

REPUBLIQUE DEMOCRATIQUE DU CONGO

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT PRIMAIRE, SECONDAIRE ET PROFESSIONNEL

**Direction des Programmes Scolaires et
Matériel didactique**

**PROGRAMME D'INFORMATIQUE
DE L'ECOLE MATERNELLE**

NIVEAU 1, 2 et 3

2013

Préface

L'Enseignement en général et l'Enseignement fondamental en particulier, sont des étapes importantes dans la formation intégrale de l'enfant à la vie d'adulte par le développement de l'esprit d'initiative, de créativité, de responsabilité et par son adaptation à l'évolution technique et technologique.

L'un des axes prioritaires de l'éducation tel que décidé par les états généraux de l'éducation nationale repose sur la formation de l'enfant à l'acquisition des aptitudes informatiques.

Avec les progrès de la science et de la technologie, il faut reconnaître que le monde actuel évolue au rythme des technologies de l'information et de la communication. Tous les aspects de notre société sont régis par une organisation et une administration, qui reposent sur les bases de ces technologies.

Les technologies de l'information et de la communication, considérées et utilisées jusque-là comme outil et support pour certaines disciplines de l'enseignement national doivent devenir réellement un objet d'étude en tant que discipline à part entière. Cet enseignement ne peut se donner efficacement que sur base d'un programme d'étude solide et bien élaboré qui facilitera l'utilisation efficiente de l'ordinateur.

Notre vœu le plus ardent est de voir les écoles maternelles percevoir l'utilité de l'outil informatique et qu'elles arrivent bien plus à percer les mystères de cette nouvelle matière qui fera de l'enfant congolais un homme responsable utile à lui-même et à la société.

Il en est de même de l'utilisation rationnelle et optimale de ce programme qui exige une formation suivie des éducatrices.

Nous tenons à exprimer notre gratitude à notre partenaire l'ASBL/ONGD «Centre Pédagogique de Nouvelles Technologies de l'Information pour la Jeunesse» (CPNTIJ), initiateur de ce programme, qui a travaillé consciencieusement à la mise en œuvre de cet outil de travail et a bien voulu partager son expérience avec les écoles maternelles de notre pays.

LE MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT
PRIMAIRE, SECONDAIRE ET
PROFESSIONNEL

Maker MWANGU FAMBA

Avant-propos

Ce programme est destiné à l'encadrement des enfants de 3 à 5 ans de la Section Maternelle. Comme pour les autres matières, il permettra de stimuler les aptitudes des enfants du point de vue cognitif, affectif et psychomoteur, afin que ceux-ci prennent un bon départ dans la vie et qu'ils abordent l'enseignement de l'informatique au niveau de l'enseignement de base avec succès.

Il vient en appui au programme national de la section maternelle afin de renforcer les capacités d'apprentissage de certaines matières.

Cette formation amènera l'enfant à :

- s'épanouir dans un environnement familial, scolaire et social propice et dans des conditions favorables à son encadrement,
- développer des capacités intellectuelles et affectives à travers les activités libres individuelles et collectives de manipulation,
- manipuler les objets dans des situations de la vie courante,
- s'approprier les valeurs du milieu pour sa socialisation,...

Il met l'accent sur les compétences que l'enfant est appelé à développer en vue de la résolution des problèmes dans les situations de sa vie courante.

Cependant, il est à noter que :

- la branche scolaire informatique constitue à la fois une activité de découverte et d'éveil scientifique
- lors de l'exploitation de la sous activité «schéma corporel», l'éducatrice devra appuyer son enseignement avec le logiciel éducatif «Le corps humain».
- les activités mathématiques seront appuyées d'un logiciel éducatif.
- les activités d'arts plastiques seront appuyées par des dessins et coloriage des machines, de l'ordinateur et de ses différentes parties.
- l'activité «Famille» sera appuyée par le logiciel «la petite famille».

Que ce programme puisse aider ou servir à l'encadrement efficace et efficient de nos enfants.

Directeur-Chef de Service

Mme Anne-Marie NZUMBA NTEBA LUVUFU

1. FINALITES DE L'ENSEIGNEMENT NATIONAL

1.1 Finalités

L'Enseignement National a pour finalité la formation harmonieuse de l'homme congolais, citoyen responsable, utile à lui-même et à la société capable de promouvoir le développement du pays et la culture nationale (Loi-cadre n°86-005 du 22 /09/1986 de l'Enseignement National et Arrêté Inter-Ministériel EPSP-ESU-AS n°082 du 15/05/2006 portant politique éducative en République Démocratique du Congo).

L'école doit donc former des citoyens producteurs, créatifs, cultivés, consciencieux, libres et responsables, ouverts aux valeurs sociales, culturelles et esthétiques, spirituelles et républicaines (Charte de l'Education, CNS, 1992).

