

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE ET
DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

DIRECTION DE LA PEDAGOGIE ET DE
LA FORMATION CONTINUE

SOUS -DIRECTION DE LA PEDAGOGIQUE
ET DE LA FORMATION CONTINUE

REPUBLIQUE DE COTE D'IVOIRE

Union – Discipline – Travail

DOCUMENT DE FORMATION DES ENSEIGNANT (ES) DU PRIVE

MODULE DU PRESCOLAIRE

2020

SOMMAIRE

I- LA CONNAISSANCE DE L'ENFANT

Le développement de l'enfant

II - L'ORGANISATION MATERIELLE ET PEDAGOGIQUE AU PRESCOLAIRE

1-L'organisation matérielle

- La cour
- La classe

2- L'organisation pédagogique

- la gestion du temps
- les ateliers
- l'évaluation

III - LA PRESENTATION DU PROGRAMME EDUCATIF ET DU GUIDE D'EXECUTION

*-La structure du programme éducatif

*-La structure du guide d'exécution

IV - LA DIDACTIQUE DES DISCIPLINES

Méthodologie des disciplines : AEC, AEM, EPS, EDHC, Français et Mathématiques.

- Les fiches de leçons
- Les fiches d'évaluation
- Les démarches

I -LA CONNAISSANCE DE L'ENFANT

La période qui nous intéresse est la 2^o enfance (de 3 à 6 ans), car c'est le moment favorable pour faire de nouvelles acquisitions.

La scolarité à l'Ecole Maternelle est un cycle qui dure trois ans. Les enfants sont répartis en section selon leur âge :

- la petite section (1^{ère} année : 2 ½ à 3 ans) ;
- la moyenne section (2^{ème} année : 3 ½ à 4 ans) ;
- la grande section (3^{ème} année : 4 ½ à 5-6ans).

L'enfant de 3 à 6 ans est caractérisé par trois aspects fondamentaux de son développement qui sont :

- le développement psychomoteur,
- le développement socio affectif,
- le développement cognitif ou intellectuel.

▪ Le développement psychomoteur

Il est l'aspect le plus visible de l'évolution de l'enfant.

Au début, les mouvements sont massifs, globaux, et non coordonnés.

Le développement psychomoteur va se faire de pair avec le développement psychique dans le sens d'une meilleure coordination, d'une combinaison harmonieuse de mouvements divers dans l'affinement de certains gestes.

A 2 ans, des progrès énormes feront leur apparition sur le plan moteur ; l'enfant tombera moins que par le passé, il commence à connaître ses limites et ne fait en général que ce qu'il sait faire. Il sait courir, sauter, grimper, etc.

De 3-4 ans, c'est l'âge de l'expérience motrice et sensorielle totale ; il est sûr de lui, marche droit, court avec souplesse, saute à pied joint une marche à cause de l'aisance et la spontanéité dont il fait preuve.

Vers 4 ans, l'enfant s'améliore et l'on assiste à une explosion de mouvements. C'est l'âge de la course aisée grâce à une meilleure maîtrise du schéma corporel. Ces jeux prennent parfois un caractère violent et excessif.

A partir de 5 ans, l'enfant a acquis la capacité de se représenter un acte avant sa réalisation. Son habileté manuelle se développe et son attention devient stable.

▪ Le développement socio-affectif

Pendant la période du préscolaire, l'enfant va passer de l'égoïsme à la socialisation.

Cette maturation sociale va se faire simultanément dans deux directions.

L'enfant va se différencier des autres. Sa personnalité va commencer à se former. Il va devenir un individu à part entière.

Il va s'intégrer de mieux en mieux à un ou plusieurs groupes. Il va se socialiser.

Des progrès socio-affectifs vont se poursuivre avec l'élargissement du champ d'exploration de l'enfant.

Des contacts fréquents avec ses pairs, on va assister à une ébauche de relations qui l'amènera à se rendre compte de son pouvoir sur autrui et en même temps, il constate qu'il peut causer du plaisir ou du déplaisir aux autres et particulièrement aux parents selon qu'il se conforme ou non à leurs exigences.

Il y a aussi l'autonomie vers laquelle l'enfant doit arriver pour son indépendance.

▪ Le développement cognitif ou intellectuel

A ce niveau, les psychologues de l'enfant comme Piaget et Wallon ont pris soin de dater les diverses manifestations qui paraissent au cours du développement de l'enfant.

Cet âge se caractérise par l'acquisition de la fonction du langage.

L'évolution du langage enfantin a des répercussions importantes sur le développement tant au plan socio-affectif que cognitif.

Moyen de communication social, le langage permet d'établir les liens de cause à effet entre certaines émissions vocales et certains actes. Plus la communication s'établit, plus le progrès du langage est rapide. C'est par le langage que se manifeste le développement de la pensée symbolique.

Cette fonction symbolique se manifeste dans cinq types de conduite :

- l'imitation différée : représentation de scène en l'absence du modèle,
- le jeu symbolique : jeu de fiction, de faire semblant (bâton= voiture),
- le langage : évocation de la réalité par les signes / gestes
- l'image mentale : représentation mentale des diverses perceptions (l'image que l'enfant se fait d'une habitation, de son schéma corporel...)
- le dessin : représentation graphique des choses,

II -L'ORGANISATION MATERIELLE ET PEDAGOGIQUE

1/ ORGANISATION MATERIELLE

- **LA COUR**

Elle est un espace de vie, un lieu d'activités pédagogiques, un espace incitateur de comportements différents. Elle doit pouvoir répondre aux différents besoins de l'enfant (psychomoteurs, socio-affectifs et cognitifs). La cour favorise divers jeux

Elle peut être subdivisée en zones selon l'espace disponible :

La zone d'exploration motrice

C'est un point fort de la cour aménagée avec des installations ludiques selon le relief. L'espace des objets immobiles délimite un champ d'action que l'enfant s'approprie. Il pourra ainsi gérer le risque, le danger, avec des **actions** telles que grimper, escalader, franchir, se balancer. Cette zone peut être pourvue de jeux comme le tourniquet, la cage à écureuils, les pas d'éléphant (pas japonais), le tunnel, la balançoire, le toboggan, les pyramides, le tape-cul (balançoire quatre places), le mât, la poutre d'équilibre ou inclinée.

La zone favorisant le calme, l'isolement et la création

Cette zone comporte les installations comme :

Le bac à sable :

Il peut être associé à un coin d'eau équipé d'ustensiles (bouteilles, seaux, bassines). Il permet d'utiliser les objets et de construire.

Les murs et murets clôturant ces espaces :

Ils peuvent permettre des jeux d'équilibre, de circuit, surtout s'ils ont des hauteurs différentes.

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 voiturette...

Un coin plantes, jardin :

Les enseignants en assumeront l'organisation matérielle et pédagogique. Il sera un support pour les activités d'éveil au milieu et de langage. Y prévoir du potager, des plantes médicinales, des arbres de renom (un flamboyant, un framiré).

La zone plate dégagée

C'est une zone d'activité impliquant de grandes trajectoires et où courir n'est pas dangereux. Elle permet de favoriser l'éclosion de jeux collectifs tels que le football la course...

On pensera à ne pas équiper tout l'espace disponible, mais une cour aménagée entraîne des comportements moins agressifs et diminue les rapports de force entre les enfants

• LA CLASSE

Le mobilier

Il doit être constitué :

-de tables ovales ou rondes de couleurs gaies. Ces grandes tables servent surtout pour les activités manuelles ou mathématiques (classement, tri, rangement et autres manipulations).

-de petites tables et chaises réservées au travail individuel (ex : graphisme).

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

il n'est pas nécessaire d'avoir une chaise par enfant.

Le mobilier doit être à la taille des enfants. Il doit être solide mais suffisamment léger, lavable et facile d'entretien.

Les Coins

❖ Le coin regroupement

Il doit être :

-dégagé, vaste, pour permettre à tous les enfants de s'y retrouver.

-équipé au minimum d'une natte, d'un tapis autour de laquelle on pourra disposer quelques bancs, ou chaises.

-situé à proximité du tableau ou du mur d'affichage des supports d'activités rituelles.

C'est le lieu de prise de conscience de l'appartenance au groupe classe, de rencontres, d'échanges, de relations; il favorise la socialisation. Le Groupe classe y sera rassemblé lors :

-des activités rituelles (appel, structuration du temps...)

-des séances de langage (conte, observation, causerie)

-des présentations de livres

-des moments de comptines, chants, jeux de mains et de doigts

Au cours du travail en ateliers, il peut devenir le lieu où on installera un circuit de petites voitures, de gros jeux éducatifs...

❖ Les coins de jeux ou d'activités

A l'Ecole Maternelle, les coins jeux sont indispensables. Ils sont généralement installés autour de la classe, le centre étant réservé aux activités par atelier.

