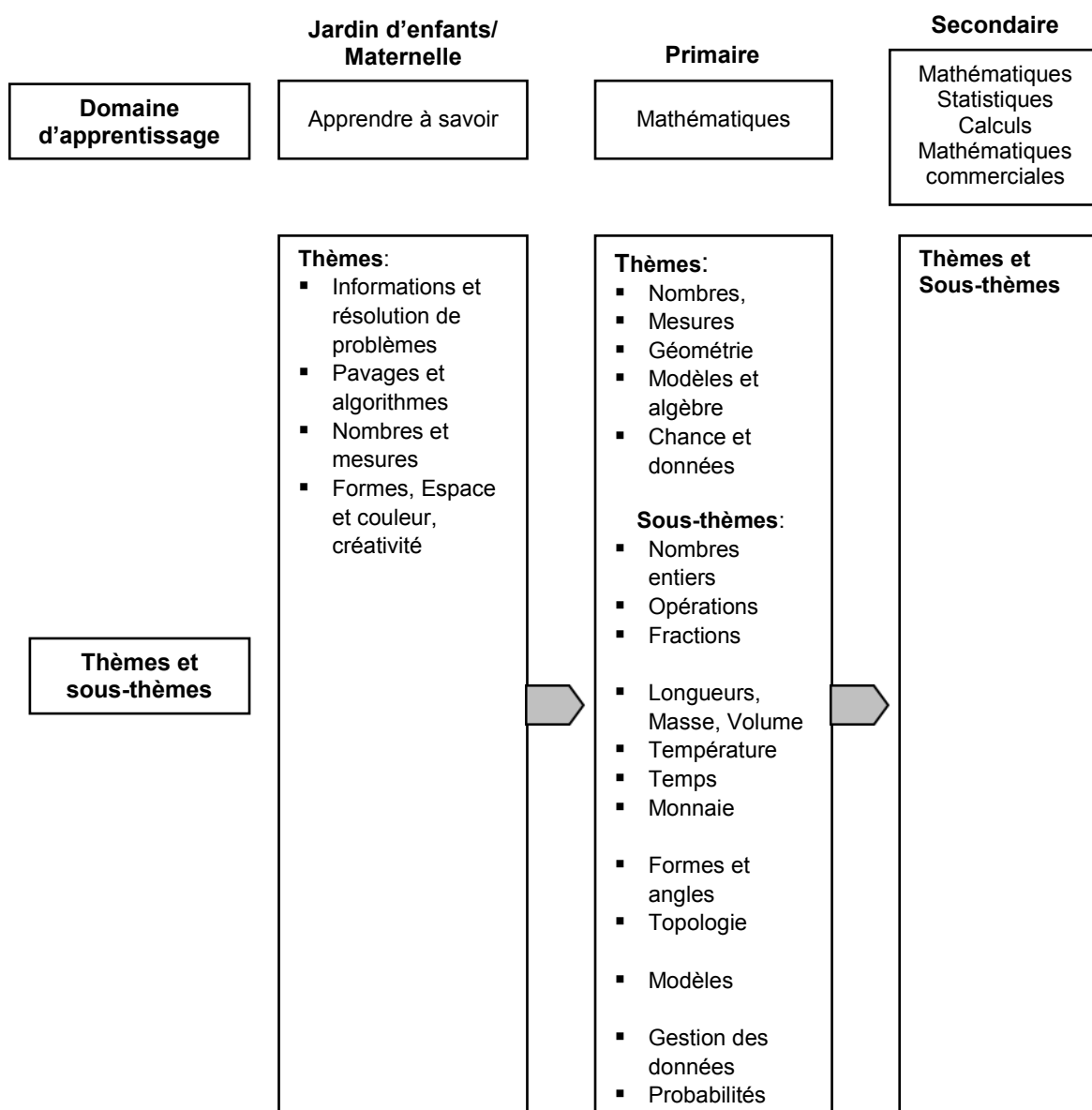
# INTRODUCTION

Le programme des années 1 à 3 des mathématiques au Vanuatu identifie les connaissances, les compétences, les attitudes et les valeurs que les élèves doivent acquérir à ce niveau. Ces réalisations sont exprimées sous forme de compétences et d'indicateurs.

L'intérêt de ce programme est d'aider les enseignants des années 1 à 3 à développer des programmes d'enseignement et d'apprentissage. Il décrit le contenu des mathématiques pour les trois premières années du primaire. Il inclut les bases de l'apprentissage destinées aux élèves qui n'ont pas fréquenté la maternelle et qui sont identifiées dans ce programme comme le début de l'année 1.

La maternelle est une étape très importante dans l'éducation de l'enfant : elle pose la fondation de son développement intellectuel, social et personnel. Cependant, la majorité des enfants ne fréquentent pas la maternelle au Vanuatu. Par conséquent, les enseignants devront progressivement amener ces élèves au niveau requis au début de ce palier. L'apprentissage décrit dans ce programme, est issu du document intitulé "Early Learning and Development Standards" (ELDS) qui décrit les conditions requises pour les élèves âgés de 3 à 6 ans. Les élèves progresseront suivant leur rythme, certains très rapidement alors que d'autres prendront beaucoup plus de temps. L'apprentissage en ce début de palier se confondra avec celui de l'année 1 suivant leur progression et lorsqu'ils auront atteint le niveau requis. Les enseignants s'assurent que les élèves sont suivis et acquièrent les connaissances de base, les compétences et les attitudes avant d'aborder le programme de l'année 1.

**Les liens clés entre le jardin d'enfants, le primaire et le secondaire et les domaines d'apprentissage, les matières, les thèmes et Les sous-thèmes**



Le programme des mathématiques au primaire, suivant l'emploi du temps, est limité à minutes par semaine dans toutes les écoles primaires.

## Rationnel

Les mathématiques sont au cœur de l'expérience humaine. Les élèves au Vanuatu viennent de milieux culturels, sociaux et économiques différents.

Ils devraient accéder à un curriculum qui les encourage à communiquer et à interagir dans la communauté et ailleurs. La majorité des élèves sont dans les villages et dans les îles où les communautés attachent une grande importance à leur culture et il est nécessaire qu'on leur permette de participer pleinement à la vie de la société. Le développement des connaissances en mathématiques, les compétences, la compréhension et la confiance en soi les aideront à progresser dans les autres domaines d'apprentissage.

Dans les écoles primaires, les élèves devraient développer une attitude positive face aux mathématiques et trouver du plaisir à en faire. Ils devraient avoir conscience des mathématiques dans leur vie quotidienne et en tant que membre de la communauté, être capables de compter.

### **Les principes d'enseignement et d'apprentissage**

Le Référentiel National du Curriculum du Vanuatu souligne quelques principes directeurs pour l'enseignement et pour l'apprentissage afin de promouvoir un apprentissage positif pour tous les élèves. Cette section développe ces principes pertinents pour cette matière et pour ce niveau de scolarisation.

Les programmes des mathématiques plaident en faveur d'une approche constructiviste de l'enseignement et de l'apprentissage qui développe les connaissances antérieures, les compétences et les attitudes de l'enfant, chez lui et dans la communauté, enrichit et accroît ses expériences, permettant ainsi à chaque élève d'atteindre son plein potentiel.

Les principes d'enseignement et d'apprentissage cités ci-dessous décrivent la façon dont les enseignants s'y prendront pour maintenir la réussite des élèves dans leur apprentissage.

### **Un curriculum inclusif**

Tous les élèves ont la possibilité d'apprendre et de grandir tout en accédant à une éducation qui les soutient avec succès. En mathématiques, les élèves peuvent être désavantagés lorsqu'ils ne peuvent pas participer au cours en raison d'une mauvaise connaissance du langage spécifique utilisé. Les enseignants doivent s'assurer que tous les élèves peuvent comprendre et utiliser le langage mathématique. Les enseignants peuvent aider les élèves à comprendre ce nouveau langage en donnant des explications simples, en utilisant la langue vernaculaire et les deux langues officielles d'instruction.

Les enseignants doivent répondre aux besoins de tous les enfants en adaptant le contenu du curriculum et des manuels aux enfants qui présentent un handicap ou des différences et aux élèves des zones rurales et éloignées.

### **Pertinent**

L'Éducation au Vanuatu doit être pertinente et adaptée à la communauté et aux besoins de la société bien qu'elle soit pour les communautés rurales éloignées ou pour une population de masse urbaine.

Au Vanuatu, on utilise des mathématiques traditionnelles qui ont été préservées afin de les transmettre aux générations futures. Les mathématiques que nous utilisons aujourd'hui, pour expliquer et communiquer des événements complexes ou pour mener notre vie au quotidien, ont été développées dans différents contextes culturels. Nous avons des systèmes de numérations et des procédés de mesures particuliers. Nos ancêtres ont utilisé

la géométrie pour se situer lorsqu'ils ont traversé des océans. Certains de nos liens tracent des dessins géométriques complexes et les algorithmes sont aussi fréquents et évidents dans nos modèles traditionnels. Ces aspects culturels sont reflétés dans les programmes des mathématiques et peuvent être utilisés pour enrichir les expériences des élèves en mathématiques.

### **Apprentissage centré sur l'apprenant**

Les enseignants doivent être informés, ajuster l'enseignement et les possibilités d'apprentissage suivant les intérêts, les forces et les faiblesses des enfants.

Pour y parvenir, les enseignants doivent observer et parler aux enfants, aux parents, aux communautés, et élaborer des programmes d'enseignement et d'apprentissage intéressants et stimulants.

Dans notre société où la famille élargie et la communauté sont très respectées, les enfants apprennent des autres chez eux, à l'école et dans leur communauté. Ce curriculum doit s'appuyer sur l'esprit d'interdépendance mais doit également promouvoir l'indépendance et la motivation personnelle afin d'aider les enfants à progresser et à réaliser leur potentiel.

Les enseignants devraient utiliser des méthodologies variées centrées sur l'apprenant en situation de recherche, d'expérimentation, d'apprentissage collaboratif et d'apprentissage par les jeux. Les enseignants devraient encourager les élèves à participer totalement dans les activités, agir sur leur curiosité naturelle en les incitant à poser des questions et à prendre la parole dans les activités en paire, en groupe restreint, en groupe classe et en groupe école. Les enseignants devraient être des facilitateurs d'apprentissage programmant des activités intéressantes qui motivent les élèves.

### **Les mathématiques dans le curriculum**

Les enseignants des classes 1 à 3 doivent soutenir le développement des mathématiques dans le curriculum : les autres matières procurent des contextes significatifs pour l'apprentissage des mathématiques. Chaque matière possède des caractéristiques uniques : un vocabulaire spécifique et des textes de différentes structures utilisées pour communiquer l'information. Par exemple, en Sciences les élèves peuvent noter des observations en utilisant un diagramme et en Art, ils peuvent suivre des consignes mathématiques simples pour fabriquer des objets. Les enseignants doivent modeler ces caractéristiques spécifiques en fonction des compétences langagières acquises en mathématiques.

### **L'apprentissage durable**

Développer un penchant pour l'apprentissage est important pour que l'apprentissage puisse continuer après le cursus scolaire officiel. Pour que l'apprentissage indépendant et durable ait lieu, le développement des compétences mathématiques, des connaissances et des attitudes est indispensable. Les enseignants doivent s'assurer que tous les élèves développent ces compétences de base. Ils doivent nourrir la curiosité, naturelle à cet âge, des élèves en leur fournissant la possibilité de pratiquer leurs compétences et connaissances mathématiques et de les appliquer dans des activités intéressantes, pertinentes et significatives variées.

Les compétences des mathématiques, les connaissances et les attitudes sont souvent démontrées dans la vie quotidienne dans les zones éloignées, rurales ou urbaines. Les connaissances de base sont indispensables dans la vie au quotidien lorsque nous effectuons des mesures, résolvons des problèmes, faisons un dessin ou une construction et gérons l'argent.

### **Enseignement en classe à cours et niveaux multiples**

L'enseignement en classe à cours et niveaux multiples requiert des enseignants capables d'organiser, de gérer et d'intégrer l'enseignement et l'apprentissage pour que les enfants d'âge et de niveaux différents apprennent et se soutiennent mutuellement dans le processus d'apprentissage. Les mathématiques dans les classes à cours et niveaux multiples peuvent être facilitées grâce à une approche thématique, lorsque tous les niveaux discutent d'un même thème et travaillent ensuite différentes activités suivant les compétences d'apprentissage de chacun. L'organisation mise en place par l'enseignant et les camarades les plus avancés peut aider les plus jeunes ou les moins doués à développer les connaissances en mathématiques, les compétences et les attitudes plus rapidement.

Il est également important que les élèves les plus avancés soient encadrés et que tous les autres aient la chance de progresser chacun suivant son niveau et son rythme. Ce programme aide les enseignants à gérer l'apprentissage à travers les différences d'acquisition, dans une classe à cours et niveaux multiples aussi bien que dans une classe unique.

### **Enseignement thématique et d'intégration: *accent***

Le curriculum du Vanuatu soutient une approche thématique et un enseignement d'intégration approprié. Lorsque le contenu des matières relie les matières entre elles, les compétences d'apprentissage peuvent être facilement enseignées à travers une approche interactive et créer des liens logiques avec les activités dans la communauté et au-delà. Dans les toutes premières années, les enseignants peuvent accomplir un curriculum équilibré dans leur classe en intégrant les connaissances, les compétences et les attitudes dans différents domaines d'apprentissage appropriés.

## **Objectifs**

Les objectifs des mathématiques des années 1 à 3 sont les suivants :

- comprendre le système de numération et utiliser les nombres
- rappeler et traiter des informations mathématiques et se servir des représentations usuelles: tableaux, diagrammes, graphiques
- comprendre et utiliser l'addition et la soustraction dans les situations problèmes
- comprendre et utiliser les connaissances d'espace et des relations spatiales
- comprendre et utiliser les connaissances de mesure de longueurs, de temps, de masse, et de volume
- comprendre et réaliser des graphiques simples.

## **Vue d'ensemble du contenu**

Le domaine d'apprentissage des mathématiques inclut les compétences, les connaissances et les attitudes que tous les citoyens requièrent pour communiquer mathématiquement chez soi, dans les écoles et dans les communautés. Le contenu s'organise comme suit:

- compétence du domaine d'apprentissage
- thèmes
- sous-thèmes
- compétences d'apprentissage et indicateurs
- exemple d'activités

### **Compétence d'apprentissage du domaine**

Dans le Référentiel National du Curriculum du Vanuatu, les mathématiques et les Sciences sont intégrées dans un même domaine d'apprentissage. La compétence du domaine d'apprentissage suivant décrit la finalité pour l'élève, acquise en mathématiques et en Sciences lorsqu'il aura complété sa scolarisation à la fin de l'année 10. La compétence est la suivante :

*Décrire, interpréter et analyser des systèmes sociaux, naturels et physiques ; appliquer des concepts mathématiques et scientifiques ; traiter pour développer une compréhension et une appréciation de notre monde naturel et physique ; faire des jugements sérieux.*

Le programme contient les compétences d'apprentissage, des indicateurs et des activités pour les mathématiques.

### Thèmes

Les thèmes définissent les aspects majeurs de l'apprentissage dans une matière.

### Sous-thème

Les sous-thèmes définissent les aspects majeurs de l'apprentissage dans les thèmes.

### Compétences d'apprentissage et Indicateurs

Le contenu des thèmes et des sous-thèmes est exprimé sous forme de compétences d'apprentissage et d'indicateurs. Une compétence d'apprentissage est une déclaration spécifique qui identifie les connaissances, les compétences, les attitudes et les valeurs que tous les élèves doivent atteindre ou démontrer. Les compétences d'apprentissage sont centrées sur l'élève et écrites en termes qui leur permettent d'être démontrées, évaluées ou mesurées.

Chaque compétence d'apprentissage est accompagnée par une série d'indicateurs. Les indicateurs sont des exemples de ce que les enfants peuvent faire, savoir et comprendre lorsqu'ils ont atteint la compétence d'apprentissage.

### Activités

Quelques exemples d'activités d'enseignement et d'apprentissage ont été inclus afin d'assister les enseignants à développer des plans de travail qui aident les élèves à réaliser les compétences. Les enseignants peuvent compléter cette liste d'activités.

Le programme est:

- **Réparti dans un ordre logique:** les compétences d'apprentissage et indicateurs sont ordonnés d'un niveau à l'autre par degré de difficulté.
- **Complémentaire:** les connaissances et les compétences de chaque niveau s'organisent en tenant compte des apprentissages antérieurs.

### Description des thèmes et sous-thèmes

Le tableau ci-dessous fournit une vue d'ensemble des thèmes et des sous-thèmes dans le programme des mathématiques et les descriptions des thèmes et sous-thèmes sont les suivants:

#### Tableau des thèmes et sous-thèmes

Le domaine des mathématiques a 5 thèmes et un nombre de sous-thèmes pour chacun d'eux.

Thèmes	Nombres	Mesures	Géométrie	Modèles	Chance et données
<b>Noms des sous-thèmes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Nombres entiers</li><li>▪ Opérations</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Longueurs, volume</li><li>▪ Temps</li><li>▪ Monnaie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Enquêter sur les Formes et les Angles</li><li>▪ Topologie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Algorithmes et rythmes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Gestion des données</li><li>▪ Probabilités</li></ul>

## **Description des thèmes**

Les 5 thèmes des mathématiques sont décrits ci-dessous:

### **Nombres**

Le thème des Nombres concerne le développement d'une bonne compréhension des nombres en utilisant des systèmes de numération locaux et en ayant la conscience et la compétence d'utiliser les premières opérations : l'addition et la soustraction pour résoudre des problèmes pertinents. Les élèves apprennent à compter, à calculer et à estimer de différentes manières avec l'aide d'un enseignement direct guidé par une variété d'activités centrées sur l'enfant.

### **Mesures**

Le thème des mesures recouvre les connaissances et compétences pertinentes et applicables dans la vie quotidienne des enfants. Les élèves apprennent à estimer, à mesurer des longueurs, des aires, des contenances, des masses et le temps en utilisant du matériel concret et en faisant des expériences pertinentes à l'aide des systèmes locaux d'estimation et de mesure, d'unités locales et arbitraires avant d'aborder les unités de mesures métriques conventionnelles. Ils ont la possibilité d'explorer et d'apprendre par des activités de manipulation avec du matériel naturel.

### **Géométrie**

La géométrie aide les élèves à développer leur connaissance et compréhension des propriétés et de la symétrie des formes. Les élèves ont la possibilité de reconnaître, de dessiner et de décrire les propriétés des formes et solides simples, d'explorer l'espace qui les entoure et la façon dont ils se situent dans l'espace et dont ils situent les objets par rapport à eux dans l'espace.

### **Modèles et algèbre**

Le thème des modèles aide les élèves à identifier et à produire des suites de formes, de dessins et mouvements dans les formes d'art local, en utilisant du matériel naturel confectionné par les gens dans la communauté et des suites numériques simples.

### **Chance et données**

Le thème de la chance et des données permet aux élèves d'utiliser des informations, de faire des suppositions raisonnables, d'envisager la prévisibilité des événements qui se déroulent dans leur communauté locale et de les rapporter par l'un des moyens mathématiques. Les élèves recueillent des données pertinentes de leur vie quotidienne en observant, en enquêtant avec des outils simples et discutent de leurs données. Ils apprennent également sur les principes de la probabilité en discutant des événements probables et pertinents qui se produisent dans leur communauté.

## **Évaluation-enregistrement et rapport**

Les pratiques d'Évaluation et de Rapport décrites ici sont soutenues par la Politique de l'Évaluation Nationale et de Rapport et dans d'autres matériels de support conçus par le Département de l'Éducation.

### **Évaluation**

L'évaluation est un processus mis en place pour identifier, recueillir et interpréter des informations sur les progrès accomplis par les élèves en rapport avec les compétences d'apprentissage décrites dans les programmes des matières.

Les enseignants notent les résultats de l'apprentissage des élèves et utilisent cela pour faire des rapports sur les réalisations des compétences d'apprentissage. Pour s'assurer que l'évaluation est juste, raisonnable et équilibrée, les enseignants doivent utiliser une variété de méthodes d'évaluation parmi lesquelles :

- l'observation et le recueil des détails de la performance des élèves dans des tâches particulières
- la discussion – le questionnement avec les élèves sur leurs attitudes face au travail, leur opinion
- l'analyse de la production des élèves
- la mise en place des travaux écrits, des projets et des travaux pratiques
- le passage et la correction des tests écrits.

Les enseignants devraient donner la possibilité aux élèves d'évaluer leur apprentissage (évaluation personnelle) et l'apprentissage des autres élèves (évaluation par paire), suivant une série de critères négociés. L'objectif général de l'évaluation est d'améliorer l'apprentissage de l'élève.

Les enseignants devront appliquer les principes décrits dans '*la Politique de l'Évaluation Nationale et de Rapport*' afin de s'assurer que les élèves sont traités d'une manière raisonnable et qu'ils ont eu la possibilité de démontrer la réalisation des compétences d'apprentissage dans chaque matière.

L'évaluation dans les écoles primaire est un processus continu pour constater si les élèves ont atteint ou non les compétences.

L'évaluation devrait:

- être principalement intégrée dans les activités d'enseignement et d'apprentissage
- utiliser différentes méthodes d'évaluation
- utiliser des approches culturelles locales pour évaluer et noter les réalisations des élèves d'une manière appropriée
- être utilisée pour des évaluations diagnostiques afin de regrouper les élèves par niveau
- être utilisée pour le recueil des données au niveau national.

### **Évaluation en Mathématiques**

L'évaluation en mathématiques est basée au niveau de l'école : l'école et les enseignants programment des activités et évaluent les réalisations des compétences du programme.

***L'évaluation en mathématiques est continue :*** les élèves sont évalués durant les leçons pendant l'apprentissage et l'application des compétences dans des contextes variés.

***L'évaluation en mathématiques est basée sur des critères :*** les enseignants font le choix des critères qui décrivent les réalisations des élèves en relation avec la compétence d'apprentissage évaluée. Ils utilisent des critères pour juger les normes de travail des élèves.



## Recueil d'information

Les méthodes de recueil d'information suivantes sont utiles et appropriées pour les réalisations des élèves à ce niveau de scolarisation.

Celles qui sont présentées dans le tableau ci-dessous sont des méthodes de recueil d'information utiles pour les réalisations des élèves.

Observation	Parler avec l'élève	Evaluation personnelle	Evaluation par paire
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ observation des élèves en classe</li><li>▪ liste récapitulative et notes</li><li>▪ observation et suivi du travail en progression</li><li>▪ observation systématique en classe</li><li>▪ discussion avec le personnel</li><li>▪ discussions avec les communautés</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ conversation avec l'élève</li><li>▪ entretien</li><li>▪ questionner seul à seul un élève ou un groupe</li><li>▪ poser des questions ouvertes ou fermées</li><li>▪ écouter les explications des élèves</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ répondre aux questions</li><li>▪ donner des explications</li><li>▪ questionner</li><li>▪ décrire</li><li>▪ passer une information</li><li>▪ raisonner mathématiquement (termes)</li><li>▪ questionner</li><li>▪ interroger</li><li>▪ réfléchir sur son apprentissage</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ discuter du travail</li><li>▪ décrire les caractéristiques du travail</li><li>▪ comparer les travaux</li><li>▪ exprimer ses préférences</li></ul>

## Enregistrement

Les enseignants doivent conserver soigneusement les dossiers de réalisations des compétences d'apprentissage des élèves. Ils doivent rapporter ces réalisations honnêtement aux parents, aux adultes référents, aux enseignants et aux élèves. Les exemples de méthodes de dossiers ou registres incluent:

- notes dans un journal
- listes récapitulatives
- dossiers de travail des élèves
- registre de notes progressives
- exemples de travail avec les commentaires écrits de l'enseignant

## Rapport

Le rapport ou bulletin de notes communique clairement aux élèves, aux parents, aux adultes référents aux enseignants et aux élèves concernés l'information obtenue de l'évaluation de l'apprentissage de l'élève. Les bulletins de notes sont basés sur l'information recueillie des évaluations continues.

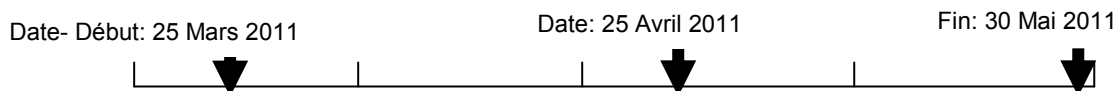
Les écoles décideront de la manière dont les bulletins seront présentés afin de convenir aux besoins de leurs communautés. Les méthodes incluront les entretiens et les rapports écrits. Les rapports peuvent inclure une évaluation de l'apprentissage et des réalisations des élèves dans chaque matière, avec une évaluation des habitudes de travail, des attitudes et des comportements.

L'évaluation devrait décrire les réalisations individuelles des élèves et non classer les élèves ni les comparer aux autres.

Les descriptions des résultats peuvent être en mots soulignant les réussites ou les niveaux de réussites en utilisant un système de classement ou les deux à la fois : classement et commentaires (A + commentaires par exemple).

Les rapports peuvent décrire les niveaux de réussite en utilisant une échelle avec des commentaires telle une ligne de progression.

Compétence des nombres: Lire, écrire, représenter, comparer et ordonner les nombres entiers de 0 à 100 en utilisant du matériel varié



**Commentaire :** Fabiola utilise des stratégies et du matériel variés pour représenter, comparer et ordonner les nombres entiers en comptant les nombres de 0 à 100.

Les enseignants peuvent maintenir le dialogue avec les parents et les adultes référents ou décider d'avoir des discussions avec les parents et adultes référents à tout moment en leur fournissant un rapport écrit.

### **Contrôle**

Les enseignants utiliseront une évaluation/information pour évaluer l'efficacité de leur enseignement, de l'apprentissage, et une évaluation des programmes pour apporter des améliorations à leurs pratiques d'enseignement afin d'améliorer l'apprentissage des élèves.

Les écoles peuvent utiliser des évaluations de données de toute l'école pour juger de l'efficacité de l'enseignement et de l'apprentissage dans une matière particulière ou dans des classes de niveaux particuliers et prendre des décisions pour l'amélioration de l'apprentissage des élèves.



## Compétences d'apprentissage et Indicateurs





## Vue d'ensemble des compétences des thèmes et sous-thèmes année 1 à année 3

La compétence du domaine d'apprentissage des mathématiques et des Sciences qui apparaît ci-dessous décrit la finalité acquise en mathématiques et en sciences en fin de scolarisation des années 1 à 10. Le tableau décrit les compétences d'apprentissage des thèmes pour les années 1 à 10.

### Compétence du domaine d'apprentissage

*Décrire, interpréter et analyser des systèmes sociaux, naturels et physiques ; appliquer des concepts mathématiques et scientifiques; traiter et développer une compréhension et une appréciation de notre monde naturel et physique; faire des jugements sérieux.*

Le programme des mathématiques est organisé en cinq thèmes: nombres et calcul, mesures, géométrie, modèles et et données.

Thème	Nombres et Calcul	Mesures	Géométrie	Modèles et Algèbre	Chance et Probabilité
<b>Compétence d'apprentissage du thème</b>	Appliquer des stratégies efficaces pour le calcul et la résolution des problèmes en utilisant les nombres rationnels et irrationnels	Démontrer des compétences d'estimation et de mesure dans une variété de contextes en utilisant des unités, des instruments et formules appropriés	Démontrer une compréhension de raisonnement en géométrie, de conscience spatiale et analyser mathématiquement les caractéristiques spatiales des objets	Reconnaître, décrire, représenter des modèles, des relations et appliquer des techniques algébriques dans la résolution des problèmes	Collectionner, organiser, présenter, analyser et utiliser la probabilité pour schématiser des conclusions et faire des prédictions.

Chacun de ces thèmes est organisé en sous-thème comme ci-dessous:

Thème	Nombres et calcul	Mesures	Géométrie	Modèles	Chance et Données
<b>Sous-thème</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nombres entiers</li> <li>Opérations</li> <li>Fractions</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Longueurs, masse et volume</li> <li>Température</li> <li>Temps</li> <li>Monnaie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formes et angles</li> <li>Position dans l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Algorithmes et rythmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manipulations des données</li> <li>Probabilité</li> </ul>

Chacun des thèmes a une compétence d'apprentissage explicite qui identifie ce qu'un élève à ce niveau devrait faire afin d'atteindre ou réaliser ces compétences. Pour aider l'enseignant, une liste d'indicateurs est proposée pour chacun des sous-thèmes. Les indicateurs soulignent ce que l'élève fait à un niveau particulier de scolarisation pour démontrer qu'il a réalisé la compétence. Veuillez noter que les indicateurs ne sont que des exemples de ce que les élèves doivent être capables de faire pour réaliser les compétences. Ils ne sont pas une liste récapitulative systématique à cocher. Les enseignants doivent utiliser les indicateurs comme aide pour juger les réalisations des élèves. Les enseignants peuvent développer eux-mêmes des indicateurs pour les compétences d'apprentissage.

L'objectif du processus des compétences de résolution de problème, le raisonnement et la communication des idées mathématiques sont appris et évalués à travers les thèmes des nombres, des mesures, de la géométrie, des modèles et de l'algèbre et des statistiques

### **Système de référence pour les compétences**

Dans le tableau ci-dessous, chacun des sous-thèmes a des lettres et des numéros qui représentent le nom du thème, le nom du sous-thème, le niveau, qu'il soit pour la langue vernaculaire, pour le français ou pour l'anglais. Le nombre indique le niveau et le nombre des compétences avec ses caractéristiques. Par exemple, dans le tableau des Nombres le **NNE.F.DA1** signifie le thème des Nombres (**N**), Nombres Entiers (**NE**), Début Année 1(**DA1**) et langue Vernaculaire (V) et compétence d'apprentissage 1 (1). Si la compétence est conçue pour être réalisée en français ou en anglais, elle sera définie par A/F. Chaque indicateur est numéroté par ordre alphabétique avec une lettre minuscule. On se réfère aux compétences et aux indicateurs en passant par ce système.

