

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
NATIONALE ET DE
L'ALPHABÉTISATION

RÉPUBLIQUE DE CÔTE D'IVOIRE

Union-Discipline-Travail

DIRECTION DE LA PÉDAGOGIE ET
DE LA FORMATION CONTINUE



**Programme National d'Amélioration
des Premiers Apprentissages Scolaires
PNAPAS**

MODULE DE FORMATION
**OUTILS ET STRATEGIES D'ENSEIGNEMENT/
APPRENTISSAGE AU PRE PRIMAIRE**

LISTE DES SIGLES ET ABRÉVIATIONS

A.E.C : Activités d'Expression et de Création
A.E.M : Activités d'Éveil au Milieu
A.V.S.I : Association des Volontaires pour le Service International
B.M : Banque Mondiale
C.E.1 : Cours élémentaire 1^{ère} année
C.E : Cours élémentaire
C.O.G.E.S : Comité de gestion des établissements scolaires
C.M : Cours moyen
C.M2 : Cours moyen deuxième année
C.ME.F : Club des mères des élèves filles
C.P : Cours préparatoire
C.P 1 : Cours Préparatoire 1^{ère} année
D.P.F.C : Direction de la Pédagogie et de la Formation Continue
D.V.S.P : Direction de la veille et du suivi des programmes
E.D.H.C : Éducation aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté
E.G.E.N.A : Etats Généraux de l'Education Nationale et de l'Alphabétisation
E.P.P : École Primaire Publique
E.P.S : Éducation Physique et Sportive
G.S : Grande Section
M.E.N.A : Ministère de l'Éducation Nationale et de l'Alphabétisation
Maths : Mathématiques
M.S : Moyenne Section
P.A.M.T : Plan d'Action à Moyen Terme
P.A.L.E.C : Projet d'Amélioration de la Lecture-Écriture et du Calcul
PASEC : Programme d'Analyse des Systèmes Éducatifs de la CONFEMEN
P.A.P.S.E : Projet d'Amélioration des Prestations des Services Éducatifs
P.E.C : Programme d'Enseignement Ciblé
P.M.E : Partenariat Mondial pour l'Éducation
P.N.A.A.F : Projet National d'Amélioration des Apprentissages Fondamentaux
P.N.A.P.A.S : Programme National d'Amélioration des Premiers Apprentissages
P.N.D : Plan National de Développement
P.S : Petite Section
P.S.E : Plan Sectoriel Éducation
T.A.R.L AFRICA : Teaching at the Right Level
T.R.E.C.C : Transformer l'Éducation dans les Communautés de Cacao
U.N.I.C.E.F : United Nations of International Children's Emergency Fund (Fonds des Nations Unies pour l'Enfance.

INTRODUCTION

Les résultats du Programme d'Analyse des Systèmes Éducatifs de la CONFEMEN de 2019 (PASEC 2019) ont mis en évidence le faible niveau d'acquisition des compétences en lecture-écriture et en mathématiques des apprenant.e.s de Côte d'Ivoire en début et en fin de scolarité de base : en début de scolarité, 66,9% des apprenant.e.s en lecture et 31,9% en mathématiques sont en deçà du seuil minimum. En fin de scolarité, ce sont 59,5% en lecture et 82,8% en mathématiques des apprenant.e.s qui demeurent en deçà du seuil minimum de compétences.

De plus, les évaluations nationales menées par la Direction de la Veille et du Suivi des Programmes (DVSP) dans les classes de CE1 en fin d'année scolaire 2020-2021, ont montré qu'en mathématiques et en français, les scores demeurent faibles. Le score général moyen au test de compétence en mathématiques est passé de 46,8% en 2019 à 48,9% en 2021, soit une hausse de 2,1% et celui au test en français, de 24,1% contre 23,4% sur la même période, soit une baisse de 0,7%.

Les résultats de ces évaluations montrent que de nombreux apprenant.e.s n'ont toujours pas les compétences et les connaissances requises en Français et en Mathématiques par rapport à leur niveau d'études.

Les acquis des apprenant.e.s en début et en fin de scolarité primaire dans les matières fondamentales (français et mathématiques) en relation avec les connaissances de base, savoir lire, écrire et compter, constituent aujourd'hui un indicateur déterminant pour la qualité et l'équité des systèmes éducatifs.

Prenant en compte les recommandations des documents de références de politique éducative tels que i) le Plan d'Action à Moyen Terme du Secteur Éducation-Formation (PAMT, 2012-2014), ii) le Plan Sectoriel Éducation (PSE, 2016-2025), iii) le Plan National de Développement (PND, 2021-2025), iv) les recommandations des États Généraux de l'Éducation Nationale et de l'Alphabétisation (EGENA 2022), et tirant les leçons des faibles résultats des apprenant.e.s de l'enseignement primaire aux évaluations, différentes initiatives appuyées par des partenaires ont été prises par la DPFC en vue de mettre en place des stratégies, outils et supports d'amélioration de la qualité de l'enseignement et des apprentissages premiers. Ce sont :

- Litteracy et numeracy boost avec Save the Children ;
- AVSI/PAM/MC Govern Dole;
- PAPSE avec PME/BM ;
- PALEC avec TRECC de la Fondation Jacobs et Cargill;
- PEC avec TRECC/TARL Africa ;
- PNAAF avec UNICEF.

Les évaluations tant internes qu'externes de ces projets ont donné des résultats probants en termes d'amélioration des compétences des apprenant.e.s en lecture-écriture et en mathématiques.

Le Programme National d'Amélioration des Premiers Apprentissages Scolaires (PNAPAS) constitue donc une synthèse des stratégies, des méthodes et des outils efficaces développés par ces différents projets dans un programme unique en vue d'une généralisation sur toute l'étendue du territoire national. Il est une capitalisation des acquis des projets d'amélioration des

compétences des apprenant.e.s en lecture, écriture et mathématiques expérimentés et mis en œuvre depuis quatre (04) ans.

Ce programme s'appuie sur:

- des outils et supports pédagogiques (manuels scolaires et intrants pédagogiques) favorisant les apprentissages premiers;
- un plan de formation prenant en compte tous les acteurs de mise en œuvre du programme ;
- un dispositif de suivi, d'encadrement et d'accompagnement pédagogiques de proximité des enseignant.es ;
- une gouvernance participative du programme.

Le PNAPAS vise à :

- préparer les apprenant.e.s du préscolaire et spécifiquement ceux du pré- primaire à entrer en classe de CP1 ;
- améliorer les compétences de base en lecture-écriture et en mathématiques des apprenant.e.s de CP, CE et CM.

C'est dans cette optique que l'Etat de Côte d'ivoire prévoit la construction de 2000 classes du pré-primaire dans toutes les localités du pays et la mise en œuvre du programme spécifique élaboré pour ces classes.

Pour permettre d'assurer une meilleure prise en charge des jeunes enfants appelés à fréquenter ces classes, l'ensemble du personnel d'encadrement a besoin d'un renforcement de capacités.

C'est dans cette perspective que ce document de formation a été élaboré. Il comprend six (6) modules qui traitent respectivement des thèmes suivants :

Module 1 : Développement et besoins fondamentaux de l'apprenant.e du pré-primaire

Module 2 : Programmes éducatifs, guides d'exécution et démarches pédagogiques du pré-primaire

Module 3 : Matériels et jeux didactiques dans l'enseignement/apprentissage au pré-primaire

Module 4 : Gestion des enseignements/apprentissages au pré-primaire

Module 5 : Simulations pédagogiques

Module 6 : Transition vers le CP1

MODULE 1 :

DEVELOPPEMENT ET BESOINS FONDAMENTAUX DE L'APPRENANT.E DU PRE-PRIMAIRE

OBJECTIF GENERAL

Favoriser le développement intégral et harmonieux de l'apprenant.e du pré-primaire à partir de ses besoins fondamentaux.

SESSION 1 : LES DIFFERENTS STADES DE DEVELOPPEMENT DE L'APPRENANT.E DU PRE-PRIMAIRE ET LES ACTIVITES AFFERENTES

Objectifs spécifiques

- Distinguer les stades du développement de l'apprenant.e du pré-primaire ;
- Adapter les activités à l'âge de l'apprenant.e du pré-primaire.

Contenus

L'apprenant.e du pré-primaire est un enfant âgé de 5 ans.

Le développement psychologique de cet apprenant.e. comprend les dimensions psychomotrice, cognitive ou intellectuelle et socio-affective.

1- Le développement au plan psychomoteur

A cinq (5) ans, l'apprenant.e se caractérise par une grande mobilité (il bondit, saute, se balance, ...), par son sens de l'équilibre (il peut se tenir sur un pied pendant une courte durée, descendre un escalier normalement, ...) et par la préhension (il peut attraper un ballon, ...). A cet âge, il est capable de gestes précis et adaptés.

➤ Activités pédagogiques pour l'apprenant.e du pré-primaire

A ce stade de développement de l'apprenant.e, il convient de lui proposer des activités qui favorisent l'éclosion de ses capacités psychomotrices.

✓ activités susceptibles de développer les aptitudes perceptives :

- activités de discrimination : c'est un ensemble d'exercices et de situations proposés à l'apprenant.e lui permettant de reconnaître distinctement des objets en faisant appel à ses sens (la vue, l'ouïe, le toucher)

- *la discrimination visuelle* est la capacité de distinguer à l'aide de la vue, des objets les uns des autres avec précision, selon des critères préétablis.

Exemple : distinguer un rond  d'un carré 

- *la discrimination auditive* est la capacité de reconnaître et de distinguer des sons différents à l'aide de l'oreille.

Exemple : identifier le cri d'un animal ;

- *la discrimination tactile* est l'habileté de différencier des objets par le toucher.

Exemple : distinguer une surface rugueuse d'une surface lisse.

- Activités motrices : c'est un ensemble d'exercices et de situations proposés à l'apprenant.e permettant d'éduquer son corps par des mouvements. Ils sont constitués de la motricité large et de la motricité fine.

- **la latéralisation** est le fait d'utiliser plus facilement une moitié du corps pour s'orienter dans l'espace: la droite ou la gauche. Cette prédominance fonctionnelle apparait souvent et clairement pour l'usage de la main directrice.
Exemple : entourer la balle à gauche de l'enseignant.e ;
- **la coordination oculo-manuelle** est la capacité d'organiser et d'ajuster un ensemble de mouvements vers une cible visuelle. C'est aussi la coordination des mouvements de l'ensemble du bras (main, poignet, avant-bras et épaule) et la vision.
Exemple : attraper une balle, enfiler des perles ;
- **la coordination oculo-podale** correspond à l'interaction synergique entre les mouvements du pied et de l'œil.
Exemple : shooter dans une balle ;
- des activités phonatoires consistent à faire imiter par l'apprenant.e les sons et bruits familiers.
Exemples : imiter le bruit de la moto ou de la voiture qui roule / imiter les cris du chat ou du chien.
- des activités de structuration spatio-temporelle consistent à permettre à l'apprenant.e de se situer dans l'espace et le temps (exemple : utilisation des notions de position /orientation ; demander à un apprenant.e. de mettre de la craie dans une boîte.) ;
- des activités de maîtrise du schéma corporel consistent à faire découvrir à l'apprenant.e les différentes parties du corps (exemple : le dessin du bonhomme).

✓ **activités susceptibles de développer des habiletés motrices**

Ce sont des activités qui font appel à l'ensemble des fonctions nerveuses et musculaires permettant les mouvements du corps.

- Proposer des mouvements de reproduction qui doivent se faire progressivement jusqu'à l'atteinte de l'exécution correcte : saut en hauteur, saut en longueur, ... ;
- Aborder les aspects tactiques progressivement avec les notions de coopération (exemple : football) ; d'opposition (exemple : jeu de courses-poursuite), de construction (exemple : jeu de lego).

✓ **Activités susceptibles de développer la communication non verbale**

C'est l'ensemble des activités qui se font sans l'usage de la voix. Ce sont des activités d'expression corporelle.

Exemples : la danse, la gymnastique, les gestuels (mimes).

2- Le développement au plan cognitif

Ce stade est caractérisé par :

- l'éveil de la personnalité (il utilise le pronom « je » quand il s'agit de lui, ...)
- la grande curiosité (il pose beaucoup de questions, s'intéresse au monde extérieur et à son fonctionnement, demande la signification des mots abstraits ou nouveaux, ...)
- le développement de l'esprit d'opposition (il dit non à presque tout)
- la connaissance du corps (il peut nommer les différentes parties de son corps, il peut dessiner un bonhomme, ...)
- la connaissance du temps (il a une vague notion du passé et du futur, commence à distinguer hier et demain mais n'a pas de notion de durée)
- la créativité (il invente des jeux et change les règles, construit des représentations plus précises, d'abord imagées puis conceptuelles, ...)
- le développement de l'esprit scientifique (il commence à compter, peut reconnaître les couleurs, reproduire des formes simples, ...)
- le développement de l'attention (il a une attention peu soutenue, fragile et influencée par les événements extérieurs aux activités qui lui sont proposées)
- la pensée et le jeu symbolique (il représente un objet ou une action sans que cela soit présent grâce au langage, il fait semblant...)
- le langage (il emploie au moins deux adjectifs possessifs mon/ma, ton/ta, son/sa ; raconte des histoires et décrit des images).

➤ Activités pédagogiques pour l'apprenant.e du pré-primaire

L'action pédagogique doit privilégier les répétitions d'actions, d'échanges, d'adaptation de l'apprenant.e aux différentes situations proposées dans son milieu d'apprentissage.

Les exercices, les méthodes, les techniques et programmes d'enseignement doivent prendre en compte le niveau de structuration de l'apprenant.e en s'adaptant aux différences individuelles afin de traiter les apprenant.e.s différemment. Il est aussi nécessaire de varier les stimuli.

Si pour favoriser le développement cognitif, les pratiques éducatives doivent multiplier les échanges du sujet avec le milieu, ce milieu lui-même doit présenter deux caractéristiques essentielles :

- d'une part être source de perturbation, c'est-à-dire susciter des problèmes chez l'apprenant.e ;
- d'autre part, offrir des conditions nécessaires aux équilibres c'est-à-dire aux constructions, aux solutions.

Les activités suivantes doivent donc être privilégiées par l'enseignant.e :

- proposer des situations d'échanges pour faciliter l'expression orale en privilégiant le lexique et la grammaire ;
- lire/raconter des histoires à l'apprenant.e et l'amener à raconter des histoires ;

- donner un sac d'articles de jeu et des ressources que les apprenant.e.s peuvent utiliser pour ranger, construire et créer des images (cailloux, capsules de bouteilles, bâtonnets, perles pour enfilage et dessins sur le sable...);
- proposer des activités graphiques ;
- faire écrire des chiffres, des lettres, des mots et des phrases simples ;
- faire compter, colorier, dessiner, mémoriser ;
- proposer des situations additives et soustractives ;
- faire dire des poèmes, des comptines ;
- proposer des livres d'images, des albums à l'apprenant.e pour description.

3- Le développement au plan socioaffectif

La dimension socioaffective englobe le psychoaffectif et le socio-relationnel.