Objectifs

Les coins jeux répondent aux besoins de l'enfant :

-besoin de sécurité : chaque coin correspond à une petite unité d'espace où l'enfant a facilement des repères ;

-besoin d'isolement : il peut câliner une poupée, se reposer sur des coussins, rêver;

-besoin d'activité : l'enfant choisit, imagine son activité, décide de sa façon d'agir ;

-besoin d'imitation : le matériel permet de produire des scènes vécues ou vues ;

-besoin d'imagination : il s'invente des histoires à partir de situations qu'il a créées lui-même, qui peuvent être de l'ordre du verbal ou du non-verbal ;

-besoin d'autonomie : il agit seul, essaie de résoudre des situations.

Les coins jeux favorisent la socialisation (échanges enfant /enfant, enfant/adulte), l'éducation motrice (manipulation d'objets, boutonnage, vissage), l'éducation esthétique (approche de l'œuvre d'art dans le coin musée, la bibliothèque), l'éducation langagière (échanges verbaux enfant/enfant, adulte /enfants)

L'AFFICHAGE

A proximité du coin regroupement seront affichés :

- Le tableau de présences des enfants avec, selon la section, leurs photos, leurs signes, leurs prénoms. Ce tableau peut être présenté sous forme de maison, de train... Chaque fenêtre correspond à un enfant. Elle est ouverte ou fermée en fonction de son absence ou de sa présence.
- Des outils de représentation du temps : frise de la journée avec photos ou images évocatrices des différentes activités quotidiennes, frise des jours de la semaine, calendrier, tableau des anniversaires.
- Des outils de référence : bande numérique (suite des nombres), lexique des couleurs....

Eventuellement, on pourra également trouver:

- Le tableau des responsabilités
- Un affichage sur le temps qu'il fait avec des images de la météo : photographies du ciel sous différents aspects, pictogrammes empruntés à des revues et journaux ou inventés par des enfants.

Sur les murs de la classe

En début d'année, les murs sont ornés de grandes images familières : animaux, personnages, scènes de la vie quotidienne. Ce sont des photographies, des dessins, des images, des reproductions d'œuvres d'art. Peu à peu l'affichage va évoluer en suivant l'intérêt des enfants, leur niveau de productions. On y trouvera :

- Des travaux d'enfants : dessins, recherches graphiques, découpages, collages de différents matériaux (papier, laine, bois, carton...)

Ces travaux doivent être mis en valeur : les enfants savent que certaines de leurs œuvres seront exposées. Chaque semaine, la classe en choisit de nouvelles avec l'aide de l'adulte, afin que tous les enfants aient leurs œuvres exposées.

- Des affiches pour sensibiliser les enfants à l'écrit. Cela peut être :
 - Les prénoms des enfants de la classe;
 - Le titre de l'album de la classe et des livres offerts;
 - Les noms des personnages, des objets, des lieux d'un conte ;
 - Une lettre des correspondants;
 - Une recette de cuisine;
 - La liste des titres des comptines et des chants appris;
 - Les textes de ces comptines et de ces chants ...
 -
- Des gravures, des documents autour du centre d'intérêt du moment afin d'éveiller la curiosité des enfants et de développer leur sens esthétique.
Cet affichage s'enrichit au fur et à mesure de l'évolution des thèmes.

Dans les coins, peuvent être affichés des documents spécifiques :

Exemples : recette dans les coins de cuisine, règle de jeu dans le coin jeux-éducatifs, tableaux d'observation (mesure des plantes) dans le coin du vivant

2 -L'ORGANISATION PEDAGOGIQUE

- **La gestion du temps**

- ✓ L'alternance des activités

L'emploi du temps sera conçu en respectant une alternance des activités, en combinant des formes, des types et des lieux d'activités variés et organisés autour des grands moments de la journée.

- ✓ Les activités collectives en regroupement

-Elles répondent aux moments d'accueil (activités rituelles), d'élaboration d'un projet, de mise en place d'activités, de mise en commun après des travaux individuels ou en ateliers, de regroupement pour le chant, la poésie, les activités d'écoute, de conte, de musique.

-Elles se déroulent sur une natte près du tableau et près des affichages de référence de la classe. Elles sont menées par l'enseignant. Les activités collectives alterneront avec des activités individuelles et des activités semi collectives par groupes.

- ✓ D'autres types d'activités.

-En classe maternelle seront ménagés des temps d'activités libres ou suggérées (dans les coins jeux par exemple).

-Les activités de manipulation et de jeux alterneront avec des activités de concentration.

-L'alternance portera aussi sur les lieux, à l'intérieur comme à l'extérieur de la classe.

- **Les ateliers**

L'atelier dirigé

Il est mené par l'enseignant qui vise l'acquisition d'une nouvelle compétence. 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 dans le cadre par exemple d'un projet à mettre en place.

Les ateliers autonomes

Ils sont le plus souvent le lieu d'activités où on peut exercer une compétence acquise, ou mettre en place des situations de réinvestissement, ou de mise en place d'une situation nouvelle où on utilisera la compétence acquise.

Les réalisations, comme pour celles des ateliers dirigés, doivent être finalisées, valorisées, évaluées.

Les ateliers libres

Ils se déroulent dans les coins jeux ou avec du matériel mis à la disposition de l'enfant. L'enseignant(e) lui permet d'organiser son activité, de produire ce qu'il veut ou de jouer à sa manière (dessin, peinture, enfilage de perles, jeu au coin cuisine, etc.)

- **L'évaluation**

-L'enseignant évaluera surtout par l'observation des conduites des enfants, l'observation des échanges langagiers, de la réussite des productions à mettre en rapport avec des consignes données.

-Il recherchera avec les enfants des critères simples de réussite pour que l'enfant puisse s'auto évaluer et constater ses réussites et ses progrès.

Les différents types d'évaluation :

L'évaluation initiale ou diagnostique :

Elle correspond à un état des lieux. Avant d'aborder une série de séances autour d'une notion nouvelle, l'enseignant va chercher à évaluer ce que les enfants savent déjà avant d'établir une progression.

L'évaluation régulatrice ou formative :

Elle est menée au fur et à mesure du déroulement des activités. L'enseignant va l'utiliser pour ajuster son action, réorienter sa progression en fonction des difficultés et réussites des enfants. Elle intègre des moments de discussion bilan avec la classe pour que les enfants puissent apprécier ce qu'ils ont déjà réalisé et réussi et les aider à dépasser leurs difficultés.

Ces moments donnent du sens aux apprentissages et **font prendre conscience aux enfants de leurs progrès.**

L'évaluation terminale ou sommative :

C'est un constat pour vérifier à un moment donné quelles sont *les acquisitions effectuées, les compétences installées et celles à consolider*. Au préscolaire, une évaluation systématique à l'issue de chaque séance n'a pas souvent de sens : ***l'appropriation d'un savoir se joue dans la durée et réussir une tâche une fois ne signifie pas l'installation durable d'une compétence. Toute activité n'est pas immédiatement évaluable.***

Les situations d'évaluation

Il faut distinguer différents types de situations au préscolaire:

- Des situations d'apprentissage avec des tâches pour installer des habiletés. Elles feront émerger des compétences nouvelles
- Des situations d'entraînement ou de consolidation qui permettent de conforter et d'affiner des acquisitions et donnent le temps de s'approprier des compétences nouvelles, de les réinvestir dans de nouvelles situations ou au travers d'activités non dirigées.
- Des situations d'évaluation où l'enfant agit seul, autonome par rapport à une tâche.

La situation d'évaluation doit donc permettre à une compétence supposée maîtrisée de se manifester.

Dans une situation d'évaluation, l'enseignant devra cibler les compétences attendues et éviter des obstacles nouveaux sans rapport avec les compétences à évaluer. **Attention aux supports écrits d'évaluation qui demandent de déchiffrage sans rapport avec les compétences évaluées.** Exemple : demander à l'enfant d'entourer la tasse qui contient le liquide chaud, pour avoir dessiné des zigzags au-dessus d'une tasse. L'enfant peut distinguer le chaud du froid concrètement, mais pas sur la feuille ; idem pour lisse- rugueux, lourd-léger sans dessin de la balance, sucré-salé...

NB : Il n'y a pas d'évaluation de passage dans les classes préscolaires

Comment apprécier les productions de l'enfant

- L'enseignant ne doit pas être le seul juge : donner l'occasion à l'enfant de repérer sa faute, ou au groupe classe de le faire.
 - Aider l'enfant à découvrir ses erreurs et à les corriger, c'est l'auto-évaluation.
 - Eviter d'écrire sur la feuille de l'enfant « mal, médiocre » ou de le lui dire.
- Un code est choisi avec les enfants à cet effet.

Exemples :

- La fleur à trois(3) pétales :
 - 3 pétales = notion acquise
 - 2 pétales = notion en voie d'acquisition

- 1 pétale = notion non acquise
- Les pictogrammes (3 visages exprimant différents sentiments)
 - visage gaie = notion acquise
 - visage indifférent = notion en voie d'acquisition
 - visage triste = notion non acquise
 - les traits ou les points
 - 3 traits ou 3 points = notion acquise
 - 2 traits ou points = notion en voie d'acquisition
 - 1 trait ou 1 point = notion non acquise

III-LA PRESENTATION DU PROGRAMME EDUCATIF ET DU GUIDE D'EXECUTION

1/LA STRUCTURE DU PROGRAMME EDUCATIF

Le programme éducatif est un document qui renferme les contenus d'enseignement / apprentissage, les objectifs à atteindre en termes de compétences. Il précise également la masse horaire.

