

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
NATIONALE, L'ALPHABÉTISATION
ET DE L'ÉDUCATION TECHNIQUE

DIRECTION DE LA PÉDAGOGIE
ET DE LA FORMATION CONTINUE

RÉPUBLIQUE DE CÔTE D'IVOIRE

Union-Discipline-Travail



**MODULE DE FORMATION
DES ENSEIGNANTS DU PRIVE**
— 2026 —



« L'éducation de la petite enfance est le fondement du développement humain durable. » — UNESCO

MODULE DE FORMATION DES ENSEIGNANTS DU PRIVE 2026

AOUT 2026

Table des matières	
INTRODUCTION	5
MODULE 1 : GESTION DES ENSEIGNEMENTS /APPRENTISSAGES AU PRESCOLAIRE	6
SESSION 1 : ORGANISATION MATERIELLE DE L'ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE	6
1. Définition	6
2. La cour de l'école préscolaire	6
2.1 Zone d'exploration motrice	7
2.2 Zone plate dégagée	11
2.3 Zone favorisant le calme, l'isolement et la création	11
3. La classe	12
3.1 Les affichages	12
3.2 La décoration de la classe	13
3.3 Les documents à afficher obligatoirement dans la classe :	13
3.4 <i>Les cahiers et registres tenus par l'enseignant. e dans sa classe</i>	13
3.5 Le mobilier	15
3.6 Les coins de jeux ou d'activités	15
3.7 Proposition de coins selon la section	16
3.7.1 <i>Petite section</i>	16
3.7.2 <i>Moyenne section</i>	16
3.7.3 <i>Grande section</i>	17
3.8. Aménagement de quelques coins jeux d'imitation	17
3.9. Aménagement de quelques coins jeux d'initiation	19
3.10. Aménagement des coins spécifiques	21
3.11. Utilisation des coins	22
SESSION 2 : ORGANISATION PEDAGOGIQUE DES ENSEIGNEMENTS / APPRENTISSAGES AU PRESCOLAIRE	23
1-La gestion du temps pédagogique	23
1.1. L'alternance des activités	23
1.2. L'aménagement du temps : les grands moments de la journée	24
1.2.1. L'accueil	24
1.2.2. Le passage aux toilettes	24
1.2.3. Le goûter	24

1.2.4. La récréation	25
1.2.5. La sortie.....	26
2-L'organisation et la gestion des ateliers	27
2.1. L'atelier dirigé	27
2.2. Les ateliers autonomes	27
2.3. Les ateliers libres	27
3. La rotation dans les ateliers et dans les coins	28
4. La conduite des activités routinières	29
• Mise en train générale.....	29
4.1-Le tableau de présence.....	30
4.2-La frise de la journée	31
4.3-La frise du temps ou la météo	31
4.4-La frise de la semaine.....	32
4.5-La frise de l'année	33
4.6-La bande numérique	33
5. Les démarches pédagogiques	33
5.1-Rappel des moments didactiques.....	33
a) Rappel / pré requis	33
b) Découverte de la situation	34
a) L'application	34
b) L'évaluation de la leçon	34
5.2-Les démarches pédagogiques des disciplines.....	36
5.2.1-Activités d'expression et de création (AEC)	36
5.2.2 Education physique et sportive (EPS)	38
5.2.3-Français.....	40
5.2.4-Mathématiques	47
5.2.5-Activités d'éveil au milieu (AEM).....	50
5.2.6-Education aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté (EDHC)	52
6. Les outils d'évaluation au préscolaire	52
6.1 . L'évaluation diagnostique.....	52
6.2. L'évaluation formative.....	52
6.2.1. L'évaluation de la séance.....	53
6.2.2. L'évaluation de la leçon.....	53
6.3. Le principe de l'évaluation au préscolaire	53