- Au plan psychoaffectif

C'est le stade où l'apprenant.e commence à percevoir la différence des sexes, à se préoccuper de ses origines. Il s'attache à son parent de sexe contraire et s'oppose au parent de même sexe (**complexe d'Œdipe**) mais en l'imitant. C'est la période des attouchements et des jeux sexuels, de mise en place de la notion de « roman familial » où il s'imagine une famille idéale.

- Au plan social et relationnel

C'est la période de socialisation où l'apprenant.e se tourne vers l'extérieur. Il reste moins attaché à ses parents et peut aller jouer dans le quartier ou dans le village avec les camarades de même classe d'âge. Il organise des jeux avec ses amis et commence à choisir ses modèles de personnes. Toutefois, Il est fragile et instable.

Les comportements suivants peuvent être observés chez l'apprenant.e du pré-primaire :

- Compréhension des règles de conduite sociale (saluer les personnes, dire merci...);
- Démonstration de certains comportements altruistes envers un autre apprenant.e. (l'aider, le consoler);
- Développement des amitiés mais souvent instables ;
- Volonté d'appartenir à un groupe ;
- Concessions fréquentes ;
- Prise de conscience des règles de la famille et de la société.

➤ **Activités pédagogiques au plan socioaffectif**

Les activités suivantes doivent être privilégiées par l'enseignant. e :

- les jeux de rôle,
- la réalisation d'œuvres plastiques collectives,
- instaurer l'organisation des fêtes d'anniversaire.

SESSION 2 : LES BESOINS FONDAMENTAUX DE L'APPRENANT.E DU PRÉ-PRIMAIRE ET LES ACTIONS DE L'ENSEIGNANT.E EN LIEN AVEC CES BESOINS

Objectifs spécifiques

- Identifier les besoins fondamentaux de l'apprenant.e du pré-primaire ;
- Déterminer les actions de l'enseignant.e en lien avec les besoins de l'apprenant.e.

Contenus

Les besoins fondamentaux de l'apprenant.e du pré-primaire se répartissent en cinq (5) domaines : la nutrition, l'eau/hygiène/assainissement, la santé, l'éveil /éducation et la protection.

1- Les besoins de l'apprenant.e en matière de nutrition

Dans ce domaine, les besoins de l'apprenant.e sont :

- Une alimentation saine, équilibrée et variée qui contient :
 - * aliments de force (igname, manioc, riz ...),
 - * aliments de croissance (poisson, œuf, viande, lait...),
 - * aliments de protection (orange, carotte, tomate...),

Cette alimentation doit remplir les conditions d'hygiène (lavage des mains et des denrées) ;

- 3 repas par jour c'est à dire (petit déjeuner, déjeuner et dîner) ;
- 2 collations (les goûters de 10h et 16h) par jour.

Responsabilités de l'enseignant. e

Pour répondre efficacement aux besoins de l'apprenant.e dans le domaine de la nutrition, l'enseignant.e, doit :

- encourager la bonne hygiène alimentaire chez l'apprenant.e en lui demandant de se laver les mains avant de manger et de laver les fruits et légumes avant leur consommation ;
- demander aux parents de remettre des goûters variés et équilibrés aux apprenant.e.s ;
- demander aux parents de prêter attention à la date de péremption des produits (faire éviter les produits laitiers avariés et périmés) ;
- **Encourager les parents à enrichir l'alimentation des apprenant.e.s en fruits et légumes ; surtout avec les produits qu'on trouve sur le marché local.**

2- Les besoins de l'apprenant.e en matière d'eau, d'hygiène et d'assainissement

Dans ce domaine, les besoins de l'apprenant.e sont :

- boire de l'eau potable (eau de robinet, pompe villageoise, eau en bouteille, ...) ;
- se laver au moins deux fois par jour, matin et soir;

- avoir les cheveux bien entretenus ;
- avoir les dents brossées au moins deux fois par jour et des vêtements propres ;
- vivre dans un environnement (maison, classe, toilettes, cour, etc.) propre;
- se laver les mains avant et après un repas, après un passage aux toilettes, de retour de l'école ou de l'extérieur de la maison en utilisant la technique de lavage des mains.

Recommandations à l'enseignant. e

Pour répondre efficacement aux besoins de l'apprenant.e dans le domaine de l'eau/hygiène et assainissement, l'enseignant.e, doit :

- veiller à avoir un point d'eau ou un récipient propre contenant de l'eau de boisson pour les apprenant.e.s dans sa classe ;
- mettre en place un dispositif de lavage des mains pour les apprenant.e.s (avoir de l'eau et du savon disponibles);
- initier les apprenant.e.s aux dix étapes de lavage des mains ;
- initier les apprenant.e.s à l'entretien des points d'eau et de la classe ;
- initier les apprenant.e.s à l'utilisation des latrines séparées filles et garçons pour leurs besoins physiologiques, dans le cas contraire il est recommandé de faire passer les filles avant les garçons en tenant compte des urgences ;
- encourager les apprenant.e.s à exprimer leurs besoins physiologiques pour éviter de se salir.

3- Les besoins de l'apprenant.e en matière de santé

Pour une bonne santé, l'apprenant.e a besoin d' :

- ✓ une croissance physique harmonieuse (la croissance physique de l'enfant s'apprécie au regard du poids et de la taille comme indicateurs) ;
- ✓ une bonne hygiène bucco-dentaire;
- ✓ être à jour de son calendrier vaccinal ;
- ✓ un déparasitage périodique;
- ✓ une visite médicale systématique.

Responsabilités de l'enseignant. e

Pour répondre efficacement aux besoins de l'apprenant.e dans le domaine de la santé, l'enseignant.e, doit :

- Veiller au suivi sanitaire des apprenant.e.s en encourageant la visite médicale ;
- Etre attentif aux changements de comportement ;
- Tenir une fiche de renseignements (références, antécédents médicaux) des apprenant.e.s ;
- Connaître les gestes d'urgence à pratiquer ;
- Vérifier dès l'inscription que les apprenant.e.s disposent d'un carnet de vaccination à jour ;
- Faire des contrôles quotidiens de l'état de santé de l'apprenant.e (visuels, tactiles, ...etc.)

- Dans le cas d'un apprenant.e. malade, alerter le parent qui le conduira dans le centre de santé le plus proche pour des soins médicaux appropriés.

4- Les besoins de l'apprenant.e en matière d'éveil/éducation

L'apprenant.e en matière d'éveil/éducation a besoin :

- d'un environnement organisé, bien aménagé et riche en matériel éducatif, et des personnes (adultes et autres apprenant.e.s) pour stimuler sa connaissance, son imagination, sa créativité, ses mouvements, son intelligence, son langage, etc. ;
- de divers espaces de jeux et d'activités : ateliers et coins de jeux ;
- des activités diversifiées (lecture, écriture, conte ou écoute des histoires, de la musique...) et adaptées à son stade de développement

Recommandations à l'enseignant. e

Pour créer des conditions favorables à l'éveil et à l'éducation de l'apprenant.e, l'enseignant.e doit :

- Avoir une bonne locution avec une voix qui porte (voix pédagogique) ;
- Utiliser un niveau de langue adapté aux apprenant.e.s (les apprenant.e.s doivent facilement comprendre ce qu'il dit)
- Disposer les apprenant.e.s selon leurs besoins (taille, vision, handicap particulier, ...) ;
- Apporter un soutien individualisé aux apprenant.e.s tout en facilitant leur autonomie dans le travail,
- Impliquer les apprenant.e.s dans le processus d'enseignement-apprentissage avec le souci de les rendre acteurs de leur propre progrès ;
- Valoriser leur créativité et leurs talents ;
- Communiquer l'envie d'apprendre aux apprenant.e.s par la motivation, l'encouragement ;
- Aménager l'espace classe et cour en tenant compte des spécificités et difficultés de chaque apprenant.e., et proposer des activités en prenant en compte leur handicap et les réalités locales (matériels, jeux, chants, contes, etc.) ;
- Susciter et intégrer à la production les observations et initiatives des apprenant.e.s sans perdre de vue les objectifs de travail et d'efficacité ;
- Favoriser les initiatives entre apprenant.e.s par des situations de travail appropriées ;
- développer chez les apprenant.e.s le sens de la responsabilité à travers des situations données ;
- s'adapter à des situations inattendues dans la mise en œuvre des activités pédagogiques ;
- Savoir gérer le temps imparti aux activités scolaires ;
- Trouver des stratégies de remédiation en fonction des difficultés des apprenant.e.s et des situations imprévues en classe ;
- Amener les apprenant.e.s à participer à la vie de l'école en vue de favoriser leur intégration et leur épanouissement.
- Amener progressivement l'apprenant.e à acquérir des compétences de vie courante, bénéfique à lui-même, à ses proches, au milieu scolaire, à la communauté et à la nation.

5- Les besoins de l'apprenant.e en matière de protection

Un environnement sain et sécurisé favorise un développement harmonieux de l'apprenant.e.

Au niveau de la protection, les besoins de l'apprenant.e sont :

- la protection contre la maltraitance, les violences, les négligences : être surveillé et protégé contre tout ce qui représente un danger pour lui (l'exploitation, les abus, le stress) à la maison, à l'école, dans le quartier;
- la protection contre les accidents de la circulation, les accidents en milieu scolaire et les accidents domestiques : blessure par une arme blanche (couteau, lame, ciseaux...), coincement d'une partie du corps par la porte, brûlure, piqûre d'insectes, morsure d'animaux, corps étranger avalé, asphyxie (étouffement), électrocution ;
- la protection en situation de handicap à travers des soins, des activités et des accompagnements appropriés.

Les implications pédagogiques

Pour répondre efficacement aux besoins de l'apprenant.e dans le domaine de la protection, l'enseignant.e, doit :

- connaître et appliquer les textes de législation et d'administration du pré-primaire ;
- connaître et respecter les droits des enfants ;
- aimer les apprenant.e.s en ayant des gestes et des paroles d'affection, une attitude bienveillante ;
- prendre en compte l'intérêt des apprenant.e.s;
- développer des vertus telles que : la paix, la solidarité, la fraternité, la politesse, l'amour, le respect de la différence, de la personne et de la dignité humaine ;
- favoriser les interactions positives entre les apprenant.e.s eux-mêmes et entre les apprenant.e.s et l'enseignant.e ;
- respecter les heures de sommeil et de jeux pour une bonne hygiène mentale.
- Faire preuve de patience face aux difficultés de l'apprenant.e et l'éduquer dans le respect de ses droits ;
- Éviter les actes répréhensibles qui sont des comportements qui portent atteinte à l'intégrité physique et morale de l'apprenant.e et violent ses droits. Ce sont entre autres :
 - **les abus et les violences** : les punitions physiques et humiliantes ;
 - **la négligence** : le refus d'aider un apprenant.e. qui est dans une période de difficulté et de perturbation affective.

La prise en compte des besoins de l'enfant en matière de santé, de nutrition, d'éveil/éducation, de protection, d'eau/d'hygiène et d'assainissement au préscolaire lui garantit son bien-être et son épanouissement tant psychologique, socio-affectif qu'intellectuel. L'école ne peut cependant pas réussir cette noble tâche sans la contribution de la cellule familiale et de la communauté. L'éducation parentale devient dès lors la seule alternative qui s'offre à l'enseignant.e du préscolaire. Pour mener à bien cette activité, l'enseignant.e doit user de stratégies appropriées.

SESSION 3 : LES APPROCHES DE MOBILISATION DES PARENTS

Objectifs spécifiques

- S'approprier les bonnes approches pour la mobilisation des parent.e.s;
- Déterminer les moments propices de rencontre avec les parent.e.s ;
- S'approprier l'approche individuelle et l'approche de groupe d'entretien avec les parent.e.s.

Contenu

Le développement intégré du jeune enfant ne saurait être efficace sans une participation parentale (tout au long de l'année scolaire). Cette participation doit être régulière, culturellement appropriée et basée sur la famille, la communauté.

Insérer un thème d'éducation parentale à la formation consiste à renforcer les capacités des enseignant.es. pour la sensibilisation, l'information des parents, des substituts parentaux ou des tuteurs en vue d'une meilleure prise en charge des jeunes enfants. Pour mieux engager les parents dans l'éducation de leurs enfants, l'enseignant.e doit utiliser des approches appropriées.

1- Les moments de rencontre avec les parents

Vu la spécificité de cette activité qui n'est pas prise en compte dans les plages horaires d'enseignement au préscolaire, certains espaces permettent de dérouler les bonnes pratiques parentales.

Ce sont :

- les journées portes ouvertes ;
- les réunions avec les COGES et les CMEF
- les visites mensuelles ou trimestrielles pour viser les livrets d'exercices des apprenant.e.s ;
- les moments de fêtes;
- les grands moments de la journée (l'accueil et la sortie).

2- Les attitudes au cours d'une rencontre avec le parent

Il n'est pas aisé d'aborder les parents pour leur indiquer une conduite à tenir à l'égard de leurs enfants. Les qualités suivantes sont requises de la part de l'enseignant.e pour initier des contacts avec les parents :

- la courtoisie,
- la qualité d'écoute,
- la bienveillance,
- la discrétion,
- l'empathie.

NB : Compte tenu de la nuance entre l'empathie qui signifie : *je ressens de l'intérieur, je comprends, je développe ma conscience de moi-même et du monde* et la sympathie qui renvoie

à : *je ressens les sentiments d'un autre, je fusionne, je perds conscience de moi et du monde*, l'enseignant.e ne doit pas baigner dans la trop grande sympathie dans ces moments d'échange.

Comment réussir l'écoute ? :

- Utiliser la communication non-verbale efficace ;
- Savoir lire l'émotion du parent (expressions du visage, langage corporel, les mots utilisés et la manière de les prononcer)
- Garder votre tête au même niveau que la mère/père/substitut parental ;
- Prêter attention (contact visuel) ;
- Enlever les barrières (tableaux et notes) ;
- Prendre du temps ;
- Toucher de manière appropriée ;
- Poser des questions qui permettent à la mère/père/ le substitut parental de donner des informations détaillées ;
- Utiliser des réponses et des gestes qui montrent l'intérêt que vous leur portez ;
- Ecouter les inquiétudes de la mère/père/ le substitut parental ;
- Réfléchir à ce que la mère/père/ le substitut parental vous dit ;
- Ne pas utiliser des mots ou attitudes de jugement.

2.1. L'entretien individuel avec le parent d'un apprenant.e

L'entretien individualisé est une rencontre avec le (les) parent(s) d'un apprenant.e pour échanger sur le développement de celui-ci au regard des objectifs définis pour son âge. C'est aussi l'occasion de faire le point sur ses acquisitions, ses difficultés et identifier comment la collaboration entre l'enseignant.e et la famille pourrait améliorer le développement de l'apprenant.e.

L'entretien individuel doit faire l'objet d'une préparation par l'enseignant.e.

