

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE  
ET DE L'ALPHABÉTISATION

DIRECTION DE LA PÉDAGOGIE ET  
DE LA FORMATION CONTINUE

RÉPUBLIQUE DE CÔTE D'IVOIRE

*Union-Discipline-Travail*



**MODULE DE FORMATION DES ENSEIGNANTS DU PRESCOLAIRE  
ADMISSIBLES AU CAP**



**MODULE DE FORMATION DES ENSEIGNANTS DU PRESCOLAIRE  
ADMISSIBLES AU CAP**

**AVRIL 2025**

## Table des matières

<b>INTRODUCTION</b> .....	5
<b>MODULE 1 : GESTION DES ENSEIGNEMENTS /APPRENTISSAGES AU PRESCOLAIRE</b> .....	6
<b>SESSION 1 : ORGANISATION MATERIELLE DE L'ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE</b> .....	6
<b>1-Définition</b> .....	6
<b>2-La cour</b> .....	6
<b>2.1. Zone d'exploration motrice</b> .....	6
<b>2.2. Zone plate dégagée</b> .....	11
<b>2.3. Zone favorisant le calme, l'isolement et la création</b> .....	11
<b>3-La classe</b> .....	12
<b>3.1- Les affichages</b> .....	12
<b>3.2. La décoration de la classe</b> .....	13
<b>3.3 . Les documents à afficher obligatoirement dans la classe :</b> .....	13
<b>3.4 <i>Les cahiers et registres tenus par l'enseignant. e dans sa classe</i></b> .....	14
<b>3. 5-Le mobilier</b> .....	15
<b>3.6. Les coins de jeux ou d'activités</b> .....	16
<b>3.7. Proposition de coins selon la section</b> .....	16
<b>3.7.1 <i>Petite section</i></b> .....	16
<b>3.7. 2. <i>Moyenne section</i></b> .....	17
<b>3.7.3. <i>Grande section</i></b> .....	17
<b>3.8. Aménagement de quelques coins jeux d'imitation</b> .....	17
<b>3.9. Aménagement de quelques coins jeux d'initiation</b> .....	19
<b>3.10. Aménagement des coins spécifiques</b> .....	21
<b>3.11. Utilisation des coins</b> .....	22
<b>SESSION 2 : ORGANISATION PEDAGOGIQUE DES ENSEIGNEMENTS / APPRENTISSAGES AU PRESCOLAIRE</b> .....	23
<b>1-La gestion du temps pédagogique</b> .....	23
<b>1.1. L'alternance des activités</b> .....	24
<b>1.2. L'aménagement du temps : les grands moments de la journée</b> .....	24
<b>1.2.1. L'accueil</b> .....	24
<b>1.2.2. Le passage aux toilettes</b> .....	25

1.2.3. Le goûter .....	25
1.2.4. La récréation .....	26
1.2.5. La sortie.....	27
<b>2-L'organisation et la gestion des ateliers .....</b>	<b>28</b>
2.1. L'atelier dirigé .....	28
2.2. Les ateliers autonomes .....	28
2.3. Les ateliers libres .....	28
<b>3. La rotation dans les ateliers et dans les coins .....</b>	<b>28</b>
<b>4. La conduite des activités routinières .....</b>	<b>30</b>
• Mise en train générale.....	30
<b>4.1-Le tableau de présence.....</b>	<b>31</b>
<b>4.2-La frise de la journée .....</b>	<b>32</b>
<b>4.3-La frise du temps ou la météo .....</b>	<b>32</b>
<b>4.4-La frise de la semaine.....</b>	<b>32</b>
<b>4.5-La frise de l'année .....</b>	<b>33</b>
<b>4.6-La bande numérique.....</b>	<b>33</b>
<b>5. Les démarches pédagogiques .....</b>	<b>34</b>
<b>5.1-Rappel des moments didactiques.....</b>	<b>34</b>
a) Rappel / pré requis .....	34
b) Découverte de la situation.....	34
a) L'application.....	34
b) L'évaluation de la leçon .....	34
<b>5.2-Les démarches pédagogiques des disciplines.....</b>	<b>36</b>
<b>5.2.1-Activités d'expression et de création (AEC).....</b>	<b>36</b>
<b>5.2.2 Education physique et sportive (EPS) .....</b>	<b>38</b>
<b>5.2.3-Français.....</b>	<b>40</b>
<b>5.2.4-Mathématiques .....</b>	<b>48</b>
<b>5.2.5-Activités d'éveil au milieu (AEM).....</b>	<b>51</b>
<b>5.2.6-Education aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté (EDHC) .....</b>	<b>53</b>
<b>6. Les outils d'évaluation au préscolaire .....</b>	<b>53</b>
<b>6.1 . L'évaluation diagnostique.....</b>	<b>53</b>
<b>6.2. L'évaluation formative.....</b>	<b>53</b>
<b>6.2.1. L'évaluation de la séance.....</b>	<b>54</b>
<b>6.2.2. L'évaluation de la leçon.....</b>	<b>54</b>

6.3. Le principe de l'évaluation au préscolaire .....	54
6.4. Les outils d'évaluation.....	54
6.4.1. Le livret d'exercices .....	54
6.4.2. Les codes d'appréciation .....	55
6.5. L'évaluation /remédiation des activités .....	58
<b>MODULE 2 : JEUX DIDACTIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE</b>	
<b>AU PRESCOLAIRE .....</b>	<b>59</b>
<b>SESSION : APPRENTISSAGE PAR LE JEU AU PRESCOLAIRE .....</b>	<b>59</b>
1-Définition du jeu.....	60
2-Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant.....	60
2.1. Au plan psychomoteur .....	60
2.2. Au plan cognitif.....	60
2.3. Au plan socio-affectif.....	60
3-Les types de jeux pratiqués au préscolaire .....	61
4- Quelques jeux didactiques au préscolaire.....	64
5. Organisation des activités d'apprentissage fondées sur le jeu .....	65
5.1-Exemples d'activités d'apprentissage fondées sur le jeu en AEM.....	65
5.2-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en Français.....	66
5.3-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en EDHC .....	66
5.4-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en EPS .....	67
5.5-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en Mathématiques.....	67
5.6-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en AEC .....	68
CONCUSION.....	68

## **INTRODUCTION**

L'Etat de Côte d'Ivoire, soucieux du développement de son capital humain, a mis l'accent sur la formation de sa jeunesse à travers une éducation de qualité, conformément au 4.2 des Objectifs de Développement Durable (ODD 4.2). Cette éducation de qualité a pour base la construction et l'équipement d'infrastructures scolaires, le recrutement et la formation d'enseignants compétents.

De ce fait, le Ministère de l'Education Nationale et de l'Alphabétisation (MENA), par le truchement de la Direction de la Pédagogie et de la Formation continue (DPFC) a décidé d'accompagner tous les enseignants, dans le renforcement de leurs compétences essentielles à l'éducation et à l'encadrement des élèves dans les apprentissages. A l'instar des autres niveaux d'ordre d'enseignement, le préscolaire s'inscrit dans cette optique.

Ainsi, les Instituteurs Adjoints (IA) admis au concours du Certificat d'Aptitude Pédagogique (CAP) Intégration bénéficient d'un renforcement de capacités en vue de les outiller aux méthodes et stratégies du préscolaire pour l'amélioration de leurs pratiques de classe.

C'est dans cette perspective que ce document de formation continue a été élaboré. Il s'appuie sur des apports théoriques et des mises en situations pratiques. Les enseignants auront l'occasion de découvrir et d'expérimenter des stratégies leur permettant une meilleure prise en charge de la petite enfance.

Ce document comprend deux (2) modules :

*Module 1 : Gestion des enseignements/apprentissages au préscolaire*

*Module 2 : Jeux didactiques dans l'enseignement/apprentissage au préscolaire*

## **MODULE 1 : GESTION DES ENSEIGNEMENTS /APPRENTISSAGES AU PRESCOLAIRE**

---

### **Objectif général**

Faciliter une meilleure organisation des enseignements/apprentissages au préscolaire

### **SESSION 1 : ORGANISATION MATERIELLE DE L'ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE**

#### **Objectifs spécifiques**

- Rappeler les prérequis liés à la gestion des espaces d'apprentissage ;
- Identifier les éléments constitutifs de l'organisation matérielle de l'environnement de l'apprenant.e de la classe du préscolaire.
- Mettre en place les ressources nécessaires pour une meilleure organisation matérielle de la classe.

### **Contenus**

#### **1-Définition**

Au préscolaire, l'organisation matérielle consiste en l'aménagement de l'espace extérieur et intérieur de la classe, en tenant compte du bien-être, de l'hygiène, de la sécurité et adapté à l'âge de l'apprenant.e. Elle doit être fonctionnelle et stimulante.

#### **2-La cour**

La cour du préscolaire est un espace de vie. C'est un lieu dans lequel l'enseignant.e mène des activités pédagogiques. C'est aussi un espace ludique qui permet à l'apprenant.e de s'épanouir.

La cour doit être délimitée par une clôture (mur, haie vive, etc.), même quand la structure est localisée au sein d'une école primaire ou d'un groupe scolaire. La cour peut être subdivisée en zones selon l'aire disponible :

##### **2.1. Zone d'exploration motrice**

C'est l'espace où sont disposés les installations ludiques ou jeux extérieurs. L'apprenant.e peut y grimper, se balancer, monter, glisser, franchir un obstacle ..., en gérant le risque et le danger. Cette zone doit être aménagée en tenant compte du relief de la cour de l'école.

On peut y trouver :

- **le tourniquet** est un dispositif de jeu constitué d'un plateau circulaire sur lequel sont fixées des chaises métalliques de petite taille. Il permet à l'apprenant.e de tourner en position assise sur les sièges.



**Un tourniquet**

L'utilisation de ce jeu favorise chez l'apprenant.e le développement de l'agilité, la dextérité, l'entraide, la collaboration et la patience.

- **la balançoire** est une « Planche ou nacelle suspendue entre deux cordes et sur laquelle on se balance debout ou assis » (le dictionnaire le Grand Robert en ligne, <https://lerobert.com>)

Au préscolaire, ce dispositif en fer ou en bois, doit avoir une hauteur de deux (2) mètres au plus.

L'utilisation de ce jeu développe chez l'apprenant.e le tonus musculaire, la confiance en soi. En outre, il contribue à la domination de la peur et renforce l'aptitude à se tenir en équilibre sur un support.

La balançoire permet à l'apprenant.e de ressentir le plaisir de se balancer dans l'espace.



**Des balançoires**

- **la balançoire à bascule ou le tape-cul**, c'est un dispositif qui est constitué d'une planche (en bois ou en fer) d'environ deux (2) mètres de longueur, déposé sur un support fixe (barre de fer ou pieux en bois fixé au sol).

Sur la planche, sont aménagées deux (2) places assises et des points de préhension qui permettent de s'agripper au support. Aux extrémités de la planche, au sol, sont fixés deux (2) pneus, servant d'amortisseurs et de projecteurs des apprenant.e.s à chaque mouvement de montée et de descente.

L'utilisation de ce jeu est propice au développement des aptitudes physiques de l'apprenant.e. Il favorise l'interaction entre apprenant.e.s, développe la confiance en soi et renforce l'aptitude à se tenir en équilibre sur un support.



**Une balançoire à bascule ou tape-cul**

- **le bac à sable** est un dispositif de jeu constitué d'un espace clos contenant du sable. Il permet de faire des constructions diverses avec le sable.

L'utilisation de ce jeu favorise le calme, la relaxation et la créativité (le jeu solitaire, la construction de château de sable, de gâteaux, ...).



**Un bac à sable**

**NB** : un bac à sable nécessite un entretien régulier pour rester propre et sain.

-**la cage à écureuil** est un dispositif de jeu fabriqué à base de barres de fer soudées entre elles. Ce jeu se présente généralement sous une forme pyramidale.

**Remarque** : De tous les côtés du dispositif, les apprenant.e.s peuvent s'exercer à grimper par marches successives jusqu'à atteindre le sommet. L'utilisation de ce jeu développe chez les apprenant.e.s les aptitudes physiques, la notion d'équilibre, l'attention, la confiance en soi.