Il comprend quatre (04) composantes, à savoir :

- a/les attentes de fin de cycle ;**
- b/le domaine de la discipline ;**
- c/ le régime pédagogique ;**
- d/ le corps du programme éducatif**

1- Les attentes de fin de cycle :

Les attentes de fin de cycle définissent ce qui est attendu de l'élève à la fin de la grande section.

Au préscolaire, nous ne parlerons pas de profil de sortie contrairement aux autres ordres d'enseignement. Cela s'explique par le fait qu'à la fin de la grande section il n'existe pas d'évaluation certificative.

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 physique, éducatif et sportif**

Domaines et disciplines à l'école maternelle en Côte d'Ivoire

Domaines	Disciplines
(1) Langues	1.1 Français
(2) Sciences	2.1 Mathématique
	2.2 Activités d'Eveil au Milieu
(3) Univers social	3.1 Education aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté
(4) Arts	4.1 Activités d'Expression et de Création
(5) Développement Educatif, Physique et Sportif	5.1 Education Physique et Sportive

3 -Le régime pédagogique

Le régime pédagogique précise le volume horaire de la discipline par rapport à l'ensemble des disciplines d'un niveau d'enseignement.

Petite section

Disciplines	Nombre d'heures/ semaine	Nombre d'heures/année	Pourcentage du volume horaire de la discipline
AEC	1 H 20 MN	33H 00 MN	13%
AEM	1 H 20 MN	33H 00 MN	13%
EDHC	1 H 00 MN	25 H 00 MN	10%
EPS	1 H 20MN	33 H 00 MN	13%
FRANÇAIS	3 H 40 MN	92 H 00 MN	38%
MATHEMATIQUES	1 H 20 MN	33 H 00 MN	13%

Moyenne section

Discipline	Nombre d'heures/ semaine	Nombre d'heures/année	Pourcentage du volume horaire de la discipline
AEC	1 H 20 MN	33 H 00 MN	12%
AEM	1 H 20 MN	33 H 00 MN	12%
EDHC	1 H 00 MN	25 H 00 MN	9%
EPS	1 H 20 MN	33 H 00 MN	12%
FRANÇAIS	4 H 40 MN	117H 00MN	40%
MATHEMATIQUES	1 H 40 MN	41 H 50 MN	15%

Grande section

Discipline	Nombre d'heures/ semaine	Nombre d'heures/année	Pourcentage du volume horaire de la discipline
AEC	1 H 20 MN	33 H 00 MN	11%
AEM	1 H 40 MN	100 H 00 MN	13%
EDHC	1 H 00 MN	25 H 00 MN	08%
EPS	1 H 20MN	33 H 00 MN	11%
FRANÇAIS	5 H 20 MN	300 H 20MN	41%
MATHEMATIQUES	2 H 00 MN	50 H 50 MN	16%

LE CORPS DU PROGRAMME EDUCATIF

Le corps du programme éducatif donne des informations utiles à la préparation d'une leçon.

Le programme a valeur de loi : il est donc prescriptif, Il a une fonction normative, une fonction curriculaire et une fonction évaluative.

Le corps du programme éducatif comporte les éléments suivants :

- La compétence
- Le thème
- L'exemple de situation
- La leçon(s)/Séances
Les Habiletés/Contenus

La compétence

Une compétence est le résultat du traitement efficace d'une situation par une personne ou un groupe de personnes.

Dans les programmes éducatifs une compétence est annoncée pour un thème / une leçon.

La compétence évoque un traitement d'une situation et des tâches qui font appel à des habiletés liées aux contenus de la discipline.

Le thème.

Ensemble de contenus d'enseignement /apprentissage organisé selon un centre d'intérêt.

Le thème a un lien avec la discipline.

La leçon

Contenu d'enseignement /apprentissage susceptible d'être exécuté en une ou plusieurs séances.

Les Habiletés/Contenus

Pour une leçon donnée, le tableau des habiletés et des contenus doit contenir les quatre (4) champs ou niveaux taxonomiques (connaissance, compréhension, application, traitement)

La situation

Une situation est un ensemble plus ou moins complexe et organisé de **circonstances** et de **ressources** qui permettent à la personne de réaliser **des tâches** en vue d'atteindre un but qu'elle s'est assignée.

*La situation d'apprentissage est un support qui permet de planifier et d'organiser les apprentissages. Il donne du sens à l'apprentissage.

Les caractéristiques de la situation d'apprentissage :

- le contexte qui est le cadre général doit être précis ;
- la circonstance est l'élément qui motive ;
- les tâches doivent avoir une relation avec les habiletés.

La situation d'évaluation est un ensemble de circonstances contextualisé qui permet de vérifier les acquis au niveau d'une compétence. Elle est de la même famille que la situation d'apprentissage.

Les composantes de la situation d'évaluation sont : le contexte, la ou les circonstances, les consignes/ les questions.

LE GUIDE D'EXECUTION

Les PE décrivent les contenus à enseigner. Ils sont prescriptifs ; c'est-à-dire qu'ils s'imposent à tous alors que le guide d'exécution oriente et permet la mise en œuvre des contenus du programme éducatif. Il répond aux questions suivantes : Comment enseigner ? Avec quoi enseigner ?

Le guide d'exécution se compose de :

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

- La progression annuelle est une répartition des leçons à enseigner dans l'année scolaire pour un niveau donné. A la maternelle, la progression annuelle permet à l'enseignant d'élaborer les répartitions mensuelles ou trimestrielles de sa classe. Les principaux utilisateurs sont principalement les enseignants mais aussi les personnels administratifs, les personnels d'encadrement et de contrôle ainsi que les parents d'élèves.
- Les propositions de consignes, de suggestions pédagogiques, de supports et moyens facilitent l'exécution des PE. Elles orientent l'enseignant 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 un tableau.

Les propositions :

- de consignes pour conduire les activités d'enseignement-apprentissage-évaluation ;
 - de suggestions pédagogiques nécessaires à l'animation d'une classe. Elles sont composées d'une part de stratégies pédagogiques (le brainstorming, la discussion dirigée, le jeu de rôle, et d'autre part les procédés pédagogiques à savoir les consignes, les questions, le travail d'équipe, ...)
 - de moyens et supports : il s'agit de supports et de matériels de travail indispensables au bon déroulement d'une leçon.
- Les exemples de fiches de leçons sont des conducteurs ou des facilitateurs qui donnent à l'enseignant des exemples de préparation par rapport à une leçon.

II-LA DIDACTIQUE DES DISCIPLINES

1-LES EXEMPLES DE FICHES

➤ FICHE DE LEÇON

Discipline : AEC

Thème 2 : INITIATION A LA MUSIQUE

Leçon 1 : JEUX D'ECOUTE ET DE REPRODUCTION

Séance1 : Exécution des jeux vocaux

Matériel: Un magnétophone

Documents: Programme éducatif et guide d'exécution

Niveau : P.S.

Semaine :

Date :

Durée : 20 min

TABLEAU DES HABLETS ET DES CONTENUS

Habilités :	Contenus
Identifier	des bruits, des cris et des sons
Exécuter	des jeux vocaux

Situation :

Un concours de chorale des écoles maternelles de TIEBISSOU est organisé au foyer des jeunes. Les élèves de la petite section de l'école maternelle municipale décident d'y participer et ils tiennent à occuper la première place. Ils identifient des jeux vocaux puis ils les exécutent

DEROULEMENT

Etapes du cours	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités- élèves
PRESENTATION -Rappel des prés requis	Elle invite les enfants à imiter les cris d'animaux qu'ils connaissent	Travail collectif	Ils imitent les cris du chien, du chat, du mouton
-Découverte de la situation	Dit la situation	Travail collectif	Ils écoutent
DEVELOPPEMENT Exploitation de la situation Activités proprement dite	-Fait nommer le matériel -Fait écouter des voix -Demande de dire ce qu'ils entendent -Amène à répéter ce qu'ils entendent	Travail collectif	-Ils le nomment -Ils écoutent -Ils disent qu'ils entendent différentes voix -Tour à tour les enfants reproduisent les sons ou les voix qu'ils entendent
EVALUATION	Sans écouter le magnétophone, vous imitez les voix que vous avez entendues	Travail collectif	Ils imitent les voix

➤ FICHE D'ÉVALUATION

Thème 2 : INITIATION A LA MUSIQUE

Leçon 1 : JEUX D'ÉCOUTE ET DE REPRODUCTION

Matériel: Un magnétophone

Documents: Programme éducatif et guide d'exécution

Niveau : P.S.

Semaine :

Date :

Durée : 20 min

TABLEAU DES HABILITÉS ET DES CONTENUS

Habilités	Contenus
Identifier	des bruits, des cris d'animaux et des sons
Exécuter	des jeux vocaux
Reproduire	les cris d'animaux et sons
Chanter	des chants ou des comptines

Situation d'évaluation

Pour les préparatifs de la réception des parents d'élèves de la maternelle de TIEBISSOU les élèves de la petite section désirent y participer en exécutant des chants.