2.1.1. Avant l'entretien

- Les parents sont de préférence non pas convoqués mais conviés.
- Le motif de la rencontre est porté à la connaissance des parents, brièvement, pour leur permettre de faire le point entre eux (et si possible avec leur enfant) avant cette rencontre.
- Si une autre personne que l'enseignant.e est conviée à la rencontre, il faut informer le parent de son nom et de sa fonction.
- Le directeur peut jouer un rôle de médiateur dans certaines situations.
- Le lieu de la rencontre est aménagé d'avance permettant d'installer une relation de confiance, en toute confidentialité.

2.1.2. Pendant l'entretien

▪ Les conditions

- s'assurer que l'on ne sera pas dérangé pendant l'entretien.
- Présenter chacune des personnes participant à l'entretien avant de commencer.
- Avoir un sujet de rencontre précis, avec un timing validé conjointement. Si la durée est insuffisante et que le besoin se fait sentir, un autre rendez-vous pourra être pris.
- Ces aspects concrets de la communication vont créer, s'ils sont bien assurés, des conditions favorables à la communication.
- Les propos tenus doivent se fonder sur des faits, des constatations et non sur des jugements ou interprétations.
- Clarifier l'objectif de l'entretien dès le début, montrer au parent que l'on a besoin d'avoir son point de vue pour réfléchir ensemble (*« nous avons un objectif commun : le développement harmonieux de votre enfant »*).

▪ Le contenu de l'entretien

L'enseignant.e doit adopter la démarche suivante :

- présenter les qualités de l'enfant ;
- indiquer progressivement les mauvais aspects de la conduite de l'enfant en surveillant l'expression du visage du parent ;
- veiller à ne pas utiliser de qualificatifs dévalorisants ;
- s'obliger à un vocabulaire simple mais précis, compréhensible par son interlocuteur ;
- associer systématiquement le parent : *« on va essayer ensemble de comprendre la situation de votre enfant »*.
- encourager le parent à donner son point de vue.
- répondre aux questions du parent ou le solliciter : *« Avez-vous des questions ? Y a-t-il d'autres informations qui vous seraient utiles ? »*
- concentrer l'entretien sur les solutions plutôt que sur les problèmes.
- terminer toujours l'entrevue par des paroles d'espoir, d'encouragement et de félicitations.
- faire un résumé de ce qui a été dit ou décidé avec le parent en lui donnant la parole une dernière fois.
- Faire un compte rendu écrit de l'entretien pour garder en mémoire commune le contenu des échanges.

2.1.3. Après l'entretien

- Faire le suivi des résolutions arrêtées avec les parents.

Toutefois l'enseignant.e peut organiser des groupes de discussion pour un partage d'expériences de bonnes pratiques.

2.2. Comment organiser un groupe de discussion

- Rassembler les participant.e.s et les faire asseoir en cercle ;
- Le facilitateur (enseignant.e) souhaite la bienvenue à la session ;
- Il se présente et demande à chaque participant.e de faire de même ;
- Il invite les participant.e.s à proposer des sujets de discussion et à en sélectionner un pour commencer.
- Des questions seront posées pour comprendre ce que les participant.e.s connaissent et pensent de ce sujet.
- Le facilitateur pourra approfondir certaines questions pour aller plus loin dans la discussion.
- Il est indispensable de laisser les participant.e.s s'exprimer et de les encourager à partager avec les autres leurs opinions, croyances, attitudes...
- Il faut aussi respecter les participant.e.s qui ne souhaitent pas intervenir.

MODULE 2 : PROGRAMMES EDUCATIFS, GUIDES D'EXECUTION ET DEMARCHES PEDAGOGIQUES DU PRE-PRIMAIRE

Objectif général

Faciliter la mise en œuvre des programmes éducatifs et des guides d'exécution du pré-primaire.

SESSION 1 : PRESENTATION DES PROGRAMMES EDUCATIFS ET GUIDES D'EXECUTION

Objectifs spécifiques

- Identifier les rubriques des programmes éducatifs du pré-primaire ;
- Identifier les composantes du guide d'exécution du programme du pré-primaire.

Contenus

1- La structure des Programmes Educatifs

Le programme éducatif est un document qui renferme les contenus d'enseignement / apprentissage, les résultats à atteindre en termes de compétences et le régime pédagogique de chaque discipline.

C'est un prescrit curriculaire (il a valeur de loi), il a une fonction normative et une fonction évaluative.

Il est prescriptif parce qu'il est obligatoire.

Il a une fonction normative parce qu'il sert de cadre de référence à l'enseignant.e.

Il a une fonction curriculaire parce qu'il oriente les contenus d'enseignements.

Il a une fonction évaluative parce qu'il sert de cadre de référence à l'évaluateur.

Comme tous les programmes éducatifs du système scolaire du Ministère de l'Education Nationale et de l'Alphabétisation (MENA), ceux du pré-primaire présentent la même structure, à savoir :

- les attentes de sortie;
- le domaine de la discipline ;
- le régime pédagogique ;
- le corps du programme éducatif.

1.1 Les attentes de sortie du pré-primaire

Les attentes de sortie définissent ce qui est attendu de l'apprenant.e à la fin du pré-primaire.

Elles se présentent comme suit :

Disciplines	Attentes
Français	A la fin du pré-primaire, l'apprenant.e doit avoir acquis des connaissances et des compétences lui permettant de : <ul style="list-style-type: none">▪ comprendre un message court et simple ;▪ communiquer à l'oral et par écrit ;▪ manifester sa curiosité lors des échanges.
Activités d'Eveil au Milieu (AEM)	A la fin du pré-primaire, l'apprenant.e doit avoir acquis des compétences lui permettant de : <ul style="list-style-type: none">▪ comprendre la vie des plantes et des animaux ;▪ traiter des situations relatives au corps humain, à l'alimentation, aux phénomènes physiques et technologiques, à l'hygiène alimentaire et environnementale, à la fabrication▪ d'objets techniques simples ;▪ s'orienter dans l'espace ;▪ se situer dans le temps.
Mathématiques	A la fin du pré-primaire, l'apprenant.e doit avoir acquis des compétences lui permettant de : <ul style="list-style-type: none">▪ manipuler en utilisant les notions de couleur, d'espace et de formes ;▪ identifier des caractéristiques des formes géométriques ;▪ utiliser des nombres.
Education aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté (EDHC)	A la fin du pré-primaire, l'apprenant.e doit avoir acquis des compétences lui permettant de : <ul style="list-style-type: none">▪ traiter des situations relatives aux symboles de la République et aux principes démocratiques ;▪ -traiter des situations relatives aux valeurs humaines individuelles et collectives, aux Droits de l'enfant, aux Droits de l'homme et aux libertés collectives ;▪ appliquer les règles et les stratégies de protection de la santé et du cadre de vie pour l'amélioration de la qualité de la vie.
Activités d'Expression et de Création (AEC)	<ul style="list-style-type: none">▪ A la fin du pré-primaire, l'apprenant.e doit avoir acquis des compétences lui permettant de :▪ réaliser des travaux à partir de techniques plastiques simples ;▪ interpréter des chants et des comptines ;▪ s'exprimer par le corps sur un rythme musical avec ou sans instruments ;▪ apprécier les travaux réalisés.

Education Physique et Sportive (EPS)	<p>A la fin du pré-primaire, l'apprenant.e doit avoir acquis des connaissances et compétences lui permettant de /d' :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ définir son schéma corporel ; ▪ pratiquer des jeux ; ▪ exercer sa motricité ; ▪ se déplacer et s'orienter ; ▪ respecter les règles liées à la pratique des jeux.
---------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.2 Le Domaine de la discipline

Le domaine regroupe un ensemble de disciplines ayant des affinités.

Il existe cinq (05) domaines :

- le domaine des langues ;
- le domaine des Sciences ;
- le domaine de l'univers social ;
- le domaine des arts ;
- le domaine du développement éducatif, physique et sportif.

Comme dans tous les programmes éducatifs, les disciplines des programmes du pré-primaire sont regroupées en cinq (05) domaines qui sont :

- le Domaine des langues qui comprend le Français ;
- le Domaine des sciences qui regroupe les Mathématiques et les Activités d'Éveil au Milieu (AEM);
- le Domaine de l'univers social qui comprend l'Éducation aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté (EDHC) ;
- le Domaine des arts qui comprend : les Activités d'Expression et de Création (AEC) ;
- le Domaine du développement éducatif, physique et sportif qui est représenté par l'Éducation Physique et Sportive (EPS).

Toutes ces disciplines concourent à la réalisation d'un seul objectif final, à savoir la formation intégrale de la personnalité de l'enfant.

1.3 Le régime pédagogique du pré-primaire

Le régime pédagogique présente le volume horaire consacré à l'apprentissage d'une discipline par semaine, par an et par rapport aux autres disciplines.

Discipline	Nombre d'heures/ semaine	Nombre d'heures/année	Pourcentage du volume horaire de la discipline
AEC	1H 20 min	37 H 33 min	10,63%
AEM	1 H 40 min	47 H 06 min	13 ,33%
EDHC	1 H 00 min	28 H 00 min	07,92%
EPS	1 H 20 min	37 H 33 min	10,63%
FRANÇAIS	5 H 25 min	147 H 00 min	41 ,61%
MATHEMATIQUES	2 H 00 min	56 H 00 min	15,85%

1.4 Le corps du programme éducatif du pré-primaire

Le corps du programme est décliné en plusieurs éléments qui sont :

- ✓ La compétence ;
- ✓ Le thème ;
- ✓ L'exemple de situation d'apprentissage ;
- ✓ La/les leçon(s)/séance(s) ;
- ✓ Les habiletés/contenus.

❖ La compétence

Une compétence est l'aptitude, la capacité d'une personne ou d'un groupe de personnes à mobiliser plusieurs ressources dans la résolution d'une situation. C'est aussi le résultat du traitement de situations avec succès tout en mobilisant diverses ressources ou habiletés.

Les programmes éducatifs énoncent une compétence pour un thème / une leçon.

Exemple : en Mathématiques il y a 3 Compétences qui sont les suivantes :

- **Compétence 1** : Traiter une situation relative aux propriétés des objets ;
- **Compétence 2** : Traiter une situation relative à la suite des nombres, au dénombrement, au partage et aux grandeurs ;
- **Compétence 3** : Traiter une situation relative aux formes géométriques et au repérage.

❖ Le thème.

Le thème est un ensemble de contenus d'enseignement /apprentissage organisé selon un centre d'intérêt. Le thème a un lien avec la compétence.

Exemple : Mathématiques

Compétence 2 : traiter une situation relative à la suite des nombres, au dénombrement, au partage et aux grandeurs.

Thème : la numération

NB : Le programme d'EPS ne présente pas de thème.

❖ La leçon

La leçon est un contenu d'enseignement /apprentissage susceptible d'être exécuté en une ou plusieurs séances.

Exemple : Français

Thème : les échanges oraux

- leçon 1 : L'école ;
- leçon 2 : Les fêtes ;
- leçon 3 : La famille ;
- leçon 4 : La maison familiale ;
- leçon 5 : Les métiers ;

- leçon 6 : L'intégration nationale ;
- leçon 7 : La boutique ;
- leçon 8 : Les moyens de transport.

❖ La séance

La séance est la plus petite unité des contenus, c'est aussi une séquence d'une leçon.

Exemple : A.E.M

Leçon 1 : La journée

- Séance 1: Les grands moments de la journée ;
- Séance 2 : Les moments de la journée ;
- Séance 3 : La représentation des moments de la journée sur une frise.

❖ Les Habiletés/Contenus

Le couple habiletés/contenus est l'ensemble des connaissances à faire acquérir, des tâches à faire exécuter et des comportements à faire adopter par les apprenant.e.s pendant la séance en vue de les réinvestir dans la vie courante.

Exemple du tableau des Habiletés et des Contenus de la leçon 1 en EDHC.

Thème 3 : les règles de vie en famille et en communauté et les biens publics

Leçon1 : Les bons comportements

Tableau d'habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Citer	les bons comportements
Comprendre	l'importance des bons comportements
Appliquer	les bons comportements
Traiter	Une situation en relation avec les bons comportements

❖ La situation

Une situation est un ensemble plus ou moins complexe et organisé de *circonstances* et de *ressources* qui permettent à l'apprenant.e de réaliser *des tâches* en vue d'atteindre le but qui lui est assigné. En d'autres termes, c'est une scène de vie courante qui se présente à l'apprenant.e

Il existe deux types de situation.

La situation d'apprentissage permet de planifier et d'organiser les apprentissages. Elle sert de motivation pour le démarrage de l'apprentissage.

La situation d'apprentissage a trois caractéristiques qui sont :

- Le **contexte**, c'est le cadre général ; il doit préciser l'espace, le temps, les acteurs, l'évènement..., ;

- la ou les **circonstances**, ce sont les éléments qui motivent, qui déclenchent les actions des apprenant.e.s ;
- les **tâches**, ce sont les actions qui sont menées par les apprenant.e.s. Elles doivent avoir une relation avec les habiletés à installer.

Exemple de situation d'apprentissage de la leçon 1 : Les droits de l'enfant en EDHC.

Au cours d'une séance de vaccination, les apprenant.e.s du pré primaire de votre localité remarquent que des parents refusent de faire vacciner leurs enfants. Ils en parlent à l'enseignant.e qui leur dit que la vaccination est un droit de l'enfant. Pour mieux comprendre ses propos, ils décident de s'informer sur les droits de l'enfant et de les exercer.

La situation d'évaluation permet d'apprécier chez l'apprenant.e l'acquisition, l'appropriation et la capacité d'intégration des habiletés installées au cours d'une leçon. Cette évaluation a lieu à la fin de la leçon.

Les composantes sont :

- le **contexte** ;
- la ou les **circonstances** ;
- les **consignes** sont les instructions données à l'apprenant.e

Mathématiques :

Compétence 2 : traiter une situation relative à la suite des nombres, au dénombrement, au partage et aux grandeurs.

Thème : la numération

Leçon 3 : L'utilisation des termes « **ajouter, enlever et partager** »

Exemple de situation d'évaluation

Les apprenant.e.s du pré-primaire de votre localité sont très heureux de participer au réaménagement de leur classe pour recevoir les 13 apprenant.e.s invité.e.s de la classe de CP1 à l'occasion du mardi gras. Dans leur classe, il y a 10 chaises, 16 tables et 13 masques pour la réception de leurs camarades.

- Ajoute des chaises pour que chaque apprenant.e de CP1 ait une chaise ;
- Enlève des tables de sorte que le nombre de tables soit identique au nombre d'apprenant.e.s de CP1 ;
- Partage les masques à tous les apprenant.e.s invité.e.s.

3- La Structure des Guides d'Exécution du pré-primaire

Les guides d'exécution abordent les aspects pédagogiques et didactiques essentiels dont l'enseignant .e a besoin pour mettre en pratique le programme éducatif.

Comme les programmes éducatifs, les guides pédagogiques du pré-primaire présentent la même structure que les autres guides. Les guides répondent aux questions suivantes : comment enseigner ? Avec quoi enseigner ?

Trois composantes structurent les guides d'exécution :

- **la progression annuelle ;**
- **les propositions de consignes, de suggestions pédagogiques, de supports et de moyens ;**
- **les exemples de fiches de leçon.**

NB : le guide d'exécution de l'EDHC, en plus des trois composantes citées plus haut, propose un « **dossier thématique** » qui comporte des informations et des précisions sur les thèmes à enseigner. En cela, il constitue une banque de ressources pour l'enseignant.e dans la préparation de la séance.

