

MINISTRE DE L'EDUCATION NATIONALE,
DE L'ALPHABETISATION ET DE LA PROMOTION
DES LANGUES NATIONALES

SECRETARIAT GENERAL

COMMISSION NATIONALE DES PROGRAMMES SCOLAIRES

SOUS COMMISSION DE L'EDUCATION PRESCOLAIRE

BURKINA FASO

Unité - Progrès - Justice



**CURRICULA DE L'EDUCATION NATIONALE
NIVEAU PRESCOLAIRE
MOYENNE SECTION**

Juillet 2022

Table des matières

PREAMBULE.....	5
INTRODUCTION.....	7
I. CHAMP DISCIPLINAIRE : LANGUES ET COMMUNICATION	8
1.1. CONTENUS DES CURRICULA OU PROGRAMMES D’ETUDES.....	9
1.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA.....	13
1.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA.....	16
1.4. GUIDE D’EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA	20
1.4.1. Orientations générales.....	20
1.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire langue et communication	23
1.4.3. NORMES ET MODALITES D’ÉVALUATION.....	44
II. CHAMP DISCIPLINAIRE : MATHEMATIQUES, SCIENCES ET TECHNOLOGIES DE L’INFORMATION ET LA COMMUNICATION (TIC).....	45
2.1. CONTENUS DES CURRICULA OU PROGRAMMES D’ETUDES.....	46
2.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA	50
2.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA.....	52
2.4. GUIDE D’EXECUTION DES CONTENUS	58
2.4.1. Orientations générales (cf. guide exécution champ disciplinaire langue et communication).....	58
2.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire	58
2.4.2.1. EVEIL MATHEMATIQUE	58
2.4.2.1.1. Objectifs	58
2.4.2.1.2. Importance.....	59
2.4.2.1.3. Instructions officielles	59
2.4.2.1.4. Principes didactiques	59
2.4.2.1.5. Méthodologies	60
2.4.2.1.6. Recommandations	64
2.4.2.2. ACTIVITES PERCEPTIVO-SENSORIELLES.....	64
2.4.2.2.1. Objectifs	64
2.4.2.2.2. Importance.....	65
2.4.2.2.3. Instructions officielles	65
2.4.2.2.4. Principes didactiques	65
2.4.2.2.5. Méthodologies	66

2.4.2.2.6. Recommandations	69
2.4.2.3. TECHNOLOGIE (TIC).....	69
2.4.2.3.1. Objectifs	70
2.4.2.3.2. Importance.....	70
2.4.2.3.3. Instructions officielles	70
2.4.2.3.4. Principes didactiques	70
2.4.2.3.5. Méthodologie.....	70
2.4.2.3.6. Recommandations	70
2.4.3. NORMES ET MODALITES D'ÉVALUATION.....	71
III. CHAMP DISCIPLINAIRE : SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES	72
3.1. CONTENUS DES CURRICULA OU PROGRAMMES D'ETUDES.....	73
3.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA	75
3.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA.....	77
3.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA.....	82
3.4.1. Orientations générales (<i>cf. guide d'exécution champ disciplinaire langue et communication</i>).	82
3.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire sciences humaines et sociales	82
3.4.2.1. ACTIVITÉ DE VIE PRATIQUE (AVP)	82
3.4.2.1.1. Objectifs.....	82
3.4.2.1.2. Importance	82
3.4.2.1.3. Instructions officielles	82
3.4.2.1.4. Principes didactiques	83
3.4.2.1.5. Méthodologies	83
3.4.2.1.6. Recommandations.....	83
3.4.3. NORMES ET MODALITES	83
IV. CHAMP DISCIPLINAIRE : EPS, ART, CULTURE ET PRODUCTION.....	84
4.1. CONTENUS DES CURRICULA OU PROGRAMMES D'ETUDES.....	85
4.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA	88
4.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA.....	89
4.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA.....	99
4.4.1. Orientations générales: (<i>cf. guide langue et communication</i>)	99
4.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire	99
4.4.2.1. ACTIVITÉS MOTRICES	99
4.4.2.1.1. Objectifs	99
4.4.2.1.2. Importance	99

