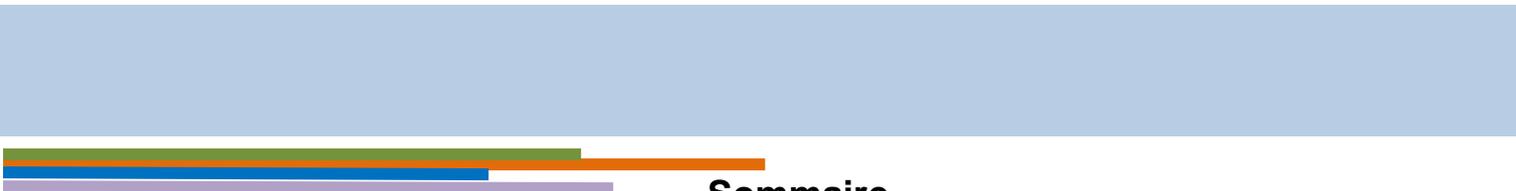


**République Tunisienne  
Ministère de l'Education**

## **Curriculum de français**

de la 2<sup>ème</sup> année de l'enseignement primaire

Janvier 2019



## Sommaire

### 1. Introduction

### 2. Objectifs généraux

### 3. Organisation générale des apprentissages

#### 3.1. Les thèmes

#### 3.2. Les compétences à développer

- Descripteurs des compétences de vie

##### 3.2.1. Les compétences de vie

##### 3.2.2. Les compétences de l'oral et de l'écrit

###### a- La compétence de l'oral

- Les composantes de la compétence

###### b- La compétence de l'écrit

- Les composantes de la compétence

### 4. Choix méthodologiques

#### 4.1. A l'oral

#### 4.2. A l'écrit

### 5. Contenus

#### 5.1. L'oral

##### 5.1.1. Réception/ compréhension

##### 5.1.2. Production et interaction

##### 5.1.3. Réception, Production et interaction

#### 5.2. L'écrit : Graphisme

### 6. Evaluation

### 7- Annexes

- **Annexe A** : Maquette du projet
- **Annexe B** : Recommandations relatives à la formation

# 1. Introduction

En référence au curriculum général qui définit les principes fondateurs du système éducatif tunisien et qui constitue une matrice déterminant les curricula disciplinaires, le présent programme est exprimé sous forme de compétences et de connaissances contribuant au développement, chez l'élève, des dimensions sociale, cognitive, affective, méthodologique et communicationnelle.

Exposer les jeunes apprenants aux différentes langues est, non seulement, fondamental dans la construction de la citoyenneté, mais cela contribue également à l'enrichissement de la personnalité et à l'ouverture aux "*cultures universelles* »<sup>1</sup>.

Le programme de la 2<sup>e</sup> année met l'accent sur l'activité de l'élève et privilégie un apprentissage fondé sur une *pédagogie de l'intérêt et de l'effort* à travers un projet commun favorisant la communication simple et les échanges verbaux dans des contextes qui donnent du sens aux apprentissages.

Ce premier contact des élèves avec la langue française, dispensé à raison de **2 heures** par semaine, est conçu comme une phase d'**immersion et de découverte**. Il doit favoriser l'éveil à la langue à travers des **activités récréatives** s'appuyant sur la **dimension ludique**.

Cette première approche de la langue française sera centrée sur :

- **l'imprégnation intuitive** qui favorisera, par les activités d'**écoute**, de **répétition** et d'**interaction**, la mémorisation de certaines mélodies et sonorités spécifiques à cette langue ;
- l'identification de l'environnement immédiat de l'élève (la localisation, l'énumération, etc.) ;
- l'imprégnation, grâce à des supports variés, des éléments constitutifs de l'univers du récit et du conte (personnages, événements, espaces, etc.) ;
- l'apprentissage de l'écrit (graphisme) qui concernera l'orientation (gauche/droite), la reproduction de certaines formes graphiques ;
- l'appropriation de la succession et de la combinaison des éléments graphiques.

## 2- Objectifs généraux

Ce programme vise principalement à :

- familiariser l'élève à la langue française et à son système sonore.

---

<sup>1</sup> Curriculum général

- développer en lui la confiance et la compétence nécessaire pour écouter et parler à travers diverses situations d'apprentissage simples et familières.
- développer des compétences cognitives, personnelles et interpersonnelles grâce à un langage de base approprié.
- stimuler l'imaginaire de l'enfant ;
- développer des habiletés perceptives et motrices ;
- développer le geste graphique nécessaire à l'apprentissage de l'écriture.

### **3- Organisation générale des apprentissages**

L'acquisition de la langue se réalise dans le cadre d'un projet commun qui suscite l'apprentissage de savoirs et de savoir-faire et qui évolue selon une progression des apprentissages permettant de faire des retours constants afin de consolider et d'enrichir les acquisitions.