2-1-La progression annuelle

La progression annuelle est une répartition des leçons à enseigner au cours de l'année scolaire pour un niveau donné. Au pré-primaire, la progression annuelle permet à l'enseignant.e d'élaborer les répartitions mensuelles ou trimestrielles de sa classe.

Exemple de progression annuelle

Mathématiques

Thème : la numération

Mois	Nombre de semaines	Compétences/ thèmes	leçons/séances	nombre de séances
Octobre à	2	Compétence 2 : Traiter une situation relative à la une suite de nombres, au dénombrement, au partage et aux grandeurs THEME : LA NUMÉRATION	L1-SUITE DES NOMBRES S1 : l'utilisation d'une comptine numérique S2 : le jeu du furet (1 à 16) S3 : le jeu de repérage des erreurs dans une suite orale Evaluation de la leçon	04
	3		L2-DENOMBREMENT S1 : le dénombrement de 1 à 5 S2 : le dénombrement de 6 à 9 S3 : le dénombrement de 10 à 13 S4 : le dénombrement de 14 à 16 Evaluation de la leçon	05
	2		L3-UTILISATION DES TERMES « ajouter, enlever, partager » S1 : l'utilisation du terme « ajouter » dans les situations additives S2 : l'utilisation du terme « enlever » dans les situations soustractives S3 : l'utilisation du terme « partager » dans les situations de division Evaluation de la leçon	04
	2		L4-COMPARAISON DE COLLECTIONS S1 : la comparaison de collections en utilisant le terme « plus que » S2 : la comparaison de collections en utilisant le terme « moins que » S3 : la comparaison de collections en utilisant le terme « autant que » Evaluation de la leçon	04
Mai				

2-2-Le tableau de propositions, de suggestions pédagogiques, de supports et moyens didactiques

Il facilite l'exécution des programmes éducatifs, oriente l'enseignant.e dans son travail de préparation de leçon, de prestation en situation de classe et d'évaluation. Ce sont des indications de travail qui sont consignées dans le tableau.

Ces propositions contiennent :

- *les contenus d'enseignement* prescrits dans les programmes éducatifs ;
- *les consignes* pour conduire les activités d'enseignement-apprentissage-évaluation ;
- *les suggestions pédagogiques* nécessaires à l'animation d'une classe. Elles sont composées d'une part de stratégies pédagogiques (**le travail de groupe, collectif et individuel**) et d'autre part de procédés pédagogiques à savoir **les consignes, les questions, la discussion dirigée, l'observation, le jeu de rôle ...**
- *les moyens et supports didactiques* : il s'agit de supports et de matériels de travail indispensables au bon déroulement d'une leçon/ séance.

Exemple de tableau de propositions, de suggestions pédagogiques, de supports et moyens didactiques en mathématiques

Thème : LA NUMÉRATION

Leçon 1 : Suite des nombres (03 séances)

Exemple de situation d'apprentissage :

Les apprenant.e.s du pré-primaire de l'EPP Nassian, durant le rangement du matériel de leur classe, découvrent des jeux éducatifs et des outils de référence. Emmerveillés par la bande numérique, ils veulent apprendre à compter. Ils décident de dire la suite des nombres puis d'utiliser les jeux numériques.

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Stratégies pédagogiques	Moyens et supports didactiques
S1 La suite orale des nombres	-Faire dire une comptine numérique jusqu'à 16	-Travail collectif Travail groupe -Travail individuel	-Textes de comptines numériques -Bande numérique
S2 Le jeu du furet (1 à 9) et de(1 à 16)	-Faire des jeux pour continuer une suite numérique (sur comptage)		
S3 Le jeu de repérage des erreurs dans une suite orale	-Faire repérer des erreurs dans une suite orale dite par l'enseignant.e ou l'apprenant.e		

2-3-La fiche de leçon

La fiche de leçon est un conducteur ou un facilitateur qui permet à l'enseignant.e de conduire une activité pédagogique dans la classe. Elle comporte plusieurs fiches de séances.

2-3-1-Le canevas d'une fiche de séance

Discipline :

Thème :

Leçon :

Séance :

Matériel

Supports et moyens:

Documentation :

Niveau :

Semaine :

Date :

Durée :

TABLEAU DES HABLETES ET DES CONTENUS

Habilités	Contenus

Situation d'apprentissage :

DEROULEMENT

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

2-3-2-Exemple d'une fiche de séance en Français

Thème : Les échanges oraux

Leçon 5 : L'intégration nationale

Séance1/3: Les tenues traditionnelles

Matériel : Les accessoires du coin déguisement

Supports et moyens: clé USB, images relatives aux danses traditionnelles et aux accessoires

Documentation : Le programme éducatif et guide d'exécution du pré-primaire (pages)

Niveau : pré-primaire

Semaine :

Date :

Durée : 25 min

Tableau des habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Nommer	-les tenues traditionnelles.
Indiquer	-les occasions au cours desquelles les tenues traditionnelles sont portées.
Utiliser	-les éléments lexicaux liés aux tenues traditionnelles. -les outils grammaticaux.

Exemple de situation d'apprentissage : Les apprenant.e.s du pré-primaire de l'EPP Chiwakaha assistent à un festival de danses traditionnelles. Ils découvrent avec fierté la diversité des tenues vestimentaires. Aussi veulent-ils échanger sur l'intégration nationale. Ils décident de nommer les tenues traditionnelles puis d'indiquer les occasions au cours desquelles ces tenues sont portées.

DEROULEMENT

Étapes du cours	Activités de l'enseignant.e	Stratégies pédagogiques	Activités des apprenant.e.s
Présentation Rappel /Prérequis	Pose une question sur la tenue vestimentaire des apprenant.e.s.		Répondent.
Découverte de la situation	Dit la situation de façon attrayante.	Travail collectif	Écotent attentivement.
Développement	Pose des questions de compréhension	Travail collectif	Écotent et répondent.
-Exploitation de la situation	Laisse les apprenant.e.s réagir après avoir vu les images ou le film relatif au « Mardi-gras »		Commentent s'expriment spontanément et librement.
*Échanges non dirigés			-Citent les différentes tenues et accessoires : le pagne kita, le boubou yacouba, les perles, ...
*Échanges dirigés	-Fait identifier les tenues puis les accessoires. (nom et usage) : « <i>Quelles sont les tenues que vous avez vues ?</i> » -Fait nommer les peuples qui les portent. -Fait rattacher les peuples à leurs régions -Fait dire les occasions au cours desquelles ces objets sont portés. Fait apprécier les tenues et les accessoires		-Nomment les peuples : Agni, Baoulé, yacouba, Bété, ... -rattachent les peuples à leurs régions : Ex : Sénoufo Korhogo, Ferkessédougou... -citent certaines occasions. -Expriment leurs sentiments. Ex : couleur, taille, motif...
Évaluation	Nomme les tenues traditionnelles que tes parents portent et dis à quelles occasions elles sont portées	Travail individuel	Nomme les tenues et dit à quelle occasion elles sont portées.

SESSION 2 : LES DEMARCHES PEDAGOGIQUES

Objectifs spécifiques

- Rappeler les moments didactiques ;
- S'approprier les différentes démarches pédagogiques des disciplines.

Contenus

1- Généralités sur les moments didactiques

Au préscolaire, l'exécution des contenus d'enseignement-apprentissage en lecture, en mathématiques et en graphisme respecte les trois moments/phases didactiques de l'APC que sont : la présentation, le développement et l'évaluation.

1.1 Les moments didactiques en lecture et en mathématiques

Les étapes des trois (03) moments/phases didactiques en lecture et en mathématiques sont semblables, mais elles diffèrent en graphisme. Ces moments didactiques se présentent comme suit :

1.1.1 La présentation

La présentation comporte deux (2) étapes : le rappel des prérequis et la découverte de la situation d'apprentissage.

1.1.2 Le développement

L'animation de ce moment didactique comprend cinq (05) étapes : l'exploitation de la situation d'apprentissage, la manipulation, le questionnement, la découverte et l'acquisition.

- **L'exploitation de la situation d'apprentissage**

Au cours de l'exploitation de la situation d'apprentissage, l'enseignant.e pose des questions de compréhension aux apprenant.e.s pour faire ressortir la/les tâche.s à réaliser.

- **La manipulation**

Au cours de cette étape, l'enseignant.e met à la disposition des apprenant.e.s le matériel didactique approprié. Les apprenant.es les observent et les manipulent librement. Cette exploration leur permet de se familiariser avec ce matériel.

- **Le questionnement**

Après la manipulation, l'enseignant.e pose des questions d'ordre général aux apprenant.e.s en vue de recueillir leurs impressions sur le matériel mis à leur disposition. Les questions doivent porter sur la couleur, la forme, la taille, l'utilité, l'usage que les apprenant.e.s en ont fait, etc.

- **La découverte**

À travers des consignes précises, l'enseignant.e amène les apprenant.e.s à découvrir la notion à l'étude (à partir de matériels ou d'outils...).

- **L'acquisition**

L'enseignant.e propose aux apprenant.e.s diverses formes d'activités pour installer les différentes habiletés.

1.1.3 L'évaluation

Ce moment didactique comporte une seule étape : **l'application.**

L'enseignant.e propose des activités simples orales ou écrites en rapport étroit avec la séance pour vérifier l'acquisition des habiletés installées.

N.B : Les apprenant.e.s qui éprouvent des difficultés après l'application doivent être pris en charge dans les ateliers autonomes. Des exercices portant sur les difficultés résiduelles leur seront proposés à cet effet.

1.2 Les moments didactiques en graphisme

Les étapes des trois (03) moments/phases didactiques en graphisme sont spécifiques. Ces moments didactiques se présentent comme suit :

1.2.1 La présentation

La présentation comporte deux (2) étapes : le rappel des pré-requis et la présentation de la situation d'apprentissage.

1.2.2 Le développement

L'animation de ce moment didactique comprend quatre (04) étapes : l'exploitation de la situation d'apprentissage, l'observation, les exercices d'assouplissement et l'acquisition.

- **L'exploitation de la situation d'apprentissage**

Au cours de l'exploitation de la situation d'apprentissage, l'enseignant.e pose des questions de compréhension aux apprenant.e.s pour faire ressortir la/les tâche.s à réaliser.

- **L'observation**

L'enseignant.e fait observer le modèle préalablement tracé au tableau.

- **Les exercices d'assouplissement**

L'enseignant.e fait exécuter des mouvements de motricité fine en rapport avec le signe à l'étude.

- **L'acquisition**

À cette étape, l'enseignant.e fait exécuter le signe à l'étude dans l'air puis sur différents supports (tableau, ardoise, feuille non-lignée) à l'aide d'une éponge mouillée, de craie, de stylos feutres à bouts moyens.

1.2.3 L'évaluation

Ce moment didactique comporte une seule étape : **l'application.**

L'enseignant.e fait tracer le signe étudié dans le livret d'exercices ou sur une feuille préparée à cet effet.

- Les apprenant.e.s qui ont réussi l'exécution du signe graphique seront orientés en atelier libre puis en atelier autonome.
- Les apprenant.e.s qui n'ont pas réussi l'exécution du signe graphique sont d'abord orientés vers les ateliers libres pour se relaxer. Après cette étape, ils/elles sont pris.e.s en charge dans les ateliers autonomes où d'autres activités similaires leur sont proposées en vue de résoudre les difficultés persistantes.

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.

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'apprenant.e en lien avec l'activité du jour
	Dire la situation de façon motivante
Développement -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.
Evaluation	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)
Exposition de l'œuvre	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
<p>Présentation</p> <p>-Exercices préparatoires</p> <p>-Rappel/ Prérequis</p> <p>-Découverte de la Situation</p>	<p>Faire faire des vocalises, des massages de cordes vocales...</p> <p>Faire chanter une ou des chansons connues</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p>Développement</p> <p>-Exploitation de la situation</p> <p>Apprentissage de la chanson</p>	<p>Poser des questions de compréhension sur la situation</p> <p>-Chanter plusieurs fois</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poser une ou deux questions de compréhension ; Ex : de quoi parle la chanson ? - Fredonner la chanson. <p>-Chanter la première phrase musicale et faire répéter :</p> <ul style="list-style-type: none"> *ensemble ; *par groupe ; *individuellement ; *ensemble. <p>-Chanter la 2^{ème} phrase musicale</p> <p>-Utiliser le même procédé que la 1^{ère} phrase</p> <p>-Associer les 2 premières phrases de la chanson, puis faire répéter ;</p> <p>-Chanter la 3^{ème} phrase musicale et la faire répéter ;</p> <p>-Associer les 2 premières et la 3^{ème} phrase puis faire répéter ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le même procédé jusqu'à la fin du texte. <p>-Faire chanter entièrement la chanson :</p> <ul style="list-style-type: none"> *ensemble ; *par groupe ; *individuellement ; *ensemble.
<p>Evaluation</p>	<p>Faire chanter individuellement</p>

Démarche N°3 : Réalisation d'œuvres corporelles

ETAPES	ACTIVITES
<p>Présentation</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 jeux connus</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p>Développement</p> <p>Exploitation de la situation</p> <p>Mise en train</p> <p>Jeu</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>Faire des exercices qui permettront à l'apprenant.e de s'échauffer.</p> <p>-Expliquer le jeu aux apprenant.e.s</p> <p>-Faire exécuter le jeu</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Faire exécuter le même jeu sans l'aide de l'enseignant.e</p>
<p>Retour au calme</p>	<p>-Faire adopter la posture qui convient à l'apprenant.e</p> <p>-Chanter une berceuse</p>

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	Débarrasser l'apprenant.e de tout ce qui peut le gêner pendant l'activité
-Rappel / Prérequis	Faire rappeler et exécuter des mouvements connus
-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
-Mise en train	Proposer des exercices qui permettront à l'apprenant.e de s'échauffer.
❖ Phase d'exploration	Mouvements libres par chaque apprenant.e.
❖ 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
Evaluation	Faire exécuter les mouvements 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

Recommandations

- Au pré-primaire, 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

ETAPES	ACTIVITES
Présentation 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 mouvements connus Dire la situation de façon motivante
Développement -Exploitation de la situation Mise en train Jeu (un atelier dirigé et deux ou trois ateliers autonomes si l'effectif de la classe est au-delà de 15 apprenant.e.s)	Poser des questions relatives à la compréhension de la situation Proposer des exercices qui permettront à l'apprenant.e de s'échauffer. Expliquer le jeu aux apprenant.e.s Faire exécuter le jeu
Evaluation	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

2-3-Français

✓ Echanges oraux

Il existe une seule démarche pédagogique pour les échanges oraux.

Étapes du cours	Activités
Présentation -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
Développement -Exploitation de la situation	Poser des questions de compréhension sur la situation
❖ Échanges non dirigés	Laisser les apprenant.e.s réagir librement à ce qui leur est présenté
❖ Échanges dirigés	Poser des questions aux apprenant.e.s pour les amener à échanger sur ce qui leur a été présenté
Évaluation	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.