4.4.2.1.3.	Instructions officielles	100
4.4.2.1.4.	Principes didactiques	100
4.4.2.1.5.	Méthodologies	100
4.4.2.1.6.	Recommandations	104
4.4.2.2.	ART ET CULTURE (éducation musicale, activités socioculturelles)	104
4.4.2.2.1.	Objectifs	104
4.4.2.2.2.	Importance	104
4.4.2.2.3.	Instructions officielles	104
4.4.2.2.4.	Principes didactiques	105
4.4.2.2.5.	Méthodologies	105
4.4.2.2.6.	Recommandations	109
4.4.2.3.	ACTIVITES PRATIQUES DE PRODUCTION ET DE CREATIVITE.....	109
4.4.2.3.1.	Objectifs	109
4.4.2.3.2.	Importance	109
4.4.2.3.3.	Instructions officielles	110
4.4.2.3.4.	Principes didactiques	110
4.4.2.3.5.	Méthodologies	110
4.4.2.3.6.	RECOMMANDATIONS.....	111
4.4.3.	NORMES ET MODALITES	111
1.5.	EMPLOI DU TEMPS MOYENNE SECTION	112

PREAMBULE

Un vaste courant de réformes anime les systèmes éducatifs à travers le monde et le Burkina Faso s'est résolument inscrit dans ce processus depuis bientôt une décennie. C'est ainsi que dans le cadre de la réforme globale du système éducatif (mai 2006), il a été décidé d'envisager une réforme curriculaire du cycle d'éducation de base comprenant le préscolaire, le primaire, le post-primaire, l'enseignement secondaire, l'enseignement et la formation technique et professionnelle (EFTP) et l'éducation non formelle.

Le processus d'élaboration des nouveaux curricula enclenché en mai 2013 résulte des conclusions d'un état des lieux des programmes existants ayant fait ressortir entre autres constats majeurs, le fait que:

- les faibles rendements internes sont liés à des programmes inadaptés conduisant à l'exécution d'un curriculum de plus en plus éloigné des nouvelles problématiques apparues au cours des 20 dernières années ;
- le mode d'enseignement dominant plutôt transmissif, ne laisse pas de place, si non peu à un apprentissage participatif et signifiant ;
- les apprentissages du domaine cognitif sont privilégiés au détriment de ceux du domaine psychomoteur et du socio-affectif.

De l'analyse de ces constats, Il s'est avéré nécessaire de mettre en place un processus éducatif qui réponde aux besoins et attentes du système éducatif et qui contribue à l'insertion socio- professionnelle des sortants, en vue de la réalisation d'une éducation de base de qualité, équitable pour tous.

Dans le cadre de la mise en œuvre du Programme de Développement Stratégique de l'Education de Base (PDSEB) adoptée en août 2012 par le Gouvernement, le MENA a instruit la Direction Générale de l'Institut de la Réforme de l'Education et de la Formation (DGIREF), actuelle Direction Générale de la Recherche en Education et de l'Innovation Pédagogique (DGREIP), de conduire la réalisation en tant que structure technique de la réforme curriculaire, initialement de l'éducation de base, avant d'intégrer, au travers de la relecture du Cadre d'Orientation du Curriculum COC en mars 2021, le secondaire et l'EFTP.

Pour ce faire, la DGREIP a élaboré, avec le concours d'experts nationaux et internationaux, le cadre général de la refondation du curriculum de l'éducation de base dénommée Cadre d'Orientation du Curriculum (COC). Ce document, précise les orientations adoptées pour la réforme curriculaire à savoir le socioconstructivisme, le paradigme de l'apprentissage et l'entrée par les référentiels de capacités. Ces orientations sont les fondements à partir desquels les concepteurs ont élaboré les nouveaux curricula de l'éducation de base.