6.4. Les outils d'évaluation.....	53
6.4.1. Les codes d'appréciation	54
6.5. L'évaluation /remédiation des activités	57
MODULE 2 : JEUX DIDACTIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE AU PRESCOLAIRE	58
SESSION : APPRENTISSAGE PAR LE JEU AU PRESCOLAIRE	58
1-Définition du jeu	59
2-Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant	59
2.1. Sur le plan psychomoteur	59
2.2. Sur le plan cognitif.....	59
2.3. Sur le plan socio-affectif.....	59
3-Les types de jeux pratiqués au préscolaire	60
4- Quelques jeux didactiques au préscolaire.....	63
5. Organisation des activités d'apprentissage fondées sur le jeu	64
5.1-Exemples d'activités d'apprentissage fondées sur le jeu en AEM.....	64
5.2-Exemple d'activité d'apprentissage fondée sur le jeu en Français.....	65
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	66
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	67
CONCLUSION.....	Err
eur ! Signet non défini.	

INTRODUCTION

Dans sa volonté de promouvoir le développement du capital humain, l'État de Côte d'Ivoire accorde une place prioritaire à l'éducation et à la formation de la jeunesse. Cette orientation s'inscrit dans le cadre de l'Objectif de Développement Durable 4.2 (ODD 4.2), qui vise à garantir à tous les enfants l'accès à une éducation de qualité dès la petite enfance. À cet effet, des efforts importants sont consentis pour améliorer l'environnement éducatif, notamment à travers la construction et l'équipement d'infrastructures scolaires ainsi que le recrutement et la formation d'enseignants qualifiés.

Dans cette dynamique, le Ministère de l'Éducation Nationale, de l'Alphabétisation et de l'Enseignement Technique (MENAET), à travers la Direction de la Pédagogie et de la Formation Continue (DPFC), a entrepris de renforcer les compétences pédagogiques et professionnelles des enseignants du secteur privé. Le présent document de formation s'inscrit dans cette démarche de renforcement des capacités.

Élaboré en réponse aux défis actuels du système éducatif ivoirien, ce document met l'accent sur l'adoption de pratiques pédagogiques innovantes, la maîtrise des programmes et référentiels en vigueur ainsi que l'amélioration de la gestion des apprentissages et de la classe. Il contribue ainsi à la promotion d'une culture de qualité et d'amélioration continue des performances scolaires.

Destiné aux enseignants du secteur privé, qu'ils soient débutants ou expérimentés, ce support vise à accompagner l'actualisation de leurs compétences afin de leur permettre de participer efficacement à la construction d'une école ivoirienne inclusive, performante et résolument tournée vers l'avenir.

Il 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 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'élève. Elle doit être fonctionnelle et stimulante.

2. La cour de l'école préscolaire

La cour d'une école 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'élève 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 trois (3) zones selon l'aire disponible :

- **La zone d'exploration motrice**
- **La zone plate dégagée**
- **La zone favorisant le calme, l'isolement et la création**

2.1 Zone d'exploration motrice

C'est l'espace où sont disposés les installations ludiques ou jeux extérieurs. L'élève 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'élève de tourner en position assise sur les sièges.



Un tourniquet

L'utilisation de ce jeu favorise chez l'élève 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'élève 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'élève 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 élèves à chaque mouvement de montée et de descente.

L'utilisation de ce jeu est propice au développement des aptitudes physiques de l'élève. Il favorise l'interaction entre élèves, 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** : c'est un espace isolé rempli de sable propre fin, entretenu et équipé d'ustensiles en matière plastique (bouteilles, seaux, bassines etc.). Il permet d'utiliser divers objets et de faire des constructions. Les murs et murets clôturant cet espace peuvent permettre aux élèves d'effectuer des jeux d'équilibre.



Un bac à sable

- **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 élèves peuvent s'exercer à grimper par marches successives jusqu'à atteindre le sommet. L'utilisation de ce jeu développe chez les élèves 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'élève, 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 épars (un peu partout sur la surface choisie) à distance de pas d'élèves 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'élève 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'élève peut courir sans danger et qui favorise l'éclosion des jeux collectifs. Dans cette aire, les objets tels que des pneus usés, des cerceaux, des balles etc sont mobiles ; c'est le lieu où se pratiquent les activités 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'élève
- 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

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

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 voitures...