ETAPES

ACTIVITES

Présentation

-Rappel / Pré requis

Faire rappeler et faire exécuter le signe précédemment étudié

-Découverte de la situation

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'apprenant.e.

• 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 apprenant.e.s 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

Evaluation

Faire réaliser le signe par l'apprenant.e 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 ❖ 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 cinq (5) démarches pédagogiques en lecture

Discrimination auditive

ÉTAPES	ACTIVITES
<p>Présentation -Rappel / Pré requis</p> <p>-Découverte de la situation</p> <p>Développement -Exploitation de la situation</p> <p>❖ -Identification du son à l'étude</p> <p>❖ -Isolement de son à l'étude</p> <p>❖ -Proposition de mots</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>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>Faire identifier le son à l'étude</p> <p>Faire prononcer le son à l'étude</p> <p>Faire trouver des mots qui renferment le son à l'étude</p>
Évaluation	L'enseignant. e va vérifier l'acquis de la séance.

Reconnaissance visuelle

ETAPES	ACTIVITES
<p>Présentation</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>Développement</p> <p>-Exploitation de la situation d'apprentissage</p> <p>❖ Présentation du matériel</p> <p>❖ Jeu</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>Présenter aux apprenant.e.s le matériel à utiliser au cours du jeu.</p> <p>Proposer le jeu aux apprenant.e.s</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Faire exécuter le même jeu sans l'aide de l'enseignant.e</p>

Récit d'histoire

ETAPES	ACTIVITES
<p>Présentation</p> <p>-Rappel / Pré requis</p> <p>-Découverte de la situation</p>	<p>Faire rappeler des histoires connues</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p>Développement</p> <p>-Exploitation de la situation d'apprentissage</p> <p>❖ Récit de l'histoire</p> <p>❖ Compréhension</p> <p>❖ Présentation de l'album</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire le récit de l'histoire - Poser des questions de compréhension - Présenter l'album aux apprenant.e.s
<p>Evaluation</p>	<p>Demander à l'apprenant.e de faire seul le récit</p>

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
<p>Présentation</p> <p>-Rappel /Pré requis</p> <p>-Découverte de la situation</p>	<p>Faire rappeler des histoires connues</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p>Développement</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> <p>- Faire observer la couverture du livre</p> <p>- Faire émettre des hypothèses</p> <p>- Lire le livre aux apprenant.e.s</p> <p>- Laisser les apprenant.e.s s'approprier l'histoire et réagir à la lecture</p> <p>- Poser des questions de compréhension</p> <p>- Demander aux apprenant.e.s de reformuler l'histoire</p> <p>- Demander aux apprenant.e.s de reformuler l'histoire</p>
<p>Evaluation</p>	<p>Inviter l'apprenant.e à choisir dans la bibliothèque l'album lu</p>

✓ **Comptines et Poésies**

ETAPES	ACTIVITES
<p>Présentation</p> <p>-Rappel /Pré requis</p> <p>-Découverte de la situation</p>	<p>Faire dire une comptine ou un poème connu</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p>Développement</p> <p>-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> <ul style="list-style-type: none"> - Dire le titre de la comptine ou du poème - Dire le texte posément deux ou trois fois - Poser une ou deux questions pour faire comprendre le texte - Expliquer quelques mots difficiles - Dire le premier vers. - Demander aux apprenant.e.s de le répéter. - Dire le deuxième vers. - Demander aux apprenant.e.s de le répéter. - Associer ces deux premiers vers. - Demander aux apprenant.e.s de les répéter. - Procéder de la même manière jusqu' à la fin de la comptine ou du poème. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Faire dire entièrement la comptine ou le poème.
<p>Evaluation</p>	<p>Demander à l'apprenant.e de dire la comptine ou le poème entièrement.</p>

2-4-Mathématiques

Il existe trois démarches pédagogiques en mathématiques

Démarche 1

Cette démarche pédagogique est utilisée dans la découverte des notions.

Etapes	Activités
Présentation -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
Développement -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.
Evaluation 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
<p>Présentation</p> <p>-Rappel /Pré requis en EPS</p> <p>-Découverte de la situation</p>	<p>L'enseignant .e s'appuie sur les acquis en EPS pour aborder de façon subtile la notion du jour.</p> <p>Dire la situation de façon motivante</p>
<p>Développement</p> <p>-Exploitation de la situation</p> <p>❖ Manipulation</p>	<p>Poser des questions relatives à la compréhension de la situation</p> <p>L'enseignant. e met à la disposition des apprenant.e.s le matériel et les laisse le manipuler librement sans consignes.</p>
<p>❖ Structuration</p>	<p>L'enseignant. e par des consignes, précise les tâches à accomplir.</p>
<p>❖ Verbalisation</p>	<p>L'enseignant. e pose des questions aux apprenant.e.s pour qu'ils disent ce qu'ils ont fait.</p>
<p>❖ Représentation</p>	<p>L'apprenant.e matérialise les situations précédentes sur les ardoises, les feuilles etc.</p>
<p>❖ Entraînement et maîtrise</p>	<p>L'enseignant. e fait faire aux apprenant.e.s les mêmes manipulations avec d'autres matériels.</p>
<p>Evaluation</p> <p>Réinvestissement</p>	<p>L'enseignant. e fait réaliser un autre exercice pour vérifier les acquis des apprenant.e.s.</p>

Démarche 3 (standard)

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

Étapes	Activités
Présentation -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
Développement -Exploitation de la situation	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.
Évaluation	L'enseignant. e va vérifier l'acquis de la séance.

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.

Etapes	Activités
Présentation -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
Développement -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
Conclusion Confirmation ou infirmation	A partir des résultats obtenus, amener l'apprenant.e à donner la réponse à son interrogation.
Evaluation	Vérification des acquis à travers des questions

Démarche 2

Cette démarche pédagogique illustre la technologie appliquée au pré-primaire pour la fabrication de petits objets simples

Activités	Remarques
Présentation -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
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.
❖ Enumération du matériel disponible	L'enseignant .e fait énumérer le matériel mis à la disposition des apprenant.e.s.
❖ Explication de la technique de fabrication de l'objet	L'enseignant. e explique la technique de fabrication aux apprenant.e.s 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 apprenant.e.s.
Evaluation	A partir du matériel mis à sa disposition, l'apprenant.e 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'apprenant.e en lien avec l'activité du jour Dire la situation de façon motivante
-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.
Evaluation	L'enseignant. e va vérifier les acquis de la séance.

MODULE 3 :

**MATERIELS ET JEUX DIDACTIQUES DANS
L'ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE AU PRE-
PRIMAIRE**

Objectif général

Outiller l'enseignant.e du pré-primaire à la fabrication des matériels et des jeux didactiques pour la mise en œuvre de l'apprentissage par le jeu

SESSION 1: APPRENTISSAGE PAR LE JEU AU PRE-PRIMAIRE

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 :

❖ *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.

❖ *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 pré-primaire.

✓ *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 pré-primaire

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

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 voitures, 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- Organisation des activités d'apprentissage fondées sur le jeu

4-1- 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.

4.2. 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.

4.3. 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.

4.4.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.

4.5. 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.

4.6.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.

Aussi bien que le matériel manufacturé (feuilles, crayon, feutres...) est utilisé pour la fabrication des outils didactiques, l'enseignant.e du pré-primaire, doit être en mesure de confectionner ces outils à l'aide de matériaux locaux récupérés, recyclés ou transformés.

SESSION 2 : FABRICATION DE MATERIELS ET DE JEUX DIDACTIQUES

Objectifs spécifiques

- Identifier des matériels et des jeux didactiques
- Confectionner des matériels et des jeux didactiques.

Contenus

Aussi bien que le matériel manufacturé (feuilles, crayon, feutres...) est utilisé pour la fabrication des outils didactiques, l'enseignant.e de la classe du pré-primaire, doit être en mesure de confectionner ces outils à l'aide de matériaux locaux récupérés, recyclés ou transformés.

1- Quelques matériels et jeux didactiques

Au pré-primaire, il existe une diversité de matériels et de jeux didactiques pour mener les enseignements/apprentissages dans les différentes disciplines.

Matériels didactiques	Jeux didactiques
-la bande numérique -l'abécédaire/la bande alphabétique -le tableau météorologique -la frise de la semaine -le tableau de présence -le tableau des anniversaires -les étiquettes (mois, année, jour, quantième) -les balles -les fanions -les quilles -les cordes articulées	<ul style="list-style-type: none">• Jeu de loto nombre• Jeu d'identification• Jeu de position• Jeu de quilles• Jeu de balles• Jeu de puzzle• Jeu d'encastrement• Jeu de l'awalé

5- Fabrication de matériels didactiques

Le matériel didactique est un objet, un document ou un appareil utilisé pour organiser un enseignement/ apprentissage dans une discipline donnée.

2.1. Matériels didactiques en EPS

- *Les quilles*

Matériels : emballages plastiques d'eau (1,5 litre pour les grandes quilles et 0.5 litre pour les petites), de la peinture à eau (rouge, jaune, bleu et vert), pinceau pour peindre.

Etapas de fabrication : Peindre les bouteilles dans les différentes couleurs susmentionnées.

- *Les balles* (à sable ou à chiffon) :

Matériels : chutes de tissus de couleurs primaires et de couleurs secondaires, aiguilles, fils, sable ou kapok, etc...

Etapas de fabrication : coudre des petits sacs avec les chutes de tissus et les remplir de sable, de kapok ou d'autres chutes de tissus, puis les refermer.

- *Les fanions* (brassards, bandeaux, etc...) :

Matériels : chutes de tissus de couleurs primaires et de couleurs secondaires, paires de ciseaux

Etapas de fabrication : découper des formes pour obtenir des fanions, des bandeaux, des brassards, etc... en vue de leur utilisation pour la constitution d'équipes.

- *Les cordes articulées*

Matériels : cartons, cordelettes

Etapas de fabrication :

- 1 : découper des cartons
- 2 : relier les cartons découpés par des cordelettes

2.2. Outils de référence

Au pré-primaire les outils de référence sont indispensables dans la conduite du processus enseignement/apprentissage. Lorsqu'ils sont fabriqués, ils doivent être accrochés obligatoirement à proximité du tableau, accessibles aux apprenant.e.s et manipulables par eux.

- *La bande numérique*

Matériels et matériaux : cartons, calendriers, chemises cartonnées, feuilles de rame A4 ou feuilles bristol, marqueurs bleu et rouge ou feutres à gros bouts, paire de ciseaux, agrafeuse et agrafes, colle à bois, colle forte ou amidon cuit.

Etapes de fabrication :

1. découper les calendriers ou les cartons en bandes pour obtenir des bandes de 15cm de largeur ;
2. coller ou agraffer de sorte à obtenir une longue bande qui servira de support à l'écriture des nombres de 1 à 31 ;
3. recouvrir la longue bande obtenue de papiers rame ou de chemises cartonnées découpés ;
4. tracer avec le marqueur de couleur rouge des traits espacés de 12 cm les uns des autres pour obtenir 31 cases dans lesquelles seront inscrits avec un marqueur de couleur bleue les nombres de 1 à 31.

- ***L'abécédaire ou la bande alphabétique***

Matériels et matériaux : cartons, calendriers, feuilles de rame A4, marqueurs ou feutres à gros bout, colle à bois ou amidon cuit.

Etapes de fabrication : procéder de la même manière que dans le cas de la bande numérique. Mais prévoir 26 cases qui correspondent chacune à une lettre de l'alphabet, écrire ces lettres sous quatre formes graphiques (script, minuscule et majuscule, cursive minuscule et majuscule).



- ***Le tableau météorologique***

Matériels et matériaux : images ou dessins des différents temps, contre-plaqué, cartons calendriers, chemises cartonnées, feuilles de rame A4 ou feuilles bristol, marqueurs, feutres à gros bouts, peintures, crayons à papier, crayons de couleurs, gomme, paire de ciseaux, agrafeuse et agrafes, colle à bois, colle forte ou amidon cuit.

Etapes de fabrication :

1. découper deux calendriers en demi-cercle ;
2. coller ou agraffer les deux demi cercles de sorte à obtenir un grand cercle ;
3. recouvrir ce grand cercle de feuilles bristol ou de rame A4 ;
4. avec le crayon, diviser le cercle en cinq (5) parties représentant chacune un temps (temps pluvieux, temps ensoleillé, temps venteux, temps nuageux, temps brumeux) ;
5. coller l'image ou le dessin de chaque temps sur une partie ;
6. écrire le nom de chaque temps sous l'image correspondante.

- *La frise de la semaine*

Matériels et matériaux : images ou dessins symbolisant des objets ou des activités qui rythment la vie de l'apprenant.e, cartons, calendriers, feuilles bristol, crayons à papier, crayons de couleurs, feutres, marqueurs, papiers plastiques, colle à bois ou amidon cuit.

Etapes de fabrication :

1. écrire le nom de chaque jour de la semaine sur la partie supérieure d'une feuille de papier A4 ;
2. coller l'image choisie sur cette feuille en dessous de l'écriture du nom ;
3. coller la feuille portant image et nom du jour sur un support solide (cartons, calendriers, chemises cartonnées, feuilles bristol) ;
4. coller les jours selon l'ordre chronologique sur un autre support solide ;

- *La frise de l'année*

Matériels et matériaux : feuilles rame A4, feuilles bristol, crayons à papier, feutres gros bout, marqueurs, colle à bois ou amidon cuit, cartons, calendriers, chemises cartonnées.

Etapes de fabrication :

1. découper douze (12) rectangles de même mesure avec des feuilles rame A4 ou feuilles bristol ;
2. écrire les différents mois de l'année sur chaque feuille découpée ;
3. coller les étiquettes ainsi obtenues sur un support solide (cartons, calendriers, chemises cartonnées, feuilles bristol) pour obtenir une bande horizontale.

- *Le tableau de présence*

Matériels et matériaux : un contre-plaqué, un calendrier ou un carton, une grande feuille bristol, des feuilles de papier A4, du tissu, de la colle à bois ou de l'amidon cuit, des feutres, un crayon à papier, des crayons de couleurs, des marqueurs, une ficelle, des punaises, les étiquettes prénom de chaque apprenant.e., les photos de chaque apprenant.e., les étiquettes signes de chaque apprenant.e., les formes de supports selon le choix de l'enseignant.e

Etapes de fabrication :

1. Recouvrir un contre-plaqué, un carton ou un calendrier de feuilles A4 ;
2. fixer ou dessiner sur ce support la forme choisie par l'enseignant(e) ;
3. dessiner autant de carré que l'effectif des apprenant.e.s de la classe sur la forme retenue ;
4. à l'aide d'une ficelle et d'une punaise fixer la photo, le signe ou l'étiquette prénom de chaque apprenant.e. sur chaque carré.

- **Le tableau des anniversaires**

Matériels et matériaux : un contre-plaqué, des calendriers ou des cartons, des feuilles de papier rame, de la colle à bois ou de l'amidon cuit, des feutres, un crayon à papier, une gomme, des crayons de couleurs, des marqueurs, des punaises, une photo de chaque apprenant.e....