Thème	Sous-thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
Nombres	Nombres entiers	NNE.D.V1 Compter des objets en utilisant un système de numération local	NNE.1.V1 Compter, lire, écrire, composer, comparer et ordonner des nombres de 0 à 20	NNE.2.V1 Lire, écrire, représenter, composer, décomposer, comparer et ordonner et décomposer les nombres de 0 à 99	NNE.3.E/F1 Lire, écrire, représenter, comparer et ordonner, composer et décomposer les nombres entiers de 0 à 999
	Opérations	NO.D.V1 Découvrir, mettre en tas, retrancher, regrouper et repartir avec du matériel concret	NO.1.V1 Additionner ou soustraire pour résoudre un problème avec du matériel concret.	NO.2.V1 Additionner ou soustraire pour résoudre un problème avec du matériel concret en utilisant des stratégies simples.	NO.3.F/A1 Additionner, soustraire et multiplier pour résoudre un problème avec du matériel concret et en utilisant des stratégies simples.
	Fractions	NF. D. V1 Reconnaitre un objet ou une collection d'objets concrets sécables ou divisibles	NF.1.V1 Fragmenter/morceler un objet concret en parties et le recomposer	NF.2.V1 Reconnaitre différentes manières de composer une unité ou des parties d'une unité	NF.3.E/F1 Répartir des collections d'objets entiers en parts égales



Thème	Sous-thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Mesures</b>	Longueurs, masse, et capacité	MLPC.D.V1 Mesurer la longueur, la masse et la contenance au moyen des méthodes locales	MLPC.F.1 Mesurer et comparer la longueur, la masse et la contenance au moyen des méthodes arbitraires	MLPC.F.1 Estimer, comparer et discuter la longueur, la masse et la contenance en utilisant les unités arbitraires et conventionnelles	MLPC.F/A.1 Estimer, mesurer, relever et comparer la longueur, la masse, la hauteur, la distance et la capacité en utilisant les unités conventionnelles
	Temps	MT.F.V1 Utiliser les marqueurs de temps locaux pour décrire et prédire les événements quotidiens	MT.1.V1 Exprimer l'heure d'une manière traditionnelle et estimer la durée des activités et des événements variés	MT. 2. V1 Identifier et ordonner les événements qui se déroulent à différents moments de la journée, de la semaine ou de l'année	MT.3.F/A1 Reconnaître les unités de temps en utilisant un calendrier ou une horloge à aiguilles
	Monnaie	MM.F.V1 Identifier et imiter les différentes méthodes d'échanges traditionnelles	MM.1.V1 Identifier les pièces de 5, 20, 50 et 100 vatus, les décrire et les utiliser pour composer des sommes variées	MM.2.V1 Utiliser les pièces de monnaie pour résoudre des problèmes simples et reconnaître les billets de 200, 500 et 1000 vatus	MM.3.F/A1 Utiliser les pièces de monnaie et les billets pour résoudre des problèmes simples
<b>Géométrie</b>	Enquêter sur les Formes et les Angles	GE.D.V1 Reconnaître et nommer les formes régulières dans leur environnement	GE.1.V1 Identifier et décrire des formes dans leur environnement	GE.2.V1 Reconnaître, nommer, dessiner, construire et classer des figures planes	GLF.3.F/A1 Comparer et décrire les caractéristiques des objets, des figures planes, et des solides
	Repères dans l'espace	GT.D.V1 Décrire l'espace qu'un objet occupe et des endroits bien connus	GT.1.V1 Suivre et donner un itinéraire pour se déplacer d'un endroit à l'autre	GT.2.V1 Tracer et suivre des itinéraires sur des graphiques (plans) simples	GE.3.F/A1 Dessiner des graphiques simples pour représenter des endroits connus

Thème	Sous-thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Modèles et algèbre</b>	Algorithmes et rythmes	MA.D.V1 Reconnaître et créer ou dessiner des algorithmes avec du matériel concret de son environnement	MA.1.V1 Créer, décrire et agrandir des modèles réguliers ou irréguliers avec du matériel local	MA.2.V1 Identifier, créer, décrire, agrandir ou réduire des modèles avec du matériel local et moderne	MA.3.F/A1 Créer, décrire et compléter une variété d'algorithmes numériques, des nombres, de formes et de dessins
<b>Chance et données</b>	Gestion de données	CDGD.D.V1 Classer et parler des données sur des thèmes familiers	CDGD.1.V1 Collectionner et organiser des données pour représenter une situation	CDGD.2.V1 Collectionner, organiser, observer et parler de données	CDGD.3.F/A1 Collectionner, organiser, discuter et interpréter des données de différentes manières
	Probabilité	CDP.D.V1 Identifier et décrire des événements qui se produisent dans la communauté	CDP.1.V1 Identifier et décrire des événements qui peuvent se produire dans la communauté	CDP.2.V1 Identifier et décrire des événements qui se produiront, qui peuvent se produire et qui ne se produiront jamais dans la communauté	CDP.3.F/A1 Identifier, classer et décrire un événement probable, dans la vie quotidienne

# NOMBRES

## Nombres entiers

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	<p>NEE.D.V1</p> <p>Compter des objets en utilisant un système local de numération</p>	<p>NEE.1.V1</p> <p>Compter, lire, écrire, composer, comparer et ordonner les nombres de 0 à 20</p>	<p>NEE.2.V1</p> <p>Lire, écrire, représenter, composer, décomposer, comparer et ordonner les nombres de 0 à 99</p>	<p>NEE.3.F1</p> <p>Lire, écrire, représenter, comparer et ordonner, composer et décomposer les nombres entiers de 0 à 999</p>
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. compte les objets courants dans l'ordre correct</li> <li>b. raconte comment il utilise les nombres dans sa vie quotidienne</li> <li>c. utilise le langage ordinal (premier, deuxième, troisième)</li> <li>d. identifie comment les objets sont regroupés dans sa communauté</li> <li>e. associe les nombres aux collections d'objets de même nombre</li> <li>f. associe les nombres à une collection d'objets</li> <li>g. parle de certains symboles, des images ou des objets utilisés pour représenter les nombres</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. et regroupe des objets de différentes manières : de deux en deux, de cinq en cinq et de dix en dix</li> <li>b. identifie comment les objets sont regroupés dans la communauté</li> <li>c. classe des objets ayant les mêmes particularités - propriétés</li> <li>d. compare et ordonne les nombres à l'aide du vocabulaire : plus grand que, plus petit que, moins que (=, &lt;, &gt;)</li> <li>e. compte et écrit le plus possible de nombres à deux chiffres</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. compte des objets en utilisant un système de numération local et conventionnel</li> <li>b. utilise des termes locaux pour désigner le symbole des nombres et les signes des opérations</li> <li>c. lit et écrit les nombres de 2 et de 3 chiffres en lettres et en chiffres</li> <li>d. ordonne les nombres de 2 chiffres et les situe sur une droite numérique</li> <li>e. ordonne et compare les nombres en utilisant les signes =, &lt;, &gt;</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. utilise correctement le tableau de numération</li> <li>b. lit et écrit les nombres de 0 à 999 en chiffres et en lettres</li> <li>c. Identifie l'unité de chaque chiffre dans un nombre</li> <li>d. compare et ordonne les nombres</li> <li>e. compte dans l'ordre croissant et décroissant</li> <li>f. utilise les nombres cardinaux et les nombres ordinaux</li> <li>g. estime un nombre/un résultat (arrondir la somme à la dizaine ou à la centaine inférieure ou supérieure)</li> </ul>

## Opérations

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	NO.D.V1 Décrire, mettre en tas, retrancher, regrouper et repartir avec du matériel concret	NO.1.V1 Additionner ou soustraire pour résoudre un problème avec du matériel concret	NO.2.V1 Additionner ou soustraire pour résoudre un problème avec du matériel concret en utilisant des stratégies variées	NO.3.F/A1 Additionner, soustraire et multiplier pour résoudre un problème avec du matériel concret en utilisant des stratégies variées
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. groupe des objets lors des manipulations d'objets</li> <li>b. ajoute d'autres objets aux collections faites lors des manipulations</li> <li>c. enlève des objets d'une collection suivant la consigne</li> <li>d. décrit ce qu'il fait quand il rassemble, ajoute ou retranche /enlève des objets</li> <li>e. repartit les objets d'une collection</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. utilise du matériel concret pour déterminer la somme totale</li> <li>b. représente une situation-problème en manipulant du matériel concret et le formule</li> <li>c. additionne ou soustrait pour résoudre des petits problèmes simples en manipulant du matériel concret</li> <li>d. transforme des situations quotidiennes diverses en opérations additives et soustractives</li> <li>e. comprend le sens du signe égal et détermine si l'équation est juste ou fausse</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. classe les nombres dans un tableau de numération (unités, dizaines)</li> <li>b. utilise les nombres ordinaux dans des petites phrases en langue vernaculaire et en français</li> <li>c. formule des phrases pour décrire le nombre d'une collection d'objets en manipulant du matériel concret</li> <li>d. compte dans l'ordre les nombres</li> <li>e. effectue des additions et soustractions pour résoudre des petits problèmes quotidiens</li> <li>f. positionner la valeur des nombres</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. pose et effectue une addition de nombres de 2 et 3 chiffres</li> <li>b. utilise et mémorise la table de Pythagore : addition, soustraction et multiplication</li> <li>c. estime la solution en additionnant ou en soustrayant pour résoudre un problème</li> <li>d. entreprend différentes stratégies pour résoudre un problème (additionner, soustraire sans ou avec la retenue)</li> <li>e. utilise les termes mathématiques : ajouter retrancher-ôter, plus-égal, additionner, soustraire</li> </ul>

## Fractions

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	NF. D. V1 Reconnaitre un objet ou une collection d'objets concrets sécables ou divisibles	NF.1.V1 Fragmenter/Morceler un objet concret en parties et le recomposer	NF.2.V1 Reconnaitre différentes manières de composer une unité ou des parties d'une unité	NF.3.E/F1 Répartir des collections d'objets entiers en parts égales
<b>Indicateurs</b>	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. répartit des collections d'objets en sous ensembles aux amis b. découpe des fruits et gâteaux en part égales	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. groupe des objets en utilisant une propriété commune b. décompose un ensemble d'objets en sous-ensemble en fonction d'une propriété commune c. fait un partage équitable d'objets d. recompose des parties d'un objet	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. partage le quart ou la moitié d'un objet dans des situations problèmes b. découpe un objet pour que chacun reçoive une part entière ou une moitié c. identifie un quart ou une moitié d'une part entière et les nomme d. identifie différentes façons de composer une part entière et une moitié	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. réduit de moitié, en quart, en huitième ou en tiers une collection d'objets b. utilise le vocabulaire: double, moitiés des nombres d'usage courant c. connaît la notion de quart d'heure, de demi-heure d. résout une situation problème portant sur le partage équitable d'une quantité

## MESURES

### Longueurs, masse et capacité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MLPC.D.V1 Mesurer les longueurs, la masse et la contenance des objets/récipients au moyen des méthodes locales	MLPC.F.1 Mesurer et comparer la longueur, la masse et la contenance au moyen des méthodes arbitraires	MLPC.F.1 Estimer, comparer et discuter la longueur, la masse et la contenance des objets /récipients en utilisant les unités conventionnelles et arbitraires	MLPC.F/A.1 Estimer, mesurer, relever et comparer la longueur, la masse et la capacité en utilisant les unités conventionnelles
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. assemble des longueurs et des masses par ses propres méthodes (moyens)</li> <li>b. mesure la longueur, la masse et la contenance au moyen des ressources locales</li> <li>c. collectionne des articles de différentes tailles, longueurs et contenances et les classe par taille, par longueur et par contenance en utilisant ses propres unités de mesures</li> <li>d. décrit la longueur, la masse et la contenance des objets en langue vernaculaire</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. mesure des longueurs par des moyens divers: envergure de la main, longueur du bras, pas, bâtons et autres moyens de mesures de longueur</li> <li>b. utilise un vocabulaire approprié de comparaison pour mesurer</li> <li>c. mesurer et compare la contenance au moyen de différents récipients ou conteneur</li> <li>d. mesure et compare des masses d'objets</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. parle et pratique des méthodes de mesures locales de leur communauté</li> <li>b. utilise les unités arbitraires et conventionnelles pour mesurer la masse, la longueur et la contenance et compare leur exactitude</li> <li>c. discute des différentes manières de mesurer la masse, la longueur et la contenance</li> <li>d. mesure la longueur, la masse et la contenance de différentes manières et compare leur exactitude</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. utilise correctement les unités conventionnelles de mesures de longueurs et de masse</li> <li>b. mesure et rapporte la longueur des objets à l'aide d'un double décimètre, du mètre, du mètre ruban du couturier</li> <li>c. compare et rapporte le poids des objets à l'aide d'une balance</li> <li>d. estime, mesure et compare la contenance de différents récipients en transférant leur contenu en litres et en millilitres</li> </ul>

## Temps

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MT.F.V1 Utiliser les marqueurs de temps locaux pour décrire et prédire les événements quotidiens	MT.1.V1 Exprimer l'heure d'une manière traditionnelle et estimer la durée d'activités et d'événements variés	MT. 2. V1 Identifier et ordonner les événements qui se déroulent à différents moments de la journée, de la semaine ou de l'année	MT. 3. F/A1 Reconnaître les unités de temps en utilisant un calendrier ou une horloge à aiguilles
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. nomme les différentes parties de la journée</li> <li>b. parle de quelques événements et célébrations annuels : récolte des ignames, fête de Pâques, anniversaire de l'indépendance, fête de Noël</li> <li>c. identifie les jours de la semaine</li> <li>d. utilise les marqueurs de temps: hier, aujourd'hui, demain, nuit, jour</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie et ordonne les mois de l'année</li> <li>b. nomme et liste des différentes parties de la journée, les jours de la semaine, les mois de l'année</li> <li>c. liste les événements importants de l'année: les fêtes et les célébrations</li> <li>d. lit l'heure suivant les traditions</li> <li>e. utilise un calendrier local et conventionnel pour repérer les événements importants</li> <li>f. lit l'heure exacte sur une horloge à aiguille</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie et ordonne différents événements qui se produisent dans une journée</li> <li>b. discute du calendrier traditionnel et conventionnel</li> <li>c. liste les saisons et les activités de chaque saison</li> <li>d. estime l'heure en utilisant les unités locales</li> <li>e. identifie les intervalles de temps pendant la journée</li> <li>f. lit l'heure exacte sur une horloge à aiguille</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reconnaît les fonctions des aiguilles d'une horloge</li> <li>b. reconnaît l'heure, la <math>\frac{1}{2}</math> heure, le <math>\frac{1}{4}</math> d'heure, (12, 3, 6, 9) dans une horloge</li> <li>c. lit l'heure sur un cadran numérique ou une montre (heure et demi-heure)</li> <li>d. utilise les unités de temps (minutes, heures et secondes) et connaît la relation qui existe entre elles</li> <li>e. associe les horaires aux activités (lecture de l'emploi du temps)</li> <li>f. fait des liens entre les jours, les semaines, les mois et l'année au moyen d'un calendrier</li> </ul>

**Monnaie**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MM.F.V1 Identifier et imiter les différentes méthodes d'échanges traditionnelles	MM.1.V1 Identifier les pièces de 5, 20, 50 et 100 vatus, les décrire et les utiliser pour composer des sommes variées	MM.2.V1 Utiliser les pièces de monnaie pour résoudre des problèmes simples et reconnaître les billets de 200, 500 et 1000 vatus	MM.3.F/A1 Utiliser les pièces de monnaie et les billets pour résoudre des problèmes simples
<b>Indicateurs</b>	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. parle des échanges traditionnels avec les membres de la communauté b. parle des échanges qu'il fait avec ses amis dans la vie quotidienne c. estime la valeur des choses qu'on échange d. échange son goûter pendant les jeux (fruits, légumes, paniers, nattes)	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. reconnaît les nombres sur les pièces de monnaie b. collectionne différentes pièces et les nomme c. décrit les différentes pièces d. associe des pièces pour composer une somme demandée	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. calcule la valeur d'une collection de pièces b. calcule la somme de ce qu'il pense acheter c. utilise des sommes d'argent dans les activités de jeux d. calcule le montant de ses achats après ses dépenses e. rend la monnaie dans les jeux de la marchande ou autres activités	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. participe au débat sur les pièces et billets utilisés actuellement b. reconnaît les billets de 200, 500 et 1000 vatus c. associe des pièces à des billets pour composer une somme demandée d. compte et exprime la valeur d'une collection de pièces et de billets jusqu'à 1000 vatus e. résout des problèmes simples en additionnant et en soustrayant pour calculer le reste f. note par écrit des problèmes simples concernant la monnaie



# GÉOMÉTRIE

## Formes et angles

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	GE.D.V1 Reconnaitre et nommer les formes régulières dans leur environnement	GE.1.V1 Identifier et décrire des formes dans leur environnement	GE.2.V1 Reconnaitre, nommer, construire et classer des figures planes	GLF.3.F/A1 Comparer et décrire les caractéristiques des figures planes, des solides et des objets
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reconnaît et identifie des formes dans l'environnement</li> <li>b. nomme les formes</li> <li>c. Associe les formes ayant les mêmes particularités avec du matériel concret</li> <li>d. parle des formes dans son environnement</li> <li>e. compare toutes sortes de formes dans du matériel local</li> <li>f. identifie les lignes et formes trouvées dans son environnement local</li> <li>g. trace des lignes</li> <li>h. trie des formes suivant les différences et les similarités</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. nomme les caractéristiques des formes dans son environnement: côtés, contour, courbes</li> <li>b. crée des objets avec du matériel local et étiquette les formes qu'il utilise</li> <li>c. dessine le patron de formes régulières et irrégulières qu'il trouve dans sa communauté</li> <li>d. classe des objets suivant une propriété (caractéristique) donnée</li> <li>e. trace des formes fermées et ouvertes</li> <li>f. trace des lignes ouvertes et fermées</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. décrit les caractéristiques des formes en langue vernaculaire, en français ou en anglais</li> <li>b. assemble des figures planes ou des solides pour créer une nouvelle forme</li> <li>c. classe les figures planes particuliers et les solides simples suivant des caractéristiques</li> <li>d. identifie et discute des types de lignes qui servent à fabriquer des objets</li> <li>e. recherche et prédit ce que des figures planes peuvent former si on les mettait ensemble ou si on les enlevait</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. compare les caractéristiques des polygones particuliers: carré, rectangle, triangle</li> <li>b. reconnaît et trace les axes de symétrie du carré, du rectangle et du triangle</li> <li>c. reconnaît et trace des droites parallèles, sécantes et perpendiculaires ou des droites verticales, horizontales et diagonales</li> <li>d. agrandit et réduit des figures dans un quadrillage</li> <li>e. explore les angles en utilisant du matériel concret et des supports-dessins</li> </ul>

## Position dans l'espace

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	GT.D.V1 Décrire l'espace qu'un objet occupe et les endroits bien connus /familiers	GT.1.V1 Suivre et donner un itinéraire pour se déplacer d'un endroit à l'autre	GT.2.V1 Tracer et suivre des itinéraires sur des graphiques simples	GE.3.F/A1 Dessiner des graphiques simples pour représenter des endroits connus-familiers
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. repère des objets et des lieux dans sa communauté</li> <li>b. parle des lieux où trouver des objets familiers</li> <li>c. décrit l'emplacement des objets en utilisant le vocabulaire courant qui désigne la position: derrière, devant, dessus, dessous, au dessus, au-dessous</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. donne des directives pour placer quelqu'un dans la communauté</li> <li>b. repère et place un objet derrière, devant, sous, au-dessus de quelque chose</li> <li>c. distingue une chose qui se trouve à gauche et à droite de</li> <li>d. décrit l'emplacement des objets ou de personnes en utilisant le langage relatif au positionnement</li> <li>e. décrit l'emplacement des objets sur un plan</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. utilise les noms des itinéraires dans la langue vernaculaire et en français pour localiser des endroits dans la communauté</li> <li>b. fait un plan simple en indiquant les itinéraires pour localiser des lieux dans la communauté</li> <li>c. utilise des plans simples dessinés par les autres pour repérer des lieux</li> <li>d. fait une liste d'itinéraires pour guider des personnes vers certains endroits dans la communauté</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. exécute des consignes simples sur des plans pour localiser des endroits familiers ou des objets</li> <li>b. dessine des plans simples et donne des consignes pour guider une personne vers des endroits familiers ou vers des objets</li> <li>c. donne sa position en relation avec un lieu identifié sur un plan simple</li> <li>d. localise la position de quelqu'un et d'une chose sur un graphique simple</li> </ul>

## MODÈLES

### Algorithmes

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MA.D.V1 Reconnaitre et créer ou dessiner des algorithmes avec du matériel concret de son environnement local	MA.1.V1 Créer, décrire et agrandir des modèles réguliers ou irréguliers avec du matériel local	MA.2.V1 Identifier, créer, décrire, agrandir ou réduire des modèles avec du matériel local et moderne	MA.3.F/A1 Créer, décrire et compléter une variété d'algorithmes numériques, de formes et de dessins traditionnels
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. parle des modèles qu'il voit dans son environnement</li> <li>b. compte les nombres suivant des algorithmes simples</li> <li>c. reconnaît des algorithmes dans sa communauté</li> <li>d. mémorise et suit des algorithmes simples dans ses jeux</li> <li>e. identifie les algorithmes des couleurs sur des objets : paniers, nattes, pagnes, éventails</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. parle de différents algorithmes découverts dans la communauté locale</li> <li>b. recherche des algorithmes sur des plantes ou sur des animaux dans sa communauté</li> <li>c. utilise des couleurs courantes pour créer des dessins sur des écorces, sur du papier, sur la peau, sur des feuilles</li> <li>d. identifie la règle des modèles répétés</li> <li>e. recrée de différentes manières des suites logiques</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. crée des règles pour former des algorithmes</li> <li>b. identifie des algorithmes dans des séries de nombres, de couleurs et des formes</li> <li>c. reconnaît et recrée des modèles</li> <li>d. crée ses algorithmes avec les formes, les nombres, les couleurs.</li> <li>e. agrandit et réduit des algorithmes, des modèles</li> <li>f. crée des algorithmes en associant deux caractéristiques</li> <li>g. enquête sur des algorithmes et fait des suppositions</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie et décrit des dessins traditionnels tressés sur des nattes, des paniers</li> <li>b. crée et décrit des algorithmes en associant deux éléments : forme, taille, couleur</li> <li>c. identifie les algorithmes de nombres en impliquant l'addition et la soustraction sur une ligne de nombres</li> <li>d. complète des algorithmes de nombres</li> <li>e. décrit et complète des algorithmes de nombres</li> </ul>

## CHANCE ET DONNEES

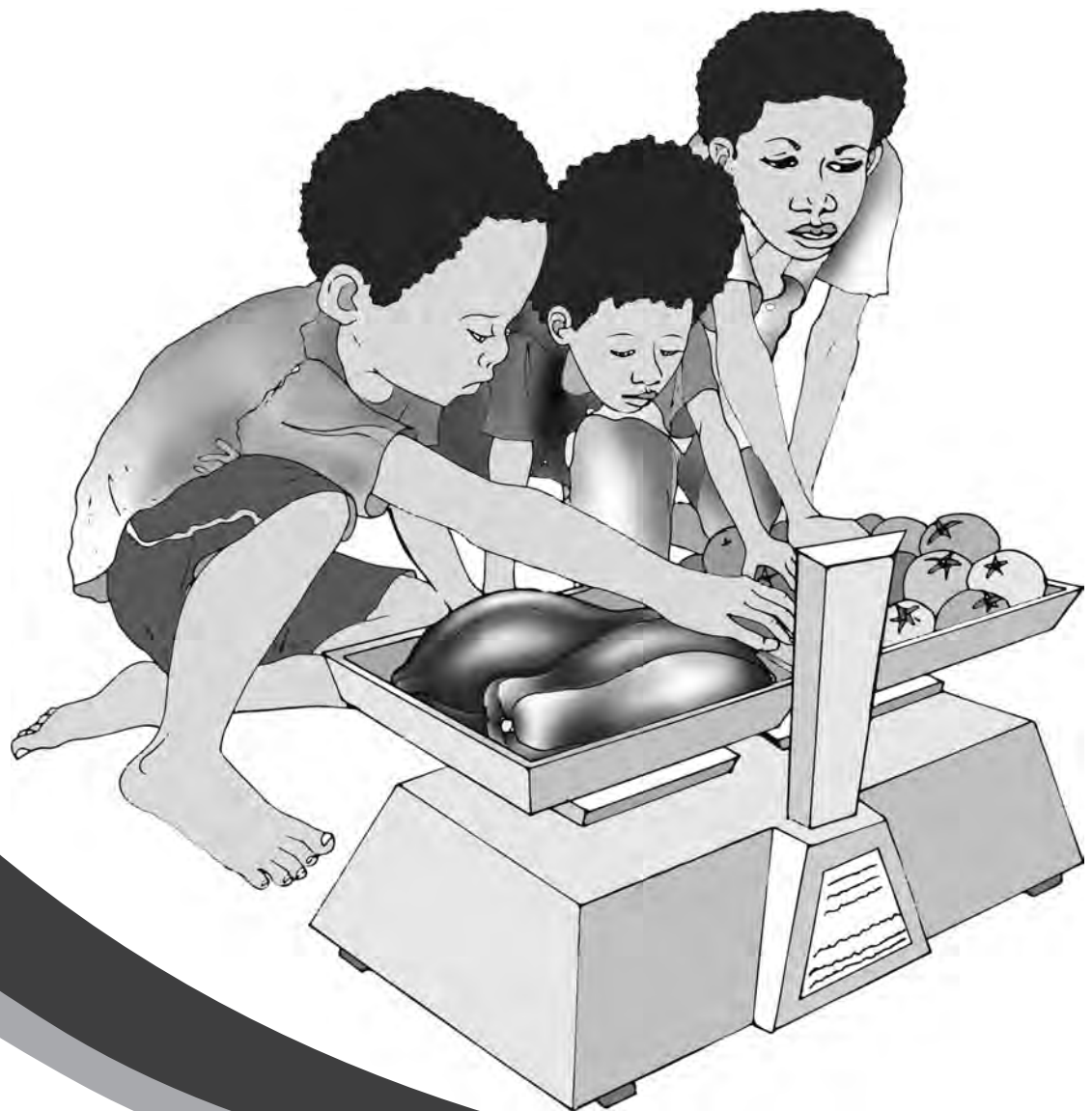
### Probabilité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	CDP.D. V1 Identifier et décrire des événements qui se produisent dans la communauté	CDP.1.V1 Identifier et décrire des événements qui peuvent se produire dans sa communauté	CDP.2.V1 Identifier et décrire des événements qui se produiront, qui peuvent se produire et qui ne produiront jamais dans la communauté	CDP.3.F/A1 Identifier, classer et décrire un événement probable dans la vie quotidienne
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie les événements qui se produisent régulièrement dans la communauté: services religieux ou messes, heure de se lever ou de se coucher, repas, marées hautes et basses, lever et coucher du soleil</li> <li>b. discute et prédit ce qui pourrait se produire au cours des expériences faites en sciences ou en mathématiques en utilisant les concepts de : flotter, couler, lourd, léger, mesurer, compter</li> <li>c. regarde et parle de ce qui se passe dans son environnement</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie des événements qui se font toujours dans la communauté: la culture et la récolte des ignames par exemple</li> <li>b. identifie des événements qui se produisent parfois dans la communauté : pluies, cyclones, séismes, glissements de terrain, raz de marées (tsunami)</li> <li>c. décrit des événements quotidiens qui auront probablement lieu: tombée de la pluie, l'enseignant sera peut, être absent, l'équipe de l'école gagnera, le bébé pourrait être malade</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. suppose que des événements se produiront: commencer et terminer l'école</li> <li>b. décrit la probabilité dans des situations quotidiennes et dans des petits jeux</li> <li>c. prédit suivant ses expériences et les indices: quel temps il fera</li> <li>d. identifie des événements qui se produiront, peuvent se produire ou ne se produiront jamais : inondations des rivières, marées hautes, lever du soleil</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie et décrit une compétence dans une recherche ou jeu de hasard</li> <li>b. discute de la probabilité d'expérimenter le passage d'événements non-probables comme les cyclones</li> <li>c. ordonner des événements comme ils se sont produits</li> </ul>

## Gestion de données

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	CDGD.D.V1 Classer et parler des données (informations) sur des thèmes familiers	CDGD.1.V1 Collectionner et organiser des données pour représenter une information	CDGD.2.V1 Collectionner, organiser, observer et parler de données	CDGD.3.F/A1 Collectionner, organiser, discuter et interpréter des données de différentes manières
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. parle de la nourriture consommée dans les différentes îles et les classe dans des groupes d'aliments</li> <li>b. reconnaît et parle de différentes cérémonies dans la communauté</li> <li>c. parle de différents aliments et les classe en fonction de ses goûts et ses dégoûts</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. collecte, organise et expose des données au moyen des graphiques concrets et des pictogrammes</li> <li>b. discute des données recueillies</li> <li>c. identifie les résultats relevés dans un tableau</li> <li>d. expose des données dans un tableau, un graphique</li> <li>e. organise les données d'un énoncé</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. recueille des données pour répondre à une question en enquêtant</li> <li>b. discute et commente les données d'un tableau</li> <li>c. fait un pictogramme pour représenter une donnée recueillie</li> <li>d. fait un petit entretien et des observations pour collecter des informations sur les autres élèves et sur leur environnement</li> <li>e. recueille des données de différentes manières</li> <li>f. expose des données dans un tableau, un graphique</li> <li>g. organise les données d'un énoncé</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. recueille et organise des données/informations sur un tableau</li> <li>b. dessine un diagramme ou un tableau pour représenter des données</li> <li>c. interprète et discute des données présentées dans des diagrammes, tableaux et graphiques</li> <li>d. enregistre des données dans un tableau, un graphique</li> <li>e. organise les données d'un énoncé</li> </ul>