Un coin plante ou un 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 élèves 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 élèves relativement du même âge et du même degré de connaissances.

Son aménagement est très déterminant dans les apprentissages de l'élève Il doit prendre en compte les besoins et intérêts de l'élève 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 élèves (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 élèves.

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 école préscolaire a un règlement intérieur qui organise la vie de la communauté scolaire. En outre, à chaque rentrée, l'enseignant.e élabore avec les apprenant.e.s une charte qui définit les règles de conduite dans la classe.

- ***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 élèves (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, poèmes 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 élèves, 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 élèves.

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 «l» 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 élèves selon la formule suivante :

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

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.

****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 :

- o La date et le numéro de la semaine de travail ;
- o L'indication de la matière ;
- o Les titres des leçons/séances du jour ;
- o Le cadre horaire des leçons/activités conformément au planning de la journée ;
- o 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, réformé 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 élèves, 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'élèves dans la classe.*

Exemple d'utilisation de mobilier pour une classe de 25 élèves

Mobilier	Nombre	Activité pédagogique
Table ronde	02	Activités de groupe (coloriage, enfilage,)
Table rectangulaire ou carré	05 minimums	Évaluation 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 élèves 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'élève. Ces coins sont des lieux qui représentent un thème de la vie quotidienne et sont composés d'éléments familiers à l'élève 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'élève 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'élève 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 élèves 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'élève avant utilisation. Il doit aussi relever de l'environnement culturel de l'élève

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 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 ces 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'élève

Certains seront permanents (on veillera toutefois à faire évoluer au cours de l'année le matériel qui sera mis à la disposition des élèves), d'autres seront installés occasionnellement ou périodiquement au cours de l'année, selon les centres d'intérêt des élèves 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, boîtes 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 élèves : xylophone (balafon), maracas, triangle, harmonica, tam-tam, tambourin, calebasse 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 élèves 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 élèves 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 élèves 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 moquettes, de nattes, de coussins... C'est l'endroit où l'élève 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 élèves.

3.11. Utilisation des coins

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

- **À l'accueil**

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

Attention toutefois il faut limiter le nombre d'élèves dans chaque coin.

- **Pendant le travail en atelier**

Chaque coin pourra, occasionnellement, devenir le lieu :

- d'un atelier autonome**

Les élèves 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 élèves. La découverte d'un nouveau coin doit faire l'objet d'un atelier dirigé. On peut cependant y orienter librement des élèves 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'élève 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'élève 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 élève) 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 élèves 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 élèves de manière rassurante et personnalisée.

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

L'accueil permet de/d' :

- Établir le contact enseignant.e/élèves, enseignant.e/parents d'élèves, parents d'élève/élèves, élèves/élèves et parents d'élèves/ parents d'élèves;
- Échanger avec les parents d'élèves sur des problèmes éventuels ou des progrès de leurs enfants ;
- S'informer de l'état de santé des élèves ;
- Initier les élèves à la notion de politesse (acquérir de bonnes habitudes) ;
- Favoriser le langage entre élèves et enseignant.e, entre élèves et parents ;
- Faciliter la séparation de l'élève d'avec ses parents ;
- Rassurer l'élève 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'élève 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 élève 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.

Le passage aux toilettes permet à l'élève de/d' :

- 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'élève prend une collation.

Il est indispensable pour tout jeune élève. 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 élèves 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/d' :

- 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 élèves se retrouvent et jouent librement dans la cour sous la surveillance des enseignant.e.s. Elle est obligatoire et indispensable pour l'élève.

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 élèves afin d'intégrer ceux qui s'isolent ou qui sont timides dans les groupes d'une part et d'identifier les élèves agressifs d'autre part afin d'y remédier.