- Exécute des jeux vocaux.
- Chantez.

DEROULEMENT

Étapes	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
Découverte de la situation	Présente la situation	Groupe classe	Écoutent attentivement
Exécution des consignes	-Imite le cri du chat. -Chante un chant ou une comptine.	Petit groupe	-Ils miaulent comme le chat -Ils chantent

FICHES AEM

FICHE DE LEÇON

Discipline : A E M

Thème : LE CORPS HUMAIN ET LES ALIMENTS

Leçon1 : LES DIFFERENTES PARTIES DU CORPS HUMAIN

Séance : 1/2 Les différentes parties du corps humain

Matériels : poupées, planches du corps humain

Niveau : M
S

Date :

Sem :

Durée :
20min

TABLEAU DES HABILITES ET DES CONTENUS

Habilité	Contenu
Nommer	les différentes parties du corps humain

Situation : A l'occasion de la fête de Noël, les élèves de la moyenne section de l'école maternelle d'Ehania ont reçu des jouets dont des poupées. Intéressés par les poupées ils les comparent à la planche du corps humain. Ils nomment puis dessinent les différentes parties du corps humain.

DEROULEMENT

Etapas du cours	Activités de l'Enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités- élèves
PRESENTATION Rappel du pré -requis Découverte de la situation	Quels sont les parties du corps que vous connaissez ?	Travail collectif	Ils citent : la tête, les bras, les jambes...
	-Dit la situation de façon motivante	Travail collectif	Ils écoutent attentivement
DEVELOPEMENT Exploitation de la situation Observation libre Observation dirigée	Ya-t-il seulement la tête, les bras sur le corps de l'homme ?	Travail collectif	Non, ils citent d'autres parties
	Fais venir un élève devant ses camarades puis leur demander de le regarder		Ils regardent
	Qu'est-ce que vous voyez sur votre camarade ?		Ils citent : le nez, les yeux, les bras, les pieds...
	Fais observer une poupée et faire nommer ses différentes parties		Ils nomment
	A partir de planches, faire identifier : la tête, le tronc, les membres		Ils identifient
	Demande à chaque élève de montrer le tronc de son camarade		Ils montrent
EVALUATION	Invite chaque élève à montrer ses bras en les nommant	Travail individuel	Ils montrent et nomment

Séance : 2/2 Les différentes parties du corps humain

Matériels : poupées, planches du corps

Date :

Sem:

Durée : 20min

TABLEAU DES HABLETES ET DES CONTENUS

Habilité	Contenu
Dessiner	le bonhomme

Situation : A l'occasion de la fête de Noël, les élèves de la moyenne section de l'école maternelle d'Ehania ont reçu des jouets dont des poupées. Intéressés par les poupées ils les comparent à la planche du corps humain. Ils nomment puis dessinent les différentes parties du corps humain.

DEROULEMENT

Etapes du cours	Activités de l'Enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités- élèves
PRESENTATION Rappel des pré-requis Découverte de la situation	Qui va citer les différentes parties du corps humain ?	Travail collectif	Ils citent
	-Dis la situation de façon motivante	Travail collectif	Ils écoutent attentivement
DEVELOPPEMENT Exploitation de la situation	Comment allons-nous faire pour dessiner la poupée ?	Travail collectif	Diverses réponses
	Fais observer et faire dessiner une poupée par les élèves	Travail de groupe	Ils observent et dessinent
	Fais corriger au tableau	Travail individuel	Ils observent
	Demande aux élèves de dessiner le bonhomme sur leur ardoise		Ils dessinent
	Fais corriger encore au tableau		Ils observent
EVALUATION	Fais dessiner le bonhomme dans les livrets	Travail individuel	Ils dessinent

FICHE D'EVALUATION

Leçon1 : LES DIFFERENTES PARTIES DU CORPS HUMAIN

Niveau : MS

Semaine :

Date :

Durée : 20min

TABLEAU DES HABILITES ET DES CONTENUS

Habilités	Contenus
Nommer	les différentes parties du corps humain
Dessiner	le bonhomme

Situation : Les élèves de la moyenne section de l'école maternelle d'Ehania ont vu les silhouettes des élèves de la petite section sur les murs de leur classe. Ils sont très contents.

Nomme les trois grandes parties du corps humain

Complète le dessin du bonhomme

DEROULEMENT

Etapes	Activités de l'Enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités- Elèves
Découverte de la situation	Dit la situation de façon motivante	Travail Collectif	Ils écoutent
Exécution des consignes	-Nomme les grandes parties du corps humain -Complète le dessin du corps humain	Travail Individuel	Il nomme... Il complète...

FICHES DE LA LECON 4

Compétence 1 : Traiter une situation de coordination motrice générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et des manipulations d'objets.

Niveau : M S

Semaine :

Date :

Durée : 20 mn

Leçon 4 : PRATIQUER DES JEUX DE COURSES / 4 séances

Séance 1/4: La course longue durée

Matériel: brassards, tambourin, sifflet

Tableau des habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Enumérer	-des jeux de courses -les règles de jeu -les règles d'hygiène -les règles de sécurité
Respecter	-les règles de jeu -les règles d'hygiène et -les règles de sécurité
Pratiquer	des jeux de courses

Situation

C'est la séance télé en classe, les élèves de la moyenne section de l'école maternelle LES CYGNES de GAGNOA sont impressionnés par les jeux vus à la télévision. Ils veulent imiter les différentes actions vues. Ils énumèrent les jeux de courses puis ils les pratiquent

Déroulement

Etapes du cours	Activités de l'enseignant (e)	Stratégies Pédagogiques	Activités-élèves
Présentation Découverte de la situation	Dit la situation	Travail collectif	ils écoutent
Prise en main	Fermez vos chaussures Portez vos brassards pour la formation des groupes Débarrassez-vous des objets que vous gardez dans vos mains	Travail collectif	ils se chaussent ils portent les brassards- ceux qui ont des objets gênants les déposent
Mise en train	Courrez et faites le tour de l'aire de jeu en suivant le rythme du tambourin	Travail collectif	ils font l'échauffement
Développement Exploitation de la situation	Donne des consignes	Travail par groupe de couleur	ils exécutent les consignes
Phase d'exploration	-Un atelier dirigé deux ou trois ateliers autonomes courez		chaque enfant court comme il veut
Phase d'enrichissement	Que fait X ? Faites tous comme X	Travail par groupe de couleur	X court lentement ils regardent X et ils l'imitent

Phase de structuration	La maîtresse donne l'exemple, qui va faire comme la maîtresse ? Mettez-vous en rang, au signal courez lentement en faisant deux fois le tour de l'aire de jeu	Travail par groupe de couleur	ils écoutent ils regardent la maîtresse ils font comme la maîtresse ils respectent la consigne
Evaluation	Faire une variante du jeu	Travail par groupe de couleur	ils respectent les consignes
Retour au calme	Félicitations à ceux qui ont réussi Encouragements à ceux qui n'ont pas réussi Rangez le matériel Asseyez –vous pour écouter la berceuse	Travail collectif	ils écoutent ils rangent le matériel ils adoptent la position qu'ils veulent pour écouter la berceuse

Compétence 1 : Traiter une situation de coordination motrice générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et des manipulations d'objets.

Niveau : M S
Semaine :
Date :
Durée : 20 mn

Leçon 4 : PRATIQUER DES JEUX DE COURSES / 4 séances

Séance 2/4: La course de vitesse

Matériel: brassards, sifflet, balles

Tableau des habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Enumérer	-des jeux de courses -les règles de jeu -les règles d'hygiène -les règles de sécurité
Respecter	-les règles de jeu -les règles d'hygiène et -les règles de sécurité
Pratiquer	des jeux de courses

Situation

C'est la séance télé à l'école, les élèves de la moyenne section de l'école maternelle LES CYGNES de GAGNOA sont impressionnés par les jeux vus à la télévision. Ils veulent imiter les actions vues. Ils énumèrent des jeux de courses puis ils les pratiquent

Déroulement

Etapes du cours	Activités de l'enseignant (e)	Stratégies Pédagogiques	Activités-élèves
Présentation Découverte de la situation	Dit la situation	Travail collectif	ils écoutent
Prise en main	Fermez vos chaussures Portez vos brassards pour la formation des groupes Débarrassez-vous des objets que vous gardez dans vos mains	Travail collectif	ils se chaussent ils portent les brassards ceux qui ont des objets gênants les déposent
Mise en train	Courrez et faites le tour de l'aire de jeu en suivant le rythme du tambourin	Travail collectif	ils font l'échauffement
Développement Exploitation de la situation Phase d'exploration	Donne des consignes -Un atelier dirigé deux ou trois ateliers autonomes courez	Travail par groupe de couleur	ils exécutent les consignes chaque enfant court comme il veut
Phase d'enrichissement	Que fait X ? Faites tous comme X	Travail par groupe de couleur	X court vite ils regardent X et ils l'imitent

Phase de structuration	La maîtresse donne l'exemple, qui va faire comme la maîtresse ? Mettez-vous en colonne au signal courez vite d'un point à un autre .le vainqueur est celui qui arrivera le premier	Travail par groupe de couleur	ils écoutent ils regardent la maîtresse ils font comme la maîtresse ils respectent la consigne
Evaluation	Faire une variante	Travail par groupe de couleur	ils respectent les consignes
Retour au calme	Félicitations à ceux qui ont réussi Encouragements à ceux qui n'ont pas réussi Rangez le matériel Asseyez –vous pour écouter la berceuse	Travail collectif	ils écoutent ils rangent le matériel ils adoptent la position qu'ils veulent pour écouter la berceuse

Compétence 1 :Traiter une situation de coordination motrice générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et des manipulations d'objets.