Constituant un contexte dans lequel les compétences s'actualisent et s'exercent, « le projet n'est pas une fin en soi, c'est un détour pour confronter les élèves à des obstacles et provoquer des situations d'apprentissage, [...] il induit un ensemble de tâches dans lesquelles tous les élèves peuvent s'impliquer et jouer un rôle actif, [...] en fonction de leurs moyens et intérêts... »<sup>2</sup>. De ce fait, il permet à l'élève de :

- s'engager dans des activités langagières faisant appel à des processus langagiers et des stratégies propres aux tâches à accomplir ;
- s'impliquer dans un travail de groupe pour la réalisation d'un objectif commun, exemple : monter un spectacle de comptines et de chants, embellir son école, organiser un carnaval, etc.
- développer ses compétences sociales, intellectuelles et méthodologiques.

L'élève est un partenaire actif qui apprend à apprendre. Le rôle de l'enseignant est de déclencher les apprentissages à travers des activités ludiques, de relancer et d'accompagner l'élève ou le groupe en difficulté.

Le jeu constitue l'une des stratégies qui offre des occasions d'apprendre dans un contexte où l'élève est plus réceptif. Par le jeu, l'enfant explore la langue, incarne un rôle ou découvre différentes manières de réaliser des tâches. Sa créativité et son apprentissage sont intégrés, il cherche à relever des défis. Grâce au jeu, l'élève apprend à faire confiance aux autres, à montrer de l'empathie et à acquérir des habiletés sociales....

#### **3-1- Les thèmes**

---

<sup>2</sup> Perrenoud Philippe (2002). « Apprendre à l'école à travers des projets : Pourquoi ? Comment ? »

Les thèmes sont choisis en fonction des valeurs éducatives énoncées dans le curriculum général. Ils constituent des contextes dans lesquels l'élève évolue. Ils font intervenir plusieurs apprentissages effectués dans le cadre d'une ou de plusieurs disciplines.

L'exploitation de ces thèmes amènera l'apprenant à:

- avoir une représentation du monde qui l'entoure ;
- s'approprier des valeurs et des attitudes qui lui permettent d'agir en société.

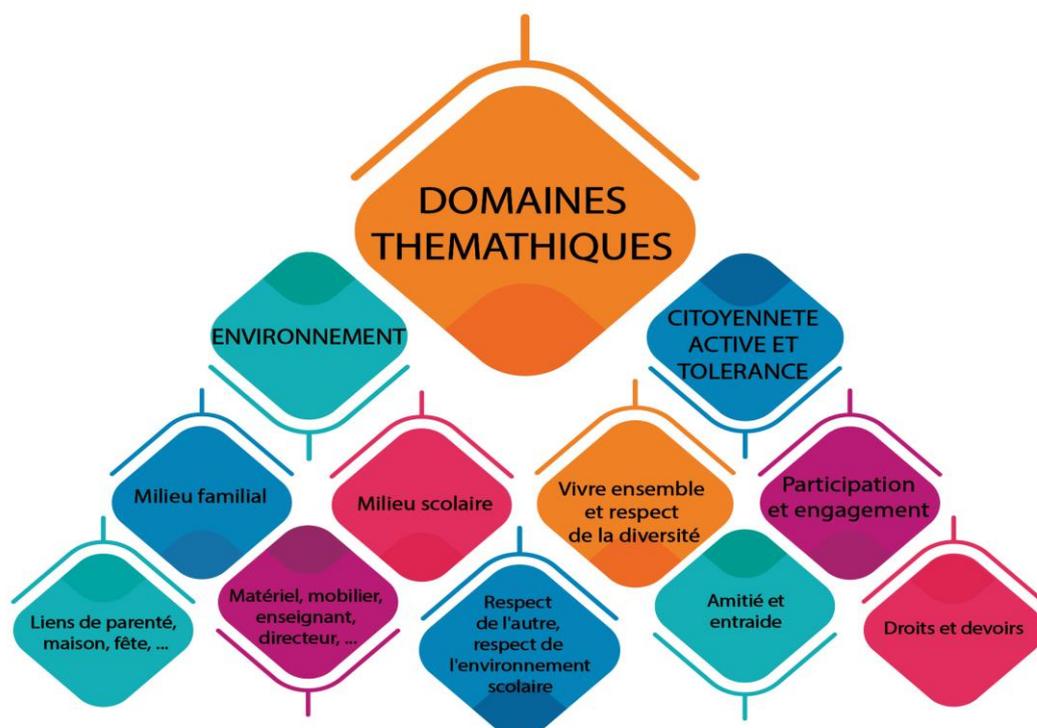
Les thèmes retenus pour les projets de la 2<sup>ème</sup> année sont relatifs à l'école, à la famille, à l'environnement immédiat de l'élève.

### a / Environnement

- le milieu scolaire (matériel et mobilier scolaires, enseignants, directeur, camarade de classe...),
- le milieu familial (les liens de parenté, la maison, les fêtes...)

### b / Citoyenneté active et tolérance

- le vivre ensemble et le respect de la diversité (respect de l'autre, respect de son environnement scolaire, préservation du matériel, règles de politesse, amitié, entraide...)
- la participation et l'engagement (les droits et les devoirs, la propreté de l'environnement, la solidarité...)



## **3-2- Les compétences à développer**

### **3-2-1 – Les compétences de vie**

Les compétences de vie jouent un rôle fondamental dans la réussite des apprentissages scolaires et le développement personnel de l'enfant. Elles se réfèrent aux quatre domaines de l'apprentissage (langages et communication / formation de la personne et du citoyen / cultures et visions du monde / méthodes, techniques et esprit scientifique).