La récréation permet à l'élève de/d' :

- 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 élèves.



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 élèves procèdent au rangement du matériel utilisé et des effets personnels ;
- Un chant est entonné pour la sortie ;
- Un rappel au calme est effectué ;
- Chaque élève rejoint son parent avec son cartable.

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

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 élèves.



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'élève 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 élèves.

2.3. Les ateliers libres

Dans ces ateliers, l'enseignant.e permet aux élèves d'exécuter librement des tâches, sans consigne. Ici, l'élève 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 élèves 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 élèves 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 élèves 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 va à son 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 élèves 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, quantités, 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 élèves 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.

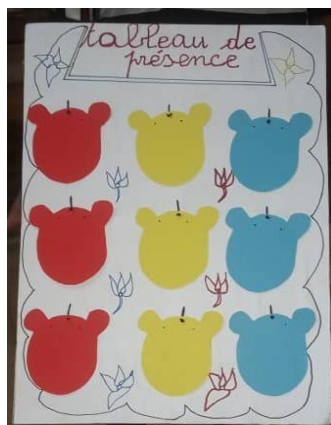
En Petite Section, le tableau comporte les photos des élèves.

En Moyenne Section, le tableau présente au premier trimestre les photos des élèves.

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

En Grande Section, le tableau est constitué au premier trimestre de la lettre initiale des prénoms des élèves. À partir du deuxième trimestre, l'enseignant.e remplace les initiales des prénoms des élèves 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'élève de les repérer et de les nommer. Un curseur ou une flèche sera déplacée par les élèves 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 élèves sont initiés à l'étude du temps avec la météo de la classe. Avec le curseur, les élèves 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'élève



La frise de la semaine



La frise de la semaine

Elle permet à l'élève 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 élèves 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'élève 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 élèves en rapport avec la séance du jour pour faciliter son acquisition.

b) Découverte de la situation

Elle intervient pour susciter l'intérêt de l'élève 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 : Évaluation

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

Étapes du cours	Activités de l'enseignant.e	Stratégies pédagogiques	Activités élèves
Présentation -Rappel / Prérequis -Découverte de la situation			
Développement- Exploitation de la situation			
Évaluation			

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
Présentation -Rappel/Pré requis -Découverte de la situation	Vérifier les connaissances de l'élève en lien avec l'activité du jour
	Dire la situation de façon motivante
Développement Exploitation de la situation	Poser des questions de compréhension sur la situation
	Énumération du matériel Faire nommer le matériel sans trop de commentaire
	Annonce des consignes Expliquer la technique de réalisation Faire une démonstration
	Réalisation de l'œuvre 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.
Évaluation	Demander à chaque élève de présenter son travail (Moment d'échanges entre les élèves, eux-mêmes, avec l'enseignant.e ou avec l'artiste du domaine)
Exposition de l'œuvre	Faire exposer les travaux et donner l'occasion à chaque élève de présenter sa production

Démarche N°2
Réalisation d'œuvres musicales

ETAPES	ACTIVITES
Présentation -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
Développement -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 ^{ème} phrase musicale -Utiliser le même procédé que la 1 ^{ère} phrase -Associer les 2 premières phrases de la chanson, puis faire répéter ; -Chanter la 3 ^{ème} phrase musicale et la faire répéter ; -Associer les 2 premières et la 3 ^{ème} phrase puis faire répéter ; - Utiliser le même procédé jusqu'à la fin du texte. -Faire chanter entièrement la chanson : *ensemble ; *par groupe ; *individuellement ; *ensemble
Évaluation	Faire chanter individuellement

Démarche N°3

Réalisation d'œuvres musicales

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

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

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

Recommandations

-Au préscolaire, éviter la délimitation du terrain parce qu'à cet âge, l'élève a besoin d'espace pour bien s'exprimer.

-Mettre l'accent sur le travail en atelier pour permettre la participation effective de tous les élèves.