Etapas de fabrication :

1. recouvrir la surface du contre-plaqué, du carton ou du calendrier de feuilles de papier rame ou tout autre papier de couleur blanche de préférence ;
2. dessiner sur le support obtenu la forme choisie.
3. représenter sur le dessin, les douze mois de l'année par des formes géométriques selon son choix ;
4. écrire le nom et la date de naissance des apprenant.e.s puis coller leur photo dans les formes tout en les regroupant par mois de naissance ;
5. décorer la bordure du tableau si nécessaire.



- **Les étiquettes (mois, année, jour, quantième)**

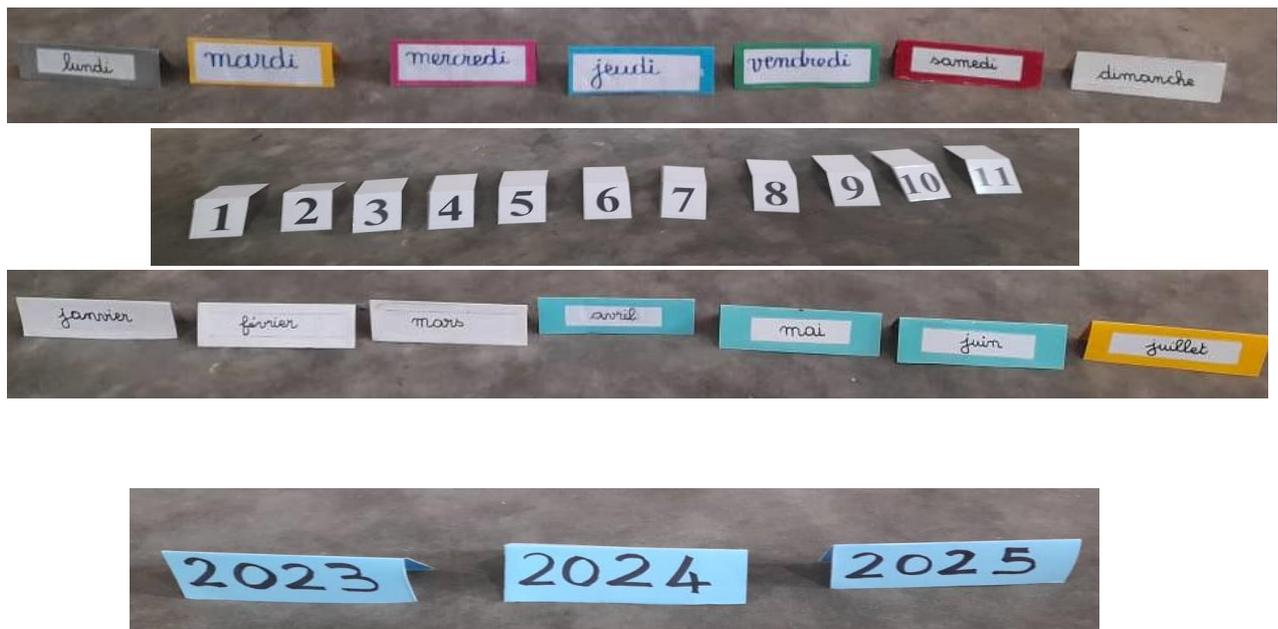
Matériels : feuilles de rame A4, cartons, calendriers, chemises cartonnées ou feuilles bristol, marqueurs, feutres.

Etapas de fabrication :

1. découper des feuilles de papier A4 en fonction de l'étiquette à fabriquer ;
2. écrire les différents mois de l'année ou les jours de la semaine ou les nombres ou l'année sur les feuilles découpées ;
3. coller les feuilles découpées de papier A4 sur un support solide (carton, calendrier, chemise cartonnée) ;
4. coller un petit morceau de papier solide sur la face arrière pour pouvoir accrocher l'étiquette.

NB :

- chaque groupe d'étiquettes doit avoir les dimensions identiques.
- conserver chaque groupe d'étiquettes dans des cartons puis ranger.



6- Fabrication de jeux didactiques

Le jeu didactique est une activité ludique dont la pratique est liée aux contenus disciplinaires et à leurs processus d'apprentissage. Le jeu permet à l'apprenant.e d'explorer, d'analyser, d'observer et d'expérimenter librement dans une situation.

3.1. Jeux en Mathématiques

- *Jeu de loto nombre*

Matériels : du carton dur, des feuilles blanches, un couteau ou un cutter, une paire de ciseaux, un crayon à papier, une gomme, des crayons de couleurs, une règle, du papier plastique transparent

Etapas de fabrication :

1. découper 2 feuilles de carton ou de calendrier de même dimension (30cm/20cm) ;
2. coller une feuille blanche sur chaque carton ; tracer le nombre de cases que l'on veut sur les 2 cartons ;
3. écrire des nombres dans les cases du premier carton ; reproduire les mêmes nombres dans les cases du deuxième carton ;
4. découper les cases de l'un des cartons pour obtenir de petites cartes (pions) ;
5. plastifier le carton support et les pions, si possible ;
6. ranger les pions dans un sac (petit carton de biscuit vide, sachet...).

- ***Jeu de l'awalé***

Matériels et matériaux : 48 petites pierres polies ou billes d'argile ou graines naturelles (awalé, graine de palmier, karité, cailloux...), pâte d'argile , un carton ou un calendrier, une paire de ciseaux, un cutter ou un couteau, des rouleaux vides de papier hygiénique (toilette), de la colle à bois ou colle forte (utilisé par le cordonnier) ,un crayon , double décimètre.

Etapes de fabrication

1^{er} cas

1. découper une feuille de carton de dimension 20 cm/60 cm ;
2. étaler une couche épaisse de pâte d'argile sur le carton découpé ;
3. faire 12 trous de même dimension dans l'argile dans le sens de la largeur (6 de chaque côté) ;
4. laisser sécher le support obtenu.

2^{ème} cas

Faire les 12 trous à même le sol.

3^{ème} cas

1. Couper un morceau de carton ou de calendrier (60 cm/20 cm) ;
2. Découper chaque rouleau de papier hygiénique en trois rondelles sans l'abîmer pour obtenir 12 rondelles ;
3. Coller 6 rondelles de part et d'autre de la ligne centrale.

3-2- Jeux en lecture

- ***Jeu d'identification***

Matériels et matériaux : du carton dur, une paire de ciseaux, un cutter ou un couteau, des crayons de couleurs, un crayon à papier, une gomme, de l'amidon préparé, de la colle forte (cordonnier).

Etapes de fabrication :

1. Découper 2 feuilles de carton ou de calendrier de même dimension (30 cm/20 cm) ;
2. coller une feuille blanche sur chaque carton ; tracer le nombre de cases que l'on veut sur les 2 cartons ;
3. faire des dessins dans les cases du premier carton ;
4. reproduire les mêmes dessins dans les cases du deuxième carton;
5. colorier ou peindre les dessins ;
6. découper les cases de l'un des cartons pour obtenir de petites cartes (étiquettes) que l'on pourra placer sur les autres dessins du second carton ;
7. plastifier le carton support et les étiquettes si possible.

- *Jeu de position*

Matériels et matériaux : Des feuilles de rame, un crayon à papier, des crayons de couleur ou de la peinture, une gomme, de la colle forte (cordonnier), colle à bois ou de l'amidon préparé, une paire de ciseaux, un calendrier ou du carton dur

Etapas de fabrication :

1. dessiner des images dans différentes positions sur une feuille de rame ;
2. reproduire les mêmes images sur une autre feuille ;
3. colorier ou peindre ces images ;
4. coller les images sur du carton dur ou sur le calendrier pour obtenir deux supports dont l'un sera le témoin ;
5. découper l'un des supports en pièces ;
6. plastifier le support et les différentes étiquettes (si possible).

- *Le jeu de puzzle*

Matériels et matériaux

Des feuilles de rame ou papier kraft, un calendrier ou un carton dur, de la colle ou de l'amidon cuit, une paire de ciseaux ou un cutter, des stylos feutres et des crayons de couleurs.

Etapas de fabrication

1. Faire deux (2) dessins identiques (calquer le premier dessin ou faire le contour) ;
2. colorier les deux dessins de manière identique;
3. coller les dessins sur un calendrier ou un carton épais en prévoyant pour chacun une marge de 2 cm sur les contours ;
4. prendre l'un des dessins et couper les marges
5. coller les marges détachées sur celles du deuxième dessin (longueur sur longueur, largeur sur largeur) ;
6. s'assurer que le cadre réalisé est suffisamment profond
7. découper le premier dessin selon le nombre de pièces adapté (5 à 6).

- *Le jeu d'encastrement*

Matériels et matériaux

Du carton dur ou du contreplaqué, de la colle à bois ou à papier ou de l'amidon préparé, un couteau ou une scie, des crayons de couleurs ou de la peinture

Etapas de réalisation

1. découper 3 cartons ou du contreplaqué de même dimension ;
2. coller 2 cartons l'un sur l'autre pour le rendre épais ;
3. dessiner des formes géométriques ou des images sur le carton épais ;
4. évider (couper) en suivant les contours des dessins (le dessin évidé laisse un creux) ;
5. conserver les formes découpées qui serviront de pièces à encastrer ;
6. coller le carton évidé sur le 3^{ème} carton de même dimension ;
7. peindre le fond obtenu après le collage.

MODULE 4 :
GESTION DES
ENSEIGNEMENTS/APPRENTISSAGES AU PRE-
PRIMAIRE

Objectif général

Faciliter une meilleure organisation des enseignements/apprentissages au pré-primaire.

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 pré-primaire.
- Mettre en place les ressources nécessaires pour une meilleure organisation matérielle de la classe.

Contenus

1- Définition

Au pré-primaire, 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 pré-primaire 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 de la classe du pré-primaire 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 :

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



Un tourniquet

- **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 pré-primaire, 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** c'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**, c'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 épars (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.

➤ **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.

➤ **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 voitures...

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.

N.B. Cette zone ne se retrouve pas toujours dans l'aménagement des écoles.

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 :

➤ 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 pré-primaire, 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 support qui comporte le tableau de responsabilité, les répartitions mensuelles, des travaux des apprenant.e.s, le planning de la journée, les titres des poèmes, des comptines, des contes et des chants déjà vus.

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.

➤ **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).*

➤ **Les documents à afficher obligatoirement dans la classe :**

▪ ***Le règlement intérieur de l’école***

Chaque classe du pré-primaire 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 tableau de morceaux choisis :***

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

➤ ***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), 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. Il renferme les informations sur l’absence et le taux de fréquentation des apprenant.e.s.

Dans le registre d’appel, sont notés dès le premier jour, les noms et prénoms de tous les apprenant.e.s de la classe par ordre alphabétique ; il faut veiller à respecter l’orthographe du nom tel qu’inscrit sur l’extrait de naissance. Dans une classe mixte, les noms des filles sont dans une autre couleur que ceux des garçons.

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 chaque mois par le directeur de l'école 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, les entrées et les sorties.

➤ 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 r

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

➤ Les coins de jeux ou d'activités

Dans une classe du pré-primaire, 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.

Proposition de coins pour la classe du pré-primaire

- Les coins jeux d'imitation : les coins boutique, déguisement, cuisine, garage etc... ;
- Les coins jeux d'initiation : les coins bibliothèque, jeux éducatifs, musique, peinture, graphisme, découpage, collage, modelage.

➤ Aménagement de quelques coins jeux d'imitation

• *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, etc...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 voitures, 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

➤ **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, maracas, triangle, harmonica, balafon, 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 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

➤ **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.

➤ ***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 PRE-PRIMAIRE

Objectifs spécifiques

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

Contenus

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 de la classe du pré-primaire 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.

➤ 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 pré-primaire, 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).

- L'aménagement du temps : les grands moments de la journée

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

■ 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.s/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.

■ Le passage aux toilettes

C'est un moment organisé par les enseignant.es 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.

■ 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

■ 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.es. 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.es 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

■ 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.

➤ 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.

➤ 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.

➤ 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.

➤ La rotation dans les ateliers et 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 apprenant.e.s (couleurs : rouge, bleu, vert, jaune et orange)

- L'enseignant.e 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.e 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.e fait passer ensuite le groupe des bleus, des jaunes et enfin le groupe des oranges dans l'atelier dirigé.

NB : La rotation se fait en suivant le planning de la journée officiel.

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

3- 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 d'après-midi, avec toute la classe dans le coin regroupement.

Les activités routinières se mènent à l'aide des outils suivants, construits 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.

3-3. 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

3-4. 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.

3-5. 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

3-6. La bande numérique

C'est une bande sur laquelle sont inscrits les nombres de 1 à 31, correspondant aux quantième du mois.



La bande numérique

A cet effet, des étiquettes quantième sont conçues pour l'écriture de la date.

3-7. L'écriture de la date

Dans la classe du pré-primaire, l'enseignant.e doit chaque matin pratiquer l'écriture et la lecture de la date avec les boîtes à étiquettes portant les noms des jours (lundi à vendredi), les quantième (1 à 31) et les noms des mois (janvier à décembre).

Exemple : lundi 18 septembre 2023

Jour : **lundi** ;

Quantième : **18** ;

Mois : **septembre** ;

Année : **2023**.

Pour y parvenir :

- -faire lire la date de la veille ;
- -faire chercher le jour qui suit sur la frise de la semaine en déplaçant le curseur ;
- -faire chercher sur la bande numérique le nombre qui suit celui de la veille en déplaçant le curseur ou la flèche ;
- -désigner un apprenant.e. pour retrouver dans la boîte le jour et un autre pour le quantième en s'appuyant sur les modèles désignés par le curseur ;
- -désigner quelques apprenant.e.s pour la lecture de la date ainsi reconstituée ;
- -écrire la date au tableau sous la dictée des apprenant.e.s.

4- Les outils d'évaluation au pré-primaire

Dans la classe du pré-primaire, toute évaluation est formative. Elle se fait essentiellement par observation et toujours en référence aux objectifs pédagogiques visés. Il ne s'agit pas de porter un jugement de valeur sur l'apprenant.e mais d'apprécier ses progrès. L'évaluation tient compte de la connaissance de l'apprenant.e, des stades par lesquels il passe, des efforts qu'il fournit. Les essais et les difficultés de l'apprenant.e sont des indices nécessaires pour comprendre comment il apprend et situer les compétences toujours en construction. L'évaluation est un moyen pour l'enseignant (e) d'ajuster son action éducative.

4.1. Le principe de l'évaluation formative

Plus qu'ailleurs, l'évaluation dans la classe du pré-primaire 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.

4.2. 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

✓ 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.

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

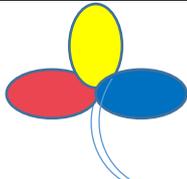
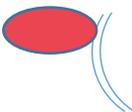
Il faut faire nécessairement la correction de l'exercice avec les apprenant.e.s en classe.

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 pré-primaire.