Niveau : M S

Semaine :

Date :

Durée : 20 mn

Leçon 4 : PRATIQUER DES JEUX DE COURSES / 4 séances

Séance 3/4: La course de relais

Matériel: brassards, sifflet, foulards

Tableau des habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Enumérer	-des jeux de courses -les règles de jeu -les règles d'hygiène -les règles de sécurité
Respecter	-les règles de jeu -les règles d'hygiène et -les règles de sécurité
Pratiquer	des jeux de courses

Situation

C'est la séance télé à l'école, les élèves de la moyenne section de l'école maternelle LES CYGNES de GAGNOA sont impressionnés par les jeux vus à la télévision. Ils veulent imiter ces actions .Ils énumèrent des jeux de courses puis ils les pratiquent

Déroulement

Etapes du cours	Activités de l'enseignant (e)	Stratégies Pédagogiques	Activités-élèves
Présentation Découverte de la situation	Dit la situation	Travail collectif	ils écoutent
Prise en main	Fermez vos chaussures Portez vos brassards pour la formation des groupes Débarrassez-vous des objets que vous gardez dans vos mains	Travail collectif	ils se chaussent ils portent les brassards-ceux qui ont des objets gênants les déposent
Mise en train	Courrez et faites le tour de l'aire de jeu en suivant le rythme du tambourin	Travail collectif	ils font l'échauffement
Développement Exploitation de la situation	Donne des consignes	Travail par groupe de couleur	ils exécutent les consignes
Phase d'exploration	-Un atelier dirigé deux ou trois ateliers autonomes courez		chaque enfant court comme il veut
Phase d'enrichissement	Que fait X ? Faites tous comme X		X court vite ils regardent X et ils l'imitent

Phase de structuration	La maîtresse donne l'exemple, qui va faire comme la maîtresse ? Faîtes deux rangs, au signal les deux premiers chaque rang court en faisant un aller-retour puis ils remettent les témoins aux suivants qui courent à leur tour ...	Travail par groupe de couleur	ils écoutent ils regardent la maîtresse ils font comme la maîtresse ils respectent la consigne
Evaluation	Faire une variante du jeu	Travail par groupe de couleur	ils respectent les consignes
Retour au calme	Félicitations à ceux qui ont réussie Encouragements à ceux qui n'ont pas réussi Rangez le matériel Asseyez –vous pour écouter la berceuse	Travail collectif	ils écoutent ils rangent le matériel ils adoptent la position qu'ils veulent pour écouter la berceuse

FICHE D'ÉVALUATION DE LA LEÇON 4

Compétence 1 : Traiter une situation de coordination motrice générale par la pratique des jeux de marches, de sauts, de courses, de mouvements gymniques et des manipulations d'objets.

Niveau : M S

Semaine :

Date :

Durée : 20 mn

Leçon 4 : PRATIQUER DES JEUX DE COURSES

Matériel: brassards, cordes, sifflet

Tableau des habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Enumérer	-des jeux de courses -les règles de jeu -les règles d'hygiène -les règles de sécurité
Respecter	-les règles de jeu -les règles d'hygiène et -les règles de sécurité
Pratiquer	des jeux de courses

Situation

C'est la séance télé à l'école, les élèves de la moyenne section de l'école maternelle LES CYGNES de GAGNOA sont impressionnés par les jeux vus à la télévision. Ils veulent imiter les actions vues

-Pratique la course longue durée

-Pratique la course de vitesse

Déroulement

Étapes du cours	Activités de l'enseignant(e)	Stratégies Pédagogiques	Activités-élèves
Découverte de la situation -prise en main -mise en train	Dit la situation	Travail collectif	Ils écoutent
Exécution des consignes (production)	Fait exécuter les consignes une par une - pratique la course longue durée - pratique la course de vitesse	Travail individuel	- il pratique la course longue durée -il pratique la course de vitesse
Retour au calme	Chante une berceuse	Travail collectif	ils écoutent la berceuse en se reposant

<p>DISCIPLINE : EDHC:</p> <p>THEME/ACTIVITE: LES SYMBOLES ET LES PRINCIPES DEMOCRATIQUES DE LA COTE D'IVOIRE.</p> <p>LECON : LES SYMBOLES DE LA REPUBLIQUE ET LA CONSOLIDATION DE LA NATION</p> <p>.....</p> <p>SEANCE 1 : Le drapeau de la Côte - D'Ivoire</p> <p>.....</p> <p>SUPPORT et MATERIELS : plusieurs drapeaux dont celui de la Côte d'Ivoire, planches pédagogiques</p> <p>.....</p>	<p>NIVEAU : Petite section:</p> <p>DATE :.....</p> <p>SEMAINE :</p> <p>DUREE :.....</p>
---	---

TABLEAU DES HABILITES ET DES CONTENUS

HABILETES	CONTENUS
-Connaître	Le drapeau de la Côte d'Ivoire
Respecter	Le drapeau de la Côte d'Ivoire

SITUATION D'APPRENTISSAGE

Les élèves de la petite section de l'école maternelle de Memni, remarquent que certains élèves jouent avec le drapeau de la Côte-d'Ivoire. Pour que cela ne se reproduise plus, ils décident de s'informer sur le drapeau afin de le respecter

DEROULEMENT DE LA SEANCE

ETAPE DU COURS	ACTIVITES DE L'ENSEIGNANT	STRATEGIES PEDAGOGIQUES	ACTIVITES-ELEVES
PRESENTATION - Rappel /pré requis -Présentation de la situation		Travail collectif	Répondent Ecoutent
DEVELOPPEMENT Présentation du drapeau	-Présente plusieurs drapeaux : *qu'est-ce que c'est ? *montre le drapeau de la Cote d'Ivoire *dis les couleurs du drapeau de la Côte d'Ivoire Fait nommer les couleurs du drapeau en respectant leur disposition	Observation dirigée Travail de groupe	-Observent *ce sont des drapeaux *Ils choisissent celui de la Côte d'Ivoire *montrent les drapeaux qui ont les couleurs ORANGE-BLANC-VERT Nomment les couleurs ORANGE BLANC VERT - le drapeau est un symbole de la Côte d'Ivoire

<p>Proposons :</p> <p>Résolution</p>	<p>-Comment appelle-t-on le symbole de la Côte d'Ivoire qu'on vient de voir ?</p> <p>Faire mimer latitude à observer face au drapeau.</p> <p>-Comment se comporter devant le drapeau ?</p>	<p>Jeu de rôle</p> <p>Travail individuel Travail collectif</p>	<p>-On ne le brûle pas -On ne le déchire pas -On ne le salit pas</p> <p>Je dois toujours respecter le drapeau de mon pays je ne dois pas bavarder ne pas brûler le drapeau -ne pas le déchirer</p>
<ul style="list-style-type: none"> • EVALUATION 	<p>présente plusieurs drapeaux sur une planche : demande de mettre une croix sous le drapeau de la Côte d'Ivoire ?</p>	<p>Travail individuel</p>	<p>Ils observent et mettent une croix sous le drapeau de Côte d'Ivoire</p>

FICHE D'EVALUATION

TABLEAU DES HABILITES ET DES CONTENUS

Habilités	Contenus
Connaître	-Le drapeau de la Côte- d'Ivoire -L'hymne national de la Côte d'Ivoire
Adopter	les bonnes attitudes face aux symboles (drapeau et l'hymne national)
Traiter	une situation mobilisant des ressources relatives aux symboles de la République

SITUATION

Ce lundi matin, l'inspecteur arrive dans l'école maternelle d'Ahoutoué. Certains élèves de la petite section, bavardent pendant le salut aux couleurs. L'Inspecteur veut vérifier leur connaissance sur les symboles.