**Une cage à écureuil**

-**le tunnel** est un dispositif de jeu conçu à partir de pneus usagés de véhicule. Les pneus dont une petite portion est fixée dans le sol, sont alignés les uns à la suite des autres.

L'utilisation de ce jeu favorise, chez l'apprenant.e, le développement de la motricité large, de l'agilité, de la patience, ...



**Un tunnel**

-**les pas d'éléphant** est un dispositif de jeu constitué de rondins de bois de différentes tailles enfouies dans des trous éparés (un peu partout sur la surface choisie) à distance de pas d'apprenant.e.s dans la cour.

**Remarque** : Les rondins sont renforcés au sol avec du ciment.

L'utilisation de ce jeu favorise le développement de l'attention, la marche en équilibre et l'esprit de compétition.



**Les pas d'éléphant**

-**Le toboggan** est un dispositif ludique avec une échelle pour la montée (escalader) et une planche oblique (rampe) pour la glissade.

L'utilisation de ce jeu développe chez l'apprenant.e la motricité large, la discipline, la notion d'ordre, la patience, et la confiance en soi.



**Un toboggan**

**NB :** Tous ces jeux peuvent être conçus avec du matériel local ou de récupération.

## **2.2. Zone plate dégagée**

C'est l'espace de la cour où l'apprenant.e peut courir sans danger et qui favorise l'éclosion des jeux collectifs. Dans cette aire, les objets sont mobiles (pneus, cerceaux, balles...) et c'est le lieu des pratiques d'Education Physique et Sportive (EPS). C'est une zone d'activités dégagée, plate et sécurisée.

*Remarques :*

- *Indiquer par des symboles tout espace dangereux pouvant nuire à la sécurité de l'apprenant.e.*

-*Éviter d'équiper tout l'espace disponible de la cour.*

## **2.3. Zone favorisant le calme, l'isolement et la création**

Cette zone comporte les installations suivantes :

### ***Le bac à sable***

Il peut être associé à un coin d'eau équipé d'ustensiles (bouteilles, seaux, bassines en matière plastique ...).

Il permet d'utiliser divers objets et de faire des constructions.

Les murs et murets clôturant cet espace peuvent permettre aux apprenant.e.s d'effectuer des jeux d'équilibre.

### ***La cabane***

C'est un lieu symbolique par excellence pour se soustraire momentanément au regard de l'adulte. On peut équiper ce lieu de jeux de lego, de voiturettes...

### ***Un coin plantes, jardin***

Les enseignant.es en assureront l'organisation matérielle et pédagogique. Il sera un support pour les activités d'éveil au milieu et de langage. Il faut y prévoir du potager, des plantes médicinales, des arbres fruitiers, d'autres arbres comme le flamboyant etc.

En plus des zones citées, il doit aussi exister d'autres installations telles que :

- Les toilettes équipées ou les latrines (prévoir des latrines adaptées à l'âge des apprenant.e.s pour le passage aux toilettes) ;
- Des dispositifs de lave-mains peuvent être confectionnés avec des matériaux de récupération ou achetés sur le marché.

## **3-La classe**

La classe est un espace d'apprentissage occupé par des apprenant.e.s relativement du même âge et du même degré de connaissances.

Son aménagement est très déterminant dans les apprentissages de l'apprenant.e. Il doit prendre en compte les besoins et intérêts de l'apprenant.e. On y trouve :

### **3.1- Les affichages**

L'affichage se définit par l'action de suspendre ou de fixer sur un support une image, un document, une photo ...

Dans l'organisation du préscolaire, les affichages ont une place primordiale car ils sont à la fois des supports d'enseignement/apprentissage /évaluation, de communication et d'information.

Il existe plusieurs types d'affichages :

- **L'affichage administratif**

C'est un support qui comporte le règlement intérieur, la liste du personnel de la classe, la liste des apprenant.e.s (garçons et filles), le tableau des effectifs, le tableau de permanence, le tableau des âges, le calendrier des congés, le découpage de l'année scolaire et le thème de l'année.

- **L'affichage pédagogique**

C'est un ensemble de supports qui comporte les répartitions mensuelles, le planning de la journée, les titres des poèmes, des comptines, des contes et des chants déjà appris en classe ainsi que des travaux des apprenant.e.s.

**NB** : *Ces affichages se font sur un tableau en contre-plaqué ou en carton et doivent être fixés au mur et visibles.*

- **Autres affichages**

En plus des affichages ci-dessus, il existe des outils de référence qui sont :

- le tableau de présence ;
- la frise de la semaine ou le semainier;
- la bande numérique ;
- la bande alphabétique ou l'abécédaire;
- le tableau météorologique ;
- le tableau des anniversaires

**NB** : *En plus du contre-plaqué et du carton, cette catégorie d'affichages peut se faire sur divers autres supports (feuilles de papier A4, du papier kraft, des chemises cartonnées, etc.) Ce matériel doit être confectionné par l'enseignant.e.*

### **3.2. La décoration de la classe**

La décoration est très importante, elle rend la classe agréable et gaie. Elle se traduit par l'affichage de guirlandes, d'images expressives et de mobiles à thèmes, d'images de la faune, de la flore, d'images d'actualité, de sport et de culture.

**NB** : *ces images doivent être réalisées par l'enseignant. e (peinture, dessin, découpage de vieilles revues).*

### **3.3. Les documents à afficher obligatoirement dans la classe :**

- ***Le règlement intérieur de l'école***

Chaque classe du préscolaire a un règlement intérieur qui organise la vie de la communauté scolaire.

- ***Le planning de la journée***

C'est un document fourni par le Ministère qui indique les plages horaires et les disciplines à enseigner dans la journée.

- ***Le tableau des répartitions mensuelles par matière enseignée :***

Ce tableau indique la progression logique des enseignements donnés par matière pour toutes les semaines du mois.

- ***Le tableau de scolarité :***

Ce tableau indique la liste des apprenant.e.s (par ordre alphabétique), leur numéro matricule, leur date de naissance, le nombre d'années dans la section (cas exceptionnels) et dans l'école.

- *Le tableau de chants, poésies et comptines*

C'est un tableau qui présente la liste des comptines, poèmes et des chants appris en classe.

### **3.4 Les cahiers et registres tenus par l'enseignant.e dans sa classe**

*\*Le registre d'appel*

Le registre d'appel est un document dans lequel sont inscrits le nom et prénom(s), par ordre alphabétique, la date d'admission, la date de naissance, la date de sortie, le numéro matricule des apprenant.e.s, le domicile et les coordonnées (noms, prénoms, contacts et profession) de leurs parents. Dans une classe mixte, les noms des filles sont dans une autre couleur que ceux des garçons.

Il renferme les informations sur l'absence et le taux de fréquentation des apprenant.e.s.

L'appel doit être fait quotidiennement (matin et soir) pour noter les absences et les présences (le signe - pour l'absence de la matinée et le signe I pour l'après midi, + pour l'absence d'une journée entière). A la fin de chaque mois, il faut calculer le taux de fréquentation des apprenant.e.s selon la formule suivante :

• **Taux de fréquentation =  $\frac{\text{Présence effective} \times 100}{\text{Présence possible}}$**

Démarche pour déterminer la présence possible et la présence effective et le nombre de demi-journées :

- Présence possible = nombre de demi-journées de classe x effectif de la classe ;
- Présence effective = présence possible – nombre d'absences ;
- Nombre de demi-journée = nombre de jours de classe x 2.

Ce registre est visé à la fin de chaque mois par le directeur de l'école préscolaire ou du primaire qui reste le supérieur hiérarchique de l'enseignant.e de la classe du pré primaire.

*\*Le cahier journal de classe/le cahier d'activités*

C'est le cahier de bord de la classe. L'enseignant.e y indique l'organisation journalière des activités pédagogiques par matière. Pour chaque matière, il /elle doit obligatoirement mentionner les indications suivantes :

- La date et le numéro de la semaine de travail ;
- L'indication de la matière ;
- Les titres des leçons/séances du jour ;
- Le cadre horaire des leçons/activités conformément au planning de la journée ;

- La référence des documents utilisés pour la préparation des leçons (les titres du document, les pages).

***\*Le registre inventaire du mobilier scolaire :***

Sont enregistrés dans ce document, le bureau de l'enseignant.e, les tables, les tableaux noirs, les armoires, les chaises, les nattes etc. Il faut indiquer aussi l'état du mobilier (neuf, vieux, reformé ou cédé).

***\*Le registre des fournitures et du matériel d'enseignement :***

L'enseignant.e y enregistre l'ensemble du matériel didactique qu'il reçoit, y note son état. En fin d'année scolaire, il doit faire le point du matériel restant au directeur de l'école.

**3. 5-Le mobilier**

De couleur gaie et adapté à la taille des apprenant.e.s, le mobilier doit être solide mais suffisamment léger, lavable et facile d'entretien.



**Le mobilier d'une classe du préscolaire**

La disposition du mobilier n'est pas statique. Elle varie en fonction des activités en U, en demi-cercle ou en rond, face à face pendant le travail en atelier...

**NB :** *Il n'est pas nécessaire d'avoir autant de chaises que d'apprenant.e.s dans la classe. Exemple d'utilisation de mobilier pour une classe de 25 apprenant.e.s*

Mobilier	Nombre	Activité pédagogique
Table ronde	02	Activités de groupe (coloriage, enfilage,)
Table rectangulaire ou carré	05 minimums	Evaluation individuelle (graphisme, maths,)
Petites chaises	15 minimums	Toutes les activités nécessitant une station assise

### 3.6. Les coins de jeux ou d'activités

Dans une classe du préscolaire, un coin est un espace physique délimité, équipé de façon permanente ou occasionnelle, où les apprenant.e.s utilisent le matériel mis à leur disposition tout à fait librement, sans intervention pédagogique de l'adulte.

La classe doit être aménagée en ateliers et coins pour répondre aux besoins et intérêts de l'apprenant.e.

Ces coins sont des lieux qui représentent un thème de la vie quotidienne et sont composés d'éléments familiers à l'apprenant.e qui participent à la création d'un climat favorable à son épanouissement. Il en existe trois types qui sont : les coins-jeux d'imitation ou d'identification, les coins jeux d'initiation et les coins spécifiques.

- Les coins-jeux d'imitation ou d'identification sont des endroits où l'apprenant.e trouvera du matériel ou des objets rappelant ceux de la maison et lui permettant de recréer par imitation des scènes de la vie courante, de pratiquer des jeux de rôle.

Ces coins sont : le coin poupée, le coin cuisine, le coin garage, le coin boutique, le coin déguisement, le coin pharmacie, etc...

- Les coins-jeux d'initiation sont des endroits où l'apprenant.e apprend à partir de consignes précises favorisant son développement cognitif. Ce sont : le coin jeux éducatifs, le coin enfilage, le coin eau, le coin musique, le coin vivant (aquarium, jardin potager), le coin peinture, le coin bibliothèque, le coin graphisme, etc...
- Les coins spécifiques sont des endroits destinés à satisfaire des besoins précis des apprenant.e.s comme : le coin regroupement (prise de goûter, rassemblement pour apprentissage collectif) et le coin repos (pour la détente, l'isolement en cas de souci de santé).

Dans la liste de coins ainsi proposée, certains sont occasionnels (thématiques, constitués juste pour des apprentissages) et d'autres sont permanents (obligatoires dans l'espace d'enseignement apprentissage) tels que les coins : poupées, cuisine, bibliothèque, musique.

***Tout matériel présent dans ces coins doit être préalablement présenté à l'apprenant.e avant utilisation. Il doit aussi relever de l'environnement culturel de l'apprenant.e.***

### 3.7. Proposition de coins selon la section

#### 3.7.1 Petite section

- les coins jeux d'imitation : la cuisine, la poupée, le déguisement, le téléphone ;
- les coins jeux d'initiation : le jeu éducatif, la bibliothèque, la musique, la peinture, le dessin, le déchiquetage-collage, le modelage, l'eau ;

- Les coins spécifiques : le regroupement, le repos.

### **3.7.2. Moyenne section**

- Les coins jeux d'imitation : la cuisine, le garage, la marchande-boutique, le déguisement, l'infirmerie, la pharmacie ;
- les coins jeux d'initiation : la bibliothèque, les travaux manuels, le dessin, la peinture, le modelage, le découpage, le collage, le jardinage, l'élevage, l'eau, les jeux éducatifs, la musique ;
- Les coins spécifiques : le regroupement, le repos.