Démarche N°2

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

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

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

5.2.3-Français

➤ Échanges oraux

Il existe une seule démarche pédagogique pour les échanges oraux.

Étapes du cours	Activités
Présentation -Rappel /Pré requis	Vérifier les connaissances de l'élève en lien avec l'activité du jour
-Découverte de la situation	Dire la situation de façon motivante
Développement	Poser des questions de compréhension sur la situation
Exploitation de la situation	-Échanges non dirigés Laisser les élèves réagir librement à ce qui leur est présenté
	-Échanges dirigés Poser des questions aux élèves pour les amener à échanger sur ce qui leur a été présenté
Évaluation	Vérifier les acquis des élèves

➤ Graphisme

Il existe deux démarches pédagogiques en graphisme.

Démarche 1

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

ETAPES	ACTIVITES
Présentation -Rappel / Pré requis -Découverte de la situation	Faire rappeler et faire exécuter le signe précédemment étudié Dire la situation de façon motivante
Développement -Exploitation de la situation d'apprentissage	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation -Observation du signe Faire observer le signe à exécuter -Exécution d'exercices de motricité fine Faire mimer des gestes en lien avec le tracé du signe -Tracé du signe Faire suivre les étapes du tracé • Prise de repère Indiquer les différents repères à suivre dans les mouvements du tracé Faire prendre le premier repère dans la phase en l'air avec l'élève • Dans l'espace Faire réaliser le signe dans l'espace • Avec l'éponge mouillée Réaliser et faire réaliser le signe à l'aide de l'éponge mouillée sur le tableau • Au tableau avec la craie Passer la craie dans le tracé de l'éponge mouillée et inviter les élèves à faire pareillement • Sur l'ardoise (grand format) Faire réaliser le signe sur l'ardoise • Sur la feuille de papier rame Faire exécuter le signe sur la même feuille de papier rame : -en dehors des lignes -entre deux lignes
Évaluation	Faire réaliser le signe par l'élève sur un autre support

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	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Présentation de la lettre, du chiffre, du mot, de la phrase à écrire aux élèves Faire observer la lettre, le chiffre, le mot, la phrase à écrire aux élèves Reproduction de la lettre, du chiffre, du mot, de la phrase à écrire par les élèves Faire suivre les étapes des différents tracés de la lettre, du chiffre, du mot, de la phrase à écrire aux élèves
Évaluation	Faire faire la reproduction de la lettre, du chiffre, du mot, de la phrase écrit. e par l'élève sur un autre support

➤ **Lecture**

Il existe sept (7) démarches pédagogiques en lecture

Discrimination auditive

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

Discrimination visuelle

ETAPES	ACTIVITES
Présentation -Rappel /Pré requis -Découverte de la situation	Vérifier les connaissances de l'élève en lien avec l'activité du jour Dire la situation de façon motivante
Développement Exploitation de la situation d'apprentissage	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Présentation du matériel Présenter aux élèves le matériel à utiliser au cours du jeu. Jeu Proposer le jeu aux élèves
Évaluation	Faire exécuter le même jeu sans l'aide de l'enseignant.e

Récit d'histoire

ETAPES	ACTIVITES
Présentation -Rappel / Pré requis -Découverte de la situation	Faire rappeler des histoires connues Dire la situation de façon motivante
Développement -Exploitation de la situation d'apprentissage	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Récit de l'histoire Faire le récit de l'histoire Compréhension Poser des questions de compréhension Présentation de l'album Présenter l'album aux élèves
Évaluation	Demander à l'élève 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
Présentation -Rappel /Pré requis -Découverte de la situation	Faire rappeler des histoires connues Dire la situation de façon motivante

Exploitation de la situation d'apprentissage	Développement Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Observation de la couverture Faire observer la couverture du livre Émission d'hypothèses Faire émettre des hypothèses Lecture du livre Lire le livre aux élèves Appropriation et réaction à la lecture Laisser les élèves s'approprier l'histoire et réagir à la lecture Questions de compréhension du texte Poser des questions de compréhension Reformulation -Demander aux élèves de reformuler l'histoire
	Évaluation Inviter l'élève à choisir dans la bibliothèque l'album lu