## Compétences d'apprentissage et Activités





# NOMBRES

## Nombres entiers

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	NNE.D.V1 Compter des objets en utilisant un système de numération local	NNE.1.V1 Compter, écrire, composer, comparer et ordonner des nombres d'objets de 0 à 20	NNE.2.V1 Lire, écrire, représenter, composer, décomposer, comparer et ordonner les nombres de 0 à 99	NNE.3.E/F1 Lire, écrire, représenter, comparer et ordonner, composer et décomposer les nombres entiers de 0 à 999
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. apprendre à compter des collections d'objets b. apprendre à énumérer des petits nombres c. s'entraîner à compter des objets familiers d. compter dans l'ordre e. relier, dessiner des objets f. écrire les nombres g. entourer les nombres indiqués h. colorier, compléter des suites, des frises	L'enfant pourrait, par exemple : a. trier et classer librement b. faire correspondre à l'image le nombre d'un objet ou d'une quantité d'objets c. ranger les collections et les nombres en ordre croissant et décroissant d. comparer le nombre d'éléments d'un ensemble d'objets et les étiquettes nombres e. comparer deux collections et compléter les inégalités (mettre le signe $<$ , $>$ , $=$ )	L'enfant pourrait, par exemple : a. compter en montrant du doigt, à haute voix, par ordre ascendant ou à rebours en utilisant du matériel local b. compter en chantant des chansons et en lisant des histoires qui font compter: un, deux trois nous irons au bois; une souris verte, en apprenant à compter par ordre ascendant ou à rebours c. en comptant par intervalle. (de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10) d. en comptant à rebours en commençant à 10, à 20 ou même à 100 e. en composant et décomposant; en ordonnant et comparant les nombres de 0 à 99	L'enfant pourrait, par exemple : a. construire les damiers avec les cubes emboîtables pour former les nombres de trois chiffres et les écrire dans le tableau de numération (codage) b. écrire des nombres avec les chiffres donnés de façon à ce que le chiffre des dizaines soit plus grand que celui des centaines c. relier chaque nombre à sa place exacte sur une droite graduée



## Operations

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	NO.D.V1 Décrire, mettre en tas, retrancher, regrouper et répartir avec du matériel concret	NO.1.V1 Additionner ou soustraire pour résoudre un problème avec du matériel concret	NO.2.V1 Additionner ou soustraire pour résoudre un problème avec du matériel concret en utilisant des stratégies variées	NO.3.F/A1 Additionner, soustraire et multiplier pour résoudre un problème avec du matériel concret en utilisant des stratégies variées
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. colorier les signes + ou – b. compter et coller la bonne réponse c. compter et encercler la bonne réponse d. compléter, ajouter, barrer selon la consigne e. compléter une collection (ajouter des objets) : addition f. barrer des objets (retirer, enlever. Retrancher) : soustraction	L'enfant pourrait, par exemple : a. ranger les opérations selon le résultat, du plus petit au plus grand b. colorier les additions selon le résultat d'une illustration c. tracer un chemin en effectuant des additions d. décoder et additionner des nombres e. dessiner les éléments manquant pour correspondre au chiffre f. ajouter ce qui manque pour correspondre au bon chiffre g. compter les objets et écrire le chiffre qui correspond h. introduire des situations où on est amené à écrire : $5+... =$	L'enfant pourrait, par exemple : a. décomposer d'une manière additive un nombre : $39 = 30+9 = 10+10+10+9$ b. additionner deux nombres de deux chiffres sans et avec retenue c. compléter des pyramides additives d. écrire l'opération et une phrase pour la réponse de chaque problème e. inventer un problème avec une opération proposée f. compléter les cases vides avec des nombres afin de résoudre les opérations aussi bien horizontalement que verticalement	L'enfant pourrait, par exemple : a. poser et effectuer l'addition, en respectant la colonne des unités, des dizaines et des centaines b. compléter les pyramides additives c. calculer la somme de trois nombres à 3 chiffres en lignes puis en colonnes d. donner l'estimation d'une somme dépensée en l'encadrant par deux centaines consécutives, en situation de problème e. compléter des additions ou des soustractions à trous f. compléter la table d'addition et la mémoriser

## Fractions

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	NF. D. V1 Reconnaître un objet ou une collection d'objets concrets sécables ou divisibles	NF.1.V1 Fragmenter/Morceler un objet concret en parties et le recomposer	NF.2.V1 Reconnaître les différentes manières de composer une unité ou des parties d'une unité	NF.3.E/F1 Répartir des collections d'objets entiers en parts égales
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. partager des fruits avec ses camarades b. partager en parts égales des bonbons ou cacahuètes c. partager équitablement des billes avec ses camarades d. partager en parts égales un paquet de biscuits e. découper et partager des fruits en parts égales f. partager son gâteau d'anniversaire	L'enfant pourrait, par exemple : a. grouper des objets par taille, par couleur et par forme b. partager des objets entre des camarades d'une façon équitable c. Faire un dessin pour faire un partage équitable d. partager son gâteau d'anniversaire e. découper des fruits en parts égales	L'enfant pourrait, par exemple : a. partager son gouter, son repas b. hachurer ou colorier une bande en parties égales c. découper la moitié d'une feuille d. séparer une collection en parts égales e. partager un fruit ou gâteau en parts égales f. partager son gâteau d'anniversaire	L'enfant pourrait, par exemple : a. colorier d'une couleur une part de six huit morceaux de gâteaux qui seront coloriés d'une autre couleur b. apprendre le langage fractionnaire tel que la moitié, le quart, le tiers, le huitième c. apprendre à lire l'heure en utilisant un quart, et demi d. colorier le quart d'heure, la demi-heure sur un cadran photocopiée e. effectuer le jeu de la duplication

## MESURES

### Longueur, masse et capacité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MLPC.D.V1 Mesurer les longueurs, la masse et la contenance des objets/récipients au moyen des méthodes locales	MLPC.F.1 Mesurer et comparer la longueur, la masse et la contenance des objets/récipients au moyen des méthodes arbitraires	MLPC.F.1 Estimer, comparer et discuter la longueur, la masse et la contenance des objets /récipients en utilisant les unités conventionnelles et arbitraires	MLPC.F/A.1 Estimer, mesurer, relever et comparer la longueur, la masse, la hauteur, la distance et la capacité en utilisant les unités conventionnelles
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. placer les objets en ordre croissant ou décroissant b. mesurer la longueur de divers objets c. comparer les objets selon leur taille d. comparer les objets selon leur contenance e. comparer les objets selon leur masse f. utiliser le vocabulaire relié à la masse (ex: est plus lourd que, est moins lourd que, a presque la même masse que, a peu près la même masse que	L'enfant pourrait, par exemple : a. comparer les longueurs des objets familiers b. comparer les objets selon leur masse c. observer, peser, comparer, mesurer la masse, d'un enfant, d'un objet quelconque	L'enfant pourrait, par exemple : a. trouver des objets de différentes longueurs b. comparer la longueur des différents objets en les superposant directement ou indirectement c. ranger des objets, du plus lourd au plus léger et inversement. dire par soupesée si un objet est plus lourd ou moins lourd...plus léger qu'un autre objet d. comparer la contenance de divers récipients e. estimer le nombre de sacs de riz que mange sa famille dans un mois	L'enfant pourrait, par exemple : a. se peser au début de chaque trimestre, relever son poids sur un graphique en marquant un point au début du premier trimestre et au dernier trimestre tracer une courbe en joignant les points pour comparer sa croissance et la comparer b. peser son matériel de classe sur la balance Roberval, le comparer et le reformuler c. dessiner sur les plateaux vides de chaque balance les perles nécessaires pour que les deux plateaux soient en équilibre

## Temps

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MT.F.V1 Utiliser les marqueurs de temps locaux pour décrire et prédire les événements quotidiens	MT.1.V1 Exprimer l'heure suivant les traditions et estimer la durée des activités et des événements variés	MT. 2. V1 Identifier et ordonner les événements qui se déroulent à différents moments de la journée, de la semaine ou de l'année	MT.3.F/A1 Reconnaître les unités de temps en utilisant un calendrier ou une horloge à aiguilles
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. discuter de tous les signes naturels qui marquent les différentes périodes de la journée. telles que les fleurs, les plantes et l'ombre pour savoir qu'il est midi b. relier l'ensemble des animaux nocturnes à l'étiquette nuit et l'ensemble des animaux diurnes à l'étiquette jour c. chanter des chants et réciter des comptines relatives à la succession des jours d. classer des objets qui symbolisent la nuit telles que la lune, les étoiles et le jour tels que le soleil, les oiseaux	L'enfant pourrait, par exemple : a. raconter ce qu'il fait avant d'aller à l'école et le représenter par une frise b. dessiner des activités importantes dans la case correspondante sur le tableau sur lequel sont inscrits les jours de la semaine c. compléter le tableau en dessinant pour chaque jour le soleil, un nuage et un éclair en s'aidant des notes prises chaque jour du temps qu'il fait	L'enfant pourrait, par exemple : a. lire et écrire correctement: ▪ les jours de la semaine, ▪ les mois de l'année b. Identifier les événements importants du mois, de l'année et les reporter sur un tableau c. regarder l'heure qu'il est pour aller à l'école, à quelle heure il prend ses repas et va au lit d. dire l'heure de la diffusion d'une émission qu'il aime ou à laquelle un événement important peut avoir lieu e. compléter le tableau avec les bons jours	L'enfant pourrait, par exemple : a. découper et coller les étiquettes au bon endroit pour compléter les phrases b. compléter le schéma d'un jour ou de la semaine avec les mots qui manquent: nuit, matin, après-midi c. fabriquer une série d'horloges sur des cartons, y fixer les aiguilles représentant l'heure, les minutes et les secondes et écrire les nombres de 1 à 12 au bon endroit d. trouver le nombre des jours qu'il y a dans chaque mois, au besoin se servir de ses poings

## Monnaie

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MM.F.V1 Identifier et imiter les différentes méthodes d'échanges traditionnelles	MM.1.V1 Identifier les pièces de 5, 20, 50 et 100 vatu, les décrire et les utiliser pour composer des sommes variées	MM.2.V1 Utiliser les pièces de monnaie pour résoudre des problèmes simples et reconnaître les billets de 200, 500 et 1000	MM.3.F/A1 Utiliser les pièces de monnaie et les billets pour résoudre des problèmes simples
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. parler d'échanges de fruits de mer contre des taros ou des bananes b. partager le goûter entre des camarades pendant les récréations c. discuter d'échanges de nattes contre des cochons à l'occasion d'une cérémonie coutumière d. relier l'un à l'autre les objets qui ont la même valeur e. reconnaître et colorier le vatu parmi la monnaie traditionnelle f. classer la monnaie traditionnelle du vatu g. parmi des objets proposés colorier ceux qui représentent la monnaie	L'enfant pourrait, par exemple : a. reconnaître les nombres 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100 sur les pièces de monnaie b. reconnaître les différentes pièces c. composer des sommes à l'aide des différentes pièces d. jeu d'échanges de sommes égales à l'aide des pièces de 1 à 20 vatus e. colorier les pièces de monnaie pour avoir la somme indiquée f. colorier les pièces d'une couleur et les billets d'une autre couleur g. colorier les billets de banque de la vraie couleur	L'enfant pourrait, par exemple : a. calculer la valeur d'un ensemble de pièces et billets b. réunir des pièces et billets nécessaires pour échanger des pièces de monnaie et dire combien de pièces de 1vt, 2vt, 5vt, 10vt, 20vt, 50vt il y a c. jouer au jeu de la marchande: marché, magasin dans la classe d. observer des pièces de monnaie 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100 vatus et des billets de 200, 500, 1000 et les classer selon leurs différentes caractéristiques e. échanger 1 billet de 500vt et 1000vt avec des pièces de monnaie	L'enfant pourrait, par exemple : a. jouer au jeu de la marchande. (groupes avec vendeurs et acheteurs) b. décomposer un billet de banque en pièces c. faire des exercices de transition entre la décomposition de somme en pièces plus billets d. classer dans l'ordre croissant des pièces et des billets de banque e. décomposer les nombres et comparer des valeurs monétaires f. échanger 1 billet de 500vt et 1000vt avec des pièces de monnaie

# GÉOMÉTRIE

## Formes et Angles

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	GE.D.V1 Reconnaitre et nommer les formes régulières dans leur environnement	GE.1.V1 Identifier et décrire des formes dans leur environnement	GE.2.V1 Reconnaitre, nommer, construire, dessiner et classer des figures planes	GLF.3.F/A1 Comparer et décrire les caractéristiques des figures planes, des solides et des objets
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. retrouver dans la classe toutes sortes d'objets qui ont la même forme b. classer des blocs logiques selon 1 ou 2 propriétés c. fabriquer des moulins à vent avec du papier cartonné d. retrouver dans la classe toutes sortes d'objets représentant des lignes telles qu'une ficelle, les barres de rideaux	L'enfant pourrait, par exemple : a. retrouver dans la classe toutes sortes d'objets qui ont la même forme b. créer des formes avec de la pâte à modeler ou des grains de plantes collées sur du papier cartonné c. classer des blocs logiques selon 3 propriétés d. faire apparaître les trois types d'angles avec un éventail chinois ou un compas ou pince en bambou e. utiliser le coude pour former les différents angles f. construire des angles par la méthode du pliage d'une feuille	L'enfant pourrait, par exemple : a. tracer une figure géométrique en utilisant la règle b. classer différents types d'angles selon leurs propriétés c. décrire les figures géométriques: carré, rectangle, triangle, cercle en utilisant le vocabulaire: (sommet, côté, diagonal) d. retrouver dans un tas, la forme géométrique selon les instructions de la Maitresse e. reconnaître: cube, cylindre et les décrire f. observer deux formes géométriques et parler de ce qui les différencie	L'enfant pourrait, par exemple : a. relier les formes géométriques à leur patron b. compléter un tableau en nommant le nombre de faces, de sommets et d'arêtes c. repasser les droites parallèles et perpendiculaires d. tracer des lignes parallèles et perpendiculaires e. réduire ou agrandir des formes géométriques sur un quadrillage f. compléter ou construire un carré selon les consignes en utilisant la règle et l'équerre g. tracer les angles droits d'un rectangle et l'équerre sur des feuilles

## Topologie

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	GT.D.V1 Décrire l'espace qu'un objet occupe et des endroits familiers	GT.1.V1 Suivre et donner un itinéraire pour se déplacer d'un endroit à l'autre	GT.2.V1 Tracer et suivre des itinéraires sur des graphiques simples	GE.3.F/A1 Dessiner des graphiques simples pour représenter des endroits familiers
<b>Activités</b>	<p>L'enfant pourrait, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. situer un objet ou une personne en utilisant les termes de positionnement</li> <li>b. décrire l'emplacement d'un objet ou d'une personne par rapport à soi ou d'un autre objet</li> <li>c. aller chercher un objet placé dans un coin de la classe en empruntant le chemin le plus long possible ou le chemin le plus court possible et décrire son itinéraire dans les deux cas</li> <li>d. tracer dans un labyrinthe le chemin que doit suivre une poule pour aller manger un ver de terre</li> <li>e. jouer à la chasse aux objets et la cachette retrouvée</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. explorer l'espace et identifier les éléments qui s'y trouvent</li> <li>b. flécher un chemin dans un quadrillage</li> <li>c. jeu de Romeo et Juliette</li> <li>d. retrouver le chemin pour sortir du labyrinthe</li> <li>e. se déplacer dans l'espace selon une consigne</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. parcourir un chemin tracé sur le sol, dans un espace et décrire les éléments qu'il a rencontrés</li> <li>b. parcourir un chemin dans un espace aménagé, flécher le chemin parcouru sur le sol</li> <li>c. tracer un parcours sur une feuille photocopiée</li> <li>d. situer sa maison par rapport à celle de son voisin</li> <li>e. reconnaître le lieu représenté sur un dessin et le décrire</li> <li>f. représenter l'environnement proche en réalisant la maquette de sa classe puis un plan</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. exécuter des consignes simples sur des graphiques pour localiser des endroits familiers ou des objets</li> <li>b. dessiner des graphiques et donner des consignes pour guider une personne vers des endroits familiers ou vers des objets</li> <li>c. donner sa position par rapport à un lieu identifié sur un plan</li> <li>d. la chasse au trésor</li> <li>e. colorier deux chemins à suivre pour aller de sa maison à l'école et flécher le chemin le plus court</li> <li>f. expliquer le chemin à suivre à un étranger pour aller d'un endroit à l'autre sur un plan simple</li> </ul>

# MODÈLES

## Algorithmes

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MA.D.V1 Reconnaitre et créer ou dessiner des algorithmes avec du matériel concret de son environnement local	MA.1.V1 Créer, décrire et agrandir des modèles réguliers ou irréguliers avec du matériel local	MA.2.V1 Identifier, créer, décrire, agrandir ou réduire des modèles avec du matériel local et moderne	MA.3.F/A1 Créer, décrire et compléter une variété d'algorithmes numériques, de formes et de dessins traditionnels
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. retrouver dans la classe des objets décorés avec des motifs algorithmiques et en parler b. discuter et expliquer dans de petits groupes comment les motifs algorithmiques sont disposés sur des objets. c. ranger des objets locaux selon le modèle donné : 1 coquillage, 1 caillou, 1 coquillage, un caillou d. ranger les étiquettes - nombres comme dans l'exemple e. colorier les cases sur une frise suivant le modèle	L'enfant pourrait, par exemple : a. identifier et exposer différents objets algorithmiques découverts dans la communauté locale b. rechercher des algorithmes sur des plantes dans sa communauté c. utiliser des couleurs locales pour créer des dessins sur des écorces, du papier, des feuilles d. identifier la règle des modèles répétés e. créer des algorithmes rythmés à l'aide de son corps (battre des mains, taper du pied)	L'enfant pourrait, par exemple : a. chercher des régularités dans les contes et les chansons b. se mouvoir sur des rythmes de danses coutumières simples c. chercher et identifier des régularités dans son environnement d. identifier des algorithmes dans des séries de nombres, de couleurs et des formes e. créer ses algorithmes avec les formes, les nombres, les couleurs f. agrandir et réduire des algorithmes	L'enfant pourrait, par exemple : a. exécuter des pas de danses coutumières sur la cadence des sons de tamtam b. observer, décrire et parler des motifs des nattes, d'un tissu et les reproduire sur une feuille c. compléter une série de motifs selon le modèle sur une feuille photocopiée d. à l'occasion d'une soirée culturelle, teindre et préparer des costumes de danse (paréos, couronnes, colliers) en y dessinant des motifs algorithmiques



# CHANCE ET DONNEES

## Probabilité

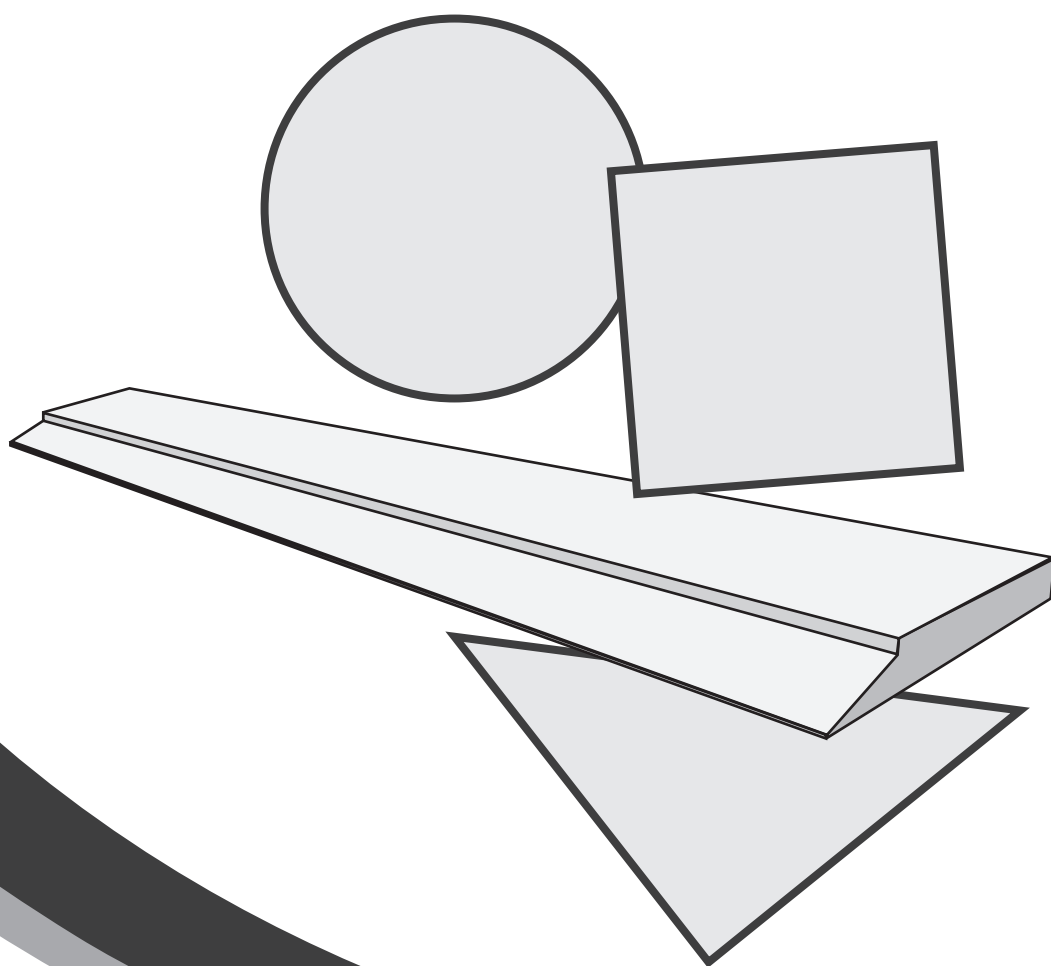
Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	CDP.D. V1 Identifier et décrire des événements qui se produisent dans la communauté	CDP.1.V1 Identifier et décrire des événements qui peuvent arriver dans sa communauté	CDP.2.V1 Identifier et décrire des événements qui arriveront, qui peuvent arriver et qui n'arriveront jamais dans la communauté	CDP.3.F/A1 Identifier, classer et décrire un événement probable, dans la vie quotidienne
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. raconter les activités qu'il réalise dans son groupe d'instruction religieuse b. dire ce qui pourra arriver si on met une balle dans une boîte et un caillou dans une autre dans une bassine d'eau, reformuler ses constations et en donner les raisons c. raconter oralement ou par des illustrations comment se passe la journée du dimanche dans son village d. dessiner ce que les gens de son village font au lever et au coucher du soleil	L'enfant pourrait, par exemple : a. parler des visites médicales effectuées à l'école b. colorier deux choses qui pourraient se produire dans la journée c. observer et donner son point de vue sur les résultats probables des disciplines collectives ou individuelles d. retrouver la période, le mois et les signes de la pêche probable des vers luisants e. prédire un nombre qui pourrait être le nombre gagnant au jeu de BINGO	L'enfant pourrait, par exemple : f. parler de la probabilité des événements quotidiens a. dessiner des activités qu'il fait souvent, parfois ou jamais : nager, se baigner, pêcher et expliquer pourquoi b. prédire le temps probable qu'il fera par les signes naturels c. prédire un nombre qui pourrait être le nombre gagnant au jeu de BINGO d. deviner le retour de quelqu'un, d'un bateau e. jouer au jeu de domino f. raconter oralement ou par des illustrations ce qu'il fait dans la journée du dimanche	L'enfant pourrait, par exemple : a. identifier et décrire une compétence dans une recherche ou jeu de hasard b. rechercher la qualité d'un jeu et l'associer à des compétences probables c. discuter de ce qu'il faut faire et ne pas faire pour que la pêche soit fructueuse d. représenter par une illustration un événement chanceux probable qui peut survenir dans sa famille e. observer les ignames et dire si les récoltes seront bonnes ou mauvaises

## Gestion de données

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	CDGD.D.V1 Classer et parler des données (informations) sur des thèmes familiers	CDGD.1.V1 Collectionner et organiser des données pour représenter une information	CDGD.2.V1 Collectionner, organiser, observer et parler de données	CDGD.3.F/A1 Collectionner, organiser, discuter et interpréter des données de différentes manières
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait, par exemple : a. parler de la nourriture consommée dans les différentes îles et les classer dans des catégories d'aliments b. reconnaître et parler de différentes cérémonies dans la communauté c. parler de différents aliments et les classer en fonction de ses goûts et ses dégoûts d. apporter en classe toutes sortes d'aliments consommés au Vanuatu, demander à chacun de prendre dans le tas ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas et en expliquer les raisons	L'enfant pourrait, par exemple : a. collecter et afficher les données au moyen des diagrammes et des pictogrammes b. collecter et organiser des données sur le nombre des filles et de garçons présents(es) ou absents (es) à l'école c. discuter des données recueillies d. noter chaque jour les présences et les absences dans un tableau e. placer les dates sur un calendrier hebdomadaire	L'enfant pourrait, par exemple : a. discuter et commenter les données d'un tableau b. faire un pictogramme et/ou un total pour représenter une donnée recueillie c. faire un petit entretien et des observations pour collecter des informations sur les élèves et leur environnement d. classer les objets qui se trouvent dans son environnement e. ranger les aliments, les fruits, les légumes par article et expliquer pourquoi f. noter sur un calendrier le temps qu'il fait chaque jour	L'enfant pourrait, par exemple : a. dessiner un diagramme ou un tableau pour représenter ses sports favoris b. discuter des résultats présentés dans un diagramme, tableau ou graphique c. dans un tableau représentant la taille moyenne des garçons en fonction de l'âge, tracer la courbe de leur croissance sur le graphique. même travail pour les filles d. relever les températures en degrés et les noter sur un tableau e. utiliser le vocabulaire approprié dans la lecture d'un graphique f. établir une liste de commande de photos



## Glossaire et Références





# GLOSSAIRE

<b>addition</b>	opération binaire qui, à tout couple d'éléments, appelés les termes de l'addition, associe un nouvel élément appelé la <u>somme</u> de ces termes
<b>agrandissement</b>	lorsque deux figures $f$ et $f'$ sont <u>semblables</u> , on dit que $f'$ est un agrandissement de $f$ si le <u>rapport de similitude</u> $r$ de $f'$ à $f$ est supérieur à 1
<b>aléatoire</b>	qui dépend du hasard
<b>algèbre</b>	partie des mathématiques qui traite généralement du calcul sur les éléments d'un ensemble d'objets donnés
<b>algorithme</b>	ensemble fini des règles nécessaires à la résolution d'un calcul ou à l'obtention d'un résultat en un nombre fini d'étapes
<b>approximation</b>	grandeur que l'on accepte comme suffisamment voisine d'une grandeur connue ou inconnue. Cette approximation peut être obtenue par <u>arrondissement</u> , par <u>estimation</u> ou par <u>troncation</u>
<b>arête</b>	l'arête d'une figure est une ligne d'intersection de deux surfaces de ce solide
<b>arrondissement</b>	procédé de remplacement d'un nombre par un autre de façon que le dernier chiffre retenu est inchangé s'il est suivi de 0, 1, 2, 3 ou 4, ou alors augmenté de 1 s'il est immédiatement suivi de 5, 6, 7, 8 ou 9
<b>associativité</b>	propriété d'une opération qui permet d'en regrouper les termes sans en changer le résultat. Exemples: l'opération d'addition dans l'ensemble des nombres naturels est associative : $(2 + 3) + 5 = 2 + (3 + 5) = 10$
<b>axe de symétrie</b>	droite qui sépare une figure et son image par une <u>réflexion</u>
<b>capacité</b>	mesure de la contenance d'un récipient
<b>carré</b>	figure géométrique plane à quatre côtés d'égale longueur et possédant quatre angles droits
<b>chance</b>	possibilité qu'un événement se produise ou d'obtenir un résultat particulier dans une expérience aléatoire
<b>classement</b>	répartition d'objets ou de nombres d'après certains attributs ou certaines caractéristiques
<b>commutativité</b>	propriété d'une opération qui permet de changer l'ordre des termes sans changer le résultat
<b>demi-droite</b>	ensemble des points d'une droite situés du même côté d'un point $O$ de cette droite, appelé l' <u>origine</u> ou la <u>borne</u> de la demi-droite
<b>dénominateur</b>	nombre qui indique en combien de parties équivalentes l'unité a été divisée
<b>diagramme</b>	terme général qui désigne une représentation schématique, visuelle, d'un ensemble de données ou d'un ou de plusieurs phénomènes

<b>diamètre</b>	<u>segment de droite</u> qui joint deux points d'un <u>cercle</u> en passant par son <u>centre</u> . Le diamètre est ainsi la plus grande corde du cercle
<b>différence</b>	la différence de deux nombres est le résultat d'une <u>soustraction</u>
<b>distributivité</b>	une opération notée multiplicativement ( $\times$ ) se distribue sur une opération notée additivement (+) si, quels que soient les nombres a, b et c, on a : $a \times (b + c) = (a \times b) + (a \times c)$
<b>droite</b>	ligne continue formée d'une infinité de points alignés du plan
<b>estimation</b>	grandeur ou valeur utilisée dans le cas où une valeur exacte n'est pas nécessaire, n'est pas pertinente ou est impossible à trouver, selon le contexte
<b>événement</b>	sous-ensemble de l'ensemble des résultats possibles d'une expérience aléatoire
<b>formule</b>	nom donné à certaines relations fondamentales entre des grandeurs variables et des constantes.
<b>frise</b>	bande continue et ordonnée sur laquelle un motif se répète de façon régulière
<b>géométrie</b>	branche des mathématiques consacrée, à ses origines, à l'étude des relations entre des points, des droites, des courbes, des surfaces et des volumes de l'espace à trois dimensions et à la mesure des <u>figures géométriques</u>
<b>graphique</b>	dessin formé de points, d'une ligne ou d'un ensemble de lignes et qui représente les variations d'une grandeur mesurable.
<b>hasard</b>	caractère de ce qui se produit en dehors de toute norme ou règle prévisible objective ou subjective
<b>losange</b>	parallélogramme qui a quatre côtés isométriques
<b>masse</b>	quantité de matière d'un objet. Propriété d'être plus ou moins lourd
<b>mesure</b>	activité qui consiste à mesurer et le résultat de cette activité
<b>nombre cardinal</b>	expression parfois employée pour désigner la classe des <u>ensembles équipotents</u> à un ensemble donné. Synonyme de nombre d'éléments d'un ensemble
<b>nombre ordinal</b>	<u>nombre naturel</u> non nul qui indique la place occupée par un élément dans un ensemble quand ceux-ci sont rangés dans un certain ordre
<b>numérateur</b>	premier terme d'une fraction ou d'une expression fractionnaire
<b>périmètre</b>	longueur de la frontière d'une figure géométrique plane fermée
<b>poids</b>	voir <u>masse</u>
<b>probabilité d'un événement</b>	rapport du nombre d'éléments (résultats favorables) d'un <u>événement</u> au nombre total de <u>résultats</u> possibles de l'expérience aléatoire, lorsque chacun de ces résultats a autant de chances de se produire
<b>parallélogramme</b>	<u>quadrilatère</u> dont les côtés opposés sont parallèles deux à deux.
<b>parallélépipède</b>	<u>prisme</u> dont toutes les faces sont des <u>parallélogrammes</u>
<b>quadrilatère</b>	polygone à quatre côtés

<b>rectangle</b>	parallélogramme dont tous les angles sont droits
<b>sécante</b>	droite ou demi-droite qui, en un point d'intersection avec une figure quelconque, n'est pas tangente à cette figure
<b>sommet</b>	terme désignant un point culminant, un point le plus élevé d'un point particulier d'une figure
<b>soustraction</b>	opération qui consiste à enlever de ou à effectuer une différence entre
<b>trapèze</b>	quadrilatère qui possède au moins une paire de côtés parallèles.
<b>triangle</b>	polygone à trois côtés
<b>valeur approchée</b>	synonyme d' <u>approximation</u>



## RÉFÉRENCES

Ministère de l'Éducation. Référentiel National du Curriculum du Vanuatu. Ministère de l'Éducation, République du Vanuatu, Port Vila. 2010 Mathématiques Maternelle / CP/ ce1/ Auteur : Louis surcoux, Gérard Daumet, les Conseillers Pédagogiques / Edition : Direction de l'Enseignement Port-Vila / Bureau Pédagogique / 1977

Programmes de Mathématiques pour l'école Primaire 1997 / Version de travail n0 6 / / Equipe de producteurs : Mayline N'gwele, Léon Enock, Monique Bizet, Ian Kay, Suzanne Bareleo/ Edition : CRDP (Vanuatu)

Programmes pour l'école primaire de la Nouvelle-Calédonie / cycle 2 / Edition : Direction de l'enseignement de la NC.