### **3.7.3. Grande section**

- Les coins jeux d'imitation ne sont pas exclus mais il n'est pas indispensable de leur réserver un espace important (poupée, garage...) il suffit que ses éléments soient mis à la disposition des enfants et qu'ils puissent les utiliser quand ils le voudront.
- Les coins jeux d'initiation : les marionnettes, la bibliothèque, les jeux éducatifs (blocs logiques, domino), la musique, la peinture, le graphisme, le découpage, le collage, le modelage, le moulage, la boutique.
- Les coins spécifiques : le regroupement.

Tous les coins ne seront pas installés en même temps, faute de place, mais aussi parce qu'ils provoqueraient une dispersion de l'intérêt de l'apprenant.e

Certains seront permanents (on veillera toutefois à faire évoluer au cours de l'année le matériel qui sera mis à la disposition des apprenant.e.s), d'autres seront installés occasionnellement ou périodiquement au cours de l'année, selon les centres d'intérêt des apprenant.e.s ou les thèmes traités dans la classe.

*Tous les éléments de ces différents coins peuvent être soit manufacturés, soit conçus à partir de matériaux locaux ou de récupération. Par exemple :*

- Voiturettes : boîtes d'allumettes vides, bouteilles en plastique, cartons, boites de conserve vides*
- Poupées : épis de maïs, herbe, laine de coton, argile, eau, chutes de tissu*
- Cuisinière : carton, bouchon de bouteilles,*
- Etc...*

## **3.8. Aménagement de quelques coins jeux d'imitation**

- *le coin poupée :*

On y trouve par exemple :

Des poupées, un lit (manufacturé, factice), des habits...

L'enfant y va pour imiter sa maman lorsqu'elle le lave, l'habille, le déshabille...

- ***Le coin cuisine***

On y trouve par exemple :

Une table, des chaises, des tabourets, des ustensiles de cuisine, des fruits et légumes, une cuisinière, un trépied, du fagot, fourneau, en matériaux non dégradables (manufacturés, factices)

**NB : éviter les objets dangereux tels que les objets tranchants (couteau, fourchette réels), inflammables (buchettes, briquet, ...).**

- ***Le coin garage et circulation***

Il peut contenir des voiturettes, des camionnettes, des motos, des ambulances, des tracteurs, de petits avions ou hélicoptères de tailles et de couleurs différentes, fabriqués ou achetés.

- ***Le coin boutique ou coin marchand***

Il peut être constitué d'étagères avec toutes sortes de produits variés, vidés de leur contenu mais conservés avec leur emballage d'origine (paquets de lessive, boîtes de conserve vides, vêtements pliés, cartons de chaussures...)



**Coins boutiques**

### 3.9. Aménagement de quelques coins jeux d'initiation

- **Le coin jeux éducatifs**

Il peut être équipé de puzzles, de blocs logiques, de domino, des jeux d'encastrement, d'identification, jeu de construction, jeu de position, etc. manufacturés ou fabriqués avec des matériaux locaux.

Exemples de jeux

Désignation	Illustration
Puzzles	
Jeux d'encastrement	
Jeux de position	
Jeux d'identification	
Blocs logiques	

## Des jeux éducatifs

NB : Les exemples pris pour illustrer chaque type de jeu ne sont pas exhaustifs

- **Le coin musique**

Quelques instruments sont mis à la disposition des apprenant.e.s : xylophone (balafon), maracas, triangle, harmonica, tam-tam, tambourin,alebasse à cauris, claves, hochets...

Au mur doivent être affichées des photos d'instruments de musique, des scènes de fête ou de danse.



**Coins musiques**

- **Le coin vivant**

On peut y trouver :

- un terrarium pour les escargots, les insectes ;
- un aquarium pour les poissons ;
- un bac pour planter des graines ;
- un clapier pour les lapins ;
- un poulailler, etc.

Le coin vivant peut-être installé dans la classe (aquarium, bac à fleur ou graines, ...) ou en dehors de celle-ci (clapier, poulailler, terrarium, ...).

- **Le coin bibliothèque ou coin Lecture**

Ce coin peut contenir une bibliothèque en tissu ou en bois aménagé avec un tapis ou une natte, ou des coussins, ou des fauteuils sur lesquels les apprenant.e.s s'installent. On peut y ranger des albums, des livres, des imagiers, des cartes postales, des magazines, des journaux etc.

Le choix des livres doit tenir compte de l'âge des apprenant.e.s et de leur contexte culturel.



**Coins bibliothèques**



### **3.10. Aménagement des coins spécifiques**

- **Le coin regroupement**

Il est dégagé et vaste, pour permettre à tous les apprenant.e.s de s'y retrouver et est équipé au minimum d'une natte, d'un tapis, etc. Il est situé à proximité du tableau ou du mur d'affichage des supports d'activités routinières.



**Coin regroupement**

- **Le coin repos**

Il doit être confortable, doté de moquette, de natte, de coussin... C'est l'endroit où l'apprenant.e vient s'allonger, se détendre, rêver. Il est situé idéalement dans le fond de la classe

**NB :** D'autres coins ayant une portée pédagogique peuvent être constitués par l'enseignant.e dans l'intérêt et les besoins des apprenant.e.s.

### **3.11. Utilisation des coins**

Les coins sont utilisés à l'accueil et pendant le travail  
en atelier

- **À l'accueil**

Les apprenant.e.s s'y rendent librement. Les coins sont alors le lieu privilégié de la communication entre les apprenant.e.s, qui apprennent à s'organiser pour jouer en petits groupes. L'enseignant.e peut également profiter de ce moment pour établir une communication duelle avec un apprenant.e.

Attention toutefois il faut limiter le nombre d'apprenant.e.s dans chaque coin.

- **Pendant le travail en atelier**

Chaque coin pourra, occasionnellement, devenir le lieu :

- d'un atelier autonome

Les apprenant.e.s auront alors à y accomplir une tâche précise, correspondant à une consigne précise.

Exemple :

Au coin cuisine, faire mettre la table, suivant des consignes portant sur des couleurs, la position des objets, le nombre de couverts etc.

Au coin poupée, faire habiller les poupées en respectant la taille des poupées et celle des vêtements, l'ordre chronologique etc.

Au coin enfilage, faire enfiler des perles en respectant un algorithme.

- d'un atelier dirigé

Exemple : l'animation dans le coin bibliothèque avec un petit groupe, la découverte d'un nouveau jeu ou d'un nouveau matériel.

*Les coins doivent être préalablement présentés aux apprenant.e.s. La découverte d'un nouveau coin doit faire l'objet d'un atelier dirigé.* On peut cependant y orienter librement des apprenant.e.s quand son utilisation est connue et maîtrisée par tous.

## **SESSION 2 : ORGANISATION PEDAGOGIQUE DES ENSEIGNEMENTS / APPRENTISSAGES AU PRESCOLAIRE**

---

### **Objectifs spécifiques**

- Identifier les éléments constitutifs de l'organisation pédagogique du préscolaire ;
- Utiliser les éléments constitutifs selon leur implication pédagogique.

### **Contenus**

Le principe fondamental des apprentissages au préscolaire repose sur le jeu.

Ainsi dans la mise en œuvre des différentes activités, l'enseignant.e part d'un jeu pour organiser les situations d'enseignement-apprentissage. Plusieurs activités peuvent s'appuyer sur cette technique d'apprentissage

### **1-La gestion du temps pédagogique**

C'est le respect, la rigueur dans la mise en œuvre du planning proposé.

Toutefois, selon les contingences, il appartiendra à l'enseignant.e de procéder à un réaménagement tout en veillant à exécuter toutes les activités officiellement prévues et en restant conforme à la progression.

L'apprenant.e du préscolaire présente des besoins spécifiques. L'organisation de sa journée de classe nécessite donc de prendre en compte son développement psychomoteur, socio-affectif et cognitif. L'enseignant.e doit aider l'apprenant.e à

s'investir dans tous les enseignements/apprentissages proposés pour son développement complet et harmonieux.

### **1.1.L'alternance des activités**

Les activités sont réparties de façon rationnelle avec alternance de temps forts et de temps faibles. A cet effet, le planning est conçu en combinant des formes, des types et des lieux d'activités variés et organisés autour des grands moments de la journée et les autres moments importants : les activités collectives (les activités routinières, les chants, les poèmes, les comptines, les activités d'écoute, de conte et de musique) alternent avec des activités individuelles (productions de chaque apprenant.e.) et des activités semi collectives (par groupes).

Au préscolaire, sont aménagés des temps d'activités libres ou suggérées (dans les coins jeux par exemple). Les activités de manipulation et de jeu s'alternent avec des activités de concentration.

L'alternance porte aussi sur les lieux, à l'intérieur comme à l'extérieur de la classe. Dans tous les cas, l'enseignant.e doit être attentif.ve à la durée des activités, aux signes de fatigue et de désintérêt des apprenant.e.s pour varier l'activité (changement de stimuli par une petite animation).

### **1.2. L'aménagement du temps : les grands moments de la journée**

La journée d'une structure préscolaire s'articule autour de cinq périodes appelées « les grands moments » :

#### **1.2.1. L'accueil**

C'est l'organisation mise en place par l'enseignant.e pour recevoir les apprenant.e.s de manière rassurante et personnalisée. L'accueil se déroule souvent en présence des parents.

L'accueil se fait dès l'arrivée de l'apprenant.e par l'enseignant.e le matin de 7h30 à 8h00 et l'après-midi de 14h00 à 14h30.

Les objectifs de cet accueil sont :

- établir le contact enseignant.e/apprenant.e.s, enseignant.e/parents d'apprenant.e.s, parents d'apprenant.e/apprenant.e.s, apprenant.e.s/apprenant.e.s et parents d'apprenant.e.s/ parents d'apprenant.e.s;
- échanger avec les parents d'apprenant.e.s sur des problèmes éventuels ou des progrès de leurs enfants ;
- s'informer de l'état de santé des apprenant.e.s ;
- Initier les apprenant.e.s à la notion de politesse (acquérir de bonnes habitudes) ;

- favoriser le langage entre apprenant.e.s et enseignant.e, entre apprenant.e.s et parents ;
- faciliter la séparation de l'apprenant.e d'avec ses parents ;
- rassurer l'apprenant.e et lui donner le goût de l'école.

### 1.2.2. Le passage aux toilettes

C'est un moment organisé par les enseignant.e.s au cours duquel, l'apprenant.e est autorisé à satisfaire ses besoins physiologiques.

Le passage aux toilettes se fait en ordre et par sexe (les fillettes d'abord s'il n'y a pas de cabine séparée). ***Ce passage collectif n'exclut pas la possibilité pour chaque apprenant.e. de s'y rendre quand il en a besoin.*** Le passage aux toilettes s'effectue après l'accueil, avant le goûter, après une activité physique et après la récréation. Ces moments de passages aux toilettes sont aussi valables pour l'après-midi.

Les objectifs sont de permettre à l'apprenant.e d'/de :

- satisfaire ses besoins physiologiques (selles, urine) ;
- acquérir quelques règles élémentaires d'hygiène (se laver les mains...) ;
- être autonome (enlever seul sa culotte, son bouton, sa fermeture éclair) ;
- attendre son tour (patienter dans la discipline).

**NB** : accorder la priorité à ceux qui expriment un besoin pressant.

### 1.2.3. Le goûter

Le goûter est un moment durant lequel l'apprenant.e prend une collation.

Il est indispensable pour tout jeune apprenant.e. Il permet de bien répartir l'apport en énergie et nutriments dans la journée et présente l'avantage de lutter contre la malnutrition (surpoids, perte de poids). Il doit être fait en fonction des habitudes alimentaires et des produits locaux.

Il pourrait être composé de : lait, yoghourt, œuf, poisson, viande, bouillie, igname, eau, fruits, pain, beignet, biscuit, banane braisée, etc.

Pendant le goûter, les apprenant.e.s doivent être assis sur des nattes au coin regroupement. Le moment du goûter se situe à 15 minutes de chaque récréation.