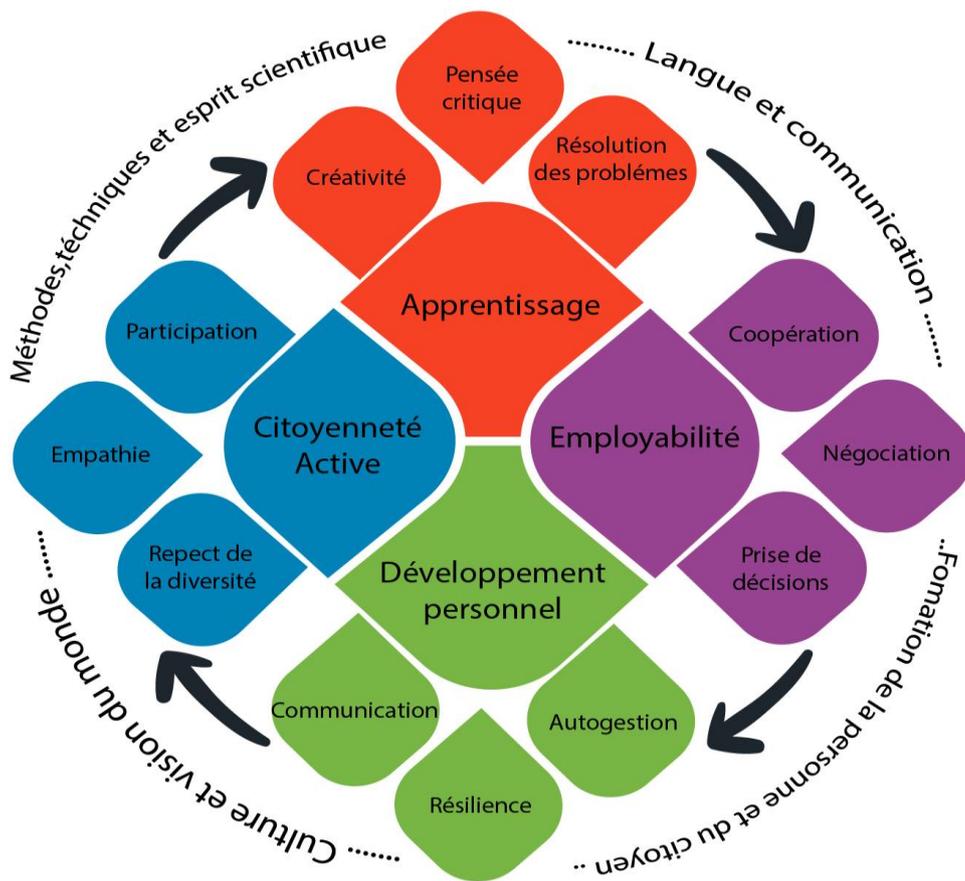
Ces compétences qui s'acquièrent en synergie contribuent au renforcement et au développement des compétences transversales comme l'estime de soi, la bienveillance, l'empathie, la solidarité, l'interculturalité, la gestion des conflits et le respect de l'environnement.

Elles recouvrent quatre dimensions :

1. La dimension cognitive (le savoir apprendre) ;
2. La dimension instrumentale (le savoir-faire) ;
3. La dimension personnelle (le savoir être) ;
4. La dimension sociale (le savoir devenir).

Elles reposent sur :

- un apprentissage socio-émotionnel ;
- une approche active et participative permettant une implication et une responsabilisation effectives de l'apprenant ;
- un environnement favorable et épanouissant ;
- une posture de facilitateur et médiateur de la part de l'enseignant et une prise en compte de l'âge de l'apprenant.



## Descripteurs des compétences de vie

Compétences de vie	Descripteurs	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>
<b>Créativité</b>	Peut générer, articuler ou appliquer des idées techniques et des perspectives inventives.	X	X	X	X	X
<b>Pensée critique</b>	Peut penser de manière critique en évaluant les situations et hypothèses, en posant des questions et en développant diverses manières de penser.			X	X	X
<b>Résolution de problèmes</b>	Peut identifier le problème spécifique devant être résolu, planifier et mettre en œuvre les moyens de le résoudre, puis surveiller et évaluer les progrès tout au long du processus.	X	X	X	X	X
<b>La coopération</b>	Peut travailler en groupe à une réalisation, à l'atteinte d'un objectif commun qui soit mutuellement profitable.	X	X	X	X	X
<b>La négociation</b>	Peut prendre part de manière interactive, efficace et coopérative à un processus de négociation en respectant les autres.	X	X	X	X	X
<b>La prise de décisions</b>	Peut choisir entre deux options ou plus.	X	X	X	X	X
<b>L'autogestion</b>	Peut réguler et contrôler ses comportements, émotions, sentiments et impulsions.	X	X	X	X	X
<b>La résilience</b>	Peut s'adapter à des situations changeantes en s'engageant activement.	X	X	X	X	X
<b>La communication</b>	Peut comprendre et échanger des informations simples	X	X	X	X	X
<b>Le respect de la diversité</b>	Peut comprendre que chaque individu est unique et différent des autres	X	X	X	X	X
<b>L'empathie</b>	Peut comprendre les sentiments d'une autre personne et les ressentir soi-même.	X	X	X	X	X
<b>La participation</b>	Peut prendre part aux processus, aux décisions et aux activités.	X	X	X	X	X

### 3-2-2- Les compétences de l'oral et de l'écrit:

L'apprentissage se module par rapport aux capacités de **réception** et de **production orale** de l'élève dans le cadre d'activités ludiques et d'un environnement stimulant. La compétence communicative est mise en œuvre dans la réalisation d'activités langagières variées pouvant relever de la **réception**, de la **production**, de l'**interaction** et de la **médiation**.