Education Eduscol / Janvier 2012 (B.O. Juin 2008)

Euro Maths primaire / Auteurs : Marie-Lise Peltier, Joël Briand, Bernadette Ngono, Danielle Vergnes / Editeur : Hatier / 2012

Euro Maths primaire / Auteurs : Marie-Lise Peltier, Joël Briand, Bernadette Ngono, Danielle Vergnes / Editeur : Hatier / 2012

Pour comprendre les mathématiques gs, cp, ce1/ Auteurs : Jean Paul, Patrick Debu, Jacques Gely, Daniel Peynichou, Dominique Truand, Antoine vergnes/ Editeur : Hachette éducation/ 2009

Targeting Mathématiques Lower Primary Measurement Auteur : Nicole Bauer & Judy Tertini Editeur : Blake Education 2000

Targeting Mathématiques Middle Primary Space and chance and data / Auteur : Jo Grinham / Dona Martin / Angela Toohey / Editeur : Blake Education 2000

Targeting Mathématiques Lower Primary Space and Chance and Data / Auteur : Nicole Bauer / Judy Tertini / Helen Carmody Editeur : Blake Education 2001

Maths Plus 3 Outcomes edition working towards stage 2 Harry O'Brien / Greg Purcell 1998



# ciences





# CONTENU

<b>Section 1:</b>	Introduction .....	104
	Rationnel .....	104
	Objectifs .....	105
	Vue d'ensemble du contenu .....	105
	Évaluation.....	110
<b>Section 2:</b>	Compétences d'apprentissage et indicateurs .....	113
	Vue d'ensemble de toutes les compétences d'apprentissage des thèmes et des sous thèmes.....	115
	Le vivant et l'environnement .....	119
	Interaction des matières .....	122
	Énergie et vie au quotidien .....	125
	Notre Terre et l'espace .....	128
<b>Section 3:</b>	Compétences d'apprentissage et Activités .....	131
	Le vivant et l'environnement .....	133
	Interaction des matières .....	136
	Énergie et vie au quotidien .....	139
	Notre Terre et l'espace .....	142
<b>Section 4:</b>	Glossaire et Références .....	145
	Glossaire .....	147
	Références .....	150

# INTRODUCTION

Ce programme décrit les connaissances, les compétences, les aptitudes et les valeurs que les élèves doivent acquérir dans les années 1 à 3. Il décrit le contenu des sciences pour ces niveaux. Les enseignants doivent l'utiliser pour le développement des programmes d'enseignement et d'apprentissage. Le contenu est exprimé sous forme de compétences et d'indicateurs.

Les sciences sont une matière qui étudie le monde physique et naturel et la façon dont on peut l'explorer pour décrire les étapes de sa création, de son évolution, les facteurs des changements induits par l'homme et comment il peut y vivre en harmonie tout en le développant pour le bien des êtres vivants.

Le tableau ci-dessous montre les liens-clés entre la maternelle et le primaire.

## Liens-Clés entre la maternelle et le primaire

	Maternelle	Primaire
Domaines d'apprentissage	Coutumes, cultures et environnement, développement personnel, spiritualité	Développement personnel, Culture et communauté, Développement spirituel et du caractère

## Rationnel

Dans le domaine d'apprentissage des mathématiques et des sciences, les élèves apprennent à développer leur bien-être physique, émotionnel, social, mental et spirituel. Ce domaine d'apprentissage leur permet également de développer une base solide pour relever les défis dans une société qui dépend de plus en plus des connaissances et des compétences scientifiques et technologiques.

Dans l'étude des quatre thèmes du programme des sciences: le vivant et l'environnement, les interactions de la matière, l'énergie et la vie au quotidien, notre terre et l'espace, les élèves sont entraînés à être curieux, doués de réflexion, d'esprit critique en utilisant diverses méthodes pour étudier le monde en menant des enquêtes systématiques. Cette façon d'appréhender les choses développe les connaissances et attitudes telles que:

- avoir les sens de l'observation
- être curieux des causes des phénomènes naturels,
- utiliser l'imagination, l'ouverture d'esprit
- avoir l'esprit critique pour distinguer le fait prouvé du probable ou de l'incertain, le fait prédit du prévisible, accepter l'incertitude et distinguer la situation d'une information dans son contexte
- faire des hypothèses et prédire des situations en utilisant une information pertinente
- avoir de l'intérêt pour les progrès scientifiques et techniques
- prendre conscience des implications éthiques de l'évolution scientifique
- respecter les règles élémentaires de sécurité dans les domaines de la biologie, de la chimie et dans l'usage de l'électricité; agir de façon responsable face à l'environnement, au monde vivant et à la santé.

Les sciences contribuent au progrès et au bien-être des sociétés. Elles nous aident à comprendre et à décrire le monde réel et la nature, celui construit par l'Homme ainsi que les changements induits par l'activité humaine. L'observation, le questionnement, la manipulation et l'expérimentation sont essentiels, et cela dès l'école primaire à l'année 13, dans l'esprit de l'opération qui donne goût aux sciences et aux techniques dès leur plus jeune âge.

## **Objectifs**

Les objectifs du programme des sciences des années 1 à 3 sont les suivants:

- savoir observer, questionner, formuler une hypothèse et la valider, argumenter, modéliser de façon élémentaire
- comprendre la relation entre les phénomènes naturels et le langage mathématique utilisé pour les expliquer et les décrire
- développer l'intérêt et maintenir un sentiment de volonté et de curiosité sur le monde naturel et technologique
- acquérir une compréhension large et générale des idées-clés des sciences et apprécier la manière dont elles sont développées et pourquoi elles sont évaluées
- apprécier et développer une compréhension de la nature des connaissances scientifiques;
- développer des savoir-faire pour faire des recherches scientifiques;
- développer la capacité de penser de manière scientifique, critique et créative, et de résoudre des problèmes individuellement ou en collaboration en sciences dans des situations contextuelles
- utiliser le langage des sciences et communiquer des idées et des points de vues sur les questions liées à la science;
- prendre des décisions claires et des jugements sur les questions liées à la science;
- être conscient des implications sociales, éthiques, économiques, environnementales et technologiques de la science et développer une attitude d'une citoyenneté responsable et
- développer des outils conceptuels pour réfléchir et faire comprendre le monde.

## **Vue d'ensemble de toutes les compétences d'apprentissage des thèmes et des sous-thèmes**

La compétence d'apprentissage des mathématiques et des sciences qui apparaît ci-dessous décrit le profil de sortie de l'élève dans ces matières à la fin de l'année 10. Même si les mathématiques et les sciences sont enseignées séparément, les idées développées dans l'une peuvent dépendre de l'autre matière et peuvent-être mieux assimilées en s'appuyant sur l'une ou l'autre matière.

## **Compétence d'apprentissage du domaine des mathématiques et des Sciences**

*Décrire, interpréter et analyser des systèmes sociaux, naturels et physiques ; appliquer des concepts et processus mathématiques et scientifiques pour développer une compréhension et une appréciation de notre monde naturel et physique ; faire des jugements sérieux.*

### **Thèmes**

Les thèmes définissent les majeurs aspects de l'apprentissage dans la matière.

Les sciences ont quatre thèmes:

- le vivant et l'environnement
- interactions de la matière
- énergie au quotidien
- notre Terre et l'Espace

Ces quatre thèmes des sciences sont liés les uns aux autres et couvrent les branches traditionnelles des sciences: Biologie, Chimie, Physique et Sciences de la terre. Les enseignants pratiquent un enseignement intégré et holistique pour enseigner les quatre thèmes des sciences.

### **Sous-thèmes**

Les sous-thèmes définissent les majeurs aspects de l'apprentissage dans les thèmes. En Sciences chacun des thèmes a deux ou trois sous-thèmes comme l'indique le tableau ci-dessus.

### **Compétences d'apprentissage et indicateurs**

Le contenu des thèmes et sous-thèmes est exprimé en compétences et indicateurs. Une compétence d'apprentissage est une déclaration spécifique qui identifie les connaissances, les compétences, les aptitudes et les valeurs que tous les élèves doivent atteindre ou démontrer. Les compétences d'apprentissage sont centrées sur l'élève et écrites en termes qui leur permettent d'être démontrées, évaluées ou mesurées.

Chaque compétence d'apprentissage est accompagnée par une série d'indicateurs. Les indicateurs sont des exemples de ce que les enfants peuvent faire, savoir et comprendre lorsqu'ils ont atteint la compétence d'apprentissage.

### **Activités**

Quelques exemples d'activités d'enseignement et d'apprentissage ont été inclus pour aider les enseignants à développer des plans de travail qui aident les élèves à réaliser les compétences. Les enseignants peuvent compléter cette liste d'activités.

Le programme est:

**Réparti dans un ordre logique :** les compétences d'apprentissage et indicateurs sont ordonnés d'un niveau à l'autre par degré de difficulté.

**Complémentaire :** les connaissances et les compétences de chaque niveau s'organisent en tenant compte des apprentissages antérieurs.

## Description des thèmes et sous-thèmes

Les Sciences ont quatre thèmes et chacun de ces thèmes a 2 ou 3 sous-thèmes.

Le tableau ci-dessous fournit une vue d'ensemble des thèmes et sous-thèmes dans le programme des sciences.

Thème	Le Vivant et l'Environnement	Interactions de la Matière	Energie et Vie au quotidien	Notre Terre et l'Espace
Sous-thème	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Vivre ensemble</li><li>▪ Vivre ensemble</li><li>▪ Structure et Processus de la Vie</li><li>▪ Biodiversité, Relations et Durabilité</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Formes et cycles de la Matière</li><li>▪ Matière</li><li>▪ Réactions</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Sources et transfert de l'Energie</li><li>▪ Forces</li><li>▪ Transformation, utilisation et conservation de l'Energie</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Notre système solaire</li><li>▪ Notre Terre en évolution</li></ul>

## Description des thèmes

Les quatre thèmes des sciences et leurs sous-thèmes sont décrits ci-dessous pour les années 1 à 3 et leurs études se maintiennent en années 4 à 8.

### Le vivant et l'environnement

#### Vivre ensemble et notre environnement

Les enfants identifient et notent les caractéristiques physiques externes des plantes et des animaux qui vivent dans leur environnement local. Ils parlent de plantes et d'animaux qui vivent sur place. Ils apprennent à les reconnaître. Ils réalisent que l'environnement est constitué d'êtres vivants et non vivants. Ils apprennent comment les plantes et les animaux vivent ensemble et ce qu'ils ont besoin pour croître, pour se reproduire et maintenir la vie dans leur milieu. Ils prennent conscience que les plantes sont relativement immobiles tandis que les animaux se déplacent en quête de nourriture et d'abris. Ils explorent les chaînes alimentaires simples et prennent conscience que les plantes vertes constituent la base de toutes les chaînes alimentaires et que certains animaux se contentent uniquement des plantes pour se nourrir tandis que d'autres se nourrissent d'autres animaux. Ces chaînes alimentaires simples illustrent la relation fondamentale entre les plantes vertes servant de nourriture et les animaux qui en dépendent pour se nourrir.

Lorsque l'on étudie les plantes et les animaux, les élèves apprendront comment ils vivent et comment ils se protègent suivant les changements dans l'environnement ou comment ils se protègent des autres. Ils apprendront aussi la façon dont certains ont été domestiqués pour fournir de la nourriture aux êtres humains.

#### Structure et processus de la vie

Les enfants examinent et identifient les principales parties externes distinctes de certaines plantes vertes et des animaux connus et nomment ces parties. Ils identifient également certains animaux vertébrés connus qui appartiennent à chacun des principales catégories d'animaux vertébrés trouvés au Vanuatu et les distinguent des autres vertébrés et invertébrés. Ils identifient les principaux organes des sens des vertébrés et ces organes de sens. Les animaux se servent de ces sens pour explorer leur milieu de vie et les aident à leur survie. Ils identifieront également les plantes à fleurs vertes connues trouvées dans l'environnement local et reconnaissent qu'ils sont utilisés à des fins différentes. Ils peuvent planter ou cultiver certaines de ces plantes et bien s'en occuper.



## **Biodiversité, relations et durabilité**

Les enfants développent une prise de conscience de l'environnement local en reconnaissant quelques-unes des nombreuses formes d'animaux et de plantes, leurs différents milieux de vie et leurs modes de vie. Ils identifient les êtres vivants marins, terrestres, aériens et les principales différences entre ces formes de vie. Les enfants commencent à comprendre que tous les êtres vivants dépendent de l'environnement et des changements dans l'environnement qui affectent leur vie. Certains d'entre eux sont naturels tandis que d'autres sont une conséquence des activités humaines. Par exemple, abattre les forêts sans les reboiser, attraper plus de poissons que l'on a besoin, troublera l'harmonie naturelle de l'environnement et peut affecter la vie des autres animaux et des plantes y compris les humains. Certains changements dans l'environnement sont des désastres naturels tels que les sécheresses, les inondations, les cyclones et les tremblements de terre.

Ces désastres ont un impact important sur les êtres vivants. Les enfants démontrent qu'ils ont la responsabilité de prendre soin de l'environnement et des êtres vivants qui partagent cet environnement avec eux.

## **Interactions de la matière**

### **Matières/Matériaux**

Les enfants commencent à comprendre que le monde autour d'eux se compose d'une grande variété de matériaux dont certains sont naturels comme le sol, l'eau, l'air et certains sont artificiels ou fabriqués comme les plastiques ou les pochons, le papier, les vêtements. Les enfants examinent les matériaux connus, déterminent leurs propriétés et comment ceux-ci peuvent être utilisés à des fins différentes. Ils utilisent leurs sens pour explorer les caractéristiques de la matière qui se trouve dans leur environnement local et les différentes façons dont elle est utilisée pour le maintien de leur mode de vie. Quelques matériaux utilisés par l'homme sont difficiles à obtenir et être remplacés et les enfants étudient les moyens de conserver les matières telles que l'eau, le bois, le sol. Chaud ou froid une substance peut subir des transformations ou modifications qui peuvent être observées. Quelquefois ces modifications sont réversibles (ex. de fusion ou de congélation).

### **Formes et cycles de la matière**

Les enfants pourront être conscients que certains matériaux dans l'environnement sont utilisés par les plantes et les animaux et transformés en de nouveaux matériaux qui leur permettent de survivre. La façon dont les matériaux sont naturellement affectés par les changements dans l'environnement, telles que les variations de température, les effets de la pluie et du vent. Les mouvements des marées seront étudiés par les enfants. Ils se rendront compte que la décomposition est un processus naturel permettant aux matériaux de se recycler et que les êtres vivants meurent et les matériaux qui faisaient autrefois partie de leur corps sont retournés dans l'environnement lors de leur désintégration. Le recyclage des matériaux est important pour préserver l'environnement. Les animaux et les plantes produisent des déchets qui sont recyclés dans la nature et les enfants peuvent copier ce processus dans le jardin par un mélange de déchets décomposables.

### **Réactions**

Les enfants découvrent que les matériaux courants peuvent être modifiés temporairement ou définitivement pour former d'autres matériaux avec des nouvelles propriétés. Ils apprennent que des changements temporaires sont de simples changements physiques qui sont réversibles telles que la préparation du thé, déchirer du papier, couper du bois. Ils apprennent que des changements permanents à des matériaux peuvent être étudiés comme le réchauffement du sol, brûler du bois, faire des gâteaux, bouillir des œufs, craquer une allumette. Ces changements sont des changements chimiques et sont irréversibles. Les enfants enquêtent sur les changements physiques en utilisant l'eau et la glace et observent les différentes propriétés

de ces matériaux. Ils se rendent compte que la matière existe sous trois formes : liquide, solide et vapeur (gaz). Les enfants font des expériences avec des matériaux connus et explorent les moyens d'aboutir à des changements temporaires ou permanents par chauffage, dissolution et congélation et comment ces changements affectent leurs propriétés. Ils enquêtent sur les changements temporaires ou permanents pour des solides usuels et des liquides à la maison pour savoir ce qui leur arrive lorsqu'ils sont soumis à des variations de température.

## **Energies et vie au quotidien**

### **Energie, transformation, usage et conservation**

Les enfants utilisent le terme énergie à long terme dans leur vie quotidienne pour décrire une variété de situations concrètes et ils peuvent rechercher et identifier des exemples d'énergie dans la vie quotidienne. Ils identifient les différentes sources et formes d'énergie qui affectent leur vie quotidienne telles que l'électricité, la lumière et la chaleur, l'énergie éolienne, et les diverses formes d'énergie stockée comme les bougies, les piles. Les enfants reconnaissent que leur principale source d'énergie est la nourriture et que cette nourriture provient des animaux et de plantes. Les enfants trouvent que l'énergie dans les aliments provient du soleil qui est la source de toute énergie sur Terre. Les enfants considèrent certains des avantages et des inconvénients des différentes formes d'énergie utilisées par la communauté, y compris celles fournies par des moyens naturels comme le vent, l'énergie solaire.

### **Transfert et transformation de l'énergie**

Les enfants recherchent et identifient le lieu où l'énergie est transformée d'une forme à l'autre dans la vie réelle, au quotidien. L'énergie est transformée d'une forme à une autre forme lorsqu'elle est transférée d'un endroit à l'autre. Par exemple, lorsque la chaleur est appliquée ou transférée au bois, l'énergie lumineuse et la chaleur sont produites : le bois brûle. Les enfants explorent différents types de transfert et de transformation de l'énergie. Ils identifient les étapes utiles pour le transfert de l'énergie, de sa source à l'endroit où elle est utilisée, par exemple, du soleil aux plantes et aux hommes, l'énergie chimique dans les piles, l'énergie électrique dans les fils, la lumière et l'énergie thermique dans l'ampoule.

### **Forces**

Les enfants réalisent que la force est ce qui déplace les objets d'un endroit à l'autre et ils étudient la façon dont ces forces sont appliquées pour produire un mouvement à l'aide de poussées, de tractions et de torsions. Ils identifient les différentes machines utilisées dans la communauté et identifient la source d'énergie nécessaire pour produire un mouvement. Ils explorent la façon dont les poussées, tractions et torsions sont utilisées pour déplacer un objet et reconnaissent que ces forces sont appliquées dans la vie quotidienne pour déplacer différents objets, par exemple, ouvrir ou fermer une porte, ouvrir une boîte, dévisser un bocal. Les enfants discutent des forces destructrices de la nature telles que les tremblements de terre, les tsunamis, les inondations, les cyclones, les glissements de terrain et reconnaissent que ces forces sont des forces de poussées, de tractions et de torsions naturelles sur la terre, par le vent et en mer.

## **Notre Terre et l'espace**

### **Notre système solaire**

Les enfants sont naturellement curieux de connaître le ciel, le jour et le ciel la nuit et sont conscients des différents quartiers ou phases de la lune. Ils reconnaissent le Soleil comme la source de la lumière dans la journée et que dans la nuit le Soleil n'est pas visible dans le ciel. Ils notent la position du Soleil pendant la journée et ils savent que sa position varie en fonction de son lever et de son coucher. Ils observent, notent et nomment les phases de la lune et identifient les principales constellations trouvées dans le ciel nocturne à différents moments de l'année en utilisant les cartes du ciel. Les enfants discutent de la façon dont les phases de la

lune et des constellations contrôlent notre vie et sont utilisés pour marquer les événements importants.

### **Notre Terre en évolution**

Les enfants prennent conscience que le temps a une influence importante dans leur vie quotidienne : ils recherchent et identifient les variations climatiques positives et négatives qui affectent l'humanité. Ils enregistrent les événements naturels observables, les changements qui se produisent dans l'environnement et reconnaissent que les conditions météorologiques peuvent être prédites et par conséquent les activités quotidiennes peuvent être planifiées. Ils produisent un rapport simple illustré de la météo hebdomadaire et planifient une activité basée sur une observation régulière de la météo et enregistrent différents aspects de la météo à l'aide de simples instruments. Ils mesurent et enregistrent la température quotidienne, les précipitations, la vitesse et les directions, du vent et font des observations et dessins de nuages ainsi que nommer les formations des nuages. Grâce à d'autres observations informelles, ils discutent et font des conclusions.

Sur la météo par exemple, ils observent et discutent sur les manières dont les animaux et les plantes sont touchées par les intempéries d'un beau ou mauvais temps; du lever ou coucher du soleil, par les marées et l'arrivée du vent et de la pluie, les changements importants dans l'apparence des arbres à différents mois de l'année; les conditions météorologiques saisonnières et des signes.

Les enfants pourront aussi identifier les conditions météorologiques qui affectent et perturbent leur vie de temps en temps comme les cyclones, la sécheresse, les inondations et apprennent les mesures de sécurité appropriées à prendre avant, pendant, après de telles catastrophes naturelles.

### **Évaluation**

L'évaluation est un processus mis en place pour identifier, recueillir et interpréter des informations sur les progrès accomplis par les élèves en rapport avec les compétences d'apprentissage décrites dans les programmes des matières.

Les enseignants utilisent des critères dérivés des compétences d'apprentissage pour évaluer le travail des élèves. Les critères sont explicités aux élèves afin de réussir tout ce qu'ils font. Les critères d'évaluation aident les enseignants à faire des jugements logiques et fiables sur les réussites des élèves. Les enseignants notent l'apprentissage des élèves durant une période de temps et l'utilisent pour faire des jugements sur les progrès accomplis des compétences d'apprentissage. Pour s'assurer que l'évaluation est juste et pondérée, les enseignants doivent utiliser une variété de méthodes d'évaluation:

- observer l'élève
- discuter avec l'élève
- analyser les travaux de l'élève
- faire passer un test à l'élève

Le tableau ci-dessous donne des exemples d'aspects en sciences à évaluer utilisant les quatre méthodes d'évaluation ci-dessus décrites.

Thèmes	Exemples de ce qu'il faut évaluer en utilisant différentes méthodes d'évaluation			
Le vivant et l'environnement	Observer	discuter	analyser	test
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluer les compétences conceptuelles et sociales et les attitudes lors la découverte du vivant autour d'eux au moyen des critères</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionner les élèves en groupes de travail sur les problèmes qui affectent leur environnement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analyser le travail et la participation de chacun lors de la présentation de leur travail de groupe à toute la classe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dessiner une chaîne alimentaire simple</li> </ul>
<b>Interactions de la matière</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluer les comportements et attitudes de l'élève lors de la découverte des matières qui existent autour d'eux au moyen de critères</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionner seul à seul l'élève lors de l'exécution d'une tâche sur l'usage des matières naturelles pour survivre dans le but d'évaluer ses capacités</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analyser le travail ou le processus utilisé pour identifier les matériaux qui existent autour d'eux afin d'évaluer les compétences conceptuelles et les attitudes au moyen de critères</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Faire correspondre les matières à leurs propriétés</li> </ul>
<b>Energie et vie au quotidien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluer les élèves lors du travail de groupes sur l'identification des différentes formes de l'énergie utilisée au quotidien au moyen de critères choisis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionner les élèves lors des recherches sur l'utilisation de l'énergie afin d'évaluer les compétences orales de l'élève</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analyser le travail de l'élève après avoir fait une activité de collage sur les forces destructrices naturelles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dessiner différentes matières alimentées par différentes formes d'énergie</li> </ul>
<b>Notre Terre et l'espace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Évaluer les élèves lors de l'élaboration de différentes phases de la lune dans la nuit en utilisant des critères précis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionner l'élève sur le temps qu'il fait pour donner un bulletin météo quotidien simple</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analyser les affiches faites sur de simples mesures de sécurité à prendre lors des désastres naturels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rédiger quelques phrases après avoir visionné un CD ou après avoir regardé des affiches de catastrophes naturelles</li> </ul>



## Compétences d'apprentissage et Indicateurs





## **Vue d'ensemble de toutes les compétences des thèmes et des sous-thèmes**

La compétence d'apprentissage des sciences qui apparaît ci-dessous décrit ce que la plupart des élèves sont tenus de réaliser en sciences à la fin de l'année 10. Le tableau ci-dessous décrit les compétences d'apprentissage pour chacun des quatre thèmes en sciences pour l'année 1 à l'année 10.

### **Compétence du domaine d'apprentissage des mathématiques et des Sciences**

*Décrire, interpréter et analyser des systèmes sociaux, naturels et physiques; appliquer des concepts mathématiques et scientifiques; traiter et développer une compréhension et une appréciation de notre monde naturel et physique; faire des jugements sérieux.*

<b>Thèmes</b>	<b>Le vivant et l'environnement</b>	<b>Interactions de la Matière</b>	<b>Energie et Vie au quotidien</b>	<b>Notre Terre et l'Espace</b>
<b>Compétences d'apprentissage</b>	Reconnaître les caractéristiques et les fonctions des organismes, leur diversité et dépendance	Décrire et expliquer les propriétés et structure des matières, leur utilité et comment ils peuvent être transformés	Démontrer des connaissances en énergie et expliquer son importance	Démontrer, reconnaître et expliquer l'évolution des relations entre la terre, son système solaire et l'univers dans l'évolution des systèmes

Les quatre thèmes des sciences sont les suivants : le vivant et notre environnement, Interactions de la matière,

Energie et vie au quotidien et Notre Terre et l'espace. Les enseignants travaillent chacun des thèmes d'une manière intégrée pour enseigner le contenu des sciences.

### **Système de référence des compétences d'apprentissage**

Chacune des compétences des sous-thèmes a des lettres et des nombres qui dénotent le nom du thème, du sous-thème, du niveau et le nombre indique le nombre de compétences avec ces caractéristiques. Par exemple, dans le tableau **VEV.2. V1** signifie: thème du Vivant et de notre Environnement (**VE**), sous-thème « Vivre ensemble (**V**), Année 2 (**2**) et compétence d'apprentissage 1 (**1**). Chaque indicateur est numéroté par ordre alphabétique en lettre minuscule.