1.2 Buts de l'enseignement maternel

L'enseignement maternel a pour buts de permettre à l'enfant :

- de réaliser essentiellement dans la langue du milieu des productions autonomes relatives à l'hygiène corporelle, aux relations avec les autres et avec son environnement ;
- de résoudre, dans la langue du milieu ou dans la langue d'enseignement, une situation de la vie courante aux problèmes de communication avec lui-même et avec les autres, de soins, d'orientation et d'acquisition des valeurs ;
- de résoudre de façon autonome certaines situations de la vie courante mettant en jeu les problèmes d'hygiène, d'environnement, de relations humaines et de manipulations simples.

1.3 Objectif général

A l'issue de l'école maternelle, l'enfant manipulera les objets dans des situations particulières de la vie courante et développera la créativité et l'imagination.

1.4 Compétence pédagogique

Devant une situation en rapport avec le programme d'informatique au niveau du cycle maternel, l'enfant sera capable de distinguer l'ordinateur des autres machines, d'identifier les parties d'un ordinateur, de manipuler l'ordinateur et de distinguer l'internet des autres moyens de communication.

CONTENUS DU PROGRAMME

I. Première Année Maternelle

a) Objectif terminal d'intégration

A l'issue de la première année maternelle, l'enfant sera capable de distinguer l'ordinateur des autres machines et d'identifier les éléments qui le composent.

b) Description du programme

Compétences de base	Objectifs spécifiques	Contenu-matières
<p>Face à une situation relative au programme d'informatique, l'enfant devra être capable de :</p> <p>CB 2 s'épanouir dans un environnement familial, scolaire et social propice et dans des conditions favorables à son encadrement.</p> <p>CB2 développer les capacités intellectuelles et affectives, la créativité et l'imagination</p> <p>CB 3 résoudre des problèmes simples et adaptés à son âge dans des situations de la vie courante</p> <p>CB 1 Communiquer et échanger des informations avec autrui dans des situations familières de communication</p>	L'enfant sera capable de :	La salle informatique
	1. Découvrir la salle informatique et tout ce qui s'y trouve	Les machines
	2. Découvrir les machines et leur utilité	L'ordinateur
	3. Découvrir l'ordinateur	L'utilité de l'ordinateur
	4. Donner l'utilité de l'ordinateur	Les parties de l'ordinateur : <i>le clavier, la souris, l'unité centrale et l'écran</i>
	5. Citer les parties de l'ordinateur	Le coloriage des machines
	6. Colorier les machines	Le dessin et le coloriage du contenu de la salle informatique
	7. Dessiner et colorier tout ce qu'il a vu dans la salle informatique	Le coloriage de
8. Colorier l'ordinateur		

		l'ordinateur
	9. Distinguer le clavier des autres parties de l'ordinateur	Le clavier
	10. Colorier le clavier	Le coloriage du clavier
	11. Colorier l'écran	Le coloriage de l'écran
	12. Distinguer l'unité centrale des autres parties de l'ordinateur	L'unité centrale
	13. Colorier l'unité centrale	Le coloriage de l'unité centrale
	14. Découvrir l'Internet comme moyen de communication	L'Internet comme moyen de communication

c) Indications méthodologiques

1. A l'aide d'une observation libre et dirigée, amener l'enfant à découvrir la salle informatique. L'éducatrice aidera les enfants à observer leur salle informatique et tout ce qui s'y trouve ;
2. Mettre à la disposition des enfants de matériel didactique ou illustration approprié pour réaliser certains exercices ;
3. A partir des illustrations appropriées ou des objets concrets, amener l'enfant à distinguer les machines des autres objets ;
4. Amener les enfants à identifier les différentes parties de l'ordinateur ;
5. Donner à l'enfant les opportunités de reconnaître les parties de l'ordinateur ;
6. Aider les enfants qui éprouvent certaines difficultés dans l'exécution de certains exercices;
7. Apprécier les productions des enfants et les encourager à s'améliorer ;
8. Aider les enfants à découvrir l'Internet comme moyen de communication ;
9. Organiser une classe promenade vers les sites informatiques ;
10. Au besoin, exploiter les logiciels éducatifs en rapport avec les activités du programme national.