#### a- Compétence de l'oral : (écouter, comprendre, parler et interagir)

- Communiquer avec autrui de façon simple sur soi-même et sur des sujets liés à son univers quotidien (école, famille).

#### - Les composantes de la compétence :



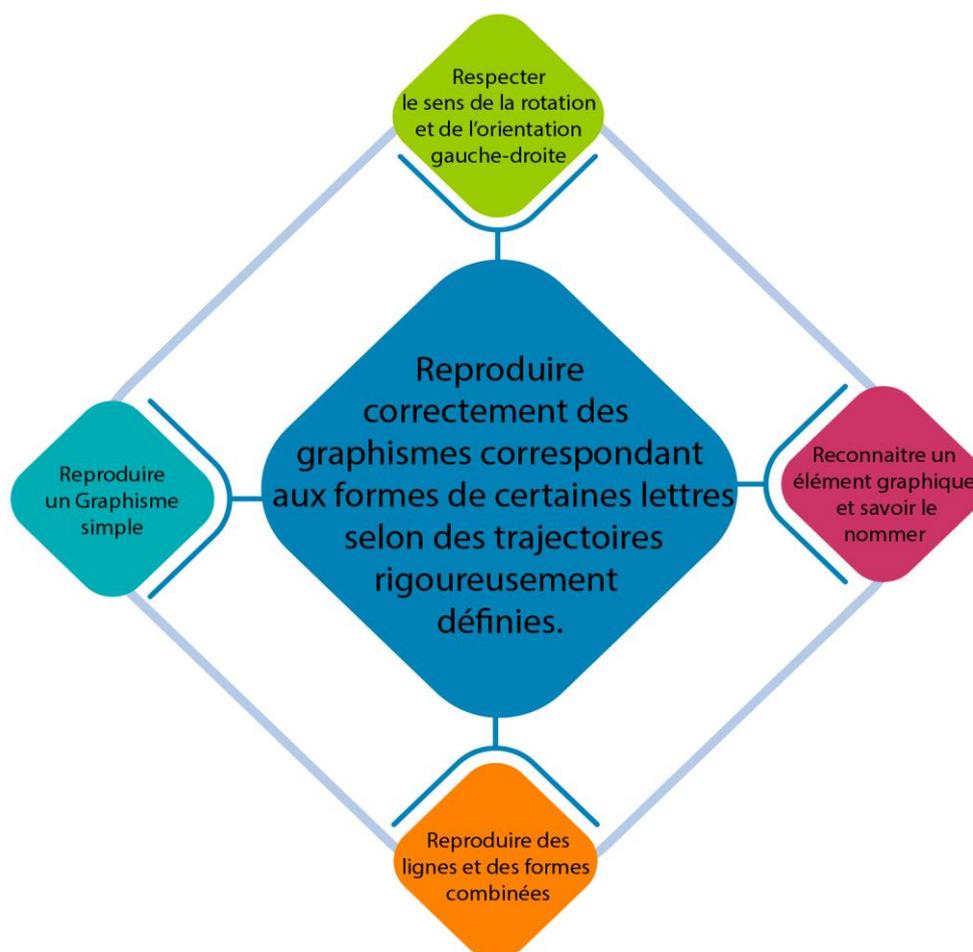
L'écoute est une composante essentielle dans la communication et l'apprentissage d'une langue étrangère. L'exploitation des comptines, des chants et des contes permettent à l'élève de développer non seulement ses stratégies d'écoute, à travers des activités de réception et de discrimination, mais prépare aussi ses habiletés en la communication orale.

Les interactions verbales offrent à l'élève la possibilité d'apprendre à informer et s'informer sur divers sujets.

### b- Compétence de l'écrit :

- Reproduire correctement des graphismes correspondant à la forme de certaines lettres selon des trajectoires rigoureusement définies.

#### -Les composantes de la compétence :



## 4. Choix méthodologiques

### 4.1. A l'oral

Cette phase de découverte et d'imprégnation permet aux élèves de posséder un répertoire élémentaire de mots et d'expressions usuelles autour de son environnement proche et ce au moyen d'un bain de langue (audition de chants, de comptines, de contes oralisés et ou numériques, ...) leur permettant d'interagir en situations concrètes et proches de leur vécu.