- Mets une croix sous le drapeau de la Côte-d'Ivoire

-Chante l'hymne national de la Côte d'Ivoire

DEROULEMENT

Étapes	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités- élèves
Présentation de la situation	Dit la situation	Travail individuel	Écotent
Exécution des consignes	-Choisis le drapeau de la Côte d'Ivoire -Chante l'hymne national		-ils choisissent le drapeau de la Côte d'Ivoire -ils chantent l'hymne national de la Côte d'Ivoire

FICHES DE FRANÇAIS

<u>DISCIPLINE :</u>	français
<u>THÈME :</u>	Les échanges oraux
<u>LEÇON2 :</u>	les jeux
<u>SEANCE1/2 :</u>	les jeux favoris en famille
<u>SUPPORT :</u>	la bande dessinée relative à des jeux
<u>DOCUMENTATION :</u>	d'enfants, le programme éducatif, le guide d'exécution

<u>NIVEAU :</u>	Petite Section
<u>DATE :</u>	
<u>SEMAINE :</u>	
<u>DUREE :</u>	15 minutes

TABLEAU DES HABILITES ET DES CONTENUS

HABILITÉS	CONTENUS
Nommer	la poupée, le ballon, les dinettes, l'awalé, la toupie, un jouet,....
Expliquer	le déroulement du jeu nommé
Employer	le lexique : la poupée, le ballon, les dinettes, l'awalé, la toupie, n jouet,.... les verbes relatifs à des actions : lancer, grimper, jouer, se balancer, ... les déterminants adéquats : le, une, les, d', les, ... les pronoms personnels : je, mon, ma, ... les adjectifs qualificatifs : propre, sale

Situation d'apprentissage

Dans le coin bibliothèque, les élèves de petite section de la maternelle Château d'Eau 1 observent différentes bandes dessinées. Attirés par celle relative aux jeux en famille. Ils désirent en parler. Ils nomment des jeux et ils expliquent leur déroulement.

Déroulement

ETAPES DU COURS	ACTIVITES DE L'ENSEIGNANT(e)	STRATEGIES PEDAGIQUES	ACTIVITES DES ELEVES
PRESENTATION -Prérequis -Découverte de la situation d'apprentissage	. -Dites le nom d'un jeu que vous pratiquez à la maison. - Rappelle la situation d'apprentissage en présentant la bande dessinée	Petit groupe	-Ils disent : la dinette, le football, l'awalé, ... -Ils écoutent et regardent la bande dessinée.
DEVELOPPEMENT -Exploitation de la situation -Echanges non dirigés -Echanges dirigés	-Qu'est-ce que vous allez faire ? -Aujourd'hui, vous allez parler des jeux que vous pratiquez à la maison. -Observez la bande dessinée. -Cette bande dessinée raconte les jeux que des enfants font chez eux.	Atelier dirigé -Observation - Expression libre Questionnement	-Ils disent : nommer des jeux et expliquer leur déroulement. -Ils écoutent. -Ils l'observent et s'expriment librement. -Ils écoutent. -Ils nomment des jeux.

	<p>-Vous allez dire aussi les jeux que vous aimez pratiquer à la maison.</p> <p>-Expliquez comment vous jouez à ce jeu.</p> <p>-Avec qui vous jouez ?</p> <p>-Qu'est-ce que vous devez faire après avoir joué ?</p> <p>-Pourquoi ?</p>		<p>-Ils expliquent le déroulement du jeu</p> <p>-Ils disent : je joue avec mon frère, ma sœur, mon camarade, avec mes parents,...</p> <p>-Ils répondent : on doit se laver les mains.</p> <p>-Pour avoir les mains propres, parce que nos mains sont sales.</p>
EVALUATION	<p>-Dis le nom d'un jeu que tu pratiques à la maison.</p> <p>-Dis comment tu joues à ce jeu</p>	Travail individuel	<p>-Ils nomment le jeu.</p> <p>-Ils expliquent le déroulement du jeu nommé.</p>

SÉANCE 2/2:
MOYEN ET SUPPORTS
DIDACTIQUES :

les jeux de ma classe
 les coins de jeux de la classe, les voitures, les poupées, des lego, des jeux de lecture, des jeux de mathématiques

DATE :
SEMAINE2 :
DURÉE : 15 minutes

TABLEAU DES HABILETES ET DES CONTENUS

HABILETÉS	CONTENUS
Nommer	les voitures, les poupées, des jeux de position, un puzzle, les cerceaux, les balles,...
Expliquer	l'usage des jeux
Employer	le lexique : les voitures, des poupées, des lego, des jeux de lecture, des jeux de mathématiques, des jeux de position, un puzzle, des jeux d'identification de couleurs, ... le vocabulaire de couleur : jaune, noir, marron, rouge, rose, blanc... les verbes relatifs à des actions : jouer, partager, ranger, ... les déterminants adéquats : le, une, les, d', les, ... les pronoms personnels : je, il /elle les adjectifs qualificatifs : propre, sale

DEROULEMENT

ETAPES DU COURS	ACTIVITES DE L'ENSEIGNANT(e)	STRATEGIES PEDAGOGIQUES	ACTIVITES DES ELEVES
PRESENTATION -Rappel des prérequis -Découverte de la situation d'apprentissage	. -Dites le nom d'un jeu que vous pratiquez à la maison. - Rappelle la situation d'apprentissage en présentant la bande dessinée	Petit groupe	-Ils disent : la dinette, le football, l'awalé, ... -Ils écoutent et regardent la bande dessinée.
DEVELOPPEMENT -Exploitation de la situation -Echanges non dirigés -Echanges dirigés	-Qu'est-ce que vous allez faire ? -Aujourd'hui, vous allez parler des jeux de notre classe. -Observez tous ces jeux. -Choisissez un jeu. -Nommez-le. -A quoi ces jeux servent ? -Avec qui vous devez jouer en classe ? -Qu'est-ce que vous devez faire après avoir joué ? -Pourquoi ?	Atelier dirigé -Observation - Expression libre Questionnement	-Ils disent : nommer des jeux et expliquer leur déroulement. -Ils écoutent. -Ils l'observent et s'expriment librement. -Ils prennent un jeu. -Ils nomment le jeu qu'ils tiennent. -Ils disent : ils servent à jouer, à travailler, ... -Ils disent : avec les autres élèves de la classe. -Ils répondent : on doit ranger les jeux, on doit se laver les mains. -Pour avoir les mains propres, parce que nos mains sont sales.

EVALUATION	-Dis le nom d'un jeu de notre classe. - Dis ce que tu dois faire après avoir joué ?	Travail individuel	-Ils nomment le jeu. -Ils disent : je dois me laver les mains.
-------------------	--	--------------------	---

EVALUATION DE LA LEÇON

THÈME :	les échanges oraux	SEMAINE : 5
LEÇON2 :	: les jeux	DATE:
MOYEN ET SUPPORTS	les voitures, les poupées, des jeux de position, un puzzle, les cerceaux, les balles,...	DUREE : 15 minutes
DIDACTIQUES		
DOCUMENTATION :	le programme éducatif, le guide d'exécution	

TABLEAU DES HABILETES ET DES CONTENUS

HABILETÉS	CONTENUS
Nommer	des jeux, les voitures, les poupées, des jeux de position, un puzzle, les cerceaux, les balles,...
Expliquer	-les jeux en famille -les jeux de la classe
Employer	-les éléments lexicaux relatifs aux jeux -les éléments grammaticaux
Traiter	une situation de communication orale relative aux jeux

Situation d'évaluation

Des élèves de petite section de la maternelle Château d'Eau1 présentent leurs jouets à leurs camarades dans le coin voitures. Tous veulent parler des jeux qu'ils pratiquent.

- Dis le jeu que pratiques à la maison.
- Dis ce que tu dois faire après avoir joué ?

DEROULEMENT

Etapes	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
Découverte de la situation	Présente la situation	Travail individuel	Il écoute.
Exécution des consignes	-Dis le jeu que tu pratiques à la maison. -Dis ce que tu dois faire après avoir joué ?	Travail individuel	- Ils nomment le jeu. -Ils disent : je dois me laver les mains

FICHES DE MATHEMATIQUES

Thème 2 : LES FORMES GEOMETRIQUES

Leçon 1 : FORMES TRIANGULAIRES

Séance ½ : la reconnaissance des formes triangulaires

Matériel: bloc logique, dessins comportant des formes géométriques, puzzle géométrique, ardoise, chapeau du Père Noël

Documentation/support : programmes et guide d'exécution

Niveau : Grande section

Semaine :

Date :

Durée : 30 minutes section

Tableau des habiletés et des contenus

Habilités	Contenus
Nommer	des objets de formes triangulaires
Reconnaître	

Situation d'apprentissage:

Les élèves de la grande section de la Maternelle Municipale de TAFIRE, à l'occasion de la fête de Noël veulent décorer leur classe avec des guirlandes. Cette année ils sont intéressés par des guirlandes de formes géométriques comme celles de la moyenne section.

Les élèves identifient puis reproduisent les objets de formes triangulaires.