Thème	Sous-thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Le vivant et l'environnement</b> Reconnaitre les caractéristiques et les fonctions des organismes, leur diversité et dépendance	Vivre ensemble	VEV.D1.V1 Parler des plantes et des animaux de son environnement	VEV. 1. V1 Identifier et noter les différentes caractéristiques des plantes et d'animaux connus	VEV. 2. V1 Identifier la base de la croissance et du développement des plantes et des animaux	VEV. 3. F1 Enquêter sur la dépendance des plantes et des animaux de son environnement
	Structure et processus de la vie		SSP. 1. V1 Explorer les parties principales et externes des plantes	SSP.2.V2 Explorer les parties principales et externes des animaux bipèdes et quadrupèdes	SSP.3. F1 Identifier les caractéristiques des vertébrés et des plantes à fleurs
	Biodiversité, Relations et Durabilité		VEBR.1.V1 Avoir conscience des êtres vivant, de leur milieu de vie, de leur forme et de leur mode de vie	VEBR. 2. V1 Explorer les similarités, les différences et les relations entre êtres vivants	VEBR.3. F1 Démontrer différentes façons de maintenir les ressources locales

Thème	Sous-thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Interactions de la Matière</b> Décrire et expliquer les propriétés et structure des matières, leur utilité et comment ils peuvent être transformés	Matière	IMM.D1.V1 Reconnaître que la matière existe	IMM 1.V1 Utiliser les cinq sens pour explorer les caractéristiques de la matière dans son environnement	IMM. 2. V1 Explorer comment la matière est utilisée dans la vie au quotidien	IMM. 3. F1 Enquêter sur la manière dont la matière est préservée dans sa communauté
	Formes et cycles de la Matière			IMFC. 2. V1 Enquêter sur la manière dont les matières premières sont naturellement utilisées dans l'environnement	IMFC. 3. F1 Explorer comment les êtres vivants utilisent les matières naturelles pour survivre
	Réactions				IMR. 3. F1 Enquêter sur la manière dont la matière peut être modifiée temporairement ou en permanence pour former d'autres matières avec de nouvelles propriétés

Thème	Sous-thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Energie et Vie au quotidien</b> Démontrer des connaissances d'énergie et expliquer leur importance	Sources, usage et conservation de l'Energie		EVTC.1.V1 Enquêter et identifier l'énergie en tant que partie de notre vie au quotidien	EVTC.2.V1 Enquêter et identifier différentes formes d'énergie au quotidien	EVTC.3.F1 Enquêter sur les différents usages de l'énergie dans la vie au quotidien
	Transfert et transformation de l'énergie				EVTU.3. F1 Explorer les manières dont l'énergie est transformée et transférée
	Forces		EVF.1.V1 Découvrir comment les objets sont déplacés d'un endroit à un autre	EVF. 2. V1 Reconnaître les forces utiles et destructives	EVF.3. F1 Enquêter et noter les situations auxquelles les poussées, tractions et torsions sont utilisées pour bouger/mouvoir des objets
<b>La Terre et l'espace</b> Démontrer, reconnaître et expliquer la relation du mouvement entre la terre et le système solaire	Notre système solaire		TESS. 1. V1 Démontrer de la curiosité et reconnaître les différences observées dans le ciel le jour et la nuit	TESS. 2. V1 Observer les majeurs quartiers de la lune	TESS.3. F1 Identifier les constellations visibles la nuit au fil d'une période de temps
	Notre Terre en évolution	TETE.B1.V1 Enquêter et identifier les événements dont l'évolution affectent la vie des êtres vivants au fil des temps	TETE.1. V1 Enquêter et parler de l'évolution possible d'événements naturels observables qui se produisent dans son environnement	TETE. 2. V1 Reconnaître que le temps peut être prédit et que les activités peuvent être planifiées suivant le temps	TETE.3. F1 Observer le temps qu'il fait et faire un rapport de météo en utilisant de simples instruments

## LE VIVANT ET L'ENVIRONNEMENT

### Vivre ensemble

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VEV.D1.V1 Parler des plantes et des animaux de son environnement	VEV. 1. V1 Identifier et noter les différentes caractéristiques des plantes et des animaux connus	VEV. 2. V1 Identifier la base de la croissance et du développement des plantes et des animaux	VEV. 3. F1 Enquêter sur la dépendance des plantes et des animaux de son environnement
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. reconnaît les êtres vivants et les non-vivants b. reconnaît les animaux connus de son environnement c. reconnaît les plantes connues de son environnement d. nomme les plantes de son environnement e. identifie les différents animaux marins f. identifie les animaux qui vivent dans la rivière	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les différents milieux de vie des êtres vivants b. décrit les caractéristiques physiques des plantes et des animaux connus c. identifie les plantes comestibles et non-comestibles de son environnement d. identifie les besoins essentiels d'une variété de plantes et d'animaux e. identifie et nomme les différentes parties des plantes et des animaux, y compris le corps humain et leurs fonctions f. montre du respect pour les êtres vivants en prenant soin de leur environnement et en les aidant en cas de difficulté	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les différentes étapes de développement chez les plantes et les animaux b. identifie les étapes du cycle de la vie du bébé à l'adulte c. décrit comment les plantes et les animaux se protègent d. identifie les mauvaises herbes, les insectes et les animaux qui affectent la croissance et le développement des plantes e. identifie les besoins essentiels pour la croissance des plantes f. identifie les besoins essentiels pour la croissance des animaux domestiques	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie la chaîne alimentaire des animaux connus b. détermine comment les animaux se déplacent d'un endroit à un autre c. identifie et décrit les animaux et les plantes qui vivent ensemble d. décrit la nécessité pour l'homme de recourir aux plantes et aux animaux pour vivre e. décrit les conditions environnementales qui peuvent affecter les plantes et les animaux f. décrit l'importance d'un animal dans notre vie au quotidien : le chien compagnon de l'homme g. identifie certaines plantes et animaux locaux dangereux

**Structure et processus de la vie**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		VESP. 1. V1 Explorer les parties principales et externes des plantes	VESP.2.V2 Explorer les parties principales et externes des animaux bipèdes et quadrupèdes	VESP.3. F1 Identifier les caractéristiques des vertébrés et des plantes à fleurs
<b>Indicateurs</b>		Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie certaines plantes vertes comestibles b. identifie les principales parties de plantes vertes: racines, tiges, feuilles, fleurs et fruits c. spécifie les lianes des arbres	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les animaux de son environnement proche et du Vanuatu b. identifie les organes sensoriels de l'homme: les oreilles, le nez, les yeux, la langue, les doigts (peau) c. compare les parties externes d'un animal bipèdes et quadrupèdes	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les vertébrés, les poissons, les oiseaux, les reptiles et les mammifères b. identifie les mauvaises herbes et les cultures vivrières à fleurs dans le jardin c. identifie les caractéristiques des vertébrés d. identifie les caractéristiques des plantes à fleurs e. recherche et identifie les vertébrés : les ovipares et les vivipares

**Biodiversité, relations et durabilité**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		VEBD.1.V1 Avoir conscience des êtres vivant, de leur milieu de vie, de leur forme et de leur type de vie	VEBD. 2. V1 Explorer les similarités, les différences et les relations entre êtres vivants	VEBD.3. F1 Démontrer différentes façons de maintenir les ressources locales
<b>Indicateurs</b>		Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. est conscient de la variété des différentes espèces de plantes et d'animaux b. identifie les êtres vivants marins, terrestres et aériens c. reconnaît les principales différences entre les plantes et les animaux	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. reconnaît que les animaux dans son environnement dépendent des plantes pour leur nourriture et abri b. reconnaît que les plantes dépendent des uns et des autres pour leur survie c. identifie les différentes conditions environnementales qui peuvent être une menace pour les plantes et les animaux : sécheresse, inondations, cyclones	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie l'impact de la perte d'êtres vivants sur l'environnement b. reconnaît que la perturbation de l'environnement peut affecter la vie des animaux: abattre les arbres de la forêt, pêcher plus de poissons que requiert la consommation c. reconnaît que le nombre d'êtres vivants y compris l'homme, dans un environnement ou espace doit être équilibré : pas trop de monde sur une petite île

## INTERACTIONS DE LA MATIERE

### Matières

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	IMM.D1.V1 Reconnaître que la matière existe	IMM.1.V1 Utiliser les cinq sens pour explorer les caractéristiques de la matière dans son environnement	IMM.2.V1 Explorer comment la matière est utilisée dans la vie au quotidien	IMM .3.F 1 Enquêter sur la manière dont la matière est utilisée et préservée dans sa communauté
<b>Indicateurs</b>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. explore et observe la matière dans son environnement: sol, bois, eau, air, métal, papier</li> <li>b. identifie l'utilisation d'une matière connue</li> <li>c. reconnaît certaines caractéristiques de la matière</li> <li>d. découvre les caractéristiques simples du sol</li> <li>e. identifie des matériaux trouvés dans la salle de classe</li> <li>f. explore les propriétés de l'eau et du sable</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie et répertorie les différents échantillons de la matière dans son environnement</li> <li>b. identifie certaines matières à l'aide de ses cinq sens</li> <li>c. identifie les différentes sources d'eau</li> <li>d. observe les changements qui indiquent la présence de l'air autour d'eux</li> <li>e. reconnaît une matière dangereuse à ne pas être touchée ou goûtée</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie les différents matériaux utilisés dans sa communauté</li> <li>b. reconnaît les propriétés du bois et ses usages</li> <li>c. identifie les manières d'utiliser l'eau dans sa communauté</li> <li>d. identifie les matériaux les plus couramment utilisés et leurs propriétés</li> <li>e. identifie les différents liquides utilisés chaque jour chez lui</li> <li>f. reconnaît les matériaux locaux utilisés pour fabriquer différents objets</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reconnaît que tous les êtres vivants dépendent de l'eau et de l'air pour vivre</li> <li>b. identifie les différentes sources d'eau utilisées dans sa communauté</li> <li>c. identifie les mesures que prend la communauté pour la préservation de l'eau, du bois, du sable, des plantes, du sol</li> <li>d. reconnaît l'utilité de l'eau et l'importance de la qualité de l'eau</li> <li>e. reconnaît l'utilité de l'air et l'importance de la qualité de l'air</li> <li>f. reconnaît le maintien de la fertilité du sol</li> <li>g. reconnaît que différentes matières sont utilisées pour de fins différentes</li> </ul>

## Formes et cycles de la matière

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>			EVSC. 2. V1 Enquêter sur la manière dont les matières premières dans l'environnement sont naturellement utilisées	EVSC. 3. F1 Explorer comment les êtres vivants utilisent les matières naturelles pour survivre
<b>Indicateurs</b>			<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. reconnaît qu'un cycle est un ensemble d'événements qui se répète</li> <li>b. décrit et compare les changements de la matière suivant les saisons</li> <li>c. explore et identifie comment la matière est affectée par les changements divers au quotidien : chaleur et lumière du soleil, différentes parties de la journée, marées</li> <li>d. identifie l'usage des déchets organiques</li> <li>e. se rend compte que les déchets organiques se décomposent naturellement et ne doivent pas être brûlés</li> <li>f. a conscience que les substances inorganiques ne se décomposent pas</li> </ul>	<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie les matières décomposées (animales ou végétales) dont les plantes ont besoin pour survivre</li> <li>b. identifie les animaux qui dépendent des végétaux</li> <li>c. reconnaît que certaines plantes se nourrissent d'insectes ou de matières animales</li> <li>d. parle de ce que produisent les déchets des animaux</li> <li>e. identifie comment les déchets naturels peuvent être utilisés pour le compostage</li> </ul>



**Réactions**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>				IMR. 3. F1 Enquêter sur la manière dont la matière peut être modifiée temporairement ou en permanence pour former d'autres matières avec de nouvelles propriétés
<b>Indicateurs</b>				<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie les simples changements physiques dans la vie quotidienne : sucrer son thé, déchirer du papier, couper du bois</li> <li>b. identifie les changements chimiques simples dans la vie quotidienne : combustion du bois en charbon, cuisson des gâteaux, des œufs bouillis, allumette craquée</li> <li>c. reconnaît que l'eau se modifie en glace ou inversement suivant la température et découvre ses propriétés</li> <li>d. explore le fait que les objets peuvent être produits et modifiés</li> </ul>

## ENERGIE ET VIE AU QUOTIDIEN

### Sources, usage et conservation de l'énergie

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		EVSC.1.V1 Enquêter et identifier l'énergie en tant que partie de notre vie au quotidien	EVSC.2.V1 Enquêter et identifier différentes formes d'énergie faisant partie de la vie au quotidien	EVSC.3.F1 Enquêter sur les différents usages de l'énergie dans la vie au quotidien
<b>Indicateurs</b>		Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. reconnaît que l'énergie est nécessaire pour soi et pour tous les êtres vivants b. se rend compte que le Soleil est la principale source d'énergie et que toute énergie provienne du soleil. c. explore différentes sources d'énergie à la maison : nourriture, bougie, feu	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les différentes formes d'énergie et où elles sont utilisées b. identifie les formes les plus courantes d'énergie utilisées dans sa vie au quotidien. c. reconnaît que la nourriture est la principale source d'énergie pour tous les êtres vivants	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie l'énergie la plus courante dans la communauté. b. discute les avantages et les inconvénients des formes d'énergie plus courantes utilisées dans la communauté c. identifie les conséquences des différentes formes d'énergie de son environnement d. a conscience de l'énergie fournie par des éléments naturels de l'environnement: vent, rivière, mer, Soleil, fumier animal, source d'eau chaude, volcan

**Transfert et transformation de l'énergie**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>				EVTT.3. F1 Explorer les manières dont l'énergie est transformée et transférée
<b>Indicateurs</b>				<p>Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie les étapes nécessaires pour transférer l'énergie de sa source à l'endroit où il est utilisé : le soleil sur les plantes ou sur l'homme</li> <li>b. a conscience que le bois est brûlé pour produire de la chaleur ou de la lumière</li> <li>c. identifie comment l'énergie est transformée et transférée d'une forme à une autre : énergie chimique d'une pile à un fil électrique pour produire de la lumière dans une ampoule</li> </ul>

## Forces

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		EVF.1.V1 Découvrir comment les objets sont déplacés d'un endroit à un autre	EVF. 2. V1 Reconnaître les forces utiles et destructives	EVF.3. F1 Enquêter et noter les situations auxquelles les poussées, tractions et torsions sont utilisées pour bouger/mouvoir des objets
<b>Indicateurs</b>		Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les différentes machines-outils, instruments utilisés dans la communauté b. reconnaît les sources d'énergie nécessaire pour produire le mouvement	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. a conscience de certaines forces très destructrices de la nature : tremblement de terre, tsunami, inondations, cyclones, glissements de terrain b. identifie certaines forces naturelles qui peuvent être contrôlés pour créer de l'énergie utile : force des cascades, force des mouvements des vagues, force du vent	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : c. a conscience de la force qui peut être produite par la poussée, la traction ou la torsion d. identifie la manière dont une poussée, une traction, une torsion peut déplacer un objet e. identifie les types de force appliqués pour déplacer des objets : ouverture et fermeture de porte, ouverture d'une boîte, dévisser un bocal

## NOTRE TERRE ET L'ESPACE

### Notre système solaire

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		TESS. 1. V1 Démontrer de la curiosité et reconnaître les différences observées dans le ciel le jour et la nuit	TESS. 2. V1 Observer les majeurs quartiers de la lune	TESS.3. F1 Identifier les constellations visibles la nuit au fil d'une période de temps
<b>Indicateurs</b>		Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. a conscience du soleil source de lumière le jour et de l'absence de la lumière du Soleil la nuit b. identifie les différentes positions du Soleil c. détermine la couleur du lever et du coucher du soleil (de l'aube et du crépuscule)	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les formes ou quartiers de la lune sur une période d'un mois: pleine lune, demi-lune, croissant de lune, 1 <sup>er</sup> quartier b. décrit l'apparence du ciel pendant les différentes phases de la lune c. identifie les événements influencés par différentes phases de la lune : événements culturels	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. explore en dessinant des fonds du ciel de nuit à certaines périodes de mois b. identifie et nomme les principales constellations d'étoiles c. a conscience des changements qui peuvent être faits dans la vie au quotidien suivant les phases de la lune et les constellations : aide à la navigation, pêche, chasse aux crabes

## Notre planète terre en évolution

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	TETE.B1.V1 Enquêter et identifier les événements dont l'évolution affecte la vie des êtres vivants au fil des temps	TETE.1. V1 Enquêter et parler de l'évolution possible d'événements naturels observables qui se produisent dans son environnement	TETE. 2. V1 Reconnaître que le temps peut être prédit et que les activités peuvent être planifiées suivant le temps	TETE.3. F1 Observer le temps qu'il fait et faire un rapport de météo en utilisant de simples instruments
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les animaux et les plantes touchés par les intempéries b. identifie certaines tendances météorologiques qui affectent la vie au quotidien : cyclones, sécheresses, inondations	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie et parle des événements quotidiens : lever du soleil, coucher de soleil, marées, vents, pluie b. reconnaît les changements dans l'apparence des arbres suivant les différents mois de l'année c. prend des mesures appropriées de sécurité avant, pendant, après une catastrophe naturelle	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie les conditions météorologiques saisonnières locales et les signes de prédiction du temps qu'il fait b. planifier une activité basée sur l'observation de la météo	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. mesure et enregistre des précipitations quotidiennes de la pluie b. mesure et enregistre la vitesse et la direction du vent c. observe les formations des nuages et les illustre d. mesure et note la température chaque jour e. fait un rapport hebdomadaire simple et illustré de la météo



## Compétences d'apprentissage et Activités







## LE VIVANT ET L'ENVIRONNEMENT

### Vivre ensemble

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VEV.D1.V1 Parler des plantes et des animaux de son environnement	VEV. 1. V1 Identifier et noter les différentes caractéristiques des plantes et des animaux connus	VEV. 2. V1 Identifier la base de la croissance et du développement des plantes et des animaux	VEV. 3. F1 Enquêter sur la dépendance des plantes et des animaux de son environnement
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. observer l'environnement local et le décrire aux autres b. dessiner des plantes et des animaux qui vivent sur place et parler de leurs illustrations à toute la classe c. nommer les différents plantes et animaux connus	L'enfant pourrait par exemple : a. découper des images de plantes et d'animaux et les étiqueter b. nommer les principales parties des plantes et des animaux connus c. observer et enregistrer les différences des formes, des tailles, des couleurs, des racines, des tiges, des branches, des feuilles et des fleurs d. relier les feuilles à leurs fruits et arbres e. observer et noter les différences des formes, tailles et couleurs des animaux y compris les humains et leurs parties externes	L'enfant pourrait par exemple : a. semer des graines et observer la germination chaque jour en prenant bien soin des germes b. identifier les jeunes animaux et observer leur croissance dès la naissance : poussins, chiots, veaux, et bébés c. mesurer et noter sa hauteur mensuellement d. élever des poulets et observer le cycle de leur vie e. semer des graines et planter des légumes dans le jardin; le désherber régulièrement	L'enfant pourrait par exemple : a. observer, identifier et noter la nourriture de différents animaux. b. relier les animaux à leur nourriture c. classer les animaux suivant ce qu'ils mangent : herbivores, carnivores, omnivores d. tracer une chaîne alimentaire simple partant d'une plante verte à un carnivore e. identifier et discuter quand et comment les humains ou les catastrophes naturelles peuvent affecter les plantes et les animaux : tuer des serpents, les oiseaux

**Structure et processus de la vie**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		VESP. 1. V1 Explorer les parties principales et externes des plantes	VESP.2.V2 Explorer les parties principales et externes des animaux bipèdes et quadrupèdes	VESP.3. F1 Identifier les caractéristiques des vertébrés et des plantes à fleurs
<b>Activités</b>		L'enfant pourrait par exemple : a. dessiner les différentes parties des plantes b. grouper des plantes selon les caractéristiques communes c. dessiner les différentes formes de feuilles d. prélever des échantillons de différentes plantes et les coller sur une feuille cartonnée e. trouver la fonction des parties des plantes	L'enfant pourrait par exemple : a. dessiner les différentes parties d'animaux connus b. grouper des animaux ayant des caractéristiques communes c. dessiner les différentes formes de têtes et des pattes d'animaux d. trouver des photos d'animaux et les coller sur une feuille de papier cartonnée e. trouver la fonction des membres d'animaux	L'enfant pourrait par exemple : a. dessiner des animaux vertébrés b. découper des photos d'animaux vertébrés locaux et les coller sur une affiche c. construire des mobiles d'animaux vertébrés ou de plantes à fleurs d. classer sur un tableau des vertébrés marins et terrestres e. dessiner des plantes à fleurs et des plantes qui ne fleurissent pas

**Biodiversité, relations et durabilité**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		VEBD.1.V1 Avoir conscience des êtres vivants, de leur milieu de vie, de leur forme et de leur mode de vie	VEBD. 2. V1 Explorer les similarités, les différences et les relations entre êtres vivants	VEBD.3. F1 Démontrer différentes façons de maintenir les ressources locales
<b>Activités</b>		L'enfant pourrait par exemple : a. faire une sortie ou promenade dans la nature, explorer et observer la diversité des milieux de vie des animaux et plantes b. découper des photos de différents animaux et les coller suivant leurs caractéristiques sur du papier cartonné c. découper des images de plantes et d'animaux différents et les placer dans un petit fond marin ou forestier	L'enfant pourrait par exemple : a. faire des toiles simples en dessinant ou en collant des photos pour montrer les relations (nourriture, habitat) b. discuter quelques unes des caractéristiques des êtres vivants : tous les êtres vivants se déplacent, respirent, grandissent ou croissent, se nourrissent, se reproduisent et ont des organes sensoriels c. identifier certains animaux connus et comparer les différents modes de déplacement, de nutrition, de reproduction	L'enfant pourrait par exemple : a. identifier une ressource locale menacée et suggérer des façons de résoudre le problème b. faire des affiches pour informer la communauté sur les moyens de maintenir une ressource c. inviter un membre de la communauté pour donner une conférence sur des sujets tels que : pollution, reboisement, pêche durable, exploitation forestière, conservation des mangroves, protection des arbres coutumiers (banian) d. regarder des DVD sur des problèmes de l'environnement

## INTERACTIONS DE LA MATIERE

### Matière

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	IMM.D1.V1 Reconnaître que la matière existe	IMM.1.V1 Utiliser les cinq sens pour explorer les caractéristiques de la matière dans son environnement	IMM.2.V1 Explorer comment la matière est utilisée dans la vie au quotidien	IMM .3.F 1 Enquêter sur la manière dont la matière est utilisée et préservée dans sa communauté
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. faire une collection de matière naturelle trouvée autour de l'école et les étiqueter dans de petits récipients b. faire une collection de matériaux manufacturés trouvés autour de l'école et les utiliser pour faire des mobiles	L'enfant pourrait par exemple : a. procéder au jeu de devinettes des odeurs b. jouer au sac mystère pour déterminer les matériaux par le son ou l'odeur qu'ils produisent c. séparer les matériaux suivant leur température d. identifier les saveurs par le goût : aigre, doux, salé, sucré, fade	L'enfant pourrait par exemple : a. décider quand arroser le jardin b. photographier la manière dont les galets sont utilisés dans la communauté c. découper des photos sur l'usage du bois pour faire des collages sur du papier cartonné d. utiliser des matériaux naturels pour créer des modèles simples et des structures : modèle de nakamal, tapis ou nattes, moulins à vent e. identifier les matériaux courants manufacturés utilisés dans la vie quotidienne, tels que; ustensiles de cuisine, instruments de médias, vêtements, meubles	L'enfant pourrait par exemple : a. enquêter et faire une liste ou un tableau de ce que l'on fait de différents matériaux dans la communauté, comment ils sont conservés, utilisés et recyclés b. découvrir et faire des affiches de la façon dont la communauté traite le pochon ou le plastique c. planter de l'herbe pour conserver et retenir le sol d. afficher son travail fait à partir des déchets manufacturés e. discuter des raisons dont certaines matières sont conservées et traitées : galets pour le lap-lap, nasses pour la pêche, nasses en bambou pour la pêche f. trouver des moyens de conserver des aliments

**Formes et cycles de la matière**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>			IMFC. 2. V1 Enquêter sur la manière dont les matières premières dans l'environnement sont naturellement recyclées	IMFC. 3. F1 Explorer comment les êtres vivants se servent des matières naturelles pour survivre
<b>Activités</b>			L'enfant pourrait par exemple : a. discuter de la façon dont les déchets organiques sont traités chez soi b. créer un tas de compost à partir de déchets organiques, tels que : épluchures de produits alimentaires, feuilles mortes, herbe tondue, papier, cartons c. faire une sortie ou promenade en brousse et décrire ce qui se passe pour les substances organiques décomposées telles que : feuilles, brindilles, branches, lianes et troncs d'arbres pourris	L'enfant pourrait par exemple : a. enquêter et débattre sur la façon dont les plantes réagissent vis-à-vis du fumier et du compost b. faire des listes de matériaux naturels que les êtres vivants utilisent pour survivre c. trouver ce qui arrive aux êtres vivants lorsque les matières naturelles ne sont pas disponibles d. relier des animaux à leur nourriture et à leur abri sur un diagramme e. trouver quels matériaux proviennent d'êtres vivants pour aider à la survie de l'homme

## Réactions

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>				IMR. 3. F1 Enquêter sur la manière dont la matière peut être modifiée temporairement ou en permanence pour former d'autres matières avec de nouvelles propriétés
<b>Activités</b>				L'enfant pourrait par exemple : a. discuter de la réaction du sucre lors de la préparation du thé b. enquêter et débattre sur la façon dont certains matériaux familiers modifient leurs propriétés lorsqu'ils sont chauffés ou glacés: eau bouillante, galets chauds ou rougies, eau glacée c. discuter des produits ou substances obtenus après la combustion du bois, du papier brûlé, allumette craquée d. faire une liste de toutes les transformations chimiques et physiques qui se passent autour de lui : rouille, pourriture, bris de verre, aliments cuits

## ENERGIE ET VIE AU QUOTIDIEN

### Sources, usage et conservation de l'énergie

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		EVSC.1.V1 Enquêter et identifier l'énergie en tant que partie de notre vie au quotidien	EVSC.2.V1 Enquêter et identifier différentes formes d'énergie au quotidien	EVSC.3.F1 Enquêter sur les différents usages de l'énergie dans la vie au quotidien
<b>Activité</b>		L'enfant pourrait par exemple : a. parler de ce dont ils ont besoin pour être fort ou énergétique b. savoir d'où provient l'énergie dans sa communauté	L'enfant pourrait par exemple : a. interroger les parents et noter les différentes formes d'énergie utilisées chaque jour b. trouver quelles formes d'énergie sont utilisées couramment dans la maison: énergie chimique, électrique, solaire ou sonore	L'enfant pourrait par exemple : a. dresser un tableau de machines, instruments et de leurs sources d'énergie b. trouver les façons d'utiliser l'énergie dans sa vie au quotidien



**Transformation, usage et conservation de l'énergie**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>				EVTC.3. F1 Explorer les manières dont l'énergie est transformée et transférée
<b>Activités</b>				L'enfant pourrait par exemple : a. décrire le suivi de l'énergie de sa source à l'endroit où elle est utilisée : lampes solaires, lampes de cellules, nourriture, stylo pour écrire b. faire une liste et dessiner du matériel alimenté par l'énergie c. utiliser le miroir pour transférer la lumière d'un point à un autre

**Forces**

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		EVF.1.V1 Découvrir comment les objets sont déplacés d'un endroit à un autre	EVF. 2. V1 Reconnaître les forces utiles et destructives	EVF.3. F1 Enquêter et noter les situations auxquelles les poussées, tractions et torsions sont utilisées pour bouger/mouvoir des objets
<b>Activités</b>		L'enfant pourrait par exemple : a. observer et discuter de différents types de mouvements : rouler, glisser, balancer, tomber, pousser, tirer, soulever b. faire une liste d'objets et la façon dont ils se déplacent d'un endroit à un autre c. enquêter et identifier tout ce qui déplace les objets d'un endroit à un autre	L'enfant pourrait par exemple : a. identifier et illustrer les forces destructrices de l'environnement : tsunami, cyclone, tremblement de terre b. identifier et illustrer les forces utiles: énergie éolienne, force du cours de la rivière, puissance musculaire	L'enfant pourrait par exemple : a. explorer les forces des poussées et des tractions en classe b. explorer des actions qui permettent la poussée, la traction et la torsion : ouverture et fermeture de la porte, remorqueur

## NOTRE TERRE ET L'ESPACE

### Notre système solaire

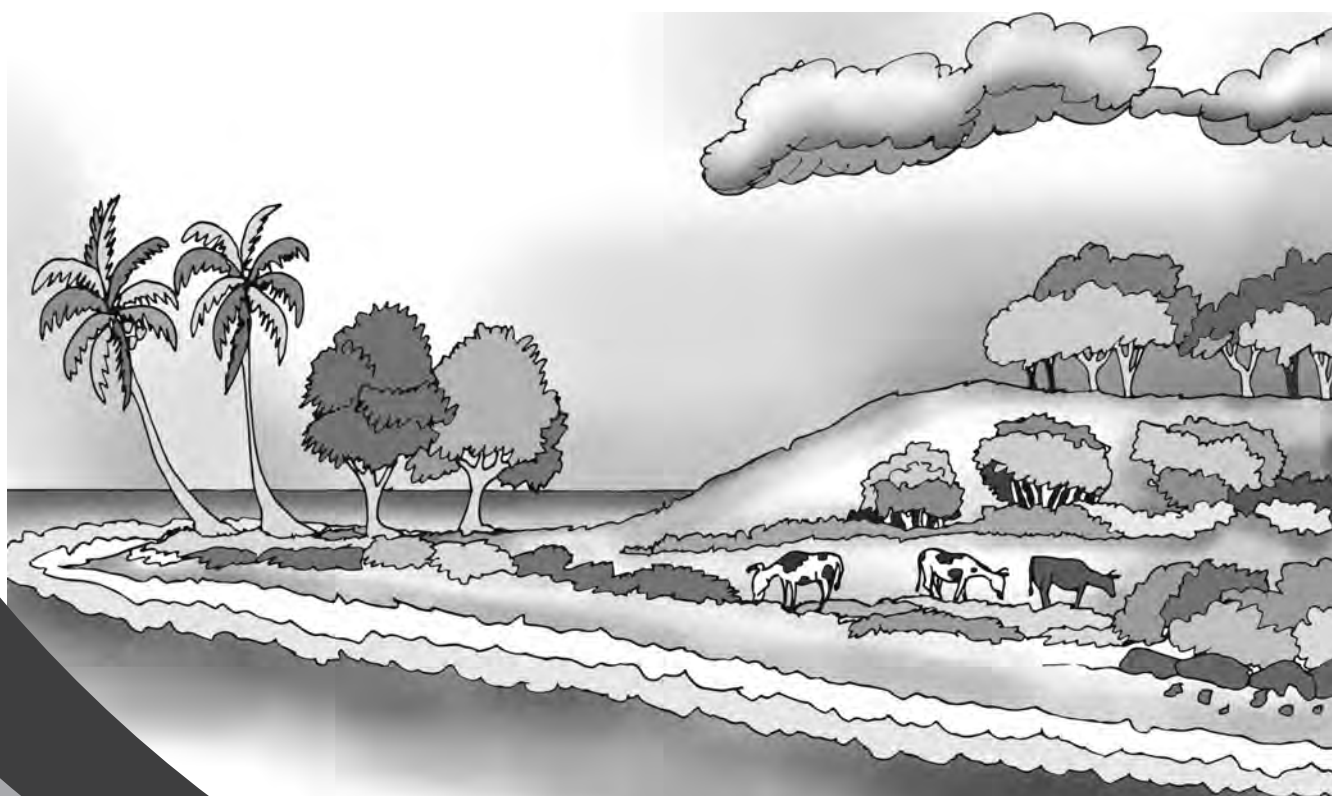
Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>		TESS. 1. V1 Démontrer de la curiosité et reconnaître les différences observées dans le ciel le jour et la nuit	TESS. 2. V1 Observer les majeurs quartiers de la lune	TESS.3. F1 Identifier les constellations visibles la nuit au fil d'une période de temps
<b>Activités</b>		L'enfant pourrait par exemple : a. parler des différences entre le jour et la nuit b. faire des dessins ou de la peinture pour montrer les différences entre le jour et la nuit c. faire un mobile du ciel nocturne	L'enfant pourrait par exemple : a. observer la lune et tenir un registre en dessinant sa forme chaque nuit b. faire un tableau des différentes phases de la lune c. écouter des histoires coutumières de la lune. d. déterminer comment les phases de la lune agissent sur les événements culturels	L'enfant pourrait par exemple : a. observer et dessiner les différentes constellations: croix du Sud, grand chien, grande et petite ourse, scorpion, taureau b. identifier quelques-unes des principales planètes dans le ciel nocturne : Vénus, Mars, Jupiter c. utiliser des jumelles pour observer le ciel nocturne