✓ Les codes d'appréciation

Un code d'appréciation est un symbole, une image, des constellations choisi 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 acquise non
Les fleurs à 3 pétales			
Les pictogrammes			
Les traits			
			
Les points			
Les feux tricolores			

✓ **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

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				
	Echange 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				
Lecture	Copie des phrases				
	Reconnaît des images				
	Ordonne des images				
	Répond aux questions d’un texte lu				
Mathématiques	Pratique des jeux de lecture				
	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'Eveil Milieu	au	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				
Education 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

4.3. 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 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 <i>un</i> banane	Dire la phrase correcte (je mange une banane) et la faire répéter par l'apprenant.e NB : 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 5: SIMULATIONS

Objectif général :

S'approprier la pratique des séances d'enseignements /apprentissage

MODULE 6: TRANSITION VERS LE CP1

Objectif général :

-Préparer l'enseignant.e à assurer une meilleure transition de l'apprenant.e du pré-primaire vers le CP1

SESSION 1: TYPOLOGIE ET ENJEUX DE LA TRANSITION VERS LE CP1

- Objectifs spécifiques

- S'approprier les généralités sur la transition du pré-primaire vers le CP1 ;
- Déterminer les enjeux de la transition vers le CP1.

Contenus

1- Les généralités sur la transition

La transition se définit comme le passage d'un état à un autre, en général lent et graduel. C'est un état intermédiaire. On peut l'envisager comme un changement organisé qui entraîne de profondes recompositions spatiales.

Elle se décline en deux différents types : la transition de la classe du pré-primaire vers le CP1 et la transition de la maison vers le CP1.

2- Les types de transition vers le CP1

2.1 La transition pré-primaire / CP1

C'est le passage de l'apprenant.e en fin de la classe du pré-primaire au Cours Préparatoire 1^{ère}année (CP1).

2.2 La transition maison/ CP1

Contrairement à l'apprenant.e venu de la classe du pré-primaire, il s'agit ici de l'apprenant.e sorti directement du cadre familial pour son premier contact avec le Cours Préparatoire 1^{ère}année (CP1).

La transition qui nous intéresse dans ce module est celle de la classe du pré-primaire vers le CP1.

3- Les enjeux de la transition

Ils se situent à plusieurs niveaux.

Au niveau psychopédagogique :

✓ **Pour l'apprenant.e :**

Une bonne transition permet de :

- faciliter son intégration à l'école primaire (éloigne de lui la peur, l'angoisse, l'insécurité liées au changement d'environnement, etc.) ;
- faciliter et améliorer les apprentissages ;
- favoriser un cursus scolaire normal ;
- contribuer au développement harmonieux.

✓ **Pour l'enseignant.e :**

Une bonne transition :

- aide l'enseignant.e dans l'encadrement de ses apprenant.e.s ;
- facilite la conduite des activités d'enseignement-apprentissage ;
- permet à l'enseignant.e d'anticiper sur les éventuelles difficultés des apprenant.e.s ;
- permet d'avoir une disponibilité affective facilitant les premiers contacts.

Au niveau social :

Une bonne transition :

- facilite l'accueil de l'apprenant.e au CP1 ;
- met l'apprenant.e et ses parents en confiance ;
- -établit une bonne relation entre parents et apprenant.e.s ; parents et enseignant (es), apprenant.e.s et enseignant.es et entre apprenant.e.s.

L'apprenant.e qui est préalablement préparé pour aborder le CP1 a une avance sur celui qui vient directement de la cellule familiale.

C'est l'occasion pour l'enseignant.e de prendre conscience du rôle qui lui revient pendant cette transition en conduisant à bon escient les activités d'enseignement-apprentissage pour l'apprenant.e venant de la classe du pré-primaire.

SESSION 2 : ROLES DES ACTEURS DANS LA TRANSITION VERS LE CP1

Objectifs spécifiques

-Identifier les rôles des acteurs de la transition vers le CP1.

Contenus

Il existe plusieurs acteurs intervenant dans la transition avec différents rôles

1- Le rôle de l'enseignant.e

Les apprenant.e.s venant de la classe du pré-primaire expriment des besoins et intérêts spécifiques. Il est donc nécessaire que l'enseignant.e ait des connaissances sur le développement psychologique de l'apprenant.e, au plan socio-affectif, psychomoteur et cognitif.

Par conséquent, en vue de garantir une meilleure transition de l'apprenant.e de la classe du pré-primaire au CP1, l'enseignant.e doit :

➤ **Instaurer un climat de classe positif**

L'atmosphère qui règne au sein d'une classe en début d'année donne souvent le ton du déroulement de l'année scolaire. L'enseignant.e doit donc prendre le temps d'établir un climat motivant et chaleureux dans sa classe, afin d'encourager les apprenant.e.s à adopter une attitude positive envers l'école et l'apprentissage.

➤ **Créer un rapport de confiance et de respect mutuel**

Chaque apprenant.e. doit se sentir apprécié pour avoir envie de travailler en collaboration, pour se lancer dans des explorations et pour prendre des risques. Le climat de la classe doit être sécurisant et stimulant.

L'établissement d'un tel climat repose en grande partie sur le comportement de l'enseignant.e et sur sa capacité à entrer en relation avec les apprenant.e.s.

➤ assurer un enseignement -apprentissage efficace

En situation de classe, il doit pouvoir mener les activités routinières, ludiques, des activités qui préparent l'apprenant.e à la lecture, à l'écriture, aux notions mathématiques etc. Il doit également mettre en place une organisation matérielle et pédagogique avec des éléments essentiels dont a besoin l'apprenant.e pour cette transition.

➤ **Organiser des visites de classes**

La visite de classe est une activité essentielle dans la transition pour créer des liens affectifs entre l'apprenant.e et son futur cadre d'apprentissage. On distingue deux types de visites :

- -au niveau des apprenant.e.s : l'enseignant.e de la classe du pré-primaire doit faire découvrir la classe de CP1 aux apprenant.e.s dont il a la charge. Cela leur permet de découvrir leur futur espace avec ses différentes caractéristiques.
- -au niveau de l'enseignant.e du primaire : il doit lui aussi visiter une classe du pré-primaire pour comprendre dans quelle ambiance affective et dans quel cadre matériel se développe l'apprenant.e qu'il est appelé à recevoir au CP1.

‣ **Favoriser le tutorat**

L'enseignant.e de la classe du pré-primaire doit organiser, en collaboration avec celui du primaire qui reçoit les apprenant.e.s au CP1 et les apprenant.e.s d'une classe supérieure, un système de tutorat pour accueillir les jeunes apprenant.e.s qui arrivent pour la première fois à l'école primaire. Cela apporte aux nouveaux venus la sécurité et facilite leur intégration dans l'école primaire.

2- Le rôle des parents ou des substituts parentaux

Ils ont un rôle primordial qui consiste à accompagner l'apprenant.e dans sa quête du savoir qui commence déjà dans la classe du pré-primaire.

Le rôle des parents dans la transition de l'apprenant.e se situe avant la rentrée scolaire, à la rentrée scolaire et pendant l'année scolaire.

‣ **Avant la rentrée scolaire**

L'apprenant.e en fin de classe du pré-primaire a déjà une expérience de l'école. Mais le changement d'espace peut être mal vécu par ce dernier. C'est pourquoi, les parents doivent échanger avec lui sur les changements qu'implique le passage de la classe du pré-primaire au CP1 et multiplier les occasions de parler positivement de l'école primaire. Les parents doivent organiser une visite de sa nouvelle école et de sa nouvelle classe (CP1), pour lui permettre d'y passer quelques heures.

‣ **À la rentrée scolaire**

Le jour de la rentrée des classes et les jours qui suivent, les parents (si possible le père et/ou la mère) doivent accompagner eux-mêmes à l'école l'apprenant.e qui va au CP1, passer quelques minutes d'échanges avec le/la nouvel (le) enseignant .e et rassurer l'apprenant.e sur le fait qu'il est en sécurité.

➤ **Pendant l'année scolaire**

Au cours de l'année scolaire, le rôle des parents peut se résumer à travers les points suivants :

- -Planification du temps : apprendre à l'apprenant.e à organiser son temps (moments d'apprentissage, de jeux, de repos, etc.) ;
- -Soutien aux apprentissages : aider l'apprenant.e (ou se faire remplacer par une tierce personne lorsqu'on est analphabète) à faire ses devoirs, à l'initier à la lecture, à l'écriture et aux mathématiques ;
- -Soutien à la motivation scolaire : développer la communication parent- apprenant.e., inculquer à l'apprenant.e l'amour de l'école pour favoriser la persévérance scolaire ;
- -Soutien socio-affectif : être attentionné, à l'écoute de l'apprenant.e, l'observer en permanence, l'amener à vaincre la paresse, lui accorder tous les soins et toute l'affection nécessaire pour son âge ;
- -Organisation avec l'apprenant.e des moments d'interaction : initier des activités éducatives (se faire aider par une tierce personne lorsqu'on est analphabète), telles que le chant, la lecture, les contes ou les jeux ;
- -Coopération famille-école : Participer aux réunions et journées portes ouvertes de l'école ; rencontrer l'enseignant.e de l'apprenant.e pour échanger sur ses acquisitions, ses difficultés à l'école ; faire des suggestions ; exprimer ses préoccupations au sujet de son enfant ; s'informer sur l'évolution du programme de la classe.

Recommandations à l'enseignant.e :

- -sensibiliser les parents sur la stratégie d'encadrement de leurs enfants à la maison ;
- -encourager les parents à prévoir tout le matériel et la documentation nécessaires à mettre à la disposition des apprenant.e.s, gages de la réussite de toutes les étapes de la transition.

3- Le rôle des structures communautaires

Les structures communautaires font référence ici et aux Comités de Gestion des Établissements Scolaires (COGES) et aux Clubs des Mères- Apprenant.e.s Filles (CMEF).

3.1. Le rôle des Comités de Gestion des Établissements Scolaires (COGES)

Le COGES a pour mission de contribuer à la promotion de l'établissement où il siège et d'y créer les conditions d'un meilleur fonctionnement. Concernant la transition, le COGES doit :

- Sensibiliser les parents sur l'importance du pré-primaire comme étant la période où l'apprenant.e développe les habitudes, s'accommode à l'environnement scolaire ;
- Encourager les familles à scolariser leurs enfants notamment les filles, tant en milieu urbain qu'en milieu rural ;

- Apporter un appui aux activités socio-éducatives et pédagogiques de l'école ;
- Œuvrer pour l'hygiène et la santé en milieu scolaire.

3.2. Le rôle des Clubs des Mères- Apprenant.e.s Fille (CMEF)

Ce sont des associations de femmes issues de toutes les couches sociales sans distinction de race, d'appartenance politique, ethnique, philosophique, religieuse et culturelle.

Les CMEF ont pour rôle de :

- Contribuer à la sensibilisation des parents sur l'inscription systématique des enfants de cinq (5) ans susceptibles d'être scolarisés surtout les petites filles ;
- Participer à des rencontres périodiques avec tous les parents d'apprenant.e.s, les personnels de l'école pour connaître les problèmes liés à la scolarisation des apprenant.e.s, notamment celles des petites filles et participer à leur résolution ;
- Collaborer avec les comités de veille, les comités locaux et les comités régionaux de protection de l'enfant en contribuant au recensement et à la résolution des problèmes nés de la discrimination et de toutes autres formes de violences ;
- Contribuer à l'entretien des écoles et des cantines scolaires.

4- Recommandations à l'enseignant.e:

- Favoriser et participer à la mise en place et au fonctionnement des structures communautaires en suscitant des rencontres avec les différentes composantes de la communauté ;
- Collaborer avec le COGES et le CMEF afin de faciliter la transition des apprenant.e.s du pré-primaire vers le CP1

CONCLUSION

Conformément aux recommandations des Etats Généraux de l'Éducation Nationale et de l'Alphabétisation, le Ministère de l'Education Nationale et de l'Alphabétisation (MENA) avec l'appui de partenaires à l'Education et à travers la DPFC, a initié le Programme Nationale d'Amélioration des Premiers Apprentissages Scolaires (PNAPAS). Dans sa mise en œuvre, la Côte d'ivoire a pris l'initiative de créer une classe du pré-primaire dans chaque école primaire.

Ce programme qui vise à améliorer le système d'enseignement-apprentissage en lecture-écriture et calcul depuis la classe du pré-primaire jusqu'au CM1, est la convergence d'initiatives aux résultats probants.

Le défi majeur de ce programme outre l'acquisition des intrants pédagogiques, réside dans la formation des acteurs et principalement ceux de la classe du pré-primaire.

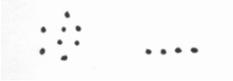
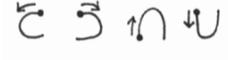
Ce document de formation des enseignants de la classe du pré-primaire est par conséquent un moyen d'amélioration de l'encadrement des apprenant.e.s de 5 ans et surtout, de leur préparation adéquate pour une entrée réussie au CP1.

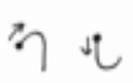
BIBLIOGRAPHIE

- Document de Formation des Educateurs Préscolaires Communautaires, Ministère de l'Education Nationale, de l'Enseignement Technique et de la Formation Professionnelle, Banque mondiale avec le Projet d'Amélioration des Prestations des Services Educatifs (PAPSE) et UNICEF (2019).
- Bonjour l'Ecole guide des préapprentissage, Ministère de l'Education Nationale (DPFC) avec l'appui du projet de Coopération franco-ivoirienne Ecole 2002.
- PROGRAMMES EDUCATIFS ET GUIDES D'EXECUTION, Ministère de l'Education Nationale et de l'Enseignement Technique (2013).

ANNEXE

ANNEXE 1 : REPERTOIRE DES TRACÉS DE BASE

LES TRACES	RECOMMANDATIONS	EXERCICES D'ASSOUPPLISSEMENT
<p>Les points</p> 	<p>Il s'agit de poser la pointe de la craie sur l'ardoise sans insister même si la trace n'est pas très visible. Veiller à arrêter le geste et ne pas laisser les apprenant.e.s forcer le trait.</p>	<p>N° 1, 3, 5, 12, 16.</p>
<p>Les traits verticaux et horizontaux</p> 	<p>Les traits verticaux doivent être exécutés de haut en bas ; les traits horizontaux de gauche à droite.</p>	<p>N° 2, 4, 6, 13, 14.</p>
<p>Les lignes obliques</p> 	<p>Le tracé doit être exécuté de bas en haut.</p> 	<p>N° 2, 4, 8, 17, 19.</p>
<p>Les vagues</p> 	<p>Idem.</p>	<p>N° 2, 4, 9, 11, 19.</p>
<p>Les ronds</p> 	<p>Attention au sens de rotation. Commencer en haut et tourner vers la gauche.</p> 	<p>N° 2, 4, 10, 15, 19.</p>
<p>Les courbes</p> 	<p>Respecter le sens de tracé.</p> 	<p>N° 1, 3, 5, 11, 17.</p>
<p>Les ponts</p> 	<p>Les apprenant.e.s ne doivent pas lever la craie (ou le crayon) en cours de tracé. Celui-ci doit être continu.</p>	<p>N° 2, 4, 9, 16, 20.</p>

<p>Les cannes</p> 	<p>Respecter le sens de tracé.</p> 	<p>N° 1, 3, 6, 14, 19.</p>
<p>Les boucles</p> 	<p>Les apprenant.e.s ne doivent pas lever la craie (ou le crayon) en cours de tracé. Celui-ci doit être continu.</p>	<p>N° 2, 4, 9, 11, 16.</p>

REPertoire d'exercices d'assouplissement

Assouplissement de l'épaule

1. Bras cassé, mimer le va et vient de la scie sur le bois.
2. Effectuer des rotations de l'épaule vers l'avant, puis vers l'arrière.