II. Deuxième Année Maternelle

a) Objectif terminal d'intégration

A l'issue de la deuxième année maternelle, l'enfant sera capable de distinguer l'ordinateur des autres machines, d'identifier les éléments qui le composent et de les toucher.

b) Description du programme

Compétences de base	Objectifs spécifiques	Contenu-matières
<p>Face à une situation relative au programme d'informatique, l'enfant devra être capable de :</p> <p>CB1 Communiquer et échanger des informations avec autrui dans des situations familières de communication.</p> <p>CB 9 s'épanouir dans un environnement familial, scolaire et social propice et dans des conditions favorables à son encadrement.</p> <p>CB 2 développer les capacités intellectuelles et affectives, la créativité et l'imagination</p> <p>CB 7 résoudre des problèmes simples et adaptés à son âge dans des situations de la vie courante</p> <p>CB 5 manifester les aptitudes esthétiques</p>	L'enfant sera capable de :	
	1. Découvrir la salle informatique et tout ce qui s'y trouve	La salle informatique
	2. Découvrir les machines et leur utilité	Les machines
	3. Découvrir l'ordinateur et donner son utilité	L'ordinateur
	4. Citer les parties de l'ordinateur	Les parties de l'ordinateur : <i>le clavier, la souris, l'unité centrale, l'écran et l'imprimante</i>
	5. Colorier les machines	Le coloriage des machines
	6. Dessiner tout ce qu'il a vu dans la salle informatique	Le dessin et le coloriage du contenu de la salle informatique
	7. Dessiner et colorier l'ordinateur	Le dessin et le coloriage de l'ordinateur
8. Toucher le clavier et la souris	Le clavier et la souris	

CB 3 manipuler les objets.	9. Colorier le clavier et la souris	Le coloriage du clavier et de la souris
	10. Colorier l'écran	Le coloriage de l'écran
	11. Toucher l'unité centrale et l'imprimante	L'unité centrale et l'imprimante
	12. Citer le contenu de l'unité centrale	Le contenu de l'unité centrale
	13. Dessiner et colorier l'unité centrale et l'imprimante	Le dessin et le coloriage de l'unité centrale et de l'imprimante
	14. Découvrir l'Internet comme moyen de communication	L'Internet comme moyen de communication

c) Indications méthodologiques

1. A l'aide d'une observation libre et dirigée, amener l'enfant à découvrir la salle informatique. L'éducatrice aidera les enfants à observer leur salle informatique et tout ce qui s'y trouve;
2. Mettre à la disposition des enfants de matériel didactique ou illustration approprié pour réaliser certains exercices;
3. A partir des illustrations appropriées ou des objets concrets, amener l'enfant à distinguer les machines des autres objets;
4. Amener les enfants à identifier les différentes parties de l'ordinateur;
5. Donner à l'enfant les opportunités de manipuler, de palper, de reconnaître au toucher les parties de l'ordinateur ;
6. Aider les enfants qui éprouvent certaines difficultés dans l'exécution de certains exercices;
7. Apprécier les productions des enfants et les encourager à s'améliorer ;
8. Aider les enfants à distinguer l'Internet comme moyen de communication ;
9. Organiser une classe promenade vers les sites informatiques ;
10. Au besoin, exploiter les logiciels éducatifs en rapport avec les activités du programme national.

III. Troisième Année Maternelle

a) Objectif terminal d'intégration

A l'issue de la troisième année maternelle, l'enfant sera capable de distinguer l'ordinateur des autres machines, d'identifier les éléments qui le composent et de manipuler l'ordinateur.

b) Description du programme

Compétences de base	Objectifs spécifiques	Contenu-matières
<p>Face à une situation relative au programme d'informatique, l'enfant devra être capable de :</p> <p>CB 2 s'épanouir dans un environnement familial, scolaire et social propice et dans des conditions favorables à son encadrement.</p> <p>CB 3 développer les capacités intellectuelles et affectives, la créativité et l'imagination</p> <p>CB 7 décrire les activités psychomotrices intellectuelles et sociales en rapport avec la gestion de temps et de l'espace</p> <p>CB 5 manifester les aptitudes esthétiques</p> <p>CB 8 manipuler les objets</p>	L'enfant sera capable de :	
	1. Découvrir la salle informatique et tout ce qui s'y trouve	La salle informatique
	2. Découvrir les machines et leur utilité	Les machines
	3. Découvrir un ordinateur et donner son utilité	L'ordinateur
	4. Citer les parties de l'ordinateur	Les parties de l'ordinateur : <i>le clavier, la souris, l'unité centrale, l'écran, l'imprimante, le scanner et les baffles</i>
	5. Colorier les machines	Le coloriage des machines
	6. Dessiner tout ce qu'il a vu dans la salle informatique	Le dessin du contenu de la salle informatique
7. Colorier un ordinateur	Le coloriage d'un ordinateur	