Le goûter permet à l'enfant de :

- satisfaire ses besoins alimentaires ;
- combler le déficit alimentaire ;
- récupérer l'énergie dépensée lors des activités précédentes ;
- acquérir quelques notions d'hygiène alimentaire (se laver les mains avant et après le goûter) ;
- être sociable (partager avec les autres) ;
- acquérir quelques notions de politesse (dire merci, savoir demander...) ;
- acquérir quelques bonnes habitudes alimentaires (bien mâcher les aliments ; ne pas parler la bouche pleine) ;
- se responsabiliser (balayer les miettes de pain, jeter les papiers d'emballage à la poubelle) ;

- être sensibilisé sur une alimentation saine, variée et équilibrée.



### **Le moment de goûter**

#### **1.2.4. La récréation**

La récréation est le moment pendant lequel tous les apprenant.e.s se retrouvent et jouent librement dans la cour sous la surveillance des enseignant.e.s. Elle est obligatoire et indispensable pour l'apprenant.e.

Il faut éviter de l'en priver. Elle a lieu le matin de 10h à 10h30 minutes et l'après-midi de 15h45 minutes à 16h05 minutes. Les enseignant.e.s doivent profiter de cette période pour observer les apprenant.e.s afin d'intégrer ceux qui s'isolent ou qui sont timides dans les groupes d'une part et d'identifier les apprenant.e.s agressifs d'autre part afin d'y remédier.

La récréation permet à l'apprenant.e de :

- explorer la cour de récréation ;
- se divertir ;
- se détendre ;
- jouer librement ;
- se socialiser ;
- se découvrir et découvrir les autres ;
- se mouvoir à sa guise (danser, sauter, courir...).

**NB** : *l'enseignant.e doit être dans la cour avec les apprenant.e.s.*



**La récréation**

### **1.2.5. La sortie**

La sortie marque la fin des activités de la matinée et de l'après-midi. Elle se déroule de la manière suivante sous la conduite de l'enseignant.e de la classe :

- un chant est entonné pour le rangement ;
- tous les apprenant.e.s procèdent au rangement du matériel utilisé et des effets personnels ;
- un chant est entonné pour la sortie ;
- un rappel au calme est effectué ;
- chaque apprenant.e. rejoint son parent avec son cartable.

La sortie, ainsi organisée permet à l'apprenant.e d'acquérir de bonnes habitudes (dire au revoir à ses camarades et aux enseignant.es,...)

**NB** : La sortie a lieu à 11h30 la matinée et à 16h30 l'après-midi, suivie d'une permanence de 11h30 à 12h30 la matinée et de 16h30 à 17h30 l'après-midi. Toutefois l'enseignant.e est tenu.e de rester à l'école jusqu'au départ de tous les apprenant.e.s.



**La sortie**

## **2-L'organisation et la gestion des ateliers**

Les ateliers sont des espaces où des activités sont menées par petits groupes avec des tâches individuelles ou collectives.

### **2.1. L'atelier dirigé**

C'est un atelier d'apprentissage. Il s'appuie sur la présentation d'une situation nouvelle, la découverte d'un nouveau moyen d'expression, de nouveaux outils ou de nouvelles techniques. Il est mené par l'enseignant.e et vise l'acquisition d'une nouvelle compétence.

### **2.2. Les ateliers autonomes**

Ils sont le lieu d'activités où à partir de situations de réinvestissement et de consignes de l'enseignant.e, l'apprenant.e traite une situation nouvelle en lien avec une compétence acquise. Ces ateliers ne nécessitent pas une implication de l'enseignant.e mais exigent qu'il supervise la réalisation des activités menées par les apprenant.e.s.

### **2.3. Les ateliers libres**

Dans ces ateliers, l'enseignant.e permet aux apprenant.e.s d'exécuter librement des tâches, sans consigne. Ici, l'apprenant.e fait parler ses émotions, ses connaissances acquises pendant les différentes activités.

L'implication de l'enseignant.e n'est pas autorisée pour la conduite des activités. Cependant, une surveillance discrète et à distance est nécessaire.

## **3. La rotation dans les ateliers et dans les coins**

Pour mieux organiser les enseignements/apprentissages, l'enseignant.e doit utiliser un système de rotation ou roulement qui consiste à faire travailler tous les apprenant.e.s de la classe concomitamment.

La rotation se déroule de la façon suivante :

- l'enseignant.e tient compte des : groupes de couleurs, ateliers et coins jeux ;
- l'enseignant.e fait la répartition des apprenant.e.s dans les ateliers et les coins en fonction de l'effectif de sa classe ;
  - l'enseignant.e reste dans l'atelier dirigé avec un groupe de couleurs pour l'enseignement/ apprentissage et oriente les autres groupes de couleurs dans les ateliers **autonomes** et **libres** ;
  - à la fin de l'apprentissage, l'enseignant.e oriente le groupe dont il avait la charge dans l'atelier **libre** et travaille en atelier dirigé avec un autre groupe de couleur. (dans la même discipline ou une autre)
- Cette rotation va continuer jusqu'à ce que tous les groupes passent par l'atelier dirigé avec l'enseignant.e ;
- Il est recommandé à l'enseignant.e d'avoir un cahier pour planifier la rotation ;
- Chaque groupe a une tâche précise et l'enseignant.e surveille l'ensemble des apprenant.e.s en les interpellant si nécessaire.
- Tous les groupes doivent passer par l'atelier dirigé qui est celui des acquisitions ;
- Si l'effectif est pléthorique l'enseignant.e peut créer plusieurs ateliers autonomes tout en respectant le système de rotation.

**Exemple d'une rotation avec un effectif de 25 élèves (couleurs : rouge, bleu, vert, jaune et orange)**

- L'enseignant est dans l'atelier dirigé avec le groupe des rouges ;
- Il oriente le groupe des bleus, des oranges et des jaunes dans l'atelier autonome ;
- Le groupe des verts est quant à lui envoyé dans l'atelier libre ;
- À la fin de l'apprentissage avec le groupe des rouges, l'enseignant procède à une rotation en invitant le groupe des verts à le rejoindre dans l'atelier dirigé et le groupe des rouges vont à leur tour se rendre dans l'atelier libre ;
- L'enseignant fait passer ensuite le groupe des bleus, des jaunes et enfin le groupe des oranges dans l'atelier dirigé.

**NB :**

- *La rotation se fait selon le planning officiel de la journée tout en respectant la progression.*

*Les productions des différents ateliers doivent être finalisées, valorisées et évaluées.*

#### **4. La conduite des activités routinières**

Ce sont des activités qui aident à la construction de compétences en lecture, en structuration du temps, en mathématiques... et qui favorisent la socialisation au sein du groupe. Elles doivent être rapides et menées pendant 5 à 10 minutes. Elles sont organisées quotidiennement, en début de matinée et l'après-midi (marquage de présences par les apprenant.e.s et l'enseignant.e, actualisation de la météo) avec toute la classe dans le coin regroupement.

**Les activités préalables** (selon la configuration de la classe)

- Utilisation du tableau de présence
- Dépôt des sacs
- Mise en train générale
- Exécution de l'appel

#### **Écriture et lecture de la date**

✓ *la phase de préparation/recherche*

-lire la date de la veille,

-rechercher le jour qui suit sur la frise de la semaine en déplaçant le curseur,

-rechercher sur la bande numérique le nombre qui suit en déplaçant le curseur ou la flèche.

✓ *la phase de construction*

Des élèves désignés recherchent dans la boîte les étiquettes (jours, quantièmes, mois et année) en s'appuyant sur les modèles indiqués par le curseur.

Lorsqu'il y a changement de mois ou de l'année, ces étiquettes doivent être recherchées et remplacées.

✓ *la phase d'écriture*

Lecture de la date du jour obtenue par les élèves.

Écriture de la date par l'enseignant.e sous la dictée des élèves.

Les activités routinières prennent fin avec la mise à jour de la frise du temps (la météo) par les élèves.

Les activités routinières se mènent à l'aide des outils suivants, confectionnés par l'enseignant.e :

- le tableau de présence
- les étiquettes prénoms,

- les étiquettes nombres,
- la frise de la journée,
- la frise de la semaine,
- la frise des mois de l'année
- La frise du temps ou la météo
- la bande numérique, etc.

Ces instruments se présentent comme suit :

#### 4.1-Le tableau de présence

C'est un outil de contrôle des présences des apprenant.e.s qui leur permet de se reconnaître et de reconnaître leurs camarades à partir de photos, de signes ou de prénoms selon la section. Ils marquent ainsi leur présence par l'utilisation de ces photos, ces signes ou ces prénoms.

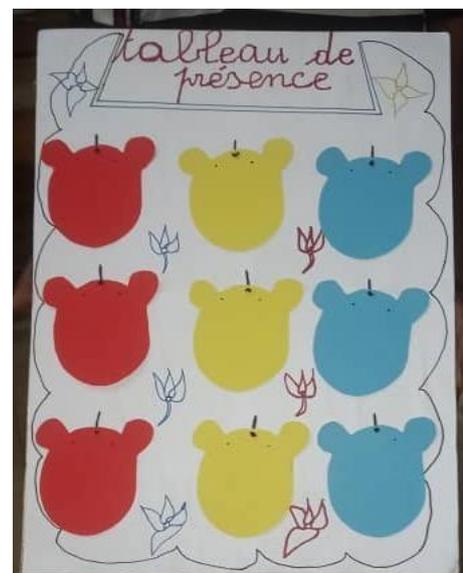
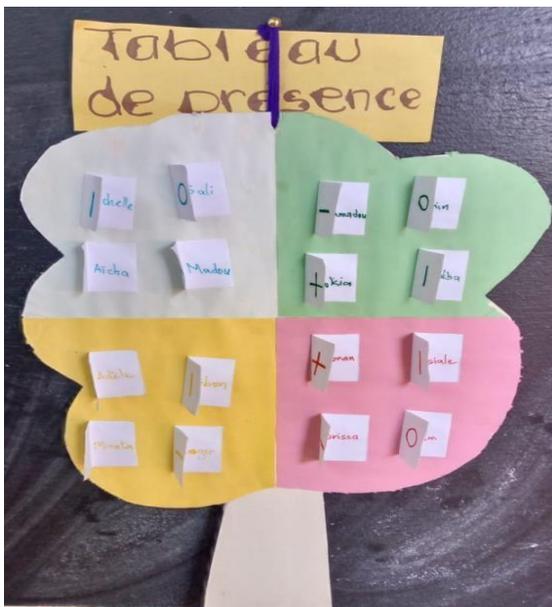
**En Petite Section**, le tableau comporte les photos des apprenant.e.s.

**En Moyenne Section**, le tableau présente au premier trimestre les photos des apprenant.e.s.

À partir du deuxième trimestre, l'enseignant.e. remplace les photos des apprenant.e.s par leurs signes.

**En Grande Section**, le tableau est constitué au premier trimestre de la lettre initiale des prénoms des apprenant.e.s. À partir du deuxième trimestre, l'enseignant.e remplace les initiales des prénoms des apprenant.e.s par leurs prénoms.

**Au Pré-primaire**, la photo est utilisée au premier trimestre, puis le signe au second trimestre et le prénom au dernier trimestre.



**Le tableau de présence**

#### 4.2-La frise de la journée

C'est une bande comportant des symboles qui matérialisent les grands moments et les activités didactiques de la journée. Elle permet à l'apprenant.e de les repérer et de les nommer. Un curseur ou une flèche sera déplacée par les apprenant.e.s pour matérialiser la progression des activités de la journée

#### 4.3-La frise du temps ou la météo

C'est un tableau comportant les représentations du temps. De façon quotidienne, les apprenant.e.s sont initiés à l'étude du temps avec la météo de la classe. Avec le curseur, les apprenant.e.s indiquent le temps qu'il fait.



La météo

#### 4.4-La frise de la semaine

C'est une bande qui comporte les noms des jours de la semaine, des couleurs et des symboles qui renvoient à des activités qui rythment la vie quotidienne de l'apprenant.e.