Assouplissement du coude

3. Mimer le mouvement des essuie-glaces : les coudes sont en contact avec la table, les avant-bras restent parallèles.
4. Mimer le mouvement de la clé qu'on tourne dans la serrure (prise pouce / index, rotations au niveau du coude et du poignet).

Assouplissement du poignet

5. Faire «non» avec l'index.
6. Mains jointes, écarter les mains en tenant les poignets joints.
7. Main posée à plat sur la table, soulever la main sans que le poignet quitte la table.
8. Mimer les battements des ailes d'un papillon : les mains, tendues dans le prolongement des avant-bras, se croisent au niveau des poignets et figurent les ailes.
9. Mimer le déplacement du serpent : la main, tendue dans le prolongement de l'avant-bras, progresse en zig-zag.
10. Coude posé et fixé sur la table, dessiner le plus grand rond possible avec la main.

Assouplissement des doigts

11. Appeler quelqu'un en articulant l'index.
12. Mimer le mouvement des ciseaux : l'index et le majeur s'écartent et se ferment.
13. Mimer le mouvement du bec de l'oiseau : le pouce et l'index s'écartent et se ferment.
14. Serrer très fort les poings puis tendre les doigts en les écartant.
15. Fermer le poing, puis lever et replier les doigts l'un après l'autre.
16. Mimer le déplacement de l'araignée : doigts crochus, progresser sur la table en pianotant simultanément des doigts.
17. Mains posées à plat sur la table, lever et baisser les doigts l'un après l'autre.
18. Ecarter les doigts et les grouper par deux (majeur et index, majeur et annulaire, annulaire et auriculaire, index et pouce).
19. Faire rouler un crayon entre le pouce et les quatre doigts.
20. Faire rouler un crayon entre le pouce et chacun des quatre autres doigts.

ANNEXE 2 : REPERTOIRE DE CHANTS, POEMES ET COMPTINES

SALUTATIONS	
<p>1-Bonjour les petits amis, bonjour, Nous allons bien travailler, bonjour Et aussi nous nous amuser, bonjour.</p>	<p>2 - Quand on arrive le matin, on dit bonjour à sa maitresse (maitre) Quand on arrive le matin, on dit bonjour à son voisin bonjour, voisin, bonjour les amis, un beau jour commence, Et puisque nous sommes réunis, Chantons ensemble bonjour, bonjour à ce beau jour, bonjour Coucou par la fenêtre, bonjour, bonjour Coucou par la fenêtre, bonjour le jour.</p>
GOÛTER	
<p>1 - Mon petit ventre réjouis-toi, Tout ce que je mange c'est pour toi A table, à table les grands et les petits A table à table à tous bon appétit Je te dis bon appétit, et tu me dis bon appétit A toi aussi merci ! A moi aussi, merci ! A la maitresse, merci ! à tout le monde merci</p>	<p>2 - Lorsque maman a dit de se mettre à table Il faut d'abord aller se laver les mains Et puis s'asseoir sans désordre épouvantable Sans faire de bruit, sans crier « j'ai faim, j'ai faim » A table, à table, à la maison tout est bon !</p> <p>3 – Maman j'ai faim, donne-moi à manger Maman j'ai faim, donne-moi un gros plat Je veux grossir, grossir comme l'éléphant Je veux grandir, grandir comme la girafe</p>
PASSAGE AUX TOILETTES	
<p>1 - Un petit train s'en va dans la montagne Un petit train s'en va de bon matin : tch, tch, tch</p> <p>2 - A la queue leuleu Que l'on est heureux A la file indienne Chacun se promène</p> <p>3 - Dos dos, dos, les mains dans le dos Les mains dans le dos pour ne pas pousser (toucher, blesser) son ami</p>	<p>4- Coin coin coin, coin coin coin C'est l'automobile, qui va à la ville On l'entend de loin</p>

SORTIE	
<p>1 - on range, on range, on range ses affaires ref : rangez bien vos affaires, un peu d'ordre s'il vous plait C'est la seule manière de retrouver vos objets</p>	<p>2-Avant de traverser la route, le boulevard ou l'avenue Attention ! Il faut regarder de chaque côté Car une voiture pourrait arriver Attention !</p> <p>3-Il est l'heure ma montre sonne (bis) Popopopapipipapipipi papa Au revoir, au revoir Nous allons à la maison Pour aller voir notre papa (maman)</p>
RASSEMBLEMENT	
<p>1 - kéré é rinantcho, ouin (bis) Kéréérinantcho, rassemblement tout le temps ouin, ouinouinouin Venez les enfants, ouin (bis) Venez les enfants, rassemblement tout le temps ouin, ouin ,ouinouin</p>	
ANIMATION	
<p>Omamimamimami O mamimamimami Mami oyéé é Mami motémaaa Mami oyéé é Mami motéma Comment tu t'appelles? Je m'appelle... Comment il (elle) s'appelle? Il (elle) s'appelle Mami oyéé é mamimotéma</p>	<p>Namouna o namouna Kélékélénamouna Namouna o namouna Kélékélénamouna Tiékoroba ka komikè Deniseniyokorobo Deniseni ka komikè Tiékorobayo k A kélényata Afilanyata A sabanyata</p>
ANIMATION	
<p>1 - Ayacolékoya (bis) Koyokayaka ,koya (bis) Ehissi a kokoakokoakokoya Aya soulégué ; léguéléguésoulégué zou</p> <p>2 - tilélé nantitilé nan yotilé nan titilé nan yo ! (bis) Zéglénanyo han zéglé nan yohan zéglénanyo</p>	<p>6- fatoumataéh Fatoumata Yéyé Fatoumata – fatoumataéh Fatoumata Yéyé Fatoumata X (Awa) nanan oh Fatoumata Yéyé Fatoumata Oh na nadja, ah kroukroudja</p>

<p>Elève y a pas son deux... (Nous allons vous présenter...)</p> <p>3 - oholémanléman, ohozabicoco (bis) Attention, il fait le malin attention il fait le malin (bis)</p> <p>4- meunier tu dors, ton moulin ton moulin va trop vite Meunier tu dors, ton moulin ton moulin va trop fort ton moulin ton moulin va trop vite ton moulin ton moulin va trop fort (deux fois)</p>	<p>Ohnanadja, ah kroukroudja</p> <p>7-Bouléééé boulé boulé(Bis) Zougou zaga, Zougou zaga Bouléééé boulé boulé Zougou zaga, Zougou zaga</p>
<p>5 - Awégnaman, ô gnaman Awéboumboum ô boumboum</p>	<p>8-Naré naré naré naré Hum huuuummm (Bis) Naré naré hum hum Naré naré hum hum</p>

COMPTINES

1 - Une souris verte, qui courait dans l'herbe
Je l'attrape par la queue, je la montre à ces messieurs
Ces messieurs me disent : trempez la dans l'eau,
trempez la dans l'huile
Et ça fera un escargot tout chaud

2 -Roudoudou n'a pas de femme
Il en fait une avec sa canne
Il l'habille en feuille de chou,
Voilà la femme de Roudoudou

3 – lo foyé, namou ; é lofo, lofopêdri
E pèdri, pèdri gningningninissamamikoro
É koro, koroissa; e issa, sangui
E gui, guillo, é o, obra, é bra, brakiya
Ekiya, kiya mambo, é mambo, mambo kéita
Ekéita, kéitalongo, élongo, longosounan
É sounan, sounandèguè;édèguè
Dèguèbrabrabra, moto dagoo, moto friii,
motocross

4- si tu veux être propre
Il faut bien te laver
Te laver les mains, la bouche les oreilles
Te laver les mains, les bras, les pieds
Te laver les mains, les yeux le nez

5 - tête, épaules, jambes et pieds
Jambes et pieds
yeux, oreilles
Bouche et nez
Jambes et pieds

6 - Un petit chat gris
Qui mangeait du riz
Sur un tapis gris
Sa maman lui dit
Ce n'est pas poli
De manger du riz
Sur un tapis gris

7 - Enroule le fil, déroule le fil
Et tire, et tire
et tape, et tape, tape,tape

8 - à la ronde des muets, sans rire sans parler,
La personne qui rira, se mettra au milieu
Pour une fois,
2 bras croisés,
croisez les bras

9- petits oiseaux zozo
Qui mangeaient du cotin tintin
Petits oiseaux zozo
Ne vous envolent point point point
Petits oiseaux zozo
Si vous vous envolent
Le cotin restera aaa

10 - un petit cochon
pendu au plafond
Tire-lui le nez,
Il donnera du lait
Tire-lui la queue
il pondra des œufs
tire-lui la queue plus fort
il pondra de l'or

COMPTINES

LE PETIT RAT EST PASSÉ PAR LA

Celui-là l'a vu
Celui-là l'a entendu
Celui-là l'a attrapé
Celui-là l'a mangé
Et le petit riquiqui
Il n'a rien eu du tout

APPRENDRE A COMPTER

MA MAIN

1 - voici ma main
Elle a cinq doigts
En voici deux, en voici trois
Celui-ci le petit bonhomme
C'est mon gros pouce qu'il se nomme
Regardez mes doigts travailler
Chacun fait son petit métier

2-Un, deux, trois
Viens chez moi
Quatre, cinq, six
Mangez des écrevisses
Sept, huit, neuf
Nous serons neuf

3-un petit cochon
pendu au plafond
Tire-lui le nez,
Il donnera du lait
Tire-lui la queue
il pondra des œufs
combien en voulez-vous ?
9(ou tout autre nombre)
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,9

4-UNE ORANGE

J'ai une orange
Je la lave
Je l'épluche et je la mange
Quel fruit délicieux
J'en voudrais bien deux

STRUCTURATION DE L'ESPACE

1-LE TOBOGGAN

Tout en haut du toboggan
Je me hisse lentement
Et là-haut, que c'est haut
Quand je glisse jusqu'en bas
J'ai le cœur qui bat qui bat
Oh la la, que c'est bas !

2-Quand trois poules vont au champ

La première, la première
Quand trois poules vont au champ
La première va devant
La deuxième suit la première
La troisième vient la dernière
Quand trois poules vont au champ
La première va devant

3-Il était une fermière,

Qui allait au marché,
Elle portait sur sa tête
Trois pommes dans un panier
Les pommes faisaient rouli-roula
Les pommes faisaient rouli-roula
3 Pas en avant
3 Pas en arrière,
3 Pas sur le côté,
3 Pas d'l'autre côté

CONNAÎTRE LES JOURS DE LA SEMAINE

1-lundi est tout gris
Jaune clair est le mardi
Mais voici mercredi tout rose
Jeudi bleu vient à son tour
Vendredi vert le suit toujours
Samedi rouge
Dimanche blanc c'est la joie pour les enfants

JOUER AVEC LES DOIGTS ET LES MAINS

1-Toc, toc, toc

Monsieur pouce es-tu là ? chut, je dors

Monsieur pouce es-tu là ?

Je ne sors pas

Monsieur pouce es-tu là ?

Oui, me voilà !

2- Tapent, tapent petites mains

Tourne, tourne joli moulin

Nage, nage petit poisson

Vole, vole petit oiseau

3- Que fait ma main ?

Elle caresse : doux, doux, doux.

Elle frappe : pan,pan,pan.

Elle gratte : grr,grr,grr.

Elle chatouille : guili,guili,guili.

Elle pince : ouill,ouill,ouill.

Elle danse: hop,hop,hop.

Aurevoir ! elle s'en va.

Mimer au fur et à mesure sur l'autre main

Faire au revoir et changer de main.

2-Bonjour lundi

Comment va mardi

Très bien mercredi

Je viens de la part de jeudi

Dire à vendredi

De s'apprêter samedi

Pour aller à la fête dimanche

ANNEXE 2: FORMES MAJUSCULE ET MINUSCULE DES SYSTEMES D'ECRITURE SCRIPT ET CURSIVE



A B C D E F G H I J K

L M N O P Q R S T U

V W X Y Z

a b c d e f g

h i j k l m n

o p q r s t u

v w x y z

a b c d e f g h i j k

m n o p q r s t u

v w x y z

TABLE DE MATIERE

LISTE DES SIGLES ET ABRÉVIATIONS	2
INTRODUCTION.....	3
MODULE 1 : Développement et besoins fondamentaux de l'apprenant.e du pré-primaire	Erreur ! Signet non défini.
SESSION 1 : Les différents stades de développement de l'apprenant.e du pré-primaire et les activités afférentes	6
SESSION 2 : Les besoins fondamentaux de l'apprenant.e du pré-primaire et les actions de l'enseignant.e en lien avec ces besoins	10
SESSION 3 : LES APPROCHES DE MOBILISATION DES PAREN.TE.S	14
MODULE 2 : Programmes Educatifs, Guides d'Exécution et démarches pédagogiques du pré-primaire	18
SESSION 1 : Présentation des Programmes Educatifs et Guides d'Exécution	19
SESSION 2 : Les démarches pédagogiques	31
MODULE 3 : Matériels et jeux didactiques dans l'enseignement/apprentissage au pré- primaire.....	52
Session 2 : Fabrication de matériels et de jeux didactiques	63
MODULE 4 : Gestion des enseignements/apprentissages au pré-primaire	72
SESSION 1: Organisation matérielle de l'environnement d'apprentissage	73
SESSION 2 : Organisation Pédagogique des enseignements / apprentissages au pré- primaire	89
3-1. Le tableau de présence	96
3-2. La frise de la journée.....	96
3-3. La frise du temps ou la météo	97
3-4. La frise de la semaine	97
3-5. La frise de l'année.....	98
La frise de l'année	98
3-6. La bande numérique.....	98
3-7. L'écriture de la date	99
Exemple : lundi 18 septembre 2023	99
MODULE 5: SIMULATIONS	106
MODULE 6: Transition vers le CP1	107
SESSION 1: Typologie et enjeux de la transition vers le CP1	107
2.1 La transition pré-primaire / CP1.....	107

2.2 La transition maison/ CP1	107
SESSION 2: Rôles des acteurs dans la transition vers le CP1	109
➤ Instaurer un climat de classe positif	109
➤ Créer un rapport de confiance et de respect mutuel	109
➤ Organiser des visites de classes	109
➤ Favoriser le tutorat	110
➤ Avant la rentrée scolaire	110
➤ À la rentrée scolaire	110
➤ Pendant l'année scolaire	111
3.1. Le rôle des Comités de Gestion des Établissements Scolaires (COGES).....	111
3.2. Le rôle des Clubs des Mères- Apprenant.e.s Fille (CMEF)	112
CONCLUSION	113
BIBLIOGRAPHIE	114
ANNEXE	115
REPERTOIRE D'EXERCICES D'ASSOUPPLISSEMENT	117
TABLE DE MATIERE.....	126