CB 1 Communiquer et échanger des informations avec autrui dans des situations familières de communication	8. Manipuler le clavier, la souris et l'écran	Le clavier, la souris et l'écran présentés à l'enfant pour manipulation
	9. Colorier le clavier, la souris et l'écran	Le coloriage du clavier, de la souris et de l'écran
	10. Colorier le scanner et les baffles	Le coloriage du scanner et des baffles
	11. Manipuler le scanner et les baffles	La manipulation du scanner et des baffles
	12. Citer le contenu de l'unité centrale	Le contenu de l'unité centrale
	13. Colorier l'unité centrale, l'imprimante et les baffles	Le coloriage de l'unité centrale, de l'imprimante et des baffles
	14. Utiliser l'Internet pour la communication et découvrir ses autres fonctions	L'utilisation de l'Internet comme moyen de communication ; autres fonctions de l'Internet : recherche, groupe de discussion, téléchargement, etc.

c) Indications méthodologiques

1. A l'aide d'une observation libre et dirigée, amener l'enfant à découvrir la salle informatique. L'éducatrice aidera les enfants à observer leur salle informatique et tout ce qui s'y trouve;
2. Mettre à la disposition des enfants de matériel didactique ou illustration approprié pour réaliser certains exercices;
3. A partir des illustrations appropriées ou des objets concrets, amener l'enfant à distinguer les machines des autres objets;
4. Amener les enfants à identifier les différentes parties de l'ordinateur. L'éducatrices'appuiera sur les enfants qu'elle fera passer devant l'un après l'autre pour les amener à identifier et à reconnaître les différentes parties de l'ordinateur. Les supports pédagogiques (dessins, dessins,...) doivent

être utilisés;

5. Donner à l'enfant les opportunités de manipuler, de palper, de reconnaître au toucher les parties de l'ordinateur. Cependant, les démonstrations de l'éducatrice précéderont les essais des enfants.
6. Aider les enfants qui éprouvent certaines difficultés dans l'exécution de certains exercices;
7. Apprécier les productions des enfants et les encourager à s'améliorer ;
8. Aider les enfants à utiliser l'Internet comme moyen de communication et à citer son autre importance ;
9. Organiser une classe promenade vers les sites informatiques ;
10. Au besoin, exploiter les logiciels éducatifs en rapport avec les activités du programme national.

ANNEXE I

1. GRILLE HORAIRE HEBDOMADAIRE (GENERAL)

N°	ACTIVITES	NIVEAU I	NIVEAU II	NIVEAU III
1	Activité Exploratrice	1h30	1h30	1h30
2	Activité sensorielle	1h00	1h00	1h00
3	Activité schéma corporel	1h00	30'	30'
4	Activité latéralité	-	30'	30'
5	Activité structuration spatiale	1h00	30'	30'
6	Activité orientation temporelle	-	30'	30'
7	Activité de langage	1h30	1h30	1h30
8	Activité mathématique	1h30	1h30	1h30
9	Activité physique	1h00	1h00	1h00
10	Activité d'arts plastiques	1h00	1h00	1h00
11	Activité musicale	1h00	1h00	1h00
12	Activité de vie pratique	1h00	1h00	1h00
13	Activité de comportement	1h00	1h00	1h00
14	Activité libre	2h00	2h00	2h00
15	Activité informatique	1h00	1h00	1h00
16	Récréation	2h00	2h00	2h00
	TOTAL	17H30	17H30	17H30

ANNEXE II

GRILLE HORAIRE HEBDOMADAIRE SPECIFIQUE A L'ACTIVITE INFORMATIQUE

NIVEAU	NOMBRE D'HEURES	OBSERATION
Première année	1	30' à puiser dans Activité libre et 30' à puiser dans Récréation.
Deuxième année	1	Idem.
Troisième année	1	Idem.

ANNEXE I

1. GRILLE HORAIRE HEBDOMADAIRE (GENERAL)

N°	ACTIVITES	NIVEAU I	NIVEAU II	NIVEAU III
1	Activité Exploratrice	1h30	1h30	1h30
2	Activité sensorielle	1h00	1h00	1h00
3	Activité schéma corporel	1h00	30'	30'
4	Activité latéralité	-	30'	30'
5	Activité structuration spatiale	1h00	30'	30'
6	Activité orientation temporelle	-	30'	30'
7	Activité de langage	1h30	1h30	1h30
8	Activité mathématique	1h30	1h30	1h30
9	Activité physique	1h00	1h00	1h00
10	Activité d'arts plastiques	1h00	1h00	1h00
11	Activité musicale	1h00	1h00	1h00
12	Activité de vie pratique	1h00	1h00	1h00
13	Activité de comportement	1h00	1h00	1h00
14	Activité libre	2h00	2h00	2h00
15	Activité informatique	1h00	1h00	1h00
16	Récréation	2h00	2h00	2h00
	TOTAL	17H30	17H30	17H30