La frise de la semaine



### La frise de la semaine

Elle permet à l'apprenant.e d'établir une correspondance entre le symbole, la couleur et le nom du jour afin de les mémoriser dans l'ordre et utiliser correctement les termes hier, aujourd'hui et demain. Cette correspondance doit se faire par une comptine dont le choix est laissé à l'initiative de l'enseignant.e.

Le symbole est choisi avec les apprenant.e.s pour leur permettre de les reconnaître et pour marquer les jours d'école et les jours de repos.

### 4.5-La frise de l'année

C'est une bande horizontale qui indique les douze (12) mois de l'année. Elle permet à l'apprenant.e de se familiariser avec les mois de l'année et les symboles correspondants si possible.



La frise de l'année

### 4.6-La bande numérique

C'est une bande sur laquelle sont inscrits les nombres de 1 à 31, correspondant aux quantités du mois. A cet effet, des étiquettes quantités sont conçues pour l'écriture de la date.



La bande numérique

## **5. Les démarches pédagogiques**

### **5.1-Rappel des moments didactiques**

Les séances d'enseignement / apprentissage comportent trois grands moments didactiques quel que soit la discipline.

#### **Phase 1 : Présentation**

C'est une phase au cours de laquelle on fait le rappel des pré-requis et l'annonce de la situation.

##### **a) Rappel / pré requis**

Au cours de cette étape, l'enseignant.e vérifie les acquis antérieurs des apprenant.e.s en rapport avec la séance du jour pour faciliter son acquisition.

##### **b) Découverte de la situation**

Elle intervient pour susciter l'intérêt de l'apprenant.e en rapport avec une situation réelle de vie courante. Ici, l'enseignant.e dit la situation de façon motivante.

#### **Phase 2 : Développement**

Cette phase est celle de l'exploitation de la situation suivie de l'installation des habiletés. Elle est fonction de la discipline et de l'activité à mener.

#### **Phase 3 : Evaluation**

C'est la dernière phase qui permet à l'enseignant.e de vérifier les acquis de l'enseignement/apprentissage.

##### **a) L'application**

L'enseignant.e propose des exercices simples en rapport étroit avec la notion enseignée.

##### **b) L'évaluation de la leçon**

Cette évaluation a lieu à la fin d'une leçon. Elle permet d'apprécier l'acquisition des habiletés installées.

Les trois moments didactiques constituent le canevas de toute fiche de séance d'apprentissage.

➤ Le canevas d'une fiche de séance

**Discipline :**

**Thème :**

**Leçon :**

**Séance :**

**Matériel**

**Supports et moyens :**

**Documentation :**

**Niveau :**

**Semaine :**

**Date :**

**Durée :**

**TABLEAU DES HABILETES ET DES CONTENUS**

Habilités	Contenus

**Situation d'apprentissage :**

**DEROULEMENT**

Etapes du cours	Activités de l'enseignant.e	Stratégies pédagogiques	Activités apprenant.e.s
<b>Présentation</b> -Rappel / Prérequis - Découverte de la situation			
<b>Développement</b> - Exploitation de la situation			
<b>Evaluation</b>			

## 5.2-Les démarches pédagogiques des disciplines

La démarche pédagogique désigne la manière de piloter une action de formation. Elle prend en compte les phases et les moments de transmission de savoirs.

### 5.2.1-Activités d'expression et de création (AEC)

Il existe trois démarches pédagogiques en AEC

#### Démarche N°1

#### Réalisation d'œuvres plastiques

ETAPES	ACTIVITES
<b>Présentation</b> -Rappel/Pré requis  -Découverte de la situation	Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour
	Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b> -Exploitation de la situation  • Enumération du matériel  • Annonce des consignes  • Réalisation de l'œuvre	Poser des questions de compréhension sur la situation
	Faire nommer le matériel sans trop de commentaire
	Expliquer la technique de réalisation Faire une démonstration
	Faire réaliser l'œuvre avec tout le groupe de travail avant de disposer les apprenants dans l'espace prévu où ils réaliseront l'œuvre de façon autonome. Intervenir en cas de difficulté.
<b>Evaluation</b>	Demander à chaque apprenant.e. de présenter son travail (moment d'échanges entre les apprenant.e.s, eux-mêmes, avec l'enseignant.e ou avec l'artiste du domaine)
<b>Exposition de l'œuvre</b>	Faire exposer les travaux et donner l'occasion à chaque apprenant.e. de présenter sa production

#### Démarche N°2

#### Réalisation d'œuvres musicales

ETAPES	ACTIVITES
<b>Présentation</b> -Exercices préparatoires  -Rappel/ Prérequis  -Découverte de la Situation	Faire faire des vocalises, des massages de cordes vocales...
	Faire chanter une ou des chansons connues
	Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b>  -Exploitation de la situation  Apprentissage de la chanson	Poser des questions de compréhension sur la situation  -Chanter plusieurs fois - Poser une ou deux questions de compréhension ; Ex : de quoi parle la chanson ? - Fredonner la chanson. -Chanter la première phrase musicale et faire répéter : *ensemble ; *par groupe ; *individuellement ; *ensemble. -Chanter la 2 <sup>ème</sup> phrase musicale -Utiliser le même procédé que la 1 <sup>ère</sup> phrase -Associer les 2 premières phrases de la chanson, puis faire répéter ; -Chanter la 3 <sup>ème</sup> phrase musicale et la faire répéter ; -Associer les 2 premières et la 3 <sup>ème</sup> phrase puis faire répéter ; - Utiliser le même procédé jusqu'à la fin du texte. -Faire chanter entièrement la chanson : *ensemble ; *par groupe ; *individuellement ; *ensemble
<b>Evaluation</b>	Faire chanter individuellement

### Démarche N°3

#### Réalisation d'œuvres musicales

<b>ETAPES</b>	<b>ACTIVITES</b>
<b>Présentation</b> -Prise en main  -Rappel / Pré requis  -Découverte de la situation	Débarrasser l'apprenant.e de tout ce qui peut le gêner pendant l'activité  Faire rappeler et exécuter des jeux connus  Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b> Exploitation de la situation  Mise en train  Jeu	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  Faire des exercices qui permettront à l'apprenant.e de s'échauffer.  -Expliquer le jeu aux apprenant.e.s -Faire exécuter le jeu
<b>Evaluation</b>	Faire exécuter le même jeu sans l'aide de l'enseignant.e
Retour au calme	-Faire adopter la posture qui convient à l'apprenant.e -Chanter une berceuse

### 5.2.2 Education physique et sportive (EPS)

Il existe deux démarches pédagogiques qui sont en lien avec les deux compétences.

#### Démarche N°1

Cette démarche s'applique dans la mise en œuvre des contenus de la compétence 1.

<b>ETAPES</b>	<b>ACTIVITES</b>
<b>Présentation</b> -Prise en main  -Rappel / Prérequis  -Découverte de la situation	Débarrasser l'apprenant.e de tout ce qui peut le gêner pendant l'activité  Faire rappeler et exécuter des mouvements connus  Dire la situation de façon motivante

<p><b>Développement</b></p> <p>-Exploitation de la situation</p> <p>-Mise en train</p> <p>❖ Phase d'exploration</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>Proposer des exercices qui permettront à l'apprenant.e de s'échauffer.</p> <p>Mouvements libres par chaque apprenant.e.</p>
<p>❖ Phase d'enrichissement</p>	<p>Demander de faire comme un tel.</p>
<p>❖ Phase de structuration (un atelier dirigé et deux ou trois ateliers autonomes)</p>	<p>Apprentissage de mouvement à partir de consignes.</p>
<p><b>Evaluation</b></p>	<p>Faire exécuter les mouvements sans l'aide de l'enseignant.e.</p>
<p><b>Retour au calme</b></p>	<p>-Faire adopter une posture convenable à l'apprenant.e (assis ou couché sur le ventre ou le dos ou sur le côté) - Chanter une berceuse</p>

### Recommandations

- Au préscolaire, éviter la délimitation du terrain parce qu'à cet âge, l'apprenant.e a besoin d'espace pour bien s'exprimer.
- Mettre l'accent sur le travail en atelier pour permettre la participation effective de tous les apprenant.e.s.

### **Démarche N°2**

Cette démarche s'applique dans la mise en œuvre des contenus de la compétence 2

<b>ETAPES</b>	<b>ACTIVITES</b>
<p><b>Présentation</b></p> <p>Prise en main</p> <p>Rappel / Pré requis</p> <p>Découverte de la situation</p>	<p>Débarrasser l'apprenant.e de tout ce qui peut le gêner pendant l'activité</p> <p>Faire rappeler et exécuter des mouvements connus</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p><b>Développement</b></p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p>

-Exploitation de la situation	Proposer des exercices qui permettront à l'apprenant.e de s'échauffer.
Mise en train	Expliquer le jeu aux apprenant.e.s
Jeu (un atelier dirigé et deux ou trois ateliers autonomes si l'effectif de la classe est au-delà de 15 apprenant.e.s)	Faire exécuter le jeu
<b>Evaluation</b>	Faire exécuter le même jeu sans l'aide de l'enseignant(e)
Retour au calme	-Faire adopter une posture convenable à l'apprenant.e (assis ou couché sur le ventre ou le dos ou sur le côté) - Chanter une berceuse

### 5.2.3-Français

#### ➤ Echanges oraux

Il existe une seule démarche pédagogique pour les échanges oraux.

Étapes du cours	Activités
<b>Présentation</b> -Rappel /Pré requis	Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour
-Découverte de la situation	Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b>	Poser des questions de compréhension sur la situation
-Exploitation de la situation	Laisser les apprenant.e.s réagir librement à ce qui leur est présenté
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Échanges non dirigés</li> <li>• Échanges dirigés</li> </ul>	Poser des questions aux apprenant.e.s pour les amener à échanger sur ce qui leur a été présenté
<b>Évaluation</b>	Vérifier les acquis des apprenant.e.s

## ➤ Graphisme

Il existe deux démarches pédagogiques en graphisme.

### Démarche 1

Cette démarche est valable pour l'apprentissage du tracé de signes graphiques.

<b>ETAPES</b>	<b>ACTIVITES</b>
<p><b>Présentation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Rappel / Pré requis</li> <li>-Découverte de la situation</li> </ul>	<p>Faire rappeler et faire exécuter le signe précédemment étudié</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p><b>Développement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Exploitation de la situation d'apprentissage</li> <li>-Observation du signe</li> <li>-Exécution d'exercices de motricité fine</li> <li>-Tracé du signe               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise de repère</li> <li>• Dans l'espace</li> <li>• Avec l'éponge mouillée</li> <li>• Au tableau avec la craie</li> <li>• Sur l'ardoise (grand format)</li> <li>• Sur la feuille de papier rame</li> </ul> </li> </ul>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>Faire observer le signe à exécuter</p> <p>Faire mimer des gestes en lien avec le tracé du signe</p> <p>Faire suivre les étapes du tracé</p> <p>Indiquer les différents repères à suivre dans les mouvements du tracé</p> <p>Faire prendre le premier repère dans la phase en l'air avec l'apprenant.e.</p> <p>Faire réaliser le signe dans l'espace</p> <p>Réaliser et faire réaliser le signe à l'aide de l'éponge mouillée sur le tableau</p> <p>Passer la craie dans le tracé de l'éponge mouillée et inviter les apprenant.e.s à faire pareillement</p> <p>Faire réaliser le signe sur l'ardoise</p> <p>Faire exécuter le signe sur la même feuille de papier rame :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-en dehors des lignes</li> <li>-entre deux lignes</li> </ul>
<p><b>Evaluation</b></p>	<p>Faire réaliser le signe par l'apprenant.e sur un autre support</p>

## Démarche 2

Cette démarche est valable pour la reproduction de lettres, de chiffres, de mots et de phrases.