## Notre planète terre en évolution

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	TETE.B1.V1 Enquêter et identifier les événements dont l'évolution affectent la vie des êtres vivants au fil des temps	TETE.1. V1 Enquêter et parler de l'évolution possible d'événements naturels observables qui se produisent dans son environnement	TETE. 2. V1 Reconnaître que le temps peut être prédit et que les activités peuvent être planifiées suivant le temps	TETE.3. F1 Observer le temps qu'il fait et faire un rapport de météo en utilisant de simples instruments
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. parler de la météo b. discuter de l'avantage des jours ensoleillés et des jours pluvieux c. discuter de la façon dont le mauvais temps peut affecter la vie des animaux et des plantes	L'enfant pourrait par exemple : a. parler de la façon dont les événements naturels affectent sa vie : les marées basses et les marées hautes, le lever et le coucher du Soleil, les inondations, les vents violents, les mers agitées b. illustrer l'effet du vent sur les êtres vivants : éparpiller les pochons dans les cours, amener la poussière chez soi ou sur les marchés ambulants c. faire des affiches simples de mesures de sécurité	L'enfant pourrait par exemple : a. parler des signes naturels qui l'aident à prédire la météo b. planifier une activité en fonction de leur prévision météorologique c. parler des différents vêtements portés suivant les conditions météorologiques différentes d. écouter les prévisions météorologiques à la radio et en faire un rapport en classe e. classer des conditions météorologiques en fonction de nos deux saisons	L'enfant pourrait par exemple : a. tenir un registre de la pluie et en faire un graphique b. utiliser un anémomètre pour déterminer la direction du vent dominant c. tenir un registre des températures quotidiennes d. interroger les aînés ou membres de la communauté au sujet des changements météorologiques e. établir un calendrier météo simple montrant les conditions météorologiques mensuelles f. faire un rapport simple illustré de la météo



## Glossaire et Références





# GLOSSAIRE

<b>approprié</b>	adapté, convenable
<b>biodiversité</b>	diversité naturelle des organismes vivants, c'est-à-dire tous les processus, les modes de vie ou les fonctions qui conduisent à maintenir un organisme à l'état de vie
<b>caractéristiques physiques</b>	grandeurs permettant de connaître l'état d'un milieu (température, éclairage, humidité, présence d'un sol, etc.)
<b>carnivore</b>	qui se nourrit de chair ou de viande
<b>cétacés</b>	mammifères marins à nageoires
<b>chaîne alimentaire</b>	ensemble d'êtres vivants qui se nourrissent les uns les autres ou suite d'êtres vivants dans laquelle chacun mange celui qui le précède (exemple: herbe, vache, homme. Le premier maillon d'une chaîne est très souvent un végétal chlorophyllien. Un ensemble de chaînes alimentaires ayant un ou plusieurs maillons en commun forme un réseau alimentaire. C'est à partir de cette chaîne que l'équilibre de l'écosystème s'établit
<b>comestible</b>	qui peut être mangé; qui est bon à manger
<b>conservation</b>	préservation: maintien, continuité, protection, sauvegarde de l'environnement
<b>constellation</b>	ensemble d'étoiles comme la petite et la grande ourse, le grand chien, le scorpion
<b>croissance</b>	développement progressif des dimensions d'un corps animal, d'une plante
<b>crustacés</b>	animal aquatique dont le corps est entouré d'une carapace.
<b>curiosité</b>	désir de voir, de connaître, de savoir
<b>cycle de vie</b>	période de temps pendant laquelle se déroule la vie complète d'un être vivant
<b>décomposer</b>	séparer en ses éléments, pourrir
<b>démontrer</b>	faire une démonstration pour prouver quelque chose
<b>durabilité</b>	maintien d'un environnement viable, sur le développement économique à l'échelle planétaire, et, selon les points de vue, sur une organisation sociale équitable
<b>écologie</b>	étude des interrelations entre les organismes et leur environnement
<b>énergie</b>	mesure de la capacité d'un système à modifier un état, à produire un travail entraînant un mouvement, un rayonnement électromagnétique ou de la chaleur. On qualifie également l'énergie selon la source d'où elle est extraite ou le moyen par lequel elle est acheminée : les énergies fossiles, l'énergie nucléaire, l'énergie de masse, l'énergie solaire, l'énergie électrique, l'énergie chimique, l'énergie thermique, l'énergie d'origine bio massique



<b>économie de Subsistance</b>	moyen par lequel un groupe obtient la nourriture et des abris nécessaires pour soutenir la vie dont les exemples sont la chasse, la cueillette et l'agriculture
<b>environnement</b>	terme désignant tout ce qui nous entoure: ensemble d'éléments naturels et artificiels au sein duquel se déroule la vie humaine
<b>évolution</b>	processus parallèle à la progression linéaire ininterrompue du temps qui, dans une alternance variable de phase de progressions, stagnations, ruptures, régressions, achemine l'ensemble des facteurs du monde phénoménologique
<b>fertile</b>	qui produit, qui rapporte beaucoup, qui possède en abondance
<b>force</b>	vigueur physique d'un être animé, de son corps, capacité qu'il a à fournir un effort physique ; en physique, concept traduisant quantitativement les interactions entre objets pour expliquer leurs déformations ou modifications de leurs mouvements
<b>herbivore</b>	qui se nourrit d'herbe ou de substances végétales
<b>interaction</b>	action ou une influence réciproque pouvant s'établir entre deux personnes, objets, éléments, corps ou phénomènes et modifiant le comportement ou la nature
<b>intempéries</b>	mauvais temps
<b>invertébrés</b>	animal qui n'a pas de colonne vertébrale; contraire de vertébré
<b>lierre</b>	plante verte qui rampe ou qui grimpe le long des murailles et autour des arbres
<b>matière</b>	substance qui compose tout corps ayant une réalité tangible (réel, concret). Ses trois états les plus communs sont l'état solide, l'état liquide, l'état gazeux
<b>météorologie</b>	science de l'atmosphère qui consiste à étudier les phénomènes tels que les cyclones, les tempêtes, mais aussi un simple arc-en-ciel
<b>mammifères</b>	classe d'animaux vertébrés à sang chaud, à température constante, qui allaitent leurs petits, ont une pilosité (assemblage de poils) plus ou moins développée et possèdent un diaphragme musculaire
<b>moule</b>	mollusque marin comestible
<b>omnivore</b>	animal qui mange à la fois des substances végétales et animales
<b>organique (matière)</b>	part de la matière formée d'êtres vivants végétaux et animaux
<b>ovipare</b>	qui se reproduit par des œufs pondus avant l'éclosion
<b>poussée</b>	action de pousser, effort produit par une masse de matériaux, force de propulsion (action de pousser en avant, de mettre en mouvement)
<b>préserver</b>	sauver, protéger, garantir
<b>prévisions Météorologiques</b>	application des connaissances en météorologie et des techniques modernes de prises de données et d'informatique pour prédire l'état de l'atmosphère à un temps ultérieur
<b>rapport</b>	peut-être un récit, un compte rendu, un exposé, un constat, un bulletin, un reportage

<b>réactions</b>	action exercée par un corps sur un autre corps qui le choque ou qui le comprime. ou manifestation des caractères distinctifs d'un corps provoquée par l'action chimique d'un autre corps, ou encore phénomènes et transformations résultant de la mise en présence de deux corps chimiques
<b>réactions chimiques</b>	transformation de la matière au cours de laquelle les espèces chimiques (atomiques ou moléculaires) qui constituent la matière sont modifiées
<b>recycler</b>	traiter pour utiliser de nouveau
<b>relation</b>	rapport d'une chose à une autre
<b>répartition</b>	disposition des êtres vivants dans leur milieu
<b>rythme des saisons</b>	cycle des saisons
<b>sol</b>	terre constituée de roches, de végétaux en décomposition
<b>structure</b>	Arrangement des parties d'un corps composé d'organes
<b>système solaire</b>	système planétaire composé d'une étoile, le Soleil, et des corps célestes ou objets définis gravitant autour de lui
<b>torsion</b>	acte ou processus d'être tordue ou tournant autour d'un axe, rotation d'une partie sur son grand axe
<b>tractions</b>	action d'une force qui tire un corps mobile, qui allonge un corps
<b>transfert</b>	action de transférer, déplacement d'un lieu à un autre
<b>transformations</b>	changement de forme ou modification génétique ou mutation
<b>vertébrés</b>	animaux constitué d'une colonne vertébrale puis de deux paires de membres
<b>Vivant</b>	tout ce qui naît, grandit, se nourrit, peut se reproduire et meurt. (Ex : arbre, insecte) ; contraire de Non-vivant=minéral = ce qui n'est pas vivant (n'obéit pas aux conditions du vivant). (Ex: roches, eau, air)
<b>Vivipares</b>	se dit des animaux dont les petits naissent entièrement formés

## RÉFÉRENCES

Ministry of Education. Vanuatu National Curriculum Statement. Ministry of Education, Republic of Vanuatu, Port Vila. 2010.

Scope and Sequence Overview, Primary Connections curriculum units, Primary Connections Project Stage 3, 2006- 2008, Australian Government Department of Education, Employment and Work Relations, Australian Academy of Science

<http://www.science.org.au/primaryconnections>

Science Syllabus Primary, 2008, Curriculum Planning & Development Division. Ministry of Education, Singapore. 2007

National Research Council. (2012). *A Framework for K-12 Science Education: Practices, Crosscutting Concepts, and Core Ideas*. Committee on a Conceptual Framework for New K-12 Science Education Standards. Board on Science Education, Division of Behavioral and Social Sciences and Education. Washington, DC: The National Academies Press.

Board of Studies NSW 2006, Science and Technology, K-6 Outcomes and Indicators, Published by Board of Studies NSW

Plus: New Jersey department of education 2009 preschool teaching and learning standards  
Saskatchewan ministry of education

Ontario curriculum unit planner 251 PLNR of March 2001 open printed on Aug. 09. 2001 at 5.30 pm page 2 Arizona science standards Articulated by Grade level

New York process skills based on standard 4 Elementary sciences

Ontario curriculum Grades 1-8

Shaw ocean discovery centre www ocean discovery ca 250 6665, 7511

Science and technology K-6 Australia Curriculum

Website design by art media Biodiversity Education

Copy c 2007 The Canadian outreach Guide to plant

Elementary integrated curriculum Frame work- Montgomery country public schools  
September 2010



# ie dans notre Communauté





# CONTENU

<b>Section 1:</b>	Introduction .....	154
	Rationnel .....	155
	Objectifs .....	156
	Vue d'ensemble du contenu .....	157
	Évaluation.....	159
<b>Section 2:</b>	Compétences d'apprentissage et indicateurs .....	161
	Vue d'ensemble de toutes les compétences d'apprentissage des thèmes et des sous thèmes.....	163
	Santé et Hygiène.....	167
	Vie Communautaire .....	170
	Modes de vie .....	174
<b>Section 3:</b>	Compétences d'apprentissage et Activités .....	177
	Santé et Hygiène.....	179
	Vie Communautaire .....	182
	Modes de vie .....	186
<b>Section 4:</b>	Glossaire et Références .....	189
	Glossaire .....	191
	Références .....	194

## Section 1

# INTRODUCTION

Ce programme identifie les connaissances, les compétences, les aptitudes et les valeurs que les élèves doivent acquérir au cours des années 1 à 3. Il décrit le contenu de la *Vie dans la communauté* pour les niveaux 1 à 3. Les enseignants l'utiliseront pour le développement des programmes d'enseignement et d'apprentissage. Le contenu est exprimé sous forme de compétences et d'indicateurs.

«*Vie dans la communauté*» est une matière qui intègre le contenu des quatre domaines d'apprentissage suivants: Développement personnel - Culture et Communauté - Développement spirituel et de la personnalité. Ces thèmes incluent les sous-thèmes d'apprentissage «Santé et Hygiène», Vie communautaire, et Modes de vie.

Le tableau ci-dessous montre les liens-clés entre la maternelle et le primaire.

### Les liens-clés entre les domaines d'apprentissage de la maternelle et le primaire

	Maternelle	Primaire
<b>Domaines d'apprentissage</b>	Coutumes, cultures et environnement, développement personnel, spiritualité	Développement personnel, Culture et communauté, développement spirituel et du caractère

## Rationnel

Le domaine d'apprentissage *Vie dans notre communauté*, permettra à l'élève de développer certains aspects de son bien-être physique, émotionnel, social, mental et spirituel appropriés pour les années 1 à 3. Cet apprentissage lui permettra aussi de participer aux activités physiques et sportives et d'agir de façon responsable et autonome. Une bonne santé et des comportements sensibles, sains, émotionnels et sociaux développés durant ce niveau de scolarisation poseront des bases pour des relations saines, autant à la maison, qu'à l'école et dans la communauté.

Il est important que l'enfant devienne pleinement responsable de ses actes. Il faut qu'il soit indépendant et autonome, qu'il prenne sa responsabilité en tant qu'individu et membre de sa communauté. Le développement des valeurs, des savoirs, des pratiques et des comportements sociaux favorisera une participation efficace et constructive à la vie communautaire. Il doit aussi jouir des droits individuels en évitant les conflits

Il s'entraînera à adopter très tôt les règles de la vie collective et sociale telles que : faire la différence entre ce qui est interdit et permis, comprendre la sexualité, faire preuve de respect envers soi-même, envers les autres, envers l'autre sexe, apprendre les gestes de premiers secours et adopter des comportements sains. Il doit également accepter le règlement intérieur de l'établissement, ainsi que communiquer et collaborer. Il doit travailler en équipe, savoir écouter l'autre, faire valoir son point de vue et accomplir sa tâche en groupe de travail.

L'enfant apprendra les règles de sécurité établies à la maison et à l'école, sur la route, près de l'eau, dans la brousse. Et, dans les moments de désastres naturels, il saura lire «les signes» et comment survivre. Dans ce domaine d'apprentissage, l'enfant développera le respect mutuel, et l'acceptation de vivre avec les autres.

Les concepts, les compétences et les aptitudes acquis au niveau culturel et communautaire permettront à l'élève de prendre conscience de ses droits, de connaître son histoire, de développer sa connaissance du Vanuatu, de la diversité de ses cultures, de son patrimoine culturel et environnemental. Il développera de même ses valeurs spirituelles religieuses et culturelles. La connaissance du Vanuatu développera également le sentiment d'appartenance à son pays, le respect des choix, son identité et sa nationalité.

Une bonne compréhension des arts sera développée par l'amélioration des compétences esthétiques acquises lors de la pratique des nombreuses formes d'activités artistiques et culturelles.

La connaissance, les compétences et les aptitudes acquises dans les classes 1 à 3 le prépareront aux matières telles que les sciences sociales, l'éducation religieuse, l'éducation civique et la notion de citoyenneté, le développement personnel et les Arts dans les années 4 à 6.



## Objectifs

Les objectifs de «*Vie dans notre communauté*» des années 1 à 3 sont les suivants:

- comprendre l'importance de l'exercice physique, d'une bonne santé mentale, du repos et d'une bonne alimentation pour le développement d'un corps sain
- développer leur coordination et leurs capacités motrices naturelles afin de jouir des activités physiques
- jouir de leur environnement physique
- comprendre les liens qui existent entre santé, condition physique et mode de vie
- maintenir leur condition physique
- accepter l'effort physique et y prendre plaisir
- participer à des jeux avec un certain degré de compétence et de succès
- respecter les règles du jeu
- faire preuve de bon sens et d'une bonne coordination dans les activités physiques de base
- s'entraider et accepter de jouer avec des enfants moins doués que soi
- respecter les règles de sécurité, notamment de la sécurité routière.
- s'intéresser aux arts locaux et à ceux d'autres pays
- respecter, comprendre et préserver les traditions culturelles du Vanuatu
- utiliser une variété de matériaux et de techniques seul ou en groupe
- faire preuve d'imagination pour expérimenter, découvrir et inventer
- chanter juste et avec expression
- fabriquer des instruments de musique simples
- écouter et reconnaître les différents styles de musique
- s'exprimer devant un public
- savoir exécuter une variété de danses culturelles et modernes
- respecter les règles, notamment le règlement intérieur d'un établissement;
- communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter
- faire valoir son point de vue, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupes
- évaluer les conséquences de ses actes : savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions, pouvoir s'affirmer de manière constructive
- connaître ses droits
- faire preuve de respect de soi-même et des autres
- faire preuve d'initiative.

## Vue d'ensemble du Contenu

Le contenu de la « Vie dans la communauté » se présente comme ci-dessous:

- compétence d'apprentissage du domaine
- thèmes
- sous-thèmes
- compétences d'apprentissage et Indicateurs
- compétences d'apprentissage et Activités

### Compétence d'apprentissage de la Matière

Comme il a été déclaré, «Vie dans notre communauté» est une matière qui intègre le contenu de trois domaines d'apprentissage à ce niveau de scolarité : Développement personnel, Culture et Communauté, Développement spirituel et personnel. Comme cette matière inclut trois domaines d'apprentissage en une seule, une compétence d'apprentissage résume toutes les compétences à atteindre pour ce niveau de scolarisation. Cette compétence d'apprentissage décrit la compétence terminale de l'apprentissage social et culturel pour les enfants qui ont complété l'année 3. La compétence d'apprentissage pour la «Vie dans notre communauté» apparaît ci-dessous :

*« Développer des attitudes, des comportements et des pratiques sains, des valeurs et croyances appropriées basées sur les connaissances du Vanuatu, de ses diversités culturelles et de son héritage environnemental.*

La matière intégrée «Vie dans la communauté » comporte trois thèmes et chacun d'eux a un certain nombre de sous-thèmes, comme il est décrit ci-dessous:

### Thèmes

Les thèmes définissent les principaux aspects de l'apprentissage dans une matière. «Vie dans la communauté » comporte trois thèmes et un certain nombre de sous-thèmes comme le montre le tableau ci-dessous :

Thèmes Années 1 à 3	Sous-thèmes
Santé et hygiène	Santé communautaire
	Développement moteur et physique
	Sécurité
Vie communautaire	Education civique et relations communautaires
	Protection de l'environnement
	Développement spirituel et personnel
Modes de vie	Notre patrimoine culturel et notre identité
	Arts visuels
	Art d'interprétation

### Compétences d'apprentissage et Indicateurs

Le contenu des thèmes et sous-thèmes est exprimés en compétences d'apprentissage et indicateurs. Une compétence d'apprentissage est une déclaration spécifique qui identifie les connaissances, les compétences, les aptitudes et les valeurs que tous les élèves doivent atteindre ou démontrer. Les compétences d'apprentissage sont centrées sur l'élève et écrites en termes qui leur permettent d'être démontrées, évaluées ou mesurées.

Chaque compétence d'apprentissage est accompagnée par une série d'indicateurs. Les indicateurs sont des exemples de ce que les enfants peuvent faire, savoir et comprendre lorsqu'ils ont atteint la compétence d'apprentissage.

### Activités

Quelques exemples d'activités d'enseignement et d'apprentissage ont été inclus afin d'assister les enseignants à développer des plans de travail qui aident les élèves à réaliser les compétences. Les enseignants peuvent compléter cette liste d'activités.

Le programme est:

- **Réparti dans un ordre logique** : les compétences d'apprentissage et indicateurs sont ordonnés d'un niveau à l'autre par degré de difficulté.
- **Complémentaire** : les connaissances et les compétences de chaque niveau s'organisent en tenant compte des apprentissages antérieurs.

## Description du programme de «Vie dans notre communauté»

### Santé et Hygiène

Le thème de *Santé et Hygiène* promeut les connaissances, les compétences et les aptitudes qui permettent aux élèves de se développer physiquement et mentalement à l'école et chez eux.

Ce thème est divisé en trois sous-thèmes; Santé et communautaire, Développement moteur et physique et Sécurité.

Dans le sous-thème de la santé et communautaire, les élèves acquièrent les connaissances de base, en matière d'hygiène, de nutrition, de croissance, de maladie contagieuse afin de les aider à adopter les bons gestes pour vivre en bonne santé. Les élèves des années 1 à 3 apprennent à suivre des règles d'hygiène de vie saine simples, à reconnaître et faire des choix sains de la nourriture à consommer. Ils apprennent à identifier les parties du corps et de leur fonction et, en quoi l'hygiène, la nutrition et la maladie contagieuse peuvent affecter leur croissance et leur développement.

Dans le sous-thème de «*Développement moteur et physique*» qui s'ouvre vers l'éducation physique dans les classes 4 à 6, les élèves développent la force, la coordination (fait d'être adroit), l'équilibre et une attitude positive utiles à travers des compétences acquises en activités physiques.

Dans le sous-thème de sécurité, les élèves apprennent à maîtriser leur environnement à travers des activités physiques en toute sécurité, à utiliser des instruments ou équipements de sécurité.

### Vie Communautaire

Dans ce thème les élèves des années 1 à 3 exploitent des valeurs et croyances qui influencent leurs comportements. Ils explorent les connaissances, les compétences et les attitudes qui les aident à développer des relations amicales, à vivre et travailler en harmonie avec les autres et à développer des valeurs et des croyances qui les soutiennent dans la vie. Ils s'initient également aux relations entre leur famille et les communautés, leurs rôles et ceux des autres et l'interdépendance de ces rôles dans une famille et une communauté, les guidant vers une compréhension plus large des rôles et responsabilités dans la communauté et dans la nation.

Le thème de *Vie communautaire* est divisé en 3 sous-thèmes; civilité et relations communautaires, Protection de l'environnement et développement de la spiritualité et de la personnalité.

Le sous-thème de «*civilité et relations communautaires*» explore le rôle d'un enfant dans la famille et dans la communauté et ses responsabilités au sein du groupe. Les enfants découvrent comment leur rôle peut changer selon le milieu et les comportements attendus selon le lieu où ils interagissent (église, école).

Dans le sous-thème des relations communautaires dans les années 1 à 3, les élèves commencent à s'intéresser à la vie de leur famille, leurs racines et les relations entre chacun dans la communauté. Les enfants seront guidés dans leur rôle de citoyen vanuatais.

Le sous-thème de «*Développement spiritualité et de la personnalité*» décrit les connaissances coutumières, les valeurs religieuses et les croyances nécessaires pour développer une compréhension de ce qui est juste et de ce qui ne l'est pas et des concepts d'amour, de confiance, de tolérance, de partage et de joie.

Le sous-thème de la Protection de l'environnement aidera les élèves à prendre leurs responsabilités face aux questions d'environnement que ce soit à l'école, à la maison et dans leur communauté locale et intégrer que la sauvegarde de l'environnement est de la responsabilité de tous. Ils apprendront à prendre soin de leur environnement.

### **Modes de Vie**

Ce thème inclut une compréhension de leur culture et de certains arts traditionnels. Il permet de développer leur connaissance du Vanuatu, ses différentes îles et sa population, son patrimoine culturel et environnemental. Ceci les guidera, plus tard à comprendre le système politique, légal et économique et le développement du respect des différentes cultures et sociétés et comment nous sommes reliés au sein de notre région et au-delà.

Le thème est divisé en 3 sous-thèmes; Notre patrimoine culturel et notre identité, Arts visuels et Arts d'interprétation.

Le sous-thème de Notre patrimoine culturel et de notre identité aide les élèves des années 1 à 3 à comprendre leur culture, leur société et leur patrimoine en explorant les événements et les cérémonies qui concernent les élèves et en leur permettant d'explorer leur propre identité.

Le sous-thème des Arts visuels encourage les enfants des années 1 à 3 à explorer les arts traditionnels et l'artisanat dans la communauté et utiliser leur propre créativité en utilisant leurs sens, perceptions, sentiments, valeurs et connaissances pour communiquer et s'exprimer de diverses manières.

Le sous-thème de l'art d'interprétation permet l'étude des chants traditionnels, des danses et drames de leur communauté et encourage les élèves des années 1 à 3 à communiquer leurs idées et imagination lors des activités variées. Il les initie également à la représentation de l'art d'autres communautés et cultures au Vanuatu en guidant vers la connaissance de l'art dans le Pacifique et dans le monde.

### **Évaluation**

L'évaluation est un processus mis en place pour identifier, recueillir et interpréter des informations sur les progrès accomplis par les élèves en rapport avec les compétences d'apprentissage décrites dans les programmes des matières.

Les enseignants utilisent des critères dérivés des compétences d'apprentissage pour évaluer le travail des élèves. Les critères sont explicités aux élèves afin de réussir tout ce qu'ils font. Les critères d'évaluation aident les enseignants à faire des jugements logiques et fiables sur les réussites des élèves.

Les enseignants notent l'apprentissage des élèves durant une période de temps et l'utilisent pour faire des jugements sur les progrès accomplis des compétences d'apprentissage. Pour s'assurer que l'évaluation est juste et pondérée, les enseignants doivent utiliser une variété de méthodes d'évaluation:

- observer l'élève
- discuter avec l'élève
- analyser les travaux de l'élève
- faire passer un test à l'élève

Le tableau ci-dessous donne des exemples d'aspect de la « Vie dans notre communauté » à évaluer utilisant les quatre méthodes d'évaluation ci-dessus décrites.

Thèmes	Exemples de ce qu'il faut évaluer en utilisant différentes méthodes d'évaluation			
	Observer	discuter	analyser	test
<b>Santé et Hygiène</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluer les comportements, les attitudes, les capacités, les connaissances et processus de l'élève par observation lors des activités de vie saine au moyen de critères préalablement préparés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionner l'élève sur un projet en question avec la protection de l'environnement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Analyser la bonne pratique des règles de vie saine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dessiner des exemples d'aliments appartenant aux 3 différents catégories d'aliments</li> </ul>
<b>Vie Communautaire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Relever des informations sur l'efficacité de travail en groupe restreint et de travail collaboratif avec les autres élèves en utilisant des critères d'évaluation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionner sur la vie en harmonie avec autrui dans le but de noter les attitudes et les comportements de l'élève</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aider à établir un plan d'actions pour le chef de classe afin d'assumer au mieux son rôle de responsable</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Identifier les comportements attendus de l'élève avec autrui dans la communauté</li> </ul>
<b>Modes de vie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Evaluer la finesse du travail de l'élève lors d'une tâche en arts plastiques au moyen de critères préparés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Questionner l'élève sur son dessin en vue de le présenter aux autres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expliquer l'utilisation des différents instruments utilisés par les danseurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ecrire une simple recette ou notice de fabrication</li> </ul>

## Compétences d'apprentissage et Indicateurs





## Programme de " Vie dans notre communauté" des années 1 à 3

La compétence terminale d'apprentissage du domaine de Vivre dans nos communautés'' qui apparait ci-dessous est ce que les élèves doivent atteindre à la fin de l'année 10. Le tableau ci-dessous décrit les compétences d'apprentissage de chacun des thèmes pour les années 1 à 3.

### Compétence terminale du domaine d'apprentissage:

*Développer des attitudes, des comportements et des pratiques sains, des valeurs et croyances appropriés basés sur les connaissances du Vanuatu, de ses diversités, de sa culture et de son héritage dans l'environnement.*

Thèmes	Santé et Hygiène	Vie communautaire	Modes de vie
<b>Compétences d'apprentissage</b>	Appliquer les connaissances, les compétences et les attitudes pour développer des comportements sains et prévenir des comportements malsains	Utiliser des compétences indispensables de vie et de travail en harmonie avec autrui, chez soi et dans la communauté.	Utiliser les connaissances, les compétences et l'appréciation culturelles et artistiques

### Système de référence des compétences d'apprentissage

Chacune des compétences des sous-thèmes a des lettres et des nombres qui dénotent le nom du thème, du sous-thème, du niveau et le nombre indique le nombre de compétences avec ces caractéristiques. Par exemple, dans le tableau **SHD.1.V1** signifie: thème de la Santé et de l'Hygiène, (**D**), sous-thème «Développement moteur et physique » (**1**), Année 1 (**1**) et compétence d'apprentissage 1 (**1**). Chaque indicateur est numéroté par ordre alphabétique en lettre minuscule.



Thème	Thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Santé et hygiène</b> Appliquer es connaissances, les compétences et les attitudes pour développer des comportements sains et prévenir des comportements malsains	Santé et communautaires	SHC.D1.V1 Suivre des règles d'hygiène et explorer le fait de vivre en bonne santé	SHC.1.V1 Démontrer des pratiques d'hygiène et de nutrition saines	SHC.2. V1 Démontrer des connaissances de pratiques de vie saines	SHC.3.F/A1 Démontrer une simple connaissance et des compétences de base pour prévenir la maladie et promouvoir des pratiques de vie saine
	Développement moteur et physique	SHD.D1.V1 Se repérer et se déplacer dans l'espace	SHD.1.V1 Participer activement à une variété d'activités et de mouvements	SHD.2.V1 Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	SHD.3, F/A1 Démontrer leurs habilités physiques en participant à des jeux et activités physiques variés
	Sécurité	SHS.D1.V1 Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les accidents domestiques	SHS.1.V1 Appliquer les règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques et en faire un rapport	SHS.2.V1 Appliquer les règles élémentaires de sécurité pour prévenir le risque et apporter son assistance aux accidents domestiques	SHS.3. F/A1 Prévenir, protéger, alerter, intervenir auprès de la victime.