Déroulement

Étapes du cours	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
PRESENTATION Rappel des prés requis Découverte de la situation	Qu'elle forme connaissez-vous?	Travail collectif	Répondent selon leur niveau
	Dire l'énoncé de la situation		Observent et écoutent attentivement
DEVELOPPEMENT Exploitation de la situation Manipulation Structuration Verbalisation	Explication succincte de la situation Joue avec le matériel	Travail par groupe	Observent et manipulent librement les formes.
	Trouve dans ton bloc logique la forme qui va servir à faire les guirlandes.		Retrouvent la forme qui ressemble au chapeau du Père Noël.
	-Quelle forme as-tu trouvé ? -Comment l'appelle-t-on ?		-Montrent les triangles -C'est le triangle.
	Représentation	Dessine ce que tu as fait.	Travail individuel
Entraînement et maîtrise	Voici un puzzle géométrique, place tous les triangles.	Travail par groupe	Placent les pièces de la forme triangulaire.
EVALUATION Réinvestissement	-Sur le dessin de la maison, colorie les triangles.	Travail individuel	-Colorient les triangles.

Séance ½ : La reconnaissance des formes triangulaires

Niveau : G.S

Matériel: bloc logique, dessins comportant des formes géométriques, puzzle géométrique comportant des pièces de formes triangulaires, chapeau du Père Noël

Semaine :

Date :

Durée : 30 mn

Documentation programmes et guide d'exécution

Tableau des habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Nommer	des objets de formes triangulaires
Reconnaître	

Situation : Un mois après la rentrée des classes, les élèves de la grande section de l'école maternelle de Tazibo à DALOA ont retrouvé dans un coin de la classe un bonhomme « articulé » dont les différentes parties sont constituées de formes géométriques.

Impressionnés par cette découverte, les élèves veulent jouer avec ce pantin. Ils nomment puis reproduisent les formes triangulaires qui constituent ses pièces.

DEROULEMENT

Etapes du cours	Activités de l'enseignant (e)	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
Présentation Rappel des pré-requis Découverte de la situation	Qu'elle forme connaissez-vous?	Travail collectif	Ils répondent.
	Dit de la situation		Ils écoutent attentivement
Développement Exploitation de la situation Manipulation	Explication succincte de la situation Dispose le matériel devant les enfants.	Travail par groupe	Ils écoutent. Ils observent et manipulent librement les formes.
	Structuration Trouve dans les pièces du bonhomme articulé la forme qui ressemble au chapeau du Père Noël		Ils cherchent la forme qui ressemble au chapeau du Père Noël.
Verbalisation	-Quelle est la forme de la pièce que tu as trouvée ? -Comment l'appelle-t-on ?		-Ils montrent les pièces de cette forme. -C'est le triangle.
Représentation	Dessine ce que tu as fait.	Travail individuel	Il dessine ce qu'il a retenu.
Entraînement et maîtrise	Voici un puzzle de formes géométriques Place tous les triangles.	Travail par groupe	Ils placent les pièces de forme triangulaire.
Evaluation Réinvestissement	-Réunis tous les pièces triangulaires -Entoure les triangles.	Travail individuel	-Il réunit les pièces de forme triangulaires -Il entoure les triangles.

Séance 2/2 : La reproduction des formes triangulaires

Niveau : G.S

Matériel, dessins comportant des formes géométriques en pointillés sur le
canson ardoise, pâte à modeler, des bâtonnets...

Semaine :

Date :

Durée : 30 mn

Documentation programmes et guide d'exécution

Tableau des habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Nommer	des objets de formes triangulaires
Reproduire	

Situation : Un mois après la rentrée des classes, les élèves de la grande section de l'école maternelle de Tazibo à DALOA ont retrouvé dans un coin de la classe un bonhomme « articulé » dont les différentes parties sont constituées de formes géométriques.

Impressionnés par cette découverte, les élèves veulent jouer avec ce pantin. Ils nomment puis reproduisent les formes triangulaires qui constituent ses pièces.

DEROULEMENT

Étapes du cours	Activités de l'enseignant (e)	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
Présentation Rappel des pré-requis Découverte de la situation	Qu'elle forme connaissez-vous?	Travail collectif	Ils répondent.
	Dit de la situation		Ils écoutent attentivement
Développement Exploitation de la situation Manipulation Structuration Verbalisation Représentation	Explication succincte de la situation Dispose le matériel devant les enfants.	Travail par groupe	Ils écoutent.
	Utilise les bâtonnets pour reproduire la forme qui se ressemble au chapeau du Père Noël		Ils observent et manipulent librement les formes. Ils reproduisent la forme qui ressemble au chapeau du Père Noël.
	-Comment l'appelle-t-on cette forme ?		-C'est le triangle.
	Dessine ce que tu as fait.	Travail individuel	Il dessine ce qu'il a retenu.
Entraînement et maîtrise	Voici la pâte à modeler Reproduis le triangle	Travail par groupe	Ils reproduisent le triangle.
Evaluation Réinvestissement	Reproduis le triangle sur les pointillés	Travail individuel	-Il reproduit le triangle. .

EXEMPLE DE FICHE D'EVALUATION DE LA LECON 1

Leçon 1 :Formes triangulaires

Matériel: dessins comportant des formes triangulaires, la pâte à modeler, des bûchettes, bande de papier...

Documentation : programmes et guide d'exécution

Niveau : G S

Semaine :

Date :

Durée : 30 mn

Tableau des habiletés et des contenus

Habiletés	Contenus
Nommer	des objets de formes triangulaires
Reconnaître	
Reproduire	
Traiter	une situation relative à la forme carrée

Situation : Les élèves de la grande section de la maternelle municipale de Tazibo à DALOA, à l'occasion de l'anniversaire d'une élève de la moyenne section sont chargés de décorer la salle de la fête. Ils cherchent à faire la décoration avec les guirlandes de formes triangulaires

-Choisis les objets de formes triangulaires

-Reproduis des formes triangulaires

DEROULEMENT

Etapes du cours	Activités-enseignant (e)	Stratégies pédagogiques	Activités-élèves
Découverte de la situation	Présente la situation	Travail collectif	Ils écoutent.
Exécution des consignes	Faire exécuter consigne par consigne : -Choisis les objets de formes triangulaires -Reproduis des formes triangulaires	Travail individuel	-Il choisit les objets de formes triangulaires -Il reproduit des formes triangulaires

2-LES DEMARCHES PEDAGOGIQUES

AEC

REALISATION DE TRAVAUX D'ARTS PLASTIQUES	
ETAPES	ACTIVITES
Rappel des prérequis	
Situation	
Enumération du matériel	Faire nommer le matériel sans trop de commentaire
Annonce de la consigne	Expliquer la technique de réalisation
Réalisation de l'œuvre	-Faire une démonstration -Faire réaliser l'œuvre collectivement avant de les mettre dans les ateliers où ils réaliseront l'œuvre de façon autonome -Intervenir en cas de difficulté
Evaluation (commentaire)	-Demander à chaque enfant de présenter son travail (moment d'échanges entre les enfants eux-mêmes, avec l'enseignant ou avec l'artiste du domaine)
exposition de l'œuvre	Faire exposer les travaux et donner l'occasion à chaque enfant de présenter sa production

INITIATION A LA MUSIQUE	
ETAPES	ACTIVITES
Rappel des prérequis	
Situation	
Activité proprement dite	-chanter plusieurs fois - poser une ou deux questions de compréhension ; Ex : de quoi parle le chant. - fredonner le chant. *chanter la première phrase musicale et faire répéter :- ensemble ; -par groupe ; puis individuellement -chanter la 2 ^{ème} phrase musicale Même procédé que la 1 ^{ère} phrase * associer les 2 premières phrases du chant, puis faire répéter ; * chanter la 3 ^{ème} phrase musicale et la faire répéter ; * associer la 2 ^{ème} et la 1 ^{ère} phrase ; * même procédé jusqu'à la fin du texte
Evaluation	Faire chanter individuellement

EXPRESSION PAR LE CORPS	
ETAPES	ACTIVITES
Rappel/prérequis Situation	
Prise en main	Débarrasser l'enfant de tout ce qui peut le gêner pendant l'activité
Mise en train	Faire des exercices qui permettront à l'enfant de s'échauffer.
Activité proprement dite	-Expliquer le jeu aux élèves -Faire exécuter le jeu
Evaluation	Faire exécuter le même jeu sans l'aide de l'enseignant
Retour au calme	-Faire adopter la posture qui convient à l'enfant -Chanter une berceuse

EPS

Activités	Remarques
Découverte de la situation	Travail collectif.
Prise en main	Travail collectif
Mise en train	Travail collectif.
Exploitation de la situation 1 – Phase d'exploration	Mouvements libres par chaque enfant.
2 – Phase d'enrichissement	Faire comme un tel.
3 – Phase de structuration - un atelier dirigé - deux ou trois ateliers autonomes	Apprentissage du mouvement sur consignes.
Evaluation	Travail de groupe
Retour au calme	Toute la classe

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

Recommandations

-En maternelle, la délimitation du terrain est interdite parce qu'à cet âge, l'enfant a besoin d'espace pour s'exprimer.