La mise en œuvre des activités langagières s'articulent autour de :

- la réception (Ex : *écouter, comprendre globalement une comptine, un message, un conte...*) ;
- la production ( Ex : *s'exprimer oralement pour répéter, réciter, produire un énoncé...*) ;
- l'interaction en réception et/ ou en production (Ex : *dramatiser une saynète, échanger, participer à un jeu...*) ;
- la médiation relevant à la fois de la réception et de la production : (Ex : *reformuler par ses propres mots, traduire par un dessin...*).

La communication non verbale occupe une place primordiale au cours de ces activités langagières ( la mimique , la gestuelle, ...)

Les gestes et les actions pourraient comprendre **la désignation, la démonstration et des actions clairement observables** (Ex : *montrer du doigt, saluer de la main, dire oui par un hochement de tête,...*)

#### Remarque :

Les énoncés produits par les élèves feront l'objet d'une **correction phonétique permanente**. Les liaisons, les enchaînements consonantiques et les schémas intonatifs sont à manipuler implicitement dans toutes les activités.

### 4.2. A l'écrit

L'activité de graphisme comportera quatre moments :

#### 1. L'observation favorisant la découverte du support.

L'inducteur devrait constituer un élément déclencheur de la forme graphique à étudier (Ex : *puzzle, albums, contes, dessins, affiche...*). Ainsi, les élèves seront appelés à :

- observer,
- identifier.

#### 2. L'analyse visant le développement de la perception du modèle (forme) et ce par :

- son extraction de l'inducteur ;

- 
- l'identification et la description simple des éléments constitutifs (ligne droite, courbée...) et / ou sa comparaison avec d'autres formes vues ;
  - sa recherche dans l'environnement spatial pour la constitution de l'image mentale sur la forme.

**3. L'entraînement** ciblant l'appropriation de la forme en faisant travailler les élèves sur divers supports à l'aide d'outils variés (sable, papier, pâte à modeler...).

**4. Le réinvestissement** reposant sur la combinaison de certaines formes étudiées. Le réemploi des formes acquises dans de nouveaux exemples et de nouvelles situations de communication (dessins, jeux, construction d'objets...).

En cours de réalisation, la verbalisation est très importante dans la mesure où elle constitue une aide à l'organisation des données perceptives de la forme. Les échanges et les interactions entre l'enseignant et les élèves favorisent le développement des habiletés de communication et permettent à l'enseignant de recenser les difficultés et de mettre en place une remédiation ciblée.

L'aspect ludique est à prendre en considération dans l'apprentissage du graphisme. Pour mettre en œuvre cette activité, l'enseignant prévoit des jeux pouvant aider les élèves à construire des habiletés perceptivo-motrices et à acquérir l'automatisme du geste nécessaire à l'apprentissage de l'écriture.

## 5- Contenus

### 5.1. L'oral

#### 5.1.1. Réception/ compréhension

Composantes de la compétence		Objectifs de communication	Actes de parole	Contenus linguistiques	Outils /Supports
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ecouter</b></li> <li>- <b>Répéter et articuler</b></li> <li>- <b>Manifester sa compréhension d'un message oral</b></li> </ul>	<b>Niveau 1</b> (Ecoute , découverte et compréhension)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Ecouter des énoncés centrés sur des phonèmes spécifiques à la langue française.</i></li> <li>- <i>S'imprégner de la mélodie, du rythme et des sonorités de la langue française.</i></li> <li>- <i>Répéter et mémoriser des énoncés significatifs .</i></li> <li>- <i>Ecouter activement les sons de manière à comprendre un message oral.</i></li> <li>- <i>Prononcer de manière suffisamment correcte pour être compris. .</i></li> <li>- <i>Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 10</i></li> <li>- <i>Répondre à une consigne simple</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Saluer quelqu'un,</i></li> <li>- <i>S'excuser</i></li> <li>- <i>Remercier.</i></li> <li>- <i>Demander de répéter</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Saluer quelqu'un (utiliser les formules usuelles de salutation : bonjour madame/ monsieur, au revoir, à demain...)</i></li> <li>- <i>Remercier (merci / merci beaucoup...)</i></li> <li>- <i>les noms et les prénoms</i></li> <li>- <i>Le pronom personnel sujet (Je, tu)</i></li> <li>- <i>Le pronom tonique (moi, toi)</i></li> <li>- <i>Les couleurs (rouge, bleu, jaune, rose, vert, blanc, noir...)</i></li> <li>- <i>Les chiffres (de 1 à 10)</i></li> <li>- <i>Les phonèmes spécifiques à la langue française. Exemples :(u/ou) [y/u]- (u/i) [y/i]- (p/b) [p/b]- (f/v) [f/v]- ...</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Supports numériques</li> <li>- Audio -visuel</li> <li>- Chants, comptines et poèmes ciblant certains phonèmes spécifiques à la langue française.</li> <li>- Jeux de rythme</li> <li>- Expressions corporelles</li> <li>- Mimes</li> <li>- Dessins</li> <li>- Marionnettes</li> <li>- ...</li> </ul>