- Le jeu des onomatopées

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

- Imaginer la fin d'une histoire

ÉTAPES	Activités
Présentation	Faire rappeler des histoires connues

-Rappel/prés requis	
-Découverte de la situation d'apprentissage	Dire la situation de façon motivante
Développement	
Exploitation de la situation d'apprentissage	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Présentation de l'album Présenter l'album aux élèves en les amenant à réagir. Présentation de l'activité Expliquer l'activité aux élèves Lecture d'une partie du livre 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. Appropriation et réaction à la lecture laisser les élèves réagir Émission d'hypothèse Demander aux élèves de proposer une fin. Lecture de la version de l'auteur Lire la version de l'auteur. Questions liées au texte -Poser des questions.
Évaluation	-Poser une ou deux questions

• Retrouver un album à partir d'une histoire racontée

Étapes du cours	Activités
Présentation	
-Rappel/ prérequis	Faire rappeler des histoires connues
-Découverte de la situation	Dire la situation de façon motivante
Développement	
Exploitation de la Situation	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Présentation de la couverture Faire observer la couverture de l'album Récit de l'histoire Raconter l'histoire Reconstitution de l'histoire Faire reconstituer l'histoire Invitation à retrouver l'album Faire retrouver l'album Présentation de l'album retrouvé

	Faire présenter l'album retrouvé
Évaluation	Faire décrire la couverture de l'album

➤ **Comptines et Poésies**

ETAPES	ACTIVITES
Présentation -Rappel /Pré requis -Découverte de la situation	Faire dire une comptine ou un poème connu Dire la situation de façon motivante
Développement Exploitation de la situation d'apprentissage	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Découverte de la comptine ou du poème -Dire le titre de la comptine ou du poème -Dire le texte posément deux ou trois fois Compréhension Poser une ou deux questions pour faire comprendre le texte Expliquer quelques mots difficiles Mémorisation - Dire le premier vers. - Demander aux élèves de le répéter. - Dire le deuxième vers. - Demander aux élèves de le répéter. - Associer ces deux premiers vers. - Demander aux élèves de les répéter. - Procéder de la même manière jusqu' à la fin de la comptine ou du poème. - - Faire dire entièrement la comptine ou le poème.
Évaluation	Demander à l'élève de dire la comptine ou le poème entièrement.

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
Présentation -Rappel / Pré requis	Vérifier les connaissances de l'élève en lien avec l'activité du jour
-Découverte de la situation	Dire la situation de façon motivante
Développement Exploitation de la situation	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Manipulation L'enseignant. e met à la disposition des élèves 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 élèves pour qu'ils disent ce qu'ils ont fait.
	Représentation L'élève matérialise les situations précédentes sur les ardoises, les feuilles etc.
	Entraînement et maîtrise L'enseignant. e fait faire aux élèves les mêmes manipulations avec d'autres matériels.
Évaluation Réinvestissement	L'enseignant. e fait réaliser un autre exercice pour vérifier les acquis des élèves.

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.

Étapes du cours	Activités
Présentation -Rappel /Pré requis en EPS	L'enseignant .e s'appuie sur les acquis en EPS pour aborder de façon subtile la notion du jour.
-Découverte de la situation	Dire la situation de façon motivante

Développement	
-Exploitation de la situation	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation
❖ Manipulation	L'enseignant. e met à la disposition des élèves 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 élèves pour qu'ils disent ce qu'ils ont fait.
❖ Représentation	L'élève matérialise les situations précédentes sur les ardoises, les feuilles etc.
❖ Entraînement et maîtrise	L'enseignant. e fait faire aux élèves les mêmes manipulations avec d'autres matériels.
Évaluation	
Réinvestissement	L'enseignant. e fait réaliser un autre exercice pour vérifier les acquis des élèves.