Thème	Sous-Thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Vie communautaire</b> Utiliser des compétences indispensables de vie et de travail en harmonie avec autrui, chez soi et dans la communauté	Civilité et Relations communautaires	VCR.D1.V1.A Reconnaître et parler de ses rôles dans sa vie familiale	VCR.1.V1.A Identifier son rôle et ses responsabilités à assumer dans sa famille et dans sa communauté	VCR.2.V1.A Assumer efficacement des responsabilités au nom de la classe	VCR.2.F/A1.A Démontrer des comportements responsables avec les camarades
		VCR.B1.V1.B Reconnaître les membres de sa famille proche et leurs rôles à jouer au sein de la famille	VCR.1.V1.B Identifier ses relations avec les membres de sa famille et de sa communauté	VCR.2.V1.B Définir la manière dont certains membres de la communauté contribuent à la vie de l'école et dans la vie communautaire	VCR.3.F1.B Démontrer des compétences et des attitudes qui lui permettent d'être membre responsable de sa communauté
	Protection de notre environnement	VPE.B1.V1 Parler des caractéristiques de leur environnement	VPE.1.V1 Prendre des mesures de protection pour l'environnement dans lequel il vit	VPE.2.V1 Protéger et développer l'environnement dans lequel il vit	VPE.3.F/A1 Développer des compétences pour soutenir l'environnement dans lequel il vit
	Développement de la spiritualité et de la personnalité	VMD.B1.V1 Explorer les valeurs et croyances de la communauté dans laquelle il vit	VMD.1.V1 Reconnaître certaines religions, coutumes religieuses et valeurs dans leur communauté	VMD.2.V1 Identifier et discuter des événements importants, culturels et religieux dans sa communauté	VMD.3.F1 Discuter de la manière dont les valeurs et croyances peuvent influencer le mode de vie des gens

Thème	Sous-Thème	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Modes de vie</b> Développer la connaissance, les compétences et une appréciation de sa propre culture et de celle des autres au Vanuatu et ailleurs	<b>Notre patrimoine culturel et notre identité</b>	MVPI.D1.V1 Explorer une variété d'activités coutumières et courantes dans sa famille	MVPI.1.V1 Identifier et développer la connaissance et les compétences des activités coutumières dans sa communauté	MVPI.2.V1 Appliquer des compétences appropriées dans des activités culturelles de sa communauté	MVPI.3.F/A1 Démontrer la compréhension des compétences dans une variété d'activités culturelles et explorer celles des autres villages ou îles
	<b>Arts visuels</b>	MVAV.D1.V1 Utiliser les 5 sens pour explorer une variété de processus et de matériel artistique simple	MVAV.1.V1 Appliquer son habilité de création naturelle et développer des techniques et des processus simples	MVAV.2.V1 Utiliser les connaissances et les compétences pour exprimer des idées et des sentiments à travers l'art	MVAV.3. F/A1 Démontrer ses compétences et techniques de création artistique en utilisant son imagination et appréciation des arts
	<b>Arts d'interprétation</b>	MVA.D1.V1 Participer et exprimer le plaisir de danser, de participer à des mimes et de chanter	MVA.1.V1 Démontrer son habilité de création et ses compétences de la danse, des mimes et de la musique	MVA.2.V1 Créer et exécuter des actions artistiques pour s'exprimer à travers la danse, les mimes et la musique	MVA.3. F/A1 Démontrer ses compétences d'appréciation et de participation à la danse, aux scénettes et à la musique avec plaisir

## SANTE ET HYGIENE

### Santé et Communautaire

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VSH.D1.V1 Appliquer des règles d'hygiène et explorer le fait de vivre en bonne santé et en sécurité	VSH.1.V1 Développer des pratiques d'hygiène et de nutrition saines	VSH.2. V1 Appliquer des connaissances de pratiques de vie saines	VSH.3.F/A1 Démontrer une simple connaissance et des compétences de base pour prévenir la maladie et promouvoir des pratiques de vie saine
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. suit les règles d'hygiène enseignées</li> <li>b. identifie les points d'eau potable</li> <li>c. reconnaît et nomme une variété de fruits et légumes locaux</li> <li>d. nomme les parties principales de son corps</li> <li>e. démontre la confiance en soi à travers les jeux et interactions avec les autres.</li> <li>f. indique quand il ne se sent pas bien</li> <li>g. reconnaît les bonnes manières de vie en sécurité.</li> <li>h. suit des instructions simples pour sa sécurité</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. applique quelques règles simples d'hygiène personnelle et collective</li> <li>b. discute, explore l'importance de suivre des règles de santé et d'hygiène</li> <li>c. découvre les différentes catégories d'aliments</li> <li>d. découvre les gestes d'hygiène adaptés aux zones du corps</li> <li>e. reconnaît et identifie l'importance des bonnes habitudes de nutrition saine</li> <li>f. reconnaît et nomme les parties externes de son corps</li> <li>g. identifie les maladies courantes et leur prévention</li> <li>h. connaît l'hygiène alimentaire</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. suit indépendamment une variété de règles simples d'hygiène</li> <li>b. explique l'importance des règles de santé et d'hygiène à suivre</li> <li>c. donne des raisons de garder un environnement local propre</li> <li>d. nomme et classe les 3 groupes d'aliments</li> <li>e. identifie les parties principales externes et internes du corps</li> <li>f. reconnaît les symptômes des maladies courantes et prend des mesures de prévention</li> <li>g. identifie les manières d'assurer sa sécurité</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie certaines règles d'hygiène</li> <li>b. applique les règles de son hygiène personnelle</li> <li>c. identifie les raisons pour lesquelles nous équilibrons notre repas à partir des 3 catégories d'aliments</li> <li>d. reconnaît les phases de la croissance humaine</li> <li>e. reconnaît les symptômes des maladies courantes ou le soin des blessures</li> <li>f. décrit le développement des microbes sur les vêtements sales</li> </ul>

## Développement Moteur et Physique

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VSD.D1.V1 Se repérer et se déplacer dans l'espace	VSD.1.V1 Participer activement à une variété d'activités et de mouvement	VSD.2.V1 Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	VSD.3. F/A1 Démontrer leurs habilités physiques en participant à des jeux et activités physiques variés
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. bouge de différentes manières les parties de son corps</li> <li>b. bouge les parties de son corps et ses membres avec intention</li> <li>c. respecte les consignes pendant les activités motrices</li> <li>d. se met en équilibre et bouge son corps librement</li> <li>e. participe à des activités de la coordination de la main et des yeux</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. adapte ses mouvements suivant l'environnement</li> <li>b. bouge suivant les ordres</li> <li>c. reconnaît le terrain de jeu et ses limites</li> <li>d. reconnaît et comprend le langage de positionnement (sous, au-dessus etc.)</li> <li>e. se déplace d'un endroit à l'autre avec sécurité</li> <li>f. réalise une action qu'on peut mesurer (courir vite, sauter haut)</li> <li>g. participe à des petits jeux</li> <li>h. coopère et s'oppose individuellement ou collectivement</li> <li>i. réalise des actions à visée artistique, esthétique ou expressive</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. coopère avec les autres</li> <li>b. dans les jeux</li> <li>c. suit les règles des jeux simples</li> <li>d. respecte les règles de jeux proposés par d'autres élèves</li> <li>e. participe à des activités physiques</li> <li>f. pratique des mouvements d'une manière variée</li> <li>g. démontre un développement croissant de la coordination de la main et des yeux</li> <li>h. s'oppose individuellement ou collectivement</li> <li>i. adapte ses déplacements à différents types d'environnement</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. se déplace librement en éducation physique</li> <li>b. déplace avec soin les objets</li> <li>c. reconnaît un vocabulaire lié à l'éducation physique ex. but, arbitre</li> <li>d. reconnaît des symboles visuels d'activités physiques ex. Ballon ovale, raquettes</li> <li>e. démontre ses habilités dans certains jeux</li> <li>f. prend l'initiative de développer ses habilités dans certains jeux</li> <li>g. montre la bonne coordination de la main et des yeux durant une activité</li> </ul>

## Sécurité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCS.D1.V1 Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les accidents domestiques	VCS.1.V1 Appliquer les règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques et en faire un rapport	VCS.2.V1 Appliquer les règles élémentaires de sécurité pour prévenir le risque et apporter son assistance aux accidents domestiques	VCS.3. F/A1 Prévenir, protéger, alerter, intervenir auprès de la victime
<b>Indicateurs</b>	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. utilise des outils en toute sécurité b. reconnaît les bonnes manières de vie en sécurité c. danger de son environnement proche d. identifie les objets dangereux e. apprend à manier un objet pointu ou tranchant	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. se déplace seul, à plusieurs ou en groupes de classe en appliquant des règles de sécurité b. reconnaît le sens des clignotants des véhicules c. repère les endroits dangereux sur les sentiers de l'école d. identifie quelques risques des objets utilisés à l'école e. identifie quelques principaux risques de l'environnement familial proche tels que objets et comportements dangereux, produits toxiques f. se protège par rapport à des personnes mal intentionnées g. repère une situation inhabituelle ou de danger h. demander de l'aide pour être secouru ou pour porter secours	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. connaît le danger de certains jeux à l'école b. identifie un danger pour soi et pour les autres c. connaît les conséquences de ses actes d. retient quelques règles à appliquer en situation de danger e. applique des règles de sécurité quand il se déplace dans son quartier, dans son village et dans la rue et se déplace seul f. identifie le danger dans son environnement proche g. retient et applique quelques règles de sécurité routière h. identifie les dangers dans la rue	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. identifie les risques de son environnement familial puis lointain b. identifie un danger pour soi, pour les autres, reconnaît une situation anormale c. alerte pour être secouru ou pour porter secours à toute personne malade, accidentée et en danger d. parle des façons de porter des premiers secours e. connaît les dangers de certains matériels de classe et de certains jeux à l'école f. connaît les conséquences de ses actes g. anticipe pour éviter un accident h. retient quelques règles à appliquer en situation de danger

## VIE COMMUNAUTAIRE

### Civilité et relations communautaires

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCR.D1.V1.A Reconnaitre et parler de ses rôles dans sa vie familiale	VCR.1.V1.A Identifier son rôle et ses responsabilités à assumer dans sa famille et dans sa communauté	VCR.2.FA1.A Assumer efficacement des responsabilités au nom de la classe	VCR.2.V1.A Démontrer des comportements responsables avec les camarades
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. suit et parle des routines quotidiennes en classe comme à la maison</li> <li>b. identifie l'aide qu'il apporte à la maison</li> <li>c. identifie des rôles et responsabilités de ses parents</li> <li>d. parle du rôle des enfants dans la vie familiale</li> <li>e. développe les relations amicales avec ses camarades</li> <li>f. identifie la solution d'un problème dans le jeu avec ses camarades</li> <li>g. partage son goûter quand c'est son tour</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie son rôle auprès des plus jeunes enfants</li> <li>b. prend soin de ses affaires personnelles</li> <li>c. explore son statut d'élève</li> <li>d. identifie ses responsabilités auprès des membres de sa famille et des amis</li> <li>e. décrit ses droits d'être enfants et élève</li> <li>f. démontre comment on s'entraide dans sa famille, dans la communauté et à l'école</li> <li>g. agit en tant que responsable et d'une manière autonome dans des activités simples</li> <li>h. identifie ses devoirs en tant que citoyen-élève</li> <li>i. élabore des projets de classe adaptés aux besoins</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. accepte de suivre les règles de vie de la classe</li> <li>b. à l'esprit initiatif en classe ou à l'école</li> <li>c. accepte d'assumer des responsabilités en classe</li> <li>d. assume volontier des responsabilités qui lui sont conférées/attribuées</li> <li>e. assume le rôle de moniteur en groupe de travail en classe</li> <li>f. apporte son aide au nettoyage et à l'ordre de la classe et de son environnement</li> <li>g. collabore bien en petits et en grands groupes de travail</li> <li>h. participe aux activités de l'école et de la communauté</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. prend part au développement des règles de vie de la classe et au règlement de l'école</li> <li>b. discute des règles courantes de comportements dans sa communauté</li> <li>c. trouve des résolutions pour des situations problèmes qui surviennent en classe ou à l'école</li> <li>d. fait la paix pour résoudre des petits problèmes entre camarades</li> <li>e. identifie ses rôles et droits en classe, à l'école et dans sa communauté</li> <li>f. reconnaît le rôle des différentes autorités à l'école et dans la communauté</li> <li>g. parle du rôle des membres de la famille étendue</li> </ul>

## Civilité et Relations Communautaires

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCR.D1.V1.B Reconnaître les membres de leur famille proche et de leurs rôles à jouer au sein de la famille	VCR.1.V1.B Identifier leurs relations avec les membres de sa famille et de sa communauté	VCR.2.V1.B Définir la manière dont certains membres de la communauté contribuent à la vie de l'école et dans la vie communautaire	VCR.3. F/B.B Démontrer des compétences et des attitudes qui leur permettent d'être membre responsable de la communauté
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. démontre une attitude de sécurité envers ses frères et sœurs</li> <li>b. démontre de l'amour et l'unité dans sa famille en faisant tout en commun</li> <li>c. parle de l'aide qu'on peut apporter aux autres</li> <li>d. démontre le respect de l'autre et de ce qui lui appartient</li> <li>e. illustre les lignées familiales en contant des histoires</li> <li>f. identifie les différences entre familles immédiates et étendues</li> <li>g. démontre sa volonté de rendre service</li> <li>h. se sent responsable des autres</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. se situe par rapport aux autres membres de sa famille</li> <li>b. connaît les termes de parenté et distingue les termes de références</li> <li>c. nomme les membres de sa famille suivant les conventions de sa culture</li> <li>d. identifie les célébrations familiales : anniversaires, fiançailles, mariages, baptêmes</li> <li>e. identifie les relations, événements importants dans sa vie</li> <li>f. reconnaît des moyens de développer des relations avec les autres</li> <li>g. exprime du respect envers les autres</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. parle des membres de sa communauté</li> <li>b. identifie les rôles et responsabilités des membres de sa communauté: chefs, enseignants, pasteurs, police</li> <li>c. construit de nouvelles relations avec les voisins et sa communauté</li> <li>d. démontre des relations saines avec sa famille et sa communauté</li> <li>e. décrit et explique l'importance d'avoir des relations saines en classe</li> <li>f. décrit les relations entre la famille, l'école et sa communauté</li> <li>g. identifie son rôle et ses responsabilités dans certaines activités</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. travaille, vit en harmonie avec la famille et les membres de sa communauté</li> <li>b. reconnaît l'importance de la solidarité qui existe dans sa communauté</li> <li>c. discute et participe aux activités familiales et communautaires</li> <li>d. identifie et discute de tout conflit qui peut nuire à la vie harmonieuse de sa famille et de sa communauté</li> <li>e. discute des manières de maintenir de bonnes relations entre membres de sa famille et de sa communauté</li> <li>f. discute et participe aux activités familiales et communautaires</li> </ul>



## Protection de notre environnement

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	VPE.D1.V1 Parler des caractéristiques de son environnement	VPE.1.V1 Prendre des mesures de protection pour l'environnement dans lequel il vit	VPE.2.V1 Protéger et développer l'environnement dans lequel il vit	VPE.3.F1 Développer des compétences pour soutenir l'environnement dans lequel il vit
<b>Indicateurs</b>	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. fait la distinction entre un environnement sain et un environnement malsain b. identifie des caractéristiques naturelles de l'environnement : arbres, plantes, animaux, rivières, mer c. explore l'environnement local des animaux : bétail, porcs, chiens, oiseaux, créatures marines et insectes	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. fait de son environnement local un environnement plus sain b. dit à quoi cela ressemble un environnement où l'on vit en sécurité et en bonne santé c. Identifie l'impact des objets dangereux: pochons et boîtes d. améliore l'environnement local en informant les autres en fonction des nécessités ou des besoins	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. se comporte d'une manière responsable en protégeant les animaux, les insectes et les plantes b. montre une attitude responsable envers les ressources marines c. suggère des solutions pour un problème d'environnement local	Ceci sera évident lorsque l'élève, par exemple : a. identifie ce qui pollue l'environnement b. identifie des étapes simples pour protéger son environnement immédiat c. utilise ses compétences pour la protection de son environnement d. fait la distinction entre déchets organiques et déchets artificiels e. identifie les conséquences de certains polluants

## Développement de la spiritualité et de la personnalité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VMD.B1.V1 Explorer les valeurs et les croyances de la communauté dans laquelle il vit	VMD.1.V1 Reconnaître certaines religions, coutumes religieuses et valeurs dans sa communauté	VMD.2.V1 Discuter des événements importants culturels et religieux dans sa communauté	VMD.3. F1 Discuter de la manière dont les valeurs et croyances peuvent influencer le mode de vie des gens
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. participe aux célébrations et aux événements spéciaux dans sa religion</li> <li>b. parle d'histoires religieuses variées</li> <li>c. accepte de prononcer une prière, d'action de grâce et d'entonner un chant religieux</li> <li>d. parle des célébrations religieuses spéciales</li> <li>e. est toujours prêt à apporter son aide aux autres</li> <li>f. respecte les autres et ce qui leur appartient</li> <li>g. démontre l'obéissance en suivant les règles et les ordres de ses aînés/d'un adulte</li> <li>h. montre de l'amour et l'unité en faisant tout en commun</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. participe aux dévotions et chants d'action de grâce</li> <li>b. explore et respecte les croyances des autres dénominations</li> <li>c. applique les valeurs simples de quelques vertus</li> <li>d. connaît les histoires bibliques et religieuses</li> <li>e. donne une explication simple pour chacune des valeurs</li> <li>f. démontre de l'amour pour les autres et accepte en retour l'amour des autres</li> <li>g. explore et respecter les croyances des autres dénominations</li> <li>h. démontre le respect envers les autres</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie les célébrations religieuses quotidiennes, hebdomadaires, annuelles ou occasionnelles (prière, messe, repas, mariage, funérailles) et discute de leur importance</li> <li>b. reconnaît dans l'environnement proche ou lointain la présence d'une pluralité de langues et de cultures</li> <li>c. repère des traits significatifs de modes de vie</li> <li>d. construit sa personnalité au sein d'une communauté</li> <li>e. découvre son environnement culturel</li> <li>f. maîtrise et refuse la violence</li> <li>g. développe une attitude responsable</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. discute et distingue le bien du mal</li> <li>b. démontre de l'amour envers la famille et les autres</li> <li>c. démontre de la confiance en soi pour permettre aux autres d'avoir confiance en eux-mêmes</li> <li>d. respecte le droit de chacun en exprimant ses opinions</li> <li>e. partage ce qu'il a aux camarades</li> <li>f. obéit à son maître et à ses camarades</li> <li>g. démontre de la gentillesse à ses camarades</li> <li>h. reconnaît et parle des vertus</li> <li>i. reconnaît et respecte ses croyances et pratiques spirituelles et traditionnelles ainsi que celles des autres</li> </ul>

## MODES DE VIE

### Notre patrimoine culturel et notre identité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MVPI.D1.V1 Explorer une variété d'activités coutumières et courantes dans sa famille	MVPI.1.V1 Identifier et développer la connaissance et les compétences des activités coutumières dans sa communauté	MVPI.2.V1 Appliquer des compétences appropriées dans des activités culturelles de sa communauté	MVPI.3.F Démontrer la compréhension des compétences dans une variété d'activités culturelles et explorer celles des autres villages ou îles
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. produit des sons en utilisant des instruments traditionnels et se mouvoir suivant le son</li> <li>b. écoute et raconte des histoires coutumières</li> <li>c. écoute des histoires traditionnelles et les transforme en jeux de rôles s'il y a probabilité</li> <li>d. nomme quelques plats traditionnels</li> <li>e. participer aux préparations des repas locaux</li> <li>f. participe à des cérémonies culturelles</li> <li>g. reconnaît et discute des cérémonies variées dans la communauté</li> <li>h. comprend l'importance des cérémonies dans sa communauté</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie ce qu'il fait de coutume à son réveil, avant et après l'école, au coucher</li> <li>b. décrit les activités réalisées dans sa communauté le week-end</li> <li>c. explore les plats servis quotidiennement dans sa famille et ceux lors des fêtes</li> <li>d. décrit comment se passe l'accueil d'un étranger dans sa famille ou communauté</li> <li>e. identifie ce que l'on fait avant et après un repas</li> <li>f. décrit les activités importantes réalisées tel ou tel jour à l'école</li> <li>g. décrit les activités effectuées à l'école avant la rentrée des classes</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. coopère et s'oppose individuellement ou collectivement</li> <li>b. construit un projet d'action</li> <li>c. identifie la succession des événements à réaliser dans une activité culturelle</li> <li>d. connaît ses différentes étapes de développement culturel</li> <li>e. exprime ses sentiments et émotions par des signes et mouvements</li> <li>f. identifie les activités réalisées lors d'une naissance, d'un mariage, d'un décès</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. identifie et utilise le calendrier des événements culturels de sa communauté et des autres îles</li> <li>b. discute et participe à quelques événements culturels dans sa communauté et dans d'autres communautés</li> <li>c. raconte comment se passent des activités culturelles telles que la première coupe de cheveux, la circoncision, un décès</li> <li>d. apprécie et utilise des activités culturelles des autres pays de la région</li> <li>e. parle de l'historique et la morale de quelques événements culturels dans sa communauté</li> </ul>

## Arts Visuels

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MVAV.D1.V1 Utiliser les 5 sens pour explorer une variété de processus et de matériel artistique simple	MVAV.1.V1 Appliquer son habilité de création naturelle et développer des techniques et des processus simples	MVAV.2.V1 Utiliser les connaissances et les compétences pour exprimer des idées et des sentiments à travers l'art	MVAV.3.F Démontrer ses compétences et techniques de création artistique en utilisant son imagination et appréciation des arts
<b>Indicateurs (Arts plastiques)</b>	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. adapte son geste aux contraintes matérielles b. respecte le travail d'autrui c. travaille en équipe d. utilise le dessin comme moyen d'expression et de représentation e. utilise selon les consignes des outils propres aux arts plastiques et différentes techniques de peinture f. utilise un outil traceur, à travers différentes activités g. crée et fait exploser les bulles	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. applique, exploite ses habiletés de création naturelle et en démontre des techniques et des processus simples b. adapte son geste aux contraintes matérielles telles que les outils, supports, matières c. utilise le dessin comme moyen d'expression et de représentation d. exerce des choix parmi des procédés et des matériaux déjà expérimentés e. reconnaît des images d'origine et de natures différentes (affiche, tableau de maître, production d'élève)	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. acquiert sa créativité et son imagination en arts visuels b. observe l'art dans son environnement c. utilise le dessin dans ses diverses fonctions d. expérimente des matériaux, des outils et constate des effets écrits e. réinvestit tout ou une partie des constats dans une nouvelle production f. décrit et compare des images en utilisant un vocabulaire approprié g. adapte son geste aux contraintes matérielles h. utilise le dessin comme moyen d'expression et de représentation i. produit mobiles	Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple : a. utilise le dessin dans ses différentes fonctions en utilisant diverses techniques b. réalise une production en 2 ou 3 dimensions, individuelle ou collective, menée à partir de consignes précises c. choisit, manipule et combine des matériaux, des apports, des outils d. témoigne d'une expérience, décrit une image, s'exprime sur une œuvre e. réinvestit dans d'autres disciplines les apports des arts visuels f. confectionne des instruments locaux de musique et de danse g. confectionne des marionnettes

## Arts d'interprétation

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MVA.D1.V1 Participer et exprimer le plaisir de danser, de participer à des mimes et de chanter	MVA.1.V1 Démontrer son habilité de création et ses compétences de la danse, des mimes et de la musique	MVA.2.V1 Créer et exécuter des actions artistiques pour s'exprimer à travers la danse, les mimes et la musique	MVA.3. F1 Démontrer ses compétences d'appréciation et de participation à la danse, aux scénettes et à la musique avec plaisir
<b>Indicateurs</b>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. exécute des pas et des figures simples à la demande</li> <li>b. associe son déplacement à la structure du support sonore</li> <li>c. mémorise une succession d'actions</li> <li>d. identifie une structure</li> <li>e. repère des évolutions et les reproduit</li> <li>f. accepte l'autre en tant que partenaire</li> <li>g. mémorise un répertoire varié de comptines, de chansons et de jeux de doigts</li> <li>h. chante seul ou avec les autres</li> <li>i. écoute les autres</li> <li>j. repère et reproduit un rythme simple</li> <li>k. écoute des extraits d'œuvres</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. écouter diverses chansons du Vanuatu et celles d'autres pays du Pacifique</li> <li>b. identifie des danses et des chansons du pays et celles des autres</li> <li>c. participe à des jeux rythmiques</li> <li>d. chante juste en suivant le rythme</li> <li>e. participe aux jeux dramatiques</li> <li>f. bouge en suivant des instructions précises</li> <li>g. écoute divers types de musique et de chansons</li> <li>h. imite les voix des personnages importants dans la communauté</li> <li>i. dit de mémoire des poèmes simples</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. s'exprime par le chant, la poésie</li> <li>b. s'exprime de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel</li> <li>c. coopère, adopte des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect pour agir ensemble</li> <li>d. mémorise une succession de pas de danse</li> <li>e. identifie la succession à réaliser dans une danse</li> <li>f. exprime des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement</li> <li>g. Identifie le rythme de différentes danses</li> <li>h. Bouger tout son corps pour danser</li> </ul>	<p>Ce sera évident lorsque l'enfant, par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. écoute de la musique traditionnelle, régionale et autre</li> <li>b. joue aux instruments locaux de musique et d'autres pays</li> <li>c. chante en classe, à l'église</li> <li>d. participe aux diverses chorales</li> <li>e. chante en solo devant un public</li> <li>f. se produit en public</li> <li>g. se rend aux soirées musicales</li> <li>h. développe sa culture vocale et maîtrise sa respiration</li> <li>i. interprète de mémoire plus de dix chansons parmi celles qui ont été apprises</li> <li>j. contrôle volontairement sa voix et son attitude corporelle pour chanter</li> </ul>

## Compétences d'apprentissage et Activités





## Santé et Communautaire

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VSH.D1.V1 Appliquer des règles d'hygiène et explorer le fait de vivre en bonne santé	VSH.1.V1 Démontrer des pratiques d'hygiène et de nutrition saines	VSH.2. V1 Démontrer des connaissances de pratiques de vie saine	VSH.3.F1 Démontrer une simple connaissance et des compétences de base pour prévenir la maladie et promouvoir des pratiques de vie saine
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. parler de ce que l'on fait pour être propre b. dire quand il faut se laver et en donner les raisons c. parler des situations dans une journée où on se lave les mains d. réaliser des expériences pour avoir les mains les plus propres possibles e. évoquer ce qu'il faut faire pour avoir de bonnes dents f. regarder des affiches de règles d'hygiène et en débattre g. nommer les principales parties du corps en chantant la chanson : Marie dessine h. discuter de l'importance de porter des vêtements propres tous les jours	L'enfant pourrait par exemple : a. parler de l'hygiène individuelle et des locaux b. parler de ce que l'on fait pour être propre c. parler des situations dans une journée où on se lave les mains d. parler des gestes d'hygiène adaptés aux différentes parties du corps e. apprendre comment se laver les mains correctement f. discuter ce qu'il faut faire et ne pas faire pour avoir de bonnes dents g. dire quand et comment se laver les dents h. parler des gestes d'hygiène adaptés aux parties du corps	L'enfant pourrait par exemple : a. se laver, se laver les mains, se brosser les dents b. discuter du temps de sommeil, de l'équilibre du rythme de la vie, d'une alimentation équilibrée c. trier et classer les aliments en fonction des critères retenus d. trier et classer les fruits et les légumes selon leurs goûts et leurs saveurs e. apprendre à faire la différence entre les fruits et les légumes f. parler de la propreté des vêtements et des locaux g. parler de ce qu'il faut faire pour garder ses dents saines h. parler de la nécessité de manger et de	L'enfant pourrait par exemple : a. parler de l'importance de l'hygiène corporelle personnelle, de ses vêtements et de sa maison b. parler des mesures d'hygiène à prendre face à une contamination à partir de lésions cutanées c. discuter des mesures d'hygiène à prendre face à une contamination par du sang ou d'autres liquides infectés d. parler des vaccinations contre certaines maladies courantes e. discuter de la nécessité de manger un aliment de trois groupes à chaque repas et de ne pas boire n'importe quoi



## Développement moteur et physique

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VSD.D1.V1 Utiliser leur corps pour se déplacer ou bouger	VSD.1.V1 Participer activement à une variété d'activités et de mouvements	VSD.2.V1 Développer une coordination et un équilibre en participant à des activités variées	VSD.3. F1 Démontrer ses habilités physiques en participant à des jeux et activités physiques variés
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. jouer à l'extérieur où il peut se déplacer librement b. tirer sur un ballon ou sur une balle c. passer des objets d'une main à l'autre d. marcher sur un tronc de cocotier, sur une poutre ou monter sur une échelle e. pousser une roue, tirer sur une corde, glisser sur l'herbe ou sur un tapis, rouler un cerceau ou une boule f. lancer et faire rouler d'un point à l'autre des objets : billes, balle ou boule g. s'étirer doucement et tracer des cercles en l'air en balançant le bras, toucher les orteils, sauter h. ramper sous des cerceaux, ou sous un tunnel de pneus	L'enfant pourrait par exemple : a. escalader les marches d'un escalier ou un escabeau. b. grimper un arbre et en redescendre c. s'immerger, nager, se laisser flotter d. courir vite, courir longtemps, courir en franchissant un obstacle e. sauter haut, sauter loin f. glisser sur un toboggan. se balancer sur une balançoire g. discuter de la coopération avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires h. apprendre son rôle à jouer dans des jeux collectifs : attaquant, défenseur, arbitre i. discuter des règles et jouer à des petits jeux	L'enfant pourrait par exemple : a. choisir ses actions en fonction des autres : courir vite pour échapper : ne pas être touché b. sauter pieds joints, sauter sur un pied c. courir en franchissant des obstacles sans s'arrêter, sans tomber ni les renverser d. lancer loin à une main des objets légers et variés e. lancer des objets lestes en variant les trajectoires, les gestes de lancer f. se libérer des saisies g. envoyer une balle à l'aide d'une raquette h. courir, transporter, conquérir des objets, dans un territoire i. ramasser, manipuler, passer le ballon j. jouer à se déplacer, tourner autour, grimper	L'enfant pourrait par exemple : a. effectuer divers jeux par élimination : les perruches b. discuter de ce qui se passe quand on pratique une activité physique : des modifications, des réactions de son corps après avoir couru ou sauté c. formuler des hypothèses pour connaître ces modifications dans le fonctionnement du corps d. marcher, ramper, se déplacer, courir, sautiller, monter et descendre une pente e. jeux collectifs f. activités aquatiques et nautiques : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter g. effectuer des activités de jeux traditionnels et jeux collectifs avec et sans ballons