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

Activités	Remarques
Découverte de la situation	Travail collectif
Prise en main	Travail collectif
Mise en train	Travail collectif.
Exploitation de la situation Jeu	Travail de groupe
Evaluation	Travail de groupe
Retour au calme	Toute la classe

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

FRANÇAIS

Démarche N°1	Démarche N°2
<p>I-Présentation -Rappel des prérequis -Découverte de la situation</p> <p>II-Développement -Exploitation de la situation d'apprentissage -Observation du signe -Exécution d'exercices de motricité fine -Tracé du signe</p> <p>III-Evaluation <u>Remarque</u> Cette démarche est valable dans le cas de l'apprentissage de tracé de signes graphiques.</p>	<p>Présentation -Rappel des prérequis -Découverte de la situation</p> <p>Développement -Exploitation de la situation d'apprentissage -Reproduction de la phrase</p> <p>Evaluation</p> <p><u>Remarque</u> Cette démarche est valable dans le cas de la reproduction de lettres, de chiffres, de mots et de phrases.</p>

RECONNAISSANCE VISUELLE

Etapes du cours	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités -élèves
<p>Présentation -Rappel des prérequis -Découverte de la situation</p>			
<p>Développement -Exploitation de la situation -Enumération du matériel -Jeu</p>			
<p>Evaluation</p>			

RECIT D'HISTOIRE

Etapes du cours	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités -élèves
<p>Présentation -Rappel des prérequis -Découverte de la situation</p>			
<p>Développement -Exploitation de la Situation -Récit de l'histoire -Compréhension -Présentation de l'album</p>			
<p>Evaluation</p>			

LECTURE D'ALBUM

Etapes du cours	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités -élèves
Présentation -Rappel des prés requis -Découverte de la situation d'apprentissage			
Développement -Exploitation de la situation d'apprentissage -Découverte de la couverture -Emission d'hypothèses -Ecoute de la lecture -Appropriation et réaction à la lecture -Compréhension du texte -Reformulation			
Evaluation			

IMAGINER LA FIN D'UNE HISTOIRE

Etapes du cours	Activités de l'enseignant	Stratégies pédagogiques	Activités- élèves
Présentation -Rappel des prés requis -Découverte de la situation d'apprentissage			
Développement -Exploitation de la Situation -Présentation de l'album -Présentation de l'activité -Lecture d'une partie du livre -Appropriation et réaction à la lecture -Emission d'hypothèse -Lecture de la version de l'auteur -Questions liées au texte	-Présenter l'album : faire identifier le titre, montrer les illustrations de la couverture, inviter les enfants à s'interroger sur ce qu'il y a dans le livre. -Demander aux enfants d'être attentifs puis leur expliquer qu'une partie de l'histoire sera lue et qu'ils raconteront la fin. -Lire la partie avec une diction claire et en montrant les illustrations -Susciter le suspens en s'arrêtant à l'endroit le plus captivant. -Demander aux enfants de proposer une fin. -Lire la version de l'auteur. -Poser des questions.		
Evaluation	-Poser une ou deux questions		

MATHEMATIQUE

➤ Première démarche

Étapes	Activités	Remarques
PRESENTATION Rappel des prés-requis	L'enseignant (e) fait rappel pour aborder de façon subtile la notion du jour.	L'élève dit ce qu'il sait de la notion.
Découverte de la situation	L'enseignant (e) propose une situation permettant de susciter l'intérêt de l'élève.	Proposer une situation pour déclencher l'apprentissage.
DEVELOPPEMENT Exploitation de la situation Manipulation	L'enseignant(e) met à la disposition des élèves le matériel et les laisse le manipuler librement sans consignes.	C'est la phase de découverte.
Structuration	L'enseignant(e), par des consignes précises les tâches à accomplir	C'est la phase qui entame l'exploitation de la situation.
Verbalisation	L'enseignant(e) laisse les élèves émettre les hypothèses et formuler des solutions.	C'est la phase d'explication de la stratégie utilisée. Elle revient à toutes les étapes (elle est transversale).
Représentation	L'élève matérialise les situations précédentes sur les ardoises, les feuilles etc.	C'est une amorce de la schématisation.
Entraînement et maîtrise	L'enseignant(e) fait faire aux élèves les mêmes manipulations avec d'autres matériels.	C'est la phase de consolidation des acquis.
EVALUATION Réinvestissement	L'enseignant (e) fait réaliser les mêmes exercices dans une situation d'évaluation différente	C'est l'étape ultime de vérification de compétence acquise.

N.B. Cette démarche est très souvent utilisée dans la découverte des outils mathématiques (notions etc.)

➤ Deuxième démarche

Étapes	Activités	Remarques
PRESENTATION Rappel des pré-requis en APE	L'enseignant (e) s'appuie sur les APE pour aborder de façon subtile la notion du jour.	L'élève vit la notion par le corps.
Découverte de la situation	L'enseignant (e) propose une situation permettant de susciter l'intérêt de l'élève.	Proposer une situation pour déclencher l'apprentissage.
DEVELOPPEMENT Exploitation de la situation Manipulation	L'enseignant(e) met à la disposition des enfants le matériel et les laisse le manipuler librement sans consignes.	C'est la phase de découverte.
Structuration	L'enseignant(e), par des consignes précises les tâches à accomplir	C'est la phase qui entame l'exploitation de la situation.
Verbalisation	L'enseignant(e) laisse les élèves émettre les hypothèses et formuler des solutions.	C'est la phase d'explication de la stratégie utilisée. Elle revient à toutes les étapes (elle est transversale).
Représentation	L'élève matérialise les situations précédentes sur les ardoises, les feuilles etc.	C'est une amorce de la schématisation.
Entraînement et maîtrise	L'enseignant(e) fait faire aux élèves les mêmes manipulations avec d'autres matériels.	C'est la phase de consolidation des acquis.
EVALUATION Réinvestissement	L'enseignant (e) fait réaliser les mêmes exercices dans une situation d'évaluation différente	C'est l'étape ultime de vérification de compétence acquise.

N.B. Pratiquement identique à la première démarche, celle-ci est utilisée pour la découverte des notions dans la structuration de l'espace.

➤ Troisième démarche (standard)

Étapes	Activités	Remarques
Rappel des prérequis	L'enseignant (e) propose des situations permettant de faciliter l'activité du jour.	C'est l'occasion de revenir ou de s'appuyer sur les acquis antérieurs.
Découverte de la situation	L'enseignant (e) propose une situation permettant de susciter l'intérêt de l'enfant.	Proposer une situation d'apprentissage.
Activité proprement dite	L'enseignant (e) propose l'activité d'apprentissage. L'élève est invité à faire sa production.	Proposer une activité adaptée à l'âge de l'enfant.
Evaluation	L'enseignant (e) va vérifier l'acquis de la séance.	C'est la phase d'autonomisation de l'enfant.

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

AEM

-DEMARCHES PEDAGOGIQUES

Déroulement d'une séance

Une séance d'apprentissage comporte trois grands moments didactiques :

Etape 1 : Présentation

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

a) Rappel des pré-requis

Au cours de cette étape, le maître vérifie les acquis antérieurs des enfants, en faisant une petite révision sur une activité déjà vue, en rapport avec la séance du jour pour faciliter son acquisition.

b) Découverte de la situation

Elle intervient pour susciter l'intérêt de l'enfant en rapport avec la situation réelle de la vie courante. Ici, le maître dit une situation motivante et comportant des tâches qui invitent à la recherche et au travail de groupe. Le maître amène l'enfant à comprendre la situation, à identifier ce qu'on lui demande et à mobiliser les ressources pour réaliser les tâches.

Etape 2 : Développement

Cette étape est fonction de l'activité à mener.

Etape 3 : Evaluation

a) Les exercices

C'est la dernière étape qui permet au maître de vérifier et de consolider les acquis de la séance. Il propose des exercices simples en rapport étroit avec la notion dégagée.

b) La situation d'évaluation

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

*Première démarche

Activités	Remarques
1- Situation Problème	A partir du problème posé, réflexion des enfants pour émettre des hypothèses
2- Emission d'hypothèse	
3-Expérimentation : -Manipulation -Comparaison -Confirmation -Argumentation	Démonstration selon des hypothèses par chaque groupe d'enfants
4-Conclusion Vérification : confirmation ou infirmation	A partir des résultats obtenus.

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

*Deuxième démarche

Activités	Remarques
1-Présentation du modèle, d'une notice ou d'une fiche technique de fabrication	L'enseignant (e) présente le modèle, fait parler de l'utilisation de l'objet et des matériaux qui entrent dans sa confection.
2- Enumération du matériel disponible	L'enseignant (e) fait énumérer le matériel mis à la disposition des enfants.
3-Explication de la technique de fabrication de l'objet	L'enseignant (e) explique la technique de fabrication aux enfants en petits groupes.
4- 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 enfants.

NB : Cette démarche illustre la technologie appliquée au préscolaire dans la fabrication de petits objets simples

Troisième démarche

Activités	Remarques
Rappel des pré-requis Découverte de la situation	L'enseignant(e) propose des situations permettant de faciliter l'activité du jour.
Activité proprement dite	-L'enseignant (e) propose l'activité d'apprentissage. -L'élève est invité à faire sa production.
Evaluation	L'enseignant (e) va vérifier l'acquis de la séance.

N.B. Cette démarche de type standard pour les autres contenus