Démarche 3 (standard)

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

Étapes	Activités
Présentation	Vérifier les connaissances de l'élève en lien avec l'activité du jour.
-Rappel / Pré requis	
-Découverte de la situation	Dire la situation de façon motivante
Développement	
-Exploitation de la situation	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation.
-Activité proprement dite	L'enseignant. e propose l'activité d'apprentissage. L'élève est invité à faire sa production.
Évaluation	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
Présentation -Rappel / Pré requis	Vérifier les connaissances de l'élève en lien avec l'activité du jour
-Découverte de la situation	Dire la situation de façon motivante
Développement -Exploitation de la situation	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation
Énoncé du problème	A partir de la situation, amener l'élève à s'interroger
Émission d'hypothèses	A partir du problème posé, réflexion des élèves pour émettre des hypothèses
Expérimentation	Faire manipuler, comparer par les élèves
Conclusion Confirmation ou infirmation	A partir des résultats obtenus, amener l'élève à donner la réponse à son interrogation.
Évaluation	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
Présentation -Rappel / Pré requis -Découverte de la situation	Vérifier les connaissances de l'élève en lien avec l'activité du jour Dire la situation de façon motivante

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

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

5.2.6-Education aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté (EDHC)

Il existe une seule démarche pédagogique en EDHC

Étapes du cours	Activités
Présentation -Rappel /Pré requis -Découverte de la situation	-Vérifier les connaissances de l'élève en lien avec l'activité du jour -Dire la situation de façon motivante
Développement -Exploitation de la situation -Proposons -Résolution	-Poser des questions relatives à la compréhension de la situation -Faire faire des activités propices à l'installation de la valeur à enseigner. -Faire prendre conscience de la valeur enseignée Amener l'élève à exprimer son opinion, à formuler son jugement sur un fait, un phénomène ou un événement. -Faire formuler et prendre une décision, un engagement par rapport à la valeur enseignée
Évaluation	Proposer une activité pour vérifier les habiletés installées

6. Les outils d'évaluation au préscolaire

Dans l'enseignement, l'évaluation est une démarche qui consiste à recueillir des informations sur l'apprentissage ou la progression de l'élève, à analyser et à interpréter ces informations en vue de prendre une décision.

L'évaluation peut se faire au début, en cours ou à la fin d'un apprentissage. On distingue trois (3) types d'évaluation : l'évaluation prédictive/diagnostique, l'évaluation formative et l'évaluation sommative.

L'évaluation au préscolaire est diagnostique et formative.

6.1 . L'évaluation diagnostique

L'évaluation diagnostique se déroule pendant les deux premières semaines de la rentrée. Elle a pour but de vérifier les pré-requis des élèves.

6.2. L'évaluation formative

Elle se situe à deux niveaux : l'évaluation de la séance et l'évaluation de la leçon.

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'élève de repérer son erreur ou au groupe classe de le faire. Il/elle aide l'élève 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 élèves et leur marge de progression individuelle. Elle ne consiste pas à porter un jugement de valeur sur la production de l'élève 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'élève

Pour certaines activités, le principe de la coopération où chacun des élèves 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 élèves 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 élèves, l'enseignant.e peut proposer d'autres exercices pour une remédiation.

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.

6.4.1. Les codes d'appréciation

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

Exemples de codes d'appréciation des productions des élèves

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			

6.4.2. La grille individuelle d'évaluation

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

EXEMPLE DE GRILLE D'EVALUATION

Champ d'appréciation des disciplines	Comportements à observer	Acquis	En voie d'acquisition	Non acquis	Recommandations
EPS	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				
Langage	S'exprime spontanément				
	Prononce correctement des mots				
	Utilise de nouveaux mots				
	Échange avec les autres				
	Emploie des structures de phrases simples et correctes				
	Pose des questions				
Graphisme	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				
Lecture	Reconnaît des images				
	Ordonne des images				
	Répond aux questions d'un texte lu				
	Pratique des jeux de lecture				
Mathématiques	Reconnaît 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				
	Reconnaît des formes géométriques (rond, carré, triangle, rectangle)				
Activités d'Éveil au Milieu	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				
Éducation aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté	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				
Activités d'Expression et de Création	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.