ETAPES	ACTIVITES
Présentation -Rappel /Pré requis  -Découverte de la situation	Faire rappeler et exécuter des signes connus Dire la situation de façon motivante
Développement -Exploitation de la situation d'apprentissage  Présentation de la lettre, du chiffre, du mot, de la phrase à écrire aux apprenant.e.s  Reproduction de la lettre, du chiffre, du mot, de la phrase à écrire par les apprenant.e.s	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  Faire observer la lettre, le chiffre, le mot, la phrase à écrire aux apprenant.e.s  Faire suivre les étapes des différents tracés de la lettre, du chiffre, du mot, de la phrase à écrire aux apprenant.e.s
Evaluation	Faire faire la reproduction de la lettre, du chiffre, du mot, de la phrase écrit. e par l'apprenant.e sur un autre support

➤ **Lecture**

Il existe sept (7) démarches pédagogiques en lecture

**Discrimination auditive**

ÉTAPES	ACTIVITES
<b>Présentation</b> -Rappel / Pré requis  -Découverte de la situation  <b>Développement</b> -Exploitation de la situation  Identification du son à l'étude  Isolement de son à l'étude  Proposition de mots	Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour  Dire la situation de façon motivante  Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  Faire identifier le son à l'étude  Faire prononcer le son à l'étude  Faire trouver des mots qui renferment le son à l'étude
<b>Évaluation</b>	L'enseignant. e va vérifier l'acquis de la séance.

**Discrimination visuelle**

ETAPES	ACTIVITES
<b>Présentation</b> -Rappel /Pré requis -Découverte de la situation	Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b> -Exploitation de la situation d'apprentissage Présentation du matériel Jeu	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  Présenter aux apprenant.e.s le matériel à utiliser au cours du jeu. Proposer le jeu aux apprenant.e.s

<b>Evaluation</b>	Faire exécuter le même jeu sans l'aide de l'enseignant.e
-------------------	--

### Récit d'histoire

ETAPES	ACTIVITES
<b>Présentation</b> -Rappel / Pré requis -Découverte de la situation	Faire rappeler des histoires connues Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b> -Exploitation de la situation d'apprentissage  Récit de l'histoire Compréhension  Présentation de l'album	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  Faire le récit de l'histoire Poser des questions de compréhension  Présenter l'album aux apprenant.e.s
<b>Evaluation</b>	Demander à l'apprenant.e de faire seul le récit

### Remarques

- L'enseignant.e peut se déguiser en personnage principal de l'histoire.
- Au niveau des questions de compréhension, il ne s'agit pas de s'intéresser **aux détails**.

### Lecture d'album

ETAPES	ACTIVITES
<b>Présentation</b> -Rappel /Pré requis -Découverte de la situation	Faire rappeler des histoires connues Dire la situation de façon motivante

<p><b>Développement</b></p> <p>-Exploitation de la situation d'apprentissage</p> <p>Observation de la couverture</p> <p>Emission d'hypothèses</p> <p>Lecture du livre</p> <p>Appropriation et réaction à la lecture</p> <p>Questions de compréhension du texte</p> <p>Reformulation</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire observer la couverture du livre</li> <li>- Faire émettre des hypothèses</li> <li>- Lire le livre aux apprenant.e.s</li> <li>- Laisser les apprenant.e.s s'approprier l'histoire et réagir à la lecture</li> <li>- Poser des questions de compréhension</li> <li>- Demander aux apprenant.e.s de reformuler l'histoire</li> <li>- Demander aux apprenant.e.s de reformuler l'histoire</li> </ul>
<p><b>Evaluation</b></p>	<p>Inviter l'apprenant.e à choisir dans la bibliothèque l'album lu</p>

• **Le jeu des onomatopées**

ÉTAPES	ACTIVITÉS
<p><b>Présentation</b></p> <p>-Rappel /Prés requis</p>	<p>Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour</p>
<p><b>-Découverte de la situation d'apprentissage</b></p>	<p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p><b>Développement</b></p> <p><b>Exploitation de la situation d'apprentissage</b></p> <p><b>Jeu</b></p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>Proposer le jeu d'imitation de bruits d'engins et de cris d'animaux aux apprenant.e.s</p>
<p><b>Évaluation</b></p>	<p>Proposer d'autres jeux d'imitation</p>

- **Imaginer la fin d'une histoire**

<b>ÉTAPES</b>	<b>Activités</b>
<b>Présentation</b> -Rappel/prés requis  -Découverte de la situation d'apprentissage	Faire rappeler des histoires connues  Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b>  <b>Exploitation de la situation d'apprentissage</b>  -Présentation de l'album  -Présentation de l'activité  -Lecture d'une partie du livre  -Appropriation et réaction à la lecture  -Émission d'hypothèse  -Lecture de la version de l'auteur  -Questions liées au texte	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  -Présenter l'album aux apprenant.e.s en les amenant à réagir.  -Expliquer l'activité aux apprenant.e.s  -Lire une partie de l'histoire avec une diction claire et en montrant les illustrations. Susciter le suspens en s'arrêtant à l'endroit le plus captivant.  -laisser les apprenant.e.s réagir  -Demander aux apprenant.e.s de proposer une fin.  -Lire la version de l'auteur.  -Poser des questions.
<b>Évaluation</b>	-Poser une ou deux questions

- **Retrouver un album à partir d'une histoire racontée**

<b>Étapes du cours</b>	<b>Activités</b>
<b>Présentation</b> -Rappel/ prérequis  -Découverte de la situation	Faire rappeler des histoires connues  Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b> -Exploitation de la Situation  -Présentation de la couverture	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation

-Récit de l'histoire	-Faire observer la couverture de l'album
-Reconstitution de l'histoire	-Raconter l'histoire
-Invitation à retrouver l'album	-Faire reconstituer l'histoire
	-Faire retrouver l'album
-Présentation de l'album retrouvé	-Faire présenter l'album retrouvé
<b>Evaluation</b>	<b>Faire décrire la couverture de l'album</b>

➤ **Comptines et Poésies**

<b>ETAPES</b>	<b>ACTIVITES</b>
<b>Présentation</b> -Rappel /Pré requis -Découverte de la situation	Faire dire une comptine ou un poème connu Dire la situation de façon motivante

<p><b>Développement</b> -Exploitation de la situation d'apprentissage</p> <p>Découverte de la comptine ou du poème</p> <p>Compréhension</p> <p>Mémorisation</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>Dire le titre de la comptine ou du poème</p> <p>Dire le texte posément deux ou trois fois</p> <p>Poser une ou deux questions pour faire comprendre le texte</p> <p>Expliquer quelques mots difficiles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire le premier vers.</li> <li>- Demander aux apprenant.e.s de le répéter.</li> <li>- Dire le deuxième vers.</li> <li>- Demander aux apprenant.e.s de le répéter.</li> <li>- Associer ces deux premiers vers.</li> <li>- Demander aux apprenant.e.s de les répéter.</li> <li>- Procéder de la même manière jusqu' à la fin de la comptine ou du poème.</li> <li>- - Faire dire entièrement la comptine ou le poème.</li> </ul>
<p><b>Evaluation</b></p>	<p>Demander à l'apprenant.e de dire la comptine ou le poème entièrement.</p>

## 5.2.4-Mathématiques

Il existe trois démarches pédagogiques en mathématiques

### Démarche 1

Cette démarche pédagogique est utilisée dans la découverte des notions.

ETAPES	ACTIVITES
<p><b>Présentation</b> -Rappel / Pré requis</p>	<p>Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour</p>
<p>-Découverte de la situation</p>	<p>Dire la situation de façon motivante</p>

<b>Développement</b> -Exploitation de la situation  - Manipulation	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  L'enseignant. e met à la disposition des apprenant.e.s le matériel et les laisse le manipuler librement sans consignes.
❖ Structuration	L'enseignant. e par des consignes, précises les tâches à accomplir.
❖ Verbalisation	L'enseignant. e pose des questions aux apprenant.e.s pour qu'ils disent ce qu'ils ont fait.
❖ Représentation	L'apprenant.e matérialise les situations précédentes sur les ardoises, les feuilles etc.
❖ Entraînement et maîtrise	L'enseignant. e fait faire aux apprenant.e.s les mêmes manipulations avec d'autres matériels.
<b>Evaluation</b> Réinvestissement	L'enseignant. e fait réaliser un autre exercice pour vérifier les acquis des apprenant.e.s.

## Démarche 2

Cette démarche pédagogique est identique à la première démarche et est utilisée pour la découverte des notions dans la structuration de l'espace.

Etapes du cours	Activités
<b>Présentation</b> -Rappel /Pré requis en EPS -Découverte de la situation	L'enseignant .e s'appuie sur les acquis en EPS pour aborder de façon subtile la notion du jour.  Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b> -Exploitation de la situation  ❖ Manipulation	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  L'enseignant. e met à la disposition des apprenant.e.s le matériel et les laisse le manipuler librement sans consignes.
❖ Structuration	L'enseignant. e par des consignes, précise les tâches à accomplir.

❖ Verbalisation	L'enseignant. e pose des questions aux apprenant.e.s pour qu'ils disent ce qu'ils ont fait.
❖ Représentation	L'apprenant.e matérialise les situations précédentes sur les ardoises, les feuilles etc.
❖ Entraînement et maîtrise	L'enseignant. e fait faire aux apprenant.e.s les mêmes manipulations avec d'autres matériels.
<b>Evaluation</b> Réinvestissement	L'enseignant. e fait réaliser un autre exercice pour vérifier les acquis des apprenant.e.s.

### Démarche 3 (standard)

Cette démarche est utilisée pour la conduite des séances de jeux et de certaines activités de réinvestissement.

Etapes	Activités
<b>Présentation</b> -Rappel / Pré requis -Découverte de la situation	Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour.
	Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b> -Exploitation de la situation  -Activité proprement dite	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation.  L'enseignant. e propose l'activité d'apprentissage. L'apprenant.e est invité à faire sa production.
<b>Évaluation</b>	L'enseignant. e va vérifier l'acquis de la séance.

### 5.2.5-Activités d'éveil au milieu (AEM)

Il existe trois démarches pédagogiques en AEM

#### Démarche 1

Cette démarche pédagogique s'applique dans la mise en œuvre des contenus tels que le cycle végétal, les grandes fonctions de la vie animale et les transformations de la matière.

Étapes	Activités
<b>Présentation</b> -Rappel / Pré requis  -Découverte de la situation	Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour  Dire la situation de façon motivante
<b>Développement</b> -Exploitation de la situation  Enoncé du problème  Emission d'hypothèses  Expérimentation	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation  A partir de la situation, amener l'apprenant.e à s'interroger  A partir du problème posé, réflexion des apprenant.e.s pour émettre des hypothèses  Faire manipuler, comparer par les apprenant.e.s
<b>Conclusion</b> Confirmation ou infirmation	A partir des résultats obtenus, amener l'apprenant.e à donner la réponse à son interrogation.
<b>Evaluation</b>	Vérification des acquis à travers des questions

#### Démarche 2

Cette démarche pédagogique illustre la technologie appliquée au préscolaire pour la fabrication de petits objets simples

Activités	Remarques
<b>Présentation</b> -Rappel / Pré requis -Découverte de la situation	Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour  Dire la situation de façon motivante

<p><b>Développement</b></p> <p>-Exploitation de la situation</p> <p>❖ Présentation du modèle, d'une notice ou d'une fiche technique de fabrication</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>L'enseignant.e présente le modèle, fait parler de l'utilisation de l'objet et des matériaux qui entrent dans sa confection.</p>
<p>❖ Enumération du matériel disponible</p>	<p>L'enseignant.e fait énumérer le matériel mis à la disposition des apprenant.e.s.</p>
<p>❖ Explication de la technique de fabrication de l'objet</p>	<p>L'enseignant.e explique la technique de fabrication aux apprenant.e.s en petits groupes.</p>
<p>❖ Fabrication de l'objet étape par étape</p>	<p>Il rappelle la technique de fabrication étape par étape afin que la réalisation de l'objet se fasse progressivement par les apprenant.e.s.</p>
<p><b>Evaluation</b></p>	<p>A partir du matériel mis à sa disposition, l'apprenant.e réalise l'objet.</p>

### Démarche 3

Cette démarche de type standard s'applique aux autres contenus qui ne nécessitent pas la fabrication d'un objet ou une expérimentation.