### 5.1.2. Production et interaction

Composantes de la compétence		Objectifs de communication	Actes de parole	Contenus linguistiques	Outils /Supports
Prononcer correctement	Niveau 2 (Reconnaissance et appropriation)	-Se présenter et présenter quelqu'un d'autre pour donner son nom, son âge, sa nationalité ;	-Se présenter /présenter quelqu'un d'autre	-Je m'appelle, j'habite, .... -Aller, venir -Phrase à présentatif : <i>C'est.... / voilà.... / voici..., ce n'est pas...</i> -Phrase à verbe être : <i>Je suis ...</i> -Les différentes formulations de la question ( <i>mot interrogatif, intonation, « est-ce que », inversion</i> ) -Les formules de politesse ( <i>vouvoisement, pardon, merci, s'il vous plait ...</i> )	Supports numériques Audio - visuel Chants/ comptines / poèmes Consignes de travail Saynètes Dessins Images Objets concrets Mimes...
		-Identifier les parties du corps. -S'approprier un lexique relatif au milieu scolaire et au cadre familial pour s'exprimer sur son environnement quotidien;	-Exprimer l'appartenance -Se situer dans l'espace ; -Désigner quelqu'un ou quelque chose ;	-Les jours de la semaine, les mois. -La localisation temporelle : <i>Le matin, à midi, le soir, aujourd'hui, maintenant.</i> -Les adjectifs simples, : <i>grand petit, content, triste, gentil, méchant, poli, couleur</i> -Les termes de localisation : <i>sur, sous, dans, devant, derrière, à droite, à gauche, loin de, près de.</i> Les articulateurs : <i>et, ou, alors.</i> La négation : <i>ne...pas</i> Les adverbes de quantité : <i>peu (de), pas (de), beaucoup (de), ... exemple (un peu de lait/ pas de sucre...)</i>	
Echanger dans des situations sociales		-Se situer dans le temps pour demander la date, le jour -Se situer dans l'espace et localiser des objets (reconnaître, nommer, localiser). -Décrire une personne/ un lieu/ un objet -Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres de 1 à 10.	-Décrire un objet, une personne, son lieu d'habitation, sa classe, son école, ... -Accepter ou refuser -Se situer dans le temps -Demander à comprendre -Exprimer la quantité -Respecter le tour de parole	-Le présent de l'indicatif principalement à la première et à la troisième personne du singulier et du pluriel Le futur proche (aller +verbe) : <i>je vais jouer</i> <b>Lexique :</b> -Ecole, cour, <i>classe, tableau, bureau, table, porte, fenêtre, banc, chaise,</i> -Cartable, <i>sac à dos, trousse, stylo, crayon, gomme, ardoise, taille crayon, livre, cahier, tablier, ...</i> -Camarades, <i>maître, maîtresse, ami, directeur, directrice, monsieur, madame, ...</i> -Ranger, <i>ramasser, donner, aider, jouer, ...</i> -Père, <i>mère, frère, sœur, fête, anniversaire, ...</i> -Maison, <i>jardin, chambre, ...</i> -Tête, <i>bouche, nez, yeux, oreille, main, pied, doigts, cheveux.</i> - Les nombre de 1 à 10	

### 5.1.3. Réception, Production et interaction

Composantes de la compétence		Objectifs de communication	Actes de parole	Contenus	Outils /Supports
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ecouter</b></li> <li>- <b>Manifester sa compréhension</b></li> <li>- <b>Interagir</b></li> </ul>	<b>Niveau 3</b> (Découverte de l'univers du conte)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Découvrir l'univers du récit et du conte :               <ul style="list-style-type: none"> <li>• écouter une séquence d'un conte ;</li> <li>• manifester sa compréhension à travers l'expression corporelle, les illustrations, ...;</li> <li>• identifier les personnages d'un conte, les lieux, le temps ;</li> <li>• reconstituer l'enchaînement de l'histoire par la mise en ordre des images ;...</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Respecter le tour de parole</li> <li>Rechercher l'information</li> <li>- Organiser les événements</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- histoires simples en images ou albums (histoires <i>d'animaux, de personnages connus...</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Supports numériques</li> <li>- Audio -visuel</li> <li>- Conte en images/album....</li> <li>- Mimique</li> <li>- Expression corporelle</li> <li>- Dramatisation</li> <li>- Jeux de rôle,</li> <li>- Saynète</li> <li>- Illustration</li> <li>- BD</li> <li>- ....</li> </ul>

## 5.2. L'écrit : Graphisme

Composantes de la compétence	Objectifs spécifiques	Contenus	Outils / Supports
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Respecter le sens de rotation et de l'orientation Gauche-droite</b></li> <li>- <b>Reconnaitre un élément graphique et savoir le nommer</b></li> <li>- <b>Reproduire un graphisme simple</b></li> <li>- <b>Reproduire des lignes et des formes combinées.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'approprier l'orientation (gauche / droite).</li> <li>- Respecter les limites d'un espace</li> <li>- S'entraîner à reproduire des formes</li> <li>- S'approprier la succession et la combinaison des formes.</li> <li>- Reproduire les formes (graphiques) relatives aux lettres.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les traits</li> <li>- Les lignes droites.</li> <li>- Les lignes brisées</li> <li>- Les lignes ondulées</li> <li>- Les boucles, les vagues, les ponts, les piques, les spirales, les arceaux...</li> <li>- <i>En bas, en haut, vertical, horizontal, monter, descendre, tourner..</i></li> </ul> <p>Les formes des lettres :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>boucles (b, e, f, h, k, l, j, y, g)</i></li> <li>- <i>coupes (u, t, i)</i></li> <li>- <i>ronds (c, o, a, d, q)</i></li> <li>- <i>vagues (a c d g o q x) ;</i></li> <li>- <i>ponts (m n p) ;</i></li> <li>- <i>piques (u i v w y r t)...</i></li> </ul>	<p>Papier de différentes épaisseurs</p> <p>Carton</p> <p>Tableau noir</p> <p>Sable</p> <p>Semoule</p> <p>Pâte à modeler</p> <p>Feuille d'arbre</p> <p>Corps</p> <p>Espace</p> <p>...</p>