Pour l'élaboration des présents curricula, une nouvelle approche pédagogique éclectique dénommée Approche Pédagogique Intégratrice (API) a été conçue. Cette nouvelle approche s'appuie sur deux axes fondamentaux des nouveaux courants contemporains en matière de sciences de l'éducation : le socioconstructivisme et le paradigme de l'apprentissage. Le terme socioconstructivisme traduit l'idée que toute connaissance relève d'un processus de construction dont le principal acteur est l'apprenant et souligne l'importance des interactions sociales qui influent sur ce processus.

Ainsi, l'API recommande vivement que l'apprenant soit considéré comme un acteur principal du processus d'enseignement/apprentissage afin de lui permettre de développer des capacités et des compétences pour faire face aux réalités de la vie pratique.

L'élaboration des présents curricula de l'éducation de base par les concepteurs s'est inscrite dans une logique de continuum éducatif qui constitue un cadre plus adapté pour :

- définir le profil des sortants de l'éducation de base, à partir des finalités déclinées dans la loi d'orientation de l'éducation ;
- harmoniser les curricula (programmes d'études) par leur mise en cohérence horizontale et verticale ;
- mieux prendre en compte l'interdisciplinarité (orientation des activités d'apprentissage non plus vers des savoirs morcelés, perçus isolément mais sur un ensemble de savoirs intégrés nécessaire pour la résolution de problèmes par un meilleur rendement interne de la vie courante) ;

- minimiser les déperditions scolaires (offre d'opportunités grâce aux passerelles).

Ainsi, les disciplines et activités des curricula sont regroupées en quatre champs disciplinaires qui sont des domaines intégrés de l'intervention éducative, et représentent des contextes pertinents où sont appelées à se déployer les connaissances, habiletés, capacités et compétences à développer par les apprenants. Le champ disciplinaire est le regroupement de deux ou plusieurs disciplines connexes.

Pour la mise en œuvre des curricula, les enseignants disposent d'un certain nombre de documents qui renferment les ressources pédagogiques spécifiques à chaque niveau de l'éducation que sont le préscolaire, le primaire, le post-primaire, le secondaire, l'EFTP et l'éducation non formelle). Il s'agit :

- des contenus des curricula répartis dans les quatre champs disciplinaires ;
- des outils de planification des contenus des curricula;
- des outils de gestion des contenus des curricula;
- des guides d'exécution des contenus des curricula.

Ces curricula, ont été, à partir de 2015, expérimentés selon l'API et suivis dans six régions du pays et dans toutes les sections/classes prenant en compte les diversités culturelles et langagières. Ils ont fait l'objet d'évaluations internes et externes concluantes, permettant ainsi de passer à la phase de généralisation.

INTRODUCTION

Tenant compte des recommandations faites dans l'état des lieux de la mise en œuvre des programmes en cours au préscolaire, au primaire et au post - primaire les nouveaux curricula du niveau préscolaire de l'éducation de base présentent les caractéristiques essentielles ci-après :

- ❖ Réorganisation des contenus d'enseignement/apprentissage dans quatre champs disciplinaires en lien avec les référentiels de capacités ;
- ❖ Choix du paradigme de l'apprentissage pour mettre en exergue le rôle prépondérant de l'apprenant dans le processus enseignement/apprentissage ;
- ❖ Prise en compte du continuum : cohérence entre les curricula du primaire et du post-primaire ;
- ❖ Prise en compte de nouvelles thématiques expérimentées dans les départements de mise en œuvre de la réforme ;
- ❖ liberté accordée à l'enseignant /éducateur pour rendre vivant son enseignement,
- ❖ organiser ses séances d'intégration, ses évaluations formatives, ses activités de prolongement et ses remédiations ;

L'expérimentation des nouveaux curricula au préscolaire est progressive et sera évaluée par année d'étude et par section. Les activités suivantes sont prises en compte au niveau des quatre champs disciplinaires conformément au tableau ci-dessous :