Activités	Remarques
<p><b>Présentation</b></p> <p>-Rappel / Pré requis</p> <p>-Découverte de la situation</p>	<p>Vérifier les connaissances de l'apprenant.e en lien avec l'activité du jour</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p>-Exploitation de la situation</p> <p>-Activité proprement dite</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>-L'enseignant.e propose l'activité d'apprentissage.</p> <p>-L'apprenant.e est invité à faire sa production.</p>
<p><b>Evaluation</b></p>	<p>L'enseignant.e va vérifier les acquis de la séance.</p>



### **6.2.1. L'évaluation de la séance**

À la fin des séances d'apprentissage, l'enseignant.e propose des exercices d'application pour vérifier les acquisitions des habiletés installées. L'évaluation se fait de façon orale, écrite ou par simple manipulation. L'enseignant.e devra donner l'occasion à l'apprenant.e de repérer son erreur ou au groupe classe de le faire. Il/elle aide l'apprenant.e à découvrir ses erreurs et à les corriger : c'est l'auto-évaluation.

### **6.2.2. L'évaluation de la leçon**

Elle se déroule à la fin de la leçon et permet de juger le niveau d'acquisition des habiletés installées au cours des différentes séances.

## **6.3. Le principe de l'évaluation au préscolaire**

Plus qu'ailleurs, l'évaluation dans la classe du préscolaire consiste à apprécier les efforts fournis par chacun des apprenant.e.s et leur marge de progression individuelle. Elle ne consiste pas à porter un jugement de valeur sur la production de l'apprenant.e mais plutôt privilégier le respect de la méthode enseignée dans la réalisation de toute activité pédagogique.

L'enseignant.e ne doit donc pas être exigeant.e quant au résultat immédiat attendu de la production de l'apprenant.e.

Pour certaines activités, le principe de la coopération où chacun des apprenant.e.s apporte sa contribution à l'atteinte de l'objectif pédagogique visé, est appliqué.

## **6.4. Les outils d'évaluation**

Il existe 3 types d'outils d'évaluation : le livret d'exercices, les codes d'appréciation et les grilles d'évaluation.

### **6.4.1. Le livret d'exercices**

Le livret d'exercices est un outil d'évaluation comportant des exercices. L'enseignant.e doit amener les apprenant.e.s à les effectuer correctement. Il/elle peut également utiliser des feuilles rame préparées à cet effet.

Toutefois au regard des difficultés spécifiques rencontrées par ses apprenant.e.s, l'enseignant.e peut proposer d'autres exercices pour une remédiation.

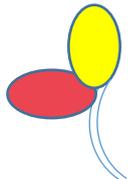
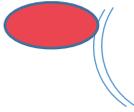
***Il faut faire nécessairement la correction de l'exercice avec les apprenant.e.s en classe.***

**Attention !** Le livret d'exercices ne se substitue pas à la progression proposée dans le programme éducatif et le guide d'exécution de la classe du préscolaire.

### 6.4.2. Les codes d'appréciation

Un code d'appréciation est un symbole, une image, des constellations choisis avec les apprenant.e.s pour leur servir de référence dans l'appréciation de leurs productions. La valeur de ces codes doit être expliquée aux apprenant.e.s et aux parents afin qu'ils puissent les comprendre.

#### Exemples de codes d'appréciation des productions des apprenant.e.s

Codes d'appréciation	Notion acquise	Notion En voie d'acquisition	Notion non acquise
Les fleurs à 3 pétales			
Les pictogrammes			
Les traits			
			
Les points			
Les feux tricolores			

### 6.4.3. La grille individuelle d'évaluation

La grille d'évaluation rend compte des activités des apprenant.e.s et des observations faites par l'enseignant.e. Elle permet de suivre les progrès des apprenant.e.s (enseignant.es et parents), aide l'enseignant.e à orienter l'action éducative et faire une remédiation au besoin.

## EXEMPLE DE GRILLE D'EVALUATION

<b>Champ d'appréciation des disciplines</b>	<b>Comportements à observer</b>	<b>Acquis</b>	<b>En voie d'acquisition</b>	<b>Non acquis</b>	<b>Recommandations</b>
<b>EPS</b>	Marche sur une petite distance en coordonnant les pieds et les bras				
	Connaît des obstacles en courant				
	Se tient en équilibre sur un pied pendant 5 à 10 secondes				
	Saute à cloche pied, court, marche, avance sur la pointe des pieds				
	Pousse, tire et dirige des jouets				
	Saute, grimpe, glisse et se balance				
	S'accroupit et se relève sans aide				
	Fournit des efforts physiques pendant 20 mn				
	Se déplace avec aisance dans l'espace				
	Coordonne ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres				
<b>Langage</b>	S'exprime spontanément				
	Prononce correctement des mots				
	Utilise de nouveaux mots				
	Echange avec les autres				
	Emploie des structures de phrases simples et correctes				
	Pose des questions				
<b>Graphisme</b>	Tient l'outil scripteur correctement				
	Trace librement un signe sur un support				
	Respecte le sens de l'écriture au cours du tracé graphique				
	Reproduit un signe donné				
	Réalise des assemblages de signes graphiques				
	Reproduit des lettres				
	Reproduit des chiffres				
	Copie des phrases				
<b>Lecture</b>	Reconnaît des images				

	Ordonne des images				
	Répond aux questions d'un texte lu				
	Pratique des jeux de lecture				
<b>Mathématiques</b>	Reconnait les différentes couleurs				
	Fait des tris d'objets				
	Fait des classements d'objets				
	Construit des rythmes				
	Dit la suite des nombres				
	Code et décode des collections de 1 à 16 objets				
	Utilise les termes "ajouter, enlever"				
	Utilise les termes "moins, plus; moins que, plus que; autant que"				
	Indique sa position dans un espace donné				
	Indique la position d'un objet dans un espace donné				
<b>Activités d'Eveil au Milieu</b>	Reconnait des formes géométriques (rond, carré, triangle, rectangle)				
	Identifie des repères dans l'environnement immédiat				
	Utilise le vocabulaire temporel				
	Utilise le vocabulaire spatial				
	Nomme les jours de la semaine				
	Identifie les organes de sens et leurs rôles				
	Classe les aliments selon les groupes d'aliment				
	Dit l'importance d'une alimentation variée et équilibrée				
	Décrit un animal				
	Classe des animaux selon des critères donnés				
	Identifie les différentes parties du corps humain				
	Entretient une plante				
	Nomme les différentes parties d'une plante				
Décrit un changement d'état de la matière					
Identifie les étapes de fabrication					
	d'un objet technique simple				

	Fabrique un objet technique simple				
<b>Education aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté</b>	Identifie les couleurs du drapeau de Côte d'Ivoire				
	Reconnait le drapeau de Côte d'Ivoire				
	Adopte une bonne attitude face aux symboles de la République				
	Connait au moins 4 droits des enfants				
	Connait au moins 4 règles de politesse				
	Comprend l'importance des biens publics				
	Adopte un bon comportement vis-à-vis des biens publics				
	Respecte quelques règles d'hygiène				
<b>Activités d'Expression et de Création</b>	Fait des dessins				
	Fait le coloriage				
	Produit des volumes avec des matériaux de modelage				
	Reproduit des sons et des bruits familiers				
	Réalise des mimes avec son corps				
	Fait le collage sur un support				
	Utilise le matériel de découpage				
	Distingue les instruments de musique				
	Exécute des chants et des pas de danses				

*°Mettre une croix dans la case qui convient*

### 6.5. L'évaluation /remédiation des activités

Selon la nature de l'activité faisant l'objet d'une évaluation et les insuffisances constatées, une remédiation est appropriée.

<b>Méthode d'évaluation</b>	<b>Insuffisances constatées</b>	<b>Exemples de stratégies de remédiation</b>
Appréciation du comportement	Code de conduite de la classe non respecté (bagarre, injures, ...)	Faire rappeler les différents éléments du code de conduite de la classe par tous les apprenant.e.s puis par les « fautifs »

Appréciation des échanges langagiers	Phrase incorrecte (mauvaise utilisation d'un déterminant, mauvaise conjugaison d'un verbe, ...) Ex : Je mange <b>un</b> banane	Dire la phrase correcte (je mange une banane) et la faire répéter par l'apprenant.e  <b>NB</b> : éviter surtout de reprendre la phrase incorrecte pour ne pas qu'elle soit captée par les apprenant.e.s au passage.
Appréciation des productions écrites	Insuffisant développement de l'habileté sollicitée (non suivi du modèle du tracé, débordement en coloriage, ...)	1-faire rappeler les étapes de l'activité 2-faire rappeler la consigne par toute la classe 3-changer de support de production 4-faire reprendre l'activité par les apprenant.e.s concernés
Appréciation des productions physiques (EPS, expression corporelle)	Difficultés à effectuer les mouvements, les manipulations, les déplacements, à adopter la posture demandée (joindre les 2 pieds, rattraper un objet lancé en l'air, se maintenir en équilibre, immobile, ...)	1- Faire reprendre l'activité par un apprenant.e. qui l'a réussie 2- Faire répéter l'activité par celui ou ceux qui ne l'ont pas réussie
Appréciation des productions orales	Difficultés de prononciation, de mémorisation (cas d'un poème, d'une comptine, dire le nom des nombres, des jours en ordre, ...)	1- faire reprendre la prononciation ou la production attendue par un apprenant.e. qui l'a réussie 2- Faire répéter par les apprenant.e.s en difficulté

## MODULE 2 : JEUX DIDACTIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE AU PRESCOLAIRE

### Objectif général

Outiller l'enseignant.e du préscolaire à la mise en œuvre de l'apprentissage par le jeu.

### SESSION : APPRENTISSAGE PAR LE JEU AU PRESCOLAIRE

#### Objectifs spécifiques

- Définir le jeu ;
- Relever les différents rôles du jeu ;
- Distinguer les types de jeu ;
- Organiser des activités d'apprentissage fondées sur le jeu.

## **Contenus**

### **1-Définition du jeu**

C'est une activité physique ou mentale procurant du plaisir. Il est volontaire et est propre à l'enfant : « le jeu est le travail de l'enfant » selon le psychologue Edouard Claparède (1873-1940) Autrement dit le jeu est une activité spontanée, libre et codifiée. Il suppose l'acceptation partagée de la loi du jeu. Pour l'enfant il se fait dans un esprit de pur amusement. Cependant il établit un système de règles qui rend intelligible le comportement de l'enfant.

### **2-Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant**

Le jeu est une activité primordiale et légitime fort indispensable pour l'enfant. En ce sens, il est un facteur privilégié d'épanouissement pour son développement global :

#### **2.1. Au plan psychomoteur**

Par le jeu, l'enfant développe son corps, apprend à coordonner ses mouvements et à développer de nouvelles aptitudes. C'est une activité fondamentale pour la santé et le bien-être de l'enfant.

#### **2.2. Au plan cognitif**

Le jeu développe l'imagination, l'esprit de créativité et la personnalité de l'enfant. Avec les jouets, il apprend les formes, les couleurs, les tailles et les textures des objets ainsi que leur importance. L'interaction avec les matériaux stimule l'apprentissage, la résolution de problèmes. Le jeu est le point de départ de nombreuses situations didactiques dans la classe du préscolaire.

#### **2.3. Au plan socio-affectif**

A travers le jeu, l'enfant exprime ses idées et ses sentiments. C'est une activité sociale qui lui permet d'être en relation avec les autres. A ce titre, Il communique, coopère et négocie avec ses pairs et l'enseignant.e. En jouant avec d'autres enfants, l'enfant apprend comment établir des relations sociales avec ses pairs dans le choix et le partage du matériel. Grâce à des jeux coopératifs, l'enfant apprend à donner et à recevoir. Il parvient à accepter les règles de groupe et à les mettre en pratique. Le jeu forme l'enfant au respect des règles établies, lui permettant ainsi de se socialiser et de construire des valeurs de justice, d'honnêteté, de fairplay, d'entraide, ... .

Le jeu se pratique individuellement, par groupe ou collectivement.

Il nourrit tous les domaines du développement de l'enfant (physique, cognitif, social, émotionnel) et facilite ses apprentissages.

### 3-Les types de jeux pratiqués au préscolaire

Il existe différents types de jeux qui contribuent au développement de compétences chez l'apprenant.e du préscolaire.