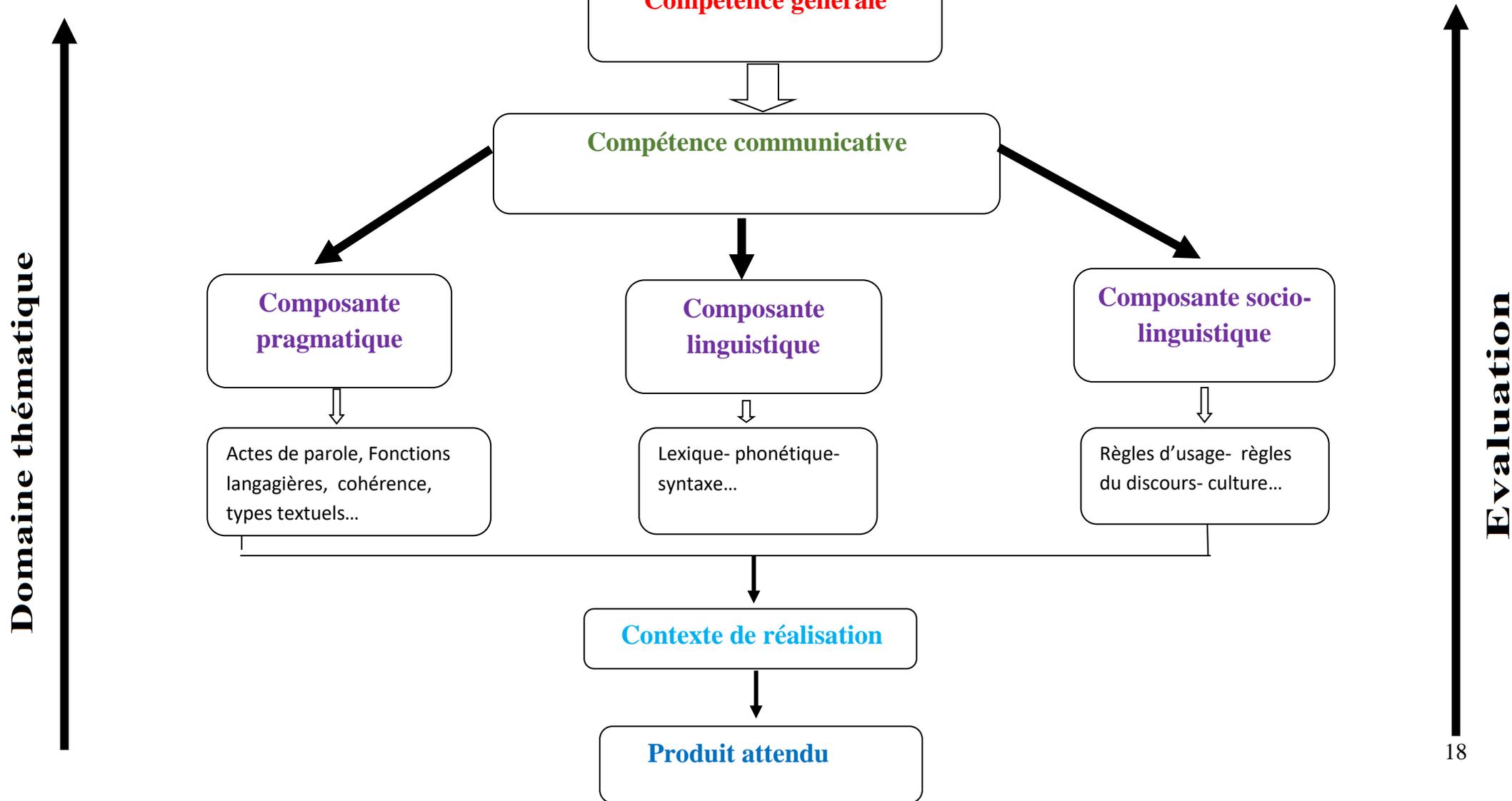
## 6.L'évaluation

Etant donné qu'il s'agit d'une phase d'imprégnation, l'appréciation des aptitudes et des acquis des élèves se fait, ponctuellement, à partir :

-d'une auto-évaluation, co-évaluation et inter-évaluation. Ces processus visent à impliquer l'élève dans son propre apprentissage, à développer son autonomie et à lui permettre de prendre conscience de ses forces et de ses insuffisances et ce afin d'opérer des rétroactions personnelles.