Méthode d'évaluation	Insuffisances constatées	Exemples de stratégies de remédiation
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 élèves puis par les « fautifs »
Appréciation des échanges langagiers	Phrase incorrecte (mauvaise utilisation d'un déterminant, mauvaise conjugaison d'un verbe, ...) Ex : Je mange un banane	Dire la phrase correcte (je mange une banane) et la faire répéter par l'élève NB : éviter surtout de reprendre la phrase incorrecte pour ne pas qu'elle soit captée par les élèves 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 élèves 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 élève 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 élève qui l'a réussie 2- Faire répéter par les élèves 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 Édouard 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. Sur le 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. Sur le 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. Sur le 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

Commenté [ST1]: S'agissant d'une formation pratique-pratique, est ce qu'il est pertinent de retenir ce tableau ?

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

TYPES DE JEUX	COMPOSANTES		DESCRIPTION	EXEMPLES
LES JEUX D'EXERCICES	Les jeux sensoriels	<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, la calebasse 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...
	Les jeux moteurs	<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...

LES JEUX DE REGLES	Les jeux de loto	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
	Les jeux de séquence	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
	Les jeux de circuit	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...
LES JEUX D'ASSEMBLAGES	Les jeux de construction	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).
	Les jeux d'agencement	Ce sont des jeux d'assemblage linéaire d'éléments isolés sous forme d'enfilage, de piquage	L'enfilage de perles
	Les jeux de montages mécaniques, électromécaniques	Ce sont des maquettes de voitures, avions	Fabrication de voiturette, avions...
LES JEUX SYMBOLIQUES	Les jeux de faire semblant	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
	Les jeux de rôles	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...

	Les jeux de représentation	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 élèves ;
- Bien les disposer à la vue des élèves ;
- Inviter les élèves 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 élèves 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'élèves.

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

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

Leçon 4 : La discrimination auditive

Jeu : Loto des sons - Bruits d'animaux

Objectifs :

- Développer l'attention ;
- Reconnaître le cri d'un animal ;

-Associer le bon cri à l'image de l'animal.

Nombre de joueurs : 1 ou plusieurs

Matériel : Images d'animaux

Déroulement :

1. Chaque enfant reçoit une planche.
2. L'enseignant fait écouter un cri (miaou, meuh, etc.).
3. Les enfants placent un jeton sur l'animal correspondant sur leur planche.

Variante : Faire nommer l'animal après avoir entendu son cri ou imiter son cri.

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 de la Côte d'Ivoire

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 élèves : à son signal, un élève 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'élèves : 10 minimums

Déroulement : Les élèves 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 élèves 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'élèves supérieur au nombre de chaises.
- Disposer les chaises en rond ou les aligner si l'on joue dehors.
- Chanter en demandant aux élèves 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 élèves.
- 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 élève dans le cercle,
- Chuchote un mot ou une phrase à l'oreille de cet élève
- Chaque élève doit chuchoter à son tour à son voisin ce qui lui a été chuchoté jusqu'au dernier élève qui doit le dire à haute voix.
- L'enseignant.e apprécie le résultat final avec les élèves 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. Ainsi la présente formation dédiée aux enseignants du secteur privé ivoirien, s'inscrit dans une dynamique de renforcement des capacités professionnelles en vue d'une amélioration continue de la qualité des enseignements/apprentissages. Cette formation des enseignant.e.s des classes du préscolaire, soutenue par ce document est une opportunité qui leur est donnée afin de mieux encadrer les élèves de 3 à 5 ans et surtout, de les préparer de manière adéquate pour une transition réussie vers le CPI.