TYPES DE JEUX	COMPOSANTES		DESCRIPTION	EXEMPLES
<b>LES JEUX D'EXERCICES</b>	<b>Les jeux sensoriels</b>	<i>Les jeux sensoriels sonores</i>	Ce sont les jeux avec les bruits, les sons et les rythmes	Jeux avec un instrument de musique tels que le hochet, le sistre, laalebasse à cauris...
		<i>Les jeux sensoriels visuels</i>	Ce sont des exercices et expériences de jeux avec les couleurs, les formes, les dimensions	Le jeu de Kim, le trieur de formes, puzzle...
	<b>Les jeux moteurs</b>	<i>Les jeux avec des mouvements locomoteurs</i>	Ce sont des jeux avec des mouvements comme courir, sauter, marcher, grimper, se rouler, pousser, tirer, ramper, et des mouvements dynamiques comme se pencher, s'étirer, se courber, faire tourner, lancer, attraper etc. Ces actions sont répétées pour le plaisir de résultats immédiats.	Le jeu avec les pneus, le jeu avec les voiturettes, le jeu avec les pas de l'éléphant...
		<i>Les jeux de manipulation</i>	Ce sont des exercices et expériences de jeux avec des mouvements de préhension comme saisir, serrer, taper, lancer, façonner, vider, remplir, tracer.  Ils sont répétés pour le plaisir de résultats immédiats.	Le jeu d'enfilage, d'encastrement, de position, de domino...

<b>LES JEUX DE REGLES</b>	<b>Les jeux de loto</b>	Jeux de hasard composés de pièces, de formes, de lettres, de chiffres ou d'éléments isolés destinés à être associés, selon des règles, à un ou plusieurs tableaux d'ensemble accompagnant le jeu	Le jeu de loto chiffres, le jeu de loto lettres
	<b>Les jeux de séquence</b>	Ce sont des jeux comportant des éléments qui doivent se suivre selon un ordre précis à partir de consignes et de règles.	Le jeu du domino
	<b>Les jeux de circuit</b>	Ce sont des jeux de parcours impliquant des trajets, des itinéraires à suivre pour aller d'un point à un autre	Le jeu de ludo, le jeu de la marelle, le jeu de chemin...
<b>LES JEUX D'ASSEMBLAGES</b>	<b>Les jeux de construction</b>	Ce sont des jeux d'assemblage tridimensionnel d'éléments isolés, par des techniques de superposition, de vissage, de collage...	Le jeu de construction en bois, jeu de construction en plastique (le lego).
	<b>Les jeux d'agencement</b>	Ce sont des jeux d'assemblage linéaire d'éléments isolés sous forme d'enfilage, de piquage	L'enfilage de perles
	<b>Les jeux de montages mécaniques, électromécaniques</b>	Ce sont des maquettes de voitures, avions	Fabrication de voiturette, avions...
<b>LES JEUX SYMBOLIQUES</b>	<b>Les jeux de faire semblant</b>	Ce sont des jeux d'imitations marquées par plus ou moins de vraisemblance, de personnages, d'animaux, d'actions, d'événements et d'objets réels	Jouer à la maman au coin poupée
	<b>Les jeux de rôles</b>	Ce sont des jeux des combinaisons symboliques présentées sous forme de tableau d'ensemble, de séances, de séquences, de scènes spécifiques, qui ne sont pas soumis à un scénario préalablement établi	Jouer à la vendeuse au coin boutique, jouer à la maitresse...

<b>Les jeux de représentation</b>	Ce sont des jeux de représentations visuelles, au moyen de lignes, de figures, de dessins, de formes, de couleur, d'objets, d'images, d'événements, de personnages, reproduits de façon symbolique en volume ou en surface.	Dessins, graphismes.
-----------------------------------	---	----------------------

#### 4- Quelques jeux didactiques au préscolaire

Au préscolaire, il existe une diversité de jeux didactiques pour mener les enseignements/apprentissages dans les différentes disciplines. Ce sont :

- le Jeu de loto nombre
- le Jeu d'identification
- le Jeu de position
- le Jeu de puzzle
- le Jeu d'encastrement
- le Jeu de l'awalé
- le trieur de formes
- etc



Le Jeu d'encastrement



Trieur de formes



Jeu de l'awalé

## **5. Organisation des activités d'apprentissage fondées sur le jeu**

### **5.1-Exemples d'activités d'apprentissage fondées sur le jeu en AEM**

**COMPETENCE 5** : Traiter une situation relative à la vie des animaux dans leur milieu

**THEME** : LES ANIMAUX DANS LEUR MILIEU DE VIE

**Leçon** : La vie des animaux

**Jeu** : Le jeu de KIM

**Objectifs** :

- Identifier quelques animaux ;
- Classer des animaux ;
- Décrire un animal

**Nombre de joueurs** : 2 et plus

**Matériels** : des images d'animaux.

**Déroulement** :

- Présenter les images d'animaux et les faire nommer par les apprenant.e.s ;
- Bien les disposer à la vue des apprenant.e.s ;
- Inviter les apprenant.e.s à les observer attentivement ;
- Recouvrir les images puis en retirer une selon le critère choisi ;
- Enlever la couverture et faire nommer l'animal manquant ;
- Faire décrire l'animal.

*N.B.* -le vainqueur est celui qui a été le premier à trouver la bonne réponse ;

-féliciter les vainqueurs à la fin du jeu et encourager les perdants.

-on peut enlever ou ajouter un objet.

-faire pareil pour les aliments.

**COMPETENCE 6** : Traiter une situation relative au corps humain et aux aliments

**THEME** : LE CORPS HUMAIN ET LES ALIMENTS

**Leçon 2** : Le rôle et l'hygiène des organes de sens **Jeu** : Jacques où es-tu ?

**Objectifs** :

- identifier les organes de sens (les yeux et les oreilles) ; - déterminer le rôle des organes de sens ;
- développer l'attention.

**Nombre de joueurs** : 2

**Matériel** : un foulard

**Déroulement** : Les apprenant.e.s jouent à deux : l'un joue le rôle de « Jacques » et l'autre a les yeux bandés. L'enseignant.e demande à celui qui a les yeux fermés de poser la question suivante à Jacques : « Jacques où es-tu ? ». Jacques répond « me voici ». L'enseignant.e explique à celui qui a les yeux fermés qu'il faut bien écouter la voix de « Jacques » pour le localiser et l'attraper. « Jacques » doit éviter de se faire prendre. Au bout de 3mn, le vainqueur est celui qui a réussi sa tâche. Faire jouer le maximum d'apprenant.e.s.

**NB** : Féliciter le vainqueur à la fin du jeu et encourager le perdant.

## **5.2-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en Français**

### **COMPETENCE 3 : Traiter une situation relative à la lecture**

#### **THEME : Jeux de lecture**

#### **Leçon 5 : La reconnaissance visuelle**

#### **Jeu : reconstitution de mots**

#### **Objectifs :**

- développer l'attention ;
- reconnaître les lettres d'un mot ;
- reconnaître un mot ; - reconstituer un mot.

**Nombre de joueurs** : 1 ou plusieurs

**Matériel** : étiquettes-prénoms, étiquettes-lettres, une corbeille/carton

#### **Déroulement :**

- Mettre à la disposition des apprenant.e.s des étiquettes-prénoms contenues dans une corbeille/carton.
- Demander à chacun de choisir son étiquette-prénom ;
- Remettre aux apprenant.e.s en atelier, un ensemble d'étiquettes-lettres ;
- Demander de choisir et de disposer les étiquettes-lettres pour former leur prénom ;
- L'apprenant.e qui reconstitue correctement son prénom est le gagnant après 3 minutes.

**NB** : *l'enseignant.e peut utiliser d'autres mots usuels.*

## **5.3-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en EDHC**

**COMPETENCE 1** : Traiter une situation relative aux symboles de la République et aux principes de la démocratie

**THEME** : LES SYMBOLES DE LA REPUBLIQUE ET LES PRINCIPES DE LA DÉMOCRATIE

**Leçon 1** : Les symboles de la République de Côte d'Ivoire

**Jeu** : le drapeau

**Objectifs** :

- reconnaître les couleurs du drapeau de la Côte d'Ivoire
- connaître la disposition des couleurs du drapeau de la Côte d'Ivoire

**Matériels** : différentes bandes de tissu incluant les couleurs du drapeau de la Côte d'Ivoire, un carton vide **Durée : 10 à 15 min Déroulement** :

- L'enseignant.e met des morceaux de tissu de différentes couleurs dont ceux incluant les couleurs du drapeau National dans un carton ;
- Il fait jouer une équipe de deux apprenant.e.s : à son signal, un apprenant.e. choisit les bandes de tissu représentant les couleurs du drapeau national et l'autre les dispose **verticalement** dans l'ordre (orange/blanc/vert) de la **gauche vers la droite**.
- Au bout de 3 minutes, l'enseignant.e fait arrêter le jeu et proclame le résultat.
- L'enseignant.e reprend une nouvelle séquence de jeu avec une autre équipe.

**NB** : Féliciter les vainqueurs à la fin du jeu et encourager les perdants.

#### **5.4-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en EPS**

**COMPETENCE 2** : Traiter une situation relative à son intégration dans un groupe par la pratique des jeux d'opposition et/ou de coopération

**Leçon 2** : pratiquer des jeux de coopération

**Jeu** : Abattre les quilles

**Matériels** : Quilles, fanions, ballons, rubans, brassards, sifflet

**Nombre d'apprenant.e.s** : 10 minimums

**Déroulement** : Les apprenant.e.s sont disposés par ligne, devant eux sont placées sur une ligne de quilles distantes de 2 mètres.

Au signal de l'enseignant.e, ils lancent leurs balles en vue de renverser les quilles.

Plusieurs manches sont à prévoir de sorte à faire jouer tous les apprenant.e.s de l'atelier dirigé.

Le vainqueur est l'équipe qui a fait tomber le plus de quilles.

#### **5.5-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en Mathématiques**

**COMPETENCE 2**: Traiter une situation relative à une suite de nombre, au dénombrement, au partage et aux grandeurs.

**THEME** : la numération

**Leçon 3** : Utilisation des termes « ajouter, enlever, partager »

**Jeu** : la chaise musicale

**Matériel** : nombre de chaises laissé à l'initiative de l'enseignant.e, un sifflet ou un tambourin **Lieu** : la cour ou un espace dégagé de la classe **Déroulement** :

- Prendre un nombre d'apprenant.e.s supérieur au nombre de chaises.
- Disposer les chaises en rond ou les aligner si l'on joue dehors.
- Chanter en demandant aux apprenant.e.s de marcher ou courir autour des chaises.
- Au coup de sifflet ou au frappé sur le tambourin, chacun s'assoit sur une chaise. Ceux qui ne sont pas assis sont éliminés.
- On retire une chaise et le jeu reprend, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il reste une seule chaise et deux apprenant.e.s.
- Celui qui réussit à s'asseoir est le gagnant.
- Féliciter le vainqueur à la fin du jeu et encourager le perdant.

### **5.6-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en AEC**

**Compétence 2** : Traiter une situation de vie courante à travers la réalisation d'œuvres en utilisant des éléments de l'expression musicale.

**Thème 2** : Réalisation d'œuvres musicales

**Leçon 2** : Jeux d'écoute et de reproduction

**Jeu** : le téléphone

**Déroulement** :

- L'enseignant.e choisit un apprenant.e. dans le cercle,
- Chuchote un mot ou une phrase à l'oreille de cet apprenant.e.
- Chaque apprenant.e. doit chuchoter à son tour à son voisin ce qui lui a été chuchoté jusqu'au dernier apprenant.e. qui doit le dire à haute voix.
- L'enseignant.e apprécie le résultat final avec les apprenant.e.s en identifiant le point de rupture si possible.
- Il donne la réponse correcte.

## CONCLUSION

Prenant en compte les recommandations des EGENA, le Ministère de l'Éducation Nationale et de l'Alphabétisation (MENA) a mis l'accent sur la formation des enseignants. C'est dans cette optique que la DPFC a pris l'initiative de renforcer les capacités du personnel enseignant

admissible au CAP notamment ceux en charge du préscolaire en vue d'améliorer les enseignements/apprentissages et les aider ainsi à réussir la phase pratique du CAP intégration. Ce document de formation des enseignant.e s des classes du préscolaire est par conséquent une opportunité qui leur est donné de mieux encadrer les apprenant.e.s de 3 à 5 ans et surtout, de les préparer de manière adéquate pour une transition réussie vers le CP1.