## Sécurité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCS.D1.V1 Appliquer des règles élémentaires de sécurité pour prévenir les accidents domestiques	VCS.1.V1 Appliquer les règles élémentaires de sécurité pour prévenir les risques et en faire un rapport	VCS.2.V1 Appliquer les règles élémentaires de sécurité pour prévenir le risque et apporter son assistance aux accidents domestiques	VCS.3. F1 Prévenir, protéger, alerter, intervenir auprès de la victime.
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. apprendre à utiliser en toute sécurité des outils tranchants b. regarder à droite et à gauche avant de traverser la route c. montrer comment tenir des outils tranchants : couteau, ciseaux d. regarder les autres préparer le repas e. mimer un malade ayant la grippe f. procéder à des jeux de rôles sur la propreté g. discuter des dangers et apprendre à les éviter h. parler des petites maladies et reconnaître qu'un enfant est malade i. écouter et rappeler des règles de sécurité simples qu'ils peuvent retenir	L'enfant pourrait par exemple : a. parler des risques des routes, des sentiers des rivières et de leur prévention b. apprendre les codes de la route en utilisant des images-cartes c. exécuter des jeux de rôle pour apprendre à traverser la route, une rivière, ou la mer en pirogue d. manipuler, trier classer les panneaux e. apprendre à traverser seul dans son quartier, son village f. trier des plantes carnivores parmi d'autres végétaux et discuter de leur mise en garde g. discuter des objets et des jeux dangereux à l'école h. reconnaître des personnes mal intentionnées	L'enfant pourrait par exemple : a. parler des risques de l'environnement familial b. parler des jeux dangereux à l'école c. discuter comment éviter un accident et repérer un danger d. apprendre à agir en toute sécurité e. discuter des conséquences de ses actes en cas de danger f. apprendre à se déplacer seul, à plusieurs ou en groupes. g. apprendre à utiliser des informations visuelles et sonores h. parler des risques pouvant arriver dans son village, son quartier (morsure de chien, abus sexuel, accident de voiture, noyade dans la mer)	L'enfant pourrait par exemple : a. trier le matériel de classe selon ceux qui représentent le danger et ceux qui ne le représentent pas b. parler des jeux qui peuvent être dangereux à l'école et en donner les raisons et les conséquences c. apprendre et retenir le numéro des urgences et des adultes proches : l'ambulance 001, le pompier 002, la police 000 d. mémoriser les gestes de premiers secours e. parler des conséquences de l'utilisation des objets et des jeux dangereux f. apprendre à traverser la route, les rivières

## VIE COMMUNAUTAIRE

### Civilité et relations communautaires

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCR.D1.V1.A Reconnaitre et parler de leurs rôles dans sa vie familiale	VCR.1.V1.A Identifier son rôle et ses responsabilités à assumer dans sa famille et dans sa communauté	VCR.2.V1.A Assurer efficacement des responsabilités au nom de la classe	VCR.3.F/A Démontrer des comportements responsables avec les voisins/camarades
<b>Activités</b>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. parler des routines quotidiennes qu'ils suivent à la maison et à l'école d'une façon amusante en chantant et en mimant : "se coucher tôt et se lever tôt», «Frère Jacques»</li> <li>b. dessiner et dire ce qu'il préfère faire à la maison.</li> <li>c. ranger chaque chose à sa place : chaussures, sacs, gamelles</li> <li>d. jouer à un jeu de rôle et demander de deviner celui qu'il mime</li> <li>e. associer des images aux responsabilités de chacun des membres de sa famille</li> <li>f. apprendre à écouter celui qui parle, ne pas gêner celui qui travaille, ne pas faire mal aux autres</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. apprendre le règlement de vie de la classe</li> <li>b. discuter de son aide apportée auprès des plus jeunes enfants</li> <li>c. élaborer des projets de classe adaptés aux besoins : la chorale</li> <li>d. discuter de la gestion de conflits entre des plus jeunes enfants</li> <li>e. discuter du respect envers les uns et les autres</li> <li>f. participer à l'élaboration du règlement de la classe</li> <li>g. discuter de ses responsabilités et de son autonomie dans des activités simples</li> <li>h. énumérer ses droits</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. apprendre à coopérer par des jeux de rôles, des rondes etc...</li> <li>b. prendre part à l'élaboration du règlement et de la vie de la classe</li> <li>c. être responsable et autonome dans des activités simples (distribution, rangement du matériel)</li> <li>d. parler de ses responsabilités à la maison, en classe</li> <li>e. apprendre l'hymne national</li> <li>f. discuter des rôles des personnes au village (chef, papa, maman)</li> <li>g. jouer son rôle au sein du groupe chanter l'hymne national, dessiner le drapeau du pays, et discuter de la signification de ses différentes couleurs</li> </ul>	<p>L'enfant pourrait par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. discuter de la nécessité d'établir le règlement de la classe et de l'école</li> <li>b. regrouper des idées et les présenter lors de la mise en commun</li> <li>c. rechercher des critères pour classer des règles dans la classe, dans la cour, à la cantine</li> <li>d. parler des bonnes habitudes</li> <li>e. effectuer de différentes façons les diverses activités concernant les droits et les devoirs de l'enfant (mots croisés, charades)</li> <li>f. parler de l'importance des règlements établis</li> <li>g. discuter du fait qu'il faut se taire quand les autres parlent, se lever quand un adulte entre dans la classe</li> </ul>

## Civilité et relations communautaires

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VCR.D1.V1.B Reconnaître les membres de sa famille proche et identifier leurs rôles à jouer au sein de sa famille	VCR.1.V1.B Identifier ses relations avec les membres de sa famille et de sa communauté	VCR.2.V1.B Définir la manière dont certains membres de la communauté contribuent à la vie de l'école et dans la vie communautaire	VCR.3. F/B Démontrer des compétences et des attitudes qui leur permettent d'être un membre responsable de la communauté
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. discuter de ses expériences et de la manière dont il s'y prend pour prendre soin de ses frères et de ses sœurs b. nettoyer autour de la cour de l'église c. rendre visite aux membres âgés de la communauté et les aider pour les tâches quotidiennes : balayage, désherbage d. écouter les parents expliquer comment les membres de la famille s'entraident pour répondre aux besoins de chacun e. discuter du rôle de chacun dans les événements sportifs, musicaux et culturels f. parler de la façon de l'entraide entre familles pour faire du jardinage	L'enfant pourrait par exemple : a. dessiner les membres de sa propre famille b. utiliser le jeu de rôle avec les marionnettes pour présenter les membres de sa famille éloignée c. apprendre à écouter l'autre et respecter les tours de parole utiliser le jeu de rôle pour apprendre les bonnes habitudes d'agir et de parler d. jouer le jeu de rôle pour apprendre quelques usages sociaux de la politesse e. relater une célébration familiale par des illustrations f. présenter ses droits d'être enfant et d'être élève par des illustrations g. raconter comment se fait l'accueil et les adieux chez soi	L'enfant pourrait par exemple : a. apprendre les règles de politesse et de comportement en classe, à la maison b. parler de ses moyens de communication c. parler de ses droits, de ses amis, de ses animaux préférés d. discuter de ce qu'il fait le dimanche au village e. parler de sa famille proche et de ses groupes d'appartenance f. dessiner sa famille g. parler de son anniversaire et celui de ses camarades de classe h. jouer le jeu du cercle des noms avec une balle i. apprendre comment aider un nouveau/une nouvelle élève à l'école ou à la maison	L'enfant pourrait par exemple : a. discuter de ses relations avec les membres de sa famille et de sa communauté b. parler des échanges d'objets entre les membres de sa famille lors d'un événement coutumier c. élaborer ensemble les projets de classe, de l'école d. apprendre à coopérer : dire des comptines, écouter des histoires chantées e. élaborer les règles établies qui indiquent ses droits et ses devoirs f. parler de la lignée de sa famille et des langues parlées g. discuter du fait que les activités culturelles et coutumières renforcent les liens d'amitié entre familles

## Protection de notre environnement

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétences du sous-thème</b>	VPE.D1.V1 Parler de quelques caractéristiques de son environnement	VPE.1.V1 Prendre des mesures pour protéger l'environnement dans lequel il vit	VPE.2.V1 Protéger et développer l'environnement dans lequel il vit.	VPE. 3. F1 Développer des compétences pour soutenir l'environnement dans lequel il vit
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. se promener dans l'environnement proche pour découvrir ses caractéristiques naturelles b. observer et protéger les animaux : oiseaux, créatures marines, insectes et leur habitat c. débattre le cas des animaux sans abri : ce qui arriverait s'ils perdaient leurs habitats d. regarder un DVD sur l'environnement e. écouter des campagnes sur la protection de l'environnement f. parler du soin des plantes et des petits animaux domestiques g. observer des images montrant les conséquences des activités humaines sur la pollution de l'air : pot d'échappement des voitures, destruction des déchets artificiels en les brûlant	L'enfant pourrait par exemple : a. participer au nettoyage régulier de la cour de l'école et de la classe b. se promener autour de l'école pour explorer la nature : observer comment les plantes dépendent du sol, de l'eau et de la chaleur pour bien pousser (écosystème) c. observer et inventorier le contenu d'une poubelle d. séparer les déchets organiques des déchets artificiels e. classer les déchets artificiels en six catégories: carton, verre, plastique papier, tissu et métal f. trier les déchets pouvant être servi de compost et ce qui peut être recyclé g. expliquer l'importance de porter des gants dans l'entretien de son environnement	L'enfant pourrait par exemple : a. garder le coin jeu ordonné, propre et en sécurité b. semer et planter des légumes dans le jardin de l'école c. recycler des objets artificiels en art plastiques : marionnettes, instruments de musique ou mobiles d. participer à la compétition en arts dans la semaine de l'environnement e. discuter de l'importance d'éteindre les lumières le poste de télé, de radio après utilisation f. parler des précautions à prendre pour la survie dans la consommation: animaux marins, fruits, légumes, eau g. utiliser de bonnes manières pour éviter les gaspillages ou pertes h. préparer des affiches sur la protection de l'environnement	L'enfant pourrait par exemple : a. collecter des informations sur la protection de l'environnement : affiches, télévision, vidéos, internet b. parler des précautions à prendre pour la survie dans la consommation: animaux marins, fruits, légumes, eau c. utiliser de bonnes manières pour éviter les gaspillages ou pertes d. participer aux actions menées dans sa communauté contre la pollution e. préparer du compost et l'utiliser pour enrichir le sol du jardin de l'école et des carrés des fleurs f. déposer les déchets dans les poubelles de la commune et dans des sacs à ces effets pour les zones rurales g. parler des types de déchets et de ce qu'on peut en faire

## Développement de la spiritualité et de la personnalité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	VMD.D1.V1 Explorer les valeurs et croyances de la communauté dans laquelle il vit	VMD.1.V1 Reconnaitre certaines religions, coutumes religieuses et valeurs dans sa communauté	VMD.2.V1 Identifier et discuter des événements importants, culturels et religieux dans sa communauté	VMD.3. F1 Discuter de la manière dont les valeurs et croyances peuvent influencer le mode de vie des gens
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. dramatiser des événements religieux : fête de Pâques, de Noël b. passer à tour de rôle à la dévotion, entonner un chant c. collecter du bois pour quelqu'un qui est malade d. écouter attentivement parler d'événements spéciaux religieux et la façon dont ils sont célébrés e. écouter une variété d'histoires sur des croyances religieuses f. assister à différentes cérémonies : réconciliation, baptêmes, communion, présentation d'enfants à l'église g. jouer avec les camarades h. mimer deux enfants qui se font la paix	L'enfant pourrait par exemple : a. dire une prière avec sa classe lors d'une assemblée b. chanter des chants religieux et profanes simples c. raconter des histoires bibliques entendues ou vues à la vidéo d. réaliser des jeux de rôle pour apprendre à mettre en pratique certaines vertus courantes et simples e. Apprendre à accepter, à écouter, à rendre service à ceux qui sont dans le besoin f. parler du pouvoir des objets spirituels et coutumiers g. parler des signes messagers selon les croyances spirituelles de la communauté : martin pêcheur, grosse mouche, la cigale	L'enfant pourrait par exemple : a. exercer sa curiosité b. parler des dates d'événements familiaux, de son école (la rentrée, la fête de l'école) c. discuter du calendrier religieux d. se rappeler des événements passés e. parler sur des images culturelles et religieuses f. apprendre à respecter la 'Bible' g. apprendre à respecter les valeurs spirituelles h. parler des personnes ressources de l'école, des divers intervenants i. apprendre à écouter le point de vue des autres et construire sa personnalité j. parler des gestes de prière	L'enfant pourrait par exemple : a. discuter des pratiques spirituelles effectuées selon les croyances traditionnelles b. parler du respect des plantes pour ses effets bénéfiques discuter des pouvoirs bénéfiques des objets sacrés coutumiers c. parler de la manière d'éviter des pouvoirs maléfiques des objets coutumiers sacrés d. discuter et trier des messages transmis par la nature : leur nature, leur source. (martin pêcheur, cigale) e. parler de ce qui advient de l'âme après la mort. selon les croyances de la tribu f. parler des mauvaises actions pouvant nuire à la vie g. discuter de l'amour du prochain en sa famille

## MODES DE VIE

### Notre patrimoine culturel et notre identité

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MVPI.D1.V1 Explorer une variété d'activités coutumières et courantes dans sa famille	MVPI.1.V1 Identifier et développer la connaissance et les compétences des activités coutumières dans sa communauté	MVPI.2.V1 Participer et développer des compétences dans les activités culturelles de la communauté étendue	MVPI.3.F1 Démontrer sa compréhension des compétences dans une variété d'activités culturelles de son île et explorer celles des autres îles
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. observer diverses cérémonies coutumières dans la communauté b. manipuler des instruments: tam-tam, «maracas» (grains en boîtes), bambous et mimer des cérémonies c. observer des danses coutumières et imiter les danseurs d. raconter des histoires coutumières e. visiter des communautés pour participer à diverses cérémonies culturelles f. Ecouter, chanter des hymnes et danser g. préparer et goûter des plats traditionnels h. préparer un plat traditionnel: le toulouk i. parler des us et des coutumes	L'enfant pourrait par exemple : a. dessiner ce qu'il fait d'habitude avant et après l'école b. raconter par un dessin ce que sa famille fait tous les dimanches c. décrire par des illustrations une des activités réalisées lors d'une naissance, d'un mariage, d'un décès d. parler des ingrédients, de la préparation et de la cuisson d'un plat traditionnel simple e. raconter comment se passe l'accueil d'un étranger dans sa famille f. discuter de ce qu'il faut faire pour avoir une bonne récolte des ignames g. coller l'image des activités dans la case du jour correspondant	L'enfant pourrait par exemple: a. parler de sa journée au village b. discuter sur des endroits tabous c. participer aux danses et aux cérémonies coutumières d. parler des différents plats et habits traditionnels e. écouter et respecter les adultes f. apprendre des chants coutumiers g. apprendre comment on reçoit un étranger ou une personne importante chez soi h. parler des habitudes d'appellations familiales i. parler des échanges coutumiers j. parler de la confection des plats traditionnels des jours ordinaires	L'enfant pourrait par exemple : a. dessiner un arbre généalogique simple de sa famille b. parler du rôle de chacun des membres de sa famille pendant des cérémonies coutumières c. apprendre à appeler les membres de sa famille par leur nom de références coutumières d. discuter des valeurs d'objets coutumiers offerts à chacun des membres de sa famille e. parler des attitudes à prendre lorsqu'on rend visite ou on reçoit des visiteurs chez soi f. parler des attitudes et du langage adoptés pour un accueil, un au revoir, un adieu, des remerciements en différentes situations

## Arts visuels

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MVAV.D1.V1 Utiliser les 5 sens pour explorer une variété de processus et de matériel artistique simple	MVAV.1.V1 Explorer son habilité de création naturelle et développer des techniques et des processus simples	MVAV.2.V1 Utiliser la connaissance et les compétences pour exprimer des idées et des sentiments à travers l'art	MVAV.3. F1 Exprimer ses compétences et techniques de création artistique en utilisant son imagination et appréciation croissante des arts autour d'eux
<b>Activités (Arts plastiques)</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. mélanger de la teinture naturelle en dessin b. utiliser la sève d'arbres ou de plantes pour créer des formes sur du papier cartonné c. s'amuser à créer des formes avec de la pâte à modeler d. souffler sur de la peinture ou teinture pour décorer un fond e. découper des formes sur du matériel naturel ou recyclé f. découper des images dans les magazines et les coller g. déchirer du papier journal en morceaux et les coller en forme d'animaux variés h. admirer et respecter le travail de son camarade i. gribouiller, tracer des formes	L'enfant pourrait par exemple : a. apprendre à mélanger de la peinture pour obtenir d'autres couleurs b. apprendre à dessiner des animaux familiers domestiques c. illustrer un poème pour la fête des mères et des pères d. illustrer une histoire écoutée e. confectionner avec des feuilles de cocotier : un moulin à vent, une balle, une montre, un bracelet, un sifflet f. découper et coller du papier de couleurs pour décorer des masques g. peindre le coucher du soleil : la mer, le soleil, les bateaux	L'enfant pourrait par exemple : a. reproduire un dessin b. reconstituer des images c. décorer sa classe, sa maison pour un évènement d. colorier un objet en respectant la consigne et la propreté e. réaliser divers travaux en utilisant correctement la peinture, les crayons de couleur f. regarder et dessiner à travers la fenêtre g. photographier h. relever au calque i. ajouter un morceau qui manque à un dessin ou photos	L'enfant pourrait par exemple : a. confectionner des instruments locaux de musique et de danse b. effectuer des mélanges de peinture ou de teinture pour créer d'autres couleurs c. participer au cours de dessins sur sable au musée, au coin- sable aménagé en classe ou directement sur la plage d. discuter des différents produits naturels pour fabriquer de la peinture. e. parler de mode d'emploi d'une photographie et photographier des scènes de vie de l'école f. construire des marionnettes avec du matériel local



## Art d'interprétation

Niveau	Début Année 1	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Compétence du sous-thème</b>	MVA.D1.V1 Participer et exprimer le plaisir de danser, de participer à des mimes et de chanter	MVA.1.V1 Démontrer son habilité de création et ses compétences de la danse, des mimes et de la musique	MVA.2.V1 Créer et exécuter des actions artistiques pour s'exprimer à travers la danse, les mimes et la musique	MVA.3. F1 Démontrer ses compétences d'appréciation et de participation à la danse, aux scénettes et à la musique avec plaisir
<b>Activités</b>	L'enfant pourrait par exemple : a. apprendre des petites chansons b. apprendre des danses coutumières ou folkloriques c. suivre la cadence du tamtam, du tambour, des bambous d. mimer des chants e. danser au rythme d'une variété d'instruments de musique produit par le maître f. écouter une variété de musique et inventer des pas de danse g. apprendre l'hymne national et le chanter h. monter un spectacle, chanter et danser pour leurs parents i. danser en couple au rythme de la musique j. apprendre à chanter en classe	L'enfant pourrait par exemple : a. écouter des chansons diverses du Vanuatu et celles des autres pays et les fredonner b. exercer sa voix pour chanter juste c. accompagner un chant avec des noix de coco, des grelots, grains de flamboyant d. apprendre la cadence des danses diverses e. se joindre à divers groupes de danses f. effectuer des mouvements d'ensemble simples g. apprendre à danser les danses coutumières et modernes h. apprendre à imiter les voix des personnages pour les jeux dramatiques	L'enfant pourrait par exemple : a. composer une phrase dansée b. produire des rythmes simples et des enchaînements dansés c. inventer des jeux mimés, un mouvement dansé d. jouer le rôle d'un personnage e. frapper le rythme en se déplaçant f. jouer en imitant le geste instrumental (je suis un artiste) g. s'exprimer avec son corps en dansant devant un public h. inventer des chants et jouer avec sa voix, avec des bruits, avec les rythmes i. jouer sur la production de sons(en sautant, en frappant dans ses mains)	L'enfant pourrait par exemple : a. discuter du projet de classe de l'année concernant la musique jouer les jeux d'écoute pour identifier les instruments de musique locaux et d'autres pays et les classer par familles : instruments à cordes, à vent, percusse b. apprendre à accorder une guitare ou un youkoulélé en utilisant les clés du solfège c. accompagner une chanson avec un instrument de musique d. se perfectionner à un instrument spécifique de musique e. chanter juste f. lire les notes de musique

## Glossaire et Références





# GLOSSAIRE

<b>art</b>	activité humaine et aussi produit de cette activité ou idée que l'on s'en fait, s'adressant aux sens, aux émotions et à l'intellect. On peut dire que l'art est le propre de l'homme, ce qui le distingue au sein de la nature, et que cette activité n'a pas de fonctions clairement définies
<b>chant</b>	terme qui représente l'ensemble de la production de sons musicaux à l'aide de la voix
<b>civilisation</b>	ensemble des traits qui caractérisent l'état d'évolution d'une société donnée, tant sur le plan technique, intellectuel, politique que moral, sans porter de jugement de valeur
<b>collectivité</b>	groupe d'individus habitant le même pays, la même agglomération, ou ayant des intérêts communs (définition du Petit Larousse)
<b>communauté</b>	interaction d'organismes partageant un environnement commun. Dans les communautés humaines, l'intention, la croyance, les ressources, les besoins ou les risques sont des conditions communes affectant l'identité des participants et le degré de leur cohésion
<b>conte</b>	désigne à la fois un <b>récit</b> de faits ou d'aventures imaginaires et le genre littéraire (avant tout oral) qui englobe ces dits-récits. Le conte, en tant qu'histoire, peut être court ou long
<b>croyance</b>	fait de tenir quelque chose pour vrai, et ceci indépendamment des preuves éventuelles de son existence, réalité, ou possibilité. Les croyances (religion ou autres) sont aussi un objet d'étude de l'anthropologie culturelle. On associe quelquefois ce terme à celui de superstition
<b>culture</b>	ensemble de croyances, valeurs et comportements reçus et partagés parmi les membres d'une société - « la mode de vie. »
<b>danse</b>	terme désignant l'art de mouvoir le corps humain constitué d'une suite de mouvements ordonnés, souvent rythmés par de la musique (chant et/ou instrument)
<b>diversité culturelle</b>	constatation de l'existence de différentes cultures, comme la biodiversité est la constatation de l'existence de la diversité biologique dans la nature
<b>environnement</b>	« ensemble des éléments (biotiques ou abiotiques) entourant un individu ou une espèce et dont certains contribuent directement à subvenir à ses besoins » <sup>1</sup> , ou encore « ensemble des conditions naturelles (physiques, chimiques, biologiques) et culturelles (sociologiques) susceptibles d'agir sur les organismes vivants et les activités humaines »
<b>empirique</b>	qui se fonde seulement sur l'expérience (recherche, apprentissage empiriques)
<b>éthique</b>	habitude, mœurs ; caractère, état de l'âme, disposition psychique. Elle se donne pour but d'indiquer comment les êtres humains doivent se comporter, agir et être, entre eux et envers ce qui les entoure
<b>folklore</b>	(folk, peuple et lore, savoir de l'anglais) ensemble des productions collectives émanant du peuple et se transmettant d'une génération à l'autre

par voie orale (contes, récits, chants, musiques, danses et croyances) ou par l'exemple (rites, savoir-faire)

<b>héritage</b>	terme désignant la transmission d'un patrimoine d'une personne à sa mort vers une autre personne. Il concerne tous types d'objets : héritage culturel (religion, patronyme, filiation, mœurs, etc.), et héritage des biens (maison, argent)
<b>identité de l'individu</b>	reconnaissance de ce qu'une personne est, par lui-même ou par les autres. La notion d'identité est au croisement de la sociologie et de la psychologie, mais intéresse aussi la biologie et la philosophie.
<b>institutions</b>	structures de la société dans et par lesquelles les valeurs et les normes sont transmises
<b>mémoire</b>	faculté de l'esprit permettant de stocker, conserver et rappeler des expériences passées et des informations. C'est un domaine qui est traité dans différentes approches, cognitivistes, behavioristes, psychanalytiques et en neuropsychologie pour les évaluations de ses troubles
<b>morale</b>	terme qui renvoie à l'ensemble des règles de conduite diffusées dans une société et exprimant ses valeurs (politesse, courtoisie, civisme), ou encore à des préceptes énoncés explicitement par une religion ou une doctrine (morale religieuse, philosophie morale, éthique)
<b>mouvoir</b>	mettre en mouvement, faire agir, faire bouger
<b>musique</b>	art consistant à arranger et à ordonner ou désordonner sons et silences au cours du temps : le rythme est le support de cette combinaison dans le temps, la hauteur, celle de la combinaison dans les fréquences
<b>nationalité</b>	concept multiforme relatif à l'appartenance d'une ou d'un groupe de personnes à une nation culturelle ou politique déterminée ou possédant la volonté d'exister
<b>normes</b>	règles auxquelles les personnes sont tenues de suivre dans différentes situations. Chaque culture a des méthodes, appelées sanctions, pour imposer ses normes. Les sanctions varient avec l'importance de la norme; les normes qu'une société impose formellement ont le statut de lois
<b>patrimoine culturel</b>	défini comme l'ensemble des biens, matériels ou immatériels, ayant une importance artistique et/ou historique certaine, et qui appartiennent soit à une entité privée (personne, entreprise, association, etc.), soit à une entité publique (commune, département, région, pays, etc.) ; cet ensemble est généralement préservé, restauré, sauvegardé et montré au public gratuitement ou au contraire moyennant un droit d'entrée et de visite payant
<b>peinture</b>	peut désigner, la matière (la gouache, la peinture à l'huile, etc.) ; ou la pratique, consistant à appliquer une couleur sur une surface telle que le papier, la toile, le bois, le verre, le béton et bien d'autres supports (supports). Dans un sens artistique, le terme « peinture » signifie l'association de cette pratique avec le dessin, c'est-à-dire qu'il intègre des considérations esthétiques
<b>peuple</b>	terme désignant un ensemble de personnes reconnu comme un peuple reconnu implicitement comme un groupe ayant des droits politiques spécifiques, voire le droit de former une nation souveraine.

<b>pratique</b>	exercice d'une activité, savoir-faire, manière d'agir, expérience : coutume, habitude, routine, usage
<b>processus</b>	ensemble cohérent d'activités et de ressources dont la séquence des étapes réalisées dans le temps produit un résultat répondant aux besoins et aux attentes des clients et aux objectifs de l'organisation
<b>promouvoir</b>	élever à un grade, à une dignité supérieure
<b>religion</b>	fait de s'occuper d'une nature supérieure que l'on appelle divine et de lui rendre un culte ». La religion est ce qui concerne également la relation entre l'humanité et Dieu
<b>rite</b>	mot qui détaille le contenu, la périodicité et l'ordre prescrit des cérémonies qui se pratiquent dans une religion ou dans une société. Rituel est d'abord un adjectif et, quand il s'agit d'un nom, il s'applique à la codification par écrit d'un rite. Les mots <i>rites et rituels</i> sont souvent employés à tort l'un pour l'autre
<b>social</b>	expression de l'existence de relations entre les vivants. Certains animaux non-humains, tels que la plupart des mammifères par exemple, sont qualifiés d'espèces sociales. Il en va de même pour certains insectes
<b>société</b>	terme qui se rapporte à l'ensemble des mœurs et coutumes partagés par une population: les choix d'organisation sociale, des valeurs et de normes
<b>sculpture</b>	activité artistique qui consiste à concevoir et réaliser des formes en volume, en relief, soit en ronde-bosse (statuaire), en haut-relief, en bas-relief, par modelage, par taille directe, par soudure ou assemblage
<b>superstition</b>	désigne la croyance que certains actes ont toujours une conséquence positive ou négative, que certains objets, animaux ou personnes portent systématiquement bonheur ou malheur, que certains phénomènes sont des présages automatiquement suspicieux ou funestes, et ce pour des raisons que la personne superstitieuse ne saurait expliquer, ou pour des raisons considérées comme irrationnelles, non admises par la science moderne
<b>valeurs</b>	principes moraux, qui se classent différemment en fonction des particularités de l'individu ou de la société

## RÉFÉRENCES

Etude de l'environnement SANTE/ Réalisateurs : les ministres de : l'éducation, la sante, l'agriculture et l'UNICEF / Editeur : CRDP – VANUATU

B.O. Bulletin officiel n01 du 5 janvier 2012 / Hors-série / Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative > [www.education.gouv.fr](http://www.education.gouv.fr)

Programmes pour l'école primaire de la Nouvelle-Calédonie / cycle 2 / Edition : Direction de l'enseignement de la NC.

Eduscol (dgesco) >> [eduscol.education.fr/école](http://eduscol.education.fr/école) / Auteur : Bruno Mauer- Colloque / Editeur : eduscol / 2002

Ecole J Baptiste de la Salle / [Nutriciel-ac-corse.fr/1A2A/docs/consultation/synthesynat.pdf](http://Nutriciel-ac-corse.fr/1A2A/docs/consultation/synthesynat.pdf)

Apprendre a vivre ensemble/ Auteur : Wormser / éditeur : Sed Eds / 2003

Apprendre a mieux vivre ensemble / Equipe éducation à la sante / sous la direction de Didier Jourdan / 2009

Targeting Society and Environment Lower Primary photo compliable units to develop key understanding 1999 Blake Education Bag 2022 Globe NSW 2037

Middle Primary Book 1 Terrific Topics integrated units on popular themes Blake Education locked bag 2022 Globe NSW 2037

Vanuatu Early Learning and development standards Ministry of Education 2010

Massachusetts “Guiding Preschool Learning in the arts

Plus

Etude de l'environnement SANTE/ Réalisateurs : les ministres de : l'éducation, la sante, l'agriculture et l'UNICEF / Editeur : CRDP – VANUATU

B.O. Bulletin officiel n01 du 5 janvier 2012 / Hors-série / Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative > [www.education.gouv.fr](http://www.education.gouv.fr)

Programmes pour l'école primaire de la Nouvelle-Calédonie / cycle 2 / Edition : Direction de l'enseignement de la NC.

Eduscol (dgesco) >> [eduscol.education.fr/école](http://eduscol.education.fr/école) / Auteur : Bruno Mauer- Colloque / Editeur : eduscol / 2002

Ecole J Baptiste de la Salle / [Nutriciel-ac-corse.fr/1A2A/docs/consultation/synthesynat.pdf](http://Nutriciel-ac-corse.fr/1A2A/docs/consultation/synthesynat.pdf)

Apprendre a vivre ensemble/ Auteur : Wormser / éditeur : Sed Eds / 2003

Apprendre a mieux vivre ensemble / Equipe éducation à la sante / sous la direction de Didier Jourdan / 2009

Targeting Society and Environment Lower Primary photo compliable units to develop key understanding 1999 Blake Education Bag 2022 Globe NSW 2037

Middle Primary Book 1 Terrific Topics integrated units on popular themes Blake Education locked bag 2022 Globe NSW 2037

Vanuatu Early Learning and development standards Ministry of Education 2010\

Massachusetts “Guiding Preschool Learning in the arts