A la fin de chaque projet, les élèves auront à remplir une fiche d'auto-évaluation constituée d'icônes et de symboles qui traduisent une échelle d'appréciation et des indicateurs. Cette fiche doit être négociée avec les élèves et comprise. A l'issue de chaque auto-évaluation, l'élève devrait être en mesure d'identifier ce qu'il a maîtrisé et ce qu'il doit travailler davantage.

	<b>Performances</b>	<b>Critères</b>
<b>Compréhension orale</b>	Etre capable de comprendre un message lorsque l'interlocuteur parle lentement et distinctement.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre les consignes de classe</li> <li>- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatives à soi-même.</li> <li>- Suivre des instructions courtes et simples.</li> </ul>
<b>Production orale</b>	Etre capable de s'exprimer en utilisant des termes simples et des expressions élémentaires, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répéter et articuler correctement.</li> <li>- Dire un chant / une comptine...</li> <li>- Utiliser le vocabulaire approprié à la situation.</li> <li>- Utiliser l'intonation adéquate.</li> </ul>
<b>Interaction orale</b>	Etre capable de communiquer, au besoin avec des pauses pour chercher ses mots, si l'interlocuteur répète ou reformule ses phrases lentement et l'aide à formuler ce qu'il essaie de dire.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Répondre à des questions simples et en poser d'autres (sujets familiers ou besoins immédiats).</li> <li>- Se faire comprendre par un tiers (mimiques, gestuelles,...)</li> </ul>
<b>Ecrit</b>	Etre capable de reproduire de manière autonome un modèle de graphisme.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter le sens de l'orientation.</li> <li>- Respecter les réglures du support d'écriture.</li> <li>- Respecter le sens de rotation.</li> <li>- Attacher convenablement les formes.</li> </ul>



## Annexe. B

### Recommandations relatives à la formation

Thème	Objectifs
<b>Didactique de l'oral</b> : favoriser la compréhension et les interactions en classe	<ul style="list-style-type: none"><li>– Conscientiser sa conception et sa pratique de l'oral en classe ;</li><li>– Explorer une variété de supports et de techniques pour déclencher les interactions et les prises de parole ;</li><li>– Élaborer des activités diversifiées de compréhension orale ;</li><li>– Savoir créer les conditions favorables aux échanges et à la prise de parole dans la classe ;</li><li>– Mettre en place des situations de communication permettant de déclencher la prise de parole des élèves et le dépassement des blocages...</li></ul>
<b>La correction phonétique</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Se familiariser avec les procédés de la méthode verbo-tonale de correction phonétique ;</li><li>– S'approprier des concepts et utiliser des outils permettant d'améliorer sa prononciation et celle de ses apprenants ;</li><li>– Développer des activités de correction phonétique ciblées répondant à des besoins spécifiques ;</li><li>– Tenir compte des interférences en arabe et en français pour concevoir des exercices de remédiation phonétique...</li></ul>
<b>L'approche ludique</b> : favoriser les pratiques ludiques et créatives	<ul style="list-style-type: none"><li>– Découvrir et expérimenter des jeux de communication et d'échauffement de théâtre au service de la communication orale ;</li><li>– Explorer différents outils pour l'animation en classe ;</li><li>– Imaginer des activités ludiques et créatives répondant aux besoins des apprenants et favorisant la compréhension, la production et les interactions orales...</li></ul>
<b>Les supports pédagogiques</b> : enseigner avec des documents audio et vidéo	<ul style="list-style-type: none"><li>– Découvrir et exploiter différentes ressources numériques ;</li><li>– Savoir sélectionner un extrait vidéo / audio en fonction des objectifs d'apprentissage ;</li><li>– Savoir didactiser un extrait vidéo pour créer des activités d'exploitation permettant de développer les quatre compétences de communication/ de travailler la phonétique / la grammaire / l'interculturel et le socioculturel ;</li><li>– Varier les pratiques de classe innovantes à travers la complémentarité audio/vidéo/image/musique...</li></ul>
<b>Didactisation de documents authentiques.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Sélectionner des supports pour la classe ;</li><li>– Reconnaître un document authentique ;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploiter des documents pour développer la compréhension orale chez les apprenants ;</li> <li>- Créer des séquences didactiques à partir de documents authentiques...</li> </ul>
<p><b>L'approche par projet :</b> aborder les apprentissages à partir de projets</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser le processus de l'apprentissage par projet ;</li> <li>- Mettre en relation des connaissances relevant de différentes disciplines (en particulier la langue arabe);</li> <li>- Favoriser la construction des apprentissages par des activités concrètes ;</li> <li>- Développer l'expression orale, l'autonomie, la confiance en soi, le sens de la responsabilité et de l'organisation, l'esprit d'initiative et d'analyse, ...</li> <li>- Développer des savoirs et des savoir-faire transmissibles hors de la classe ;</li> <li>- Construire ses propres représentations de l'apprentissage, connaître les meilleures façons d'apprendre et devenir responsable de son apprentissage...</li> </ul>
<p><b>Les compétences de vie</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire le lien entre savoir, savoir-faire et savoir-être ;</li> <li>- Intégrer et développer les compétences de vie à travers diverses activités de classe ;</li> <li>- Proposer des exemples de situations pédagogiques et des modalités d'évaluation opérationnalisant les compétences de vie...</li> </ul>