Langues et communication	Mathématiques, Sciences et Technologie	Sciences humaines et sociales	EPS, arts, culture et production
- Activités langagières - Graphisme - prélecture - littérature enfantine	- Eveil mathématique - Activités perceptivo-sensorielles - Technologie (TIC)	Activités de Vie Pratiques (AVP)	- Activités motrices - Education musicale - Activités artistiques, culturelles et créativité - Production/Travaux annuels

I. CHAMP DISCIPLINAIRE : LANGUES ET COMMUNICATION

Objectif Général : Développer son expression orale, gestuelle, graphique ou iconique en langue de signes, en braille dans des situations de la vie courante

1.1. CONTENUS DES CURRICULA OU PROGRAMMES D'ETUDES

Objectif intermédiaire 1: s'exprimer oralement dans la langue d'apprentissage

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques dominants	Contenus spécifiques	Méthodes-techniques-procédés	Matériels / Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Prononcer des mots et phrases simples dans la langue d'apprentissage	Psychomoteur	<ul style="list-style-type: none"> - le CEEP - le corps humain -la famille -les habitations -les fruits et légumes - les animaux -les moyens de transport, -les céréales; -les effets d'habillement -les métiers -les lieux publics -les saisons les évènements - les poésies /comptines 	<ul style="list-style-type: none"> - observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques - jeux graphiques - Praxies (exercice des organes phonatoires) 	Divers objets ; moyens de transport /communication; poupée; plantes animaux; fruits; céréales ,légumes; tubercules; ustensiles de cuisine; bande, recette; images; matériel d'hygiène/santé; cassette; texte Images et symboles ; etc. audio-visuels; cassettes	Questions ouvertes orales ; grilles d'observation; échelles d'appréciation
Expliquer quelques mesures d'hygiène et de santé	Cognitif	<ul style="list-style-type: none"> -Hygiène des mains; -hygiène du corps; -hygiène bucco-dentaire ; -hygiène des vêtements; -hygiènes des fruits et les légumes ; -hygiène de la cour 	<ul style="list-style-type: none"> - observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques - jeux graphiques 	fruits; céréales, légumes; tubercules; ustensiles de cuisine; bande recette; images; moyens d'hygiène/santé; eau : cassette; texte Images et symboles-Langage-Parlé-Complété (LPC) ou Cued speech -Dynamique Naturelle de la parole Tableau interactif Canne blanche Prothèse auditive ; etc.....	Questions ouvertes orales; grilles d'observation; échelles d'appréciation

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques dominants	Contenus spécifiques	Méthodes-techniques-procédés	Matériels / Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Utiliser quelques mots et expressions relatifs à la morale et à la solidarité	Cognitif	Mots et expressions relatifs à la morale, à la politesse et à la solidarité sur : Les humains, les animaux, les fruits et légumes, les céréales, la famille, les métiers, les événements, l'hygiène, les maladies	- Observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques -jeux graphiques - Praxies (exercice des organes phonatoires)	-Bandes recettes; images, texte ; images et symboles -Langage - Parlé- Complété (LPC) ou Cued speech -Dynamique Naturelle de la Parole (DNP) ; -tableau interactif ; -cane blanche ; -prothèse auditive; etc..... livres de conte, marottes ; marionnettes, supports audiovisuels (diapositives, postes téléviseurs, radios clés USB...);	Questions ouvertes orales; grilles d'observation; échelles d'appréciation
Déterminer la position d'un objet dans l'espace	Cognitif Cognitif	-Les différentes positions de l'objet dans l'espace -les jeux d'identification	- observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques - jeux graphiques - Praxies (exercice des organes phonatoires)	Objets (bâtonnets, outils scripteurs, fil), mobiles, étiquettes-alphabets, étiquettes-chiffres, image, panneaux, feux tricolores, poste téléviseur; appareil photo, ordinateur, téléphone, poste radio Tableau interactif Cane blanche Prothèse auditive, etc.....	Questions ouvertes orales; grilles d'observation; échelles d'appréciation Questions ouvertes orales; grilles d'observation; échelles d'appréciation
-Nommer des chiffres, des lettres et des mots	Cognitif	- Les chiffres - Les Lettres - Les mots	- observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques - jeux graphiques - Praxies (exercice des organes phonatoires)	Mobiles, étiquettes-chiffres, images, ardoise, tableau, livres... -Tableau interactif Cane blanche Prothèse auditive. etc. Mobiles, étiquettes-alphabet, étiquettes, images, ardoise, tableau, livres... -Tableau interactif Cane blanche Prothèse auditive, etc.	Questions orales; grille d'observation; grille d'évaluation Questions orales; grille d'observation; grille d'évaluation



Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques dominants	Contenus spécifiques	Méthodes-techniques-procédés	Matériels / Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Identifier quelques panneaux de signalisation routière	Cognitif	Panneaux de signalisation routière	<ul style="list-style-type: none"> - Observation - explication - exécution - saynètes, - mimes et mimiques - jeux graphiques 	Images, bandes dessinées, cassettes, radio, télé, jouets, tableau interactif Canne blanche Prothèse auditive etc.	Questions ouvertes orales, grilles d'observation; échelles d'appréciation
Exprimer ses sentiments de joie et de peine	Socio-affectif	<ul style="list-style-type: none"> - Situations de joie; - situations de peine ; 	<ul style="list-style-type: none"> - observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques - jeux graphiques - Praxies (exercice des organes phonatoires) 	Images, bandes Dessinées, cassettes, radio, télé, jouets, Tableau interactif Canne blanche Prothèse auditive Etc.	Questions ouvertes orales, grilles d'observation, échelles d'appréciation

Objectif Intermédiaire 2: s'exprimer à l'aide de gestes; à l'aide de signes graphiques ou icôniques ou en braille dans des situations de la vie courante

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes-techniques-procédés	Matériels / Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Produire un message gestuel ou iconique ou en braille	Psychomoteur	Relations familiales ; Découverte du milieu ; Sécurité routière ; hygiène assainissement	<ul style="list-style-type: none"> - observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques - jeux graphiques 	Images et symboles poupée; miroir - poinçon; braille; cubarithme ; - etc.	grilles d'observation; échelles d'appréciation
Expliquer un message gestuel ou iconique ou en braille	Cognitif	Messages gestuels à partir des situations de vie courante ; hygiène et assainissement.	<ul style="list-style-type: none"> Observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques - jeux graphiques 	Images et symboles, poupée, miroir, etc.	Questions ouvertes orales; grilles d'observation; échelles d'appréciation

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes-techniques-procédés	Matériels / Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
produire des tracés graphiques sur un support	Psychomoteur	Les bonnes postures en station assise adaptée au mobilier; etc.) - Tenue de l'outil scripteur	observation -manipulation - explication - exécution - jeux graphiques -	Outils scripteurs, peinture, papier, tableau, ardoise, livret, aquarelle, gouache -poinçon braille; cubarithme ; etc.	Questions ouvertes orales; grilles d'observation; échelles d'appréciation
Reproduire des lettres, des mots et des chiffres	Psychomoteur	-Signes graphiques ; - chiffres - lettres - Mots			
Décrire des situations de la vie courante	Cognitif	- Situations de la vie courante :	- Observation - explication - exécution - saynètes; - mimes et mimiques - lecture d'albums (photos d'évènements); - Récits d'images (images à deviner, images à compléter) - Recherche d'écrits	Images et symboles, albums, poinçon; braille; cubarithme; etc....	Questions ouvertes orales; grilles d'observation; échelles d'appréciation
Exprimer des sentiments de joie ou de peine	Psychomoteur	- Situations de joie. - situation de peine;	Observation manipulation - explication (tenir compte de l'expression faciale pour les ESH) - exécution - saynètes; - mimes et mimiques jeux graphiques	Images, photos, bandes dessinées, cassettes, jouets, poinçon; Braille, cubarithme, etc.	Questions ouvertes orales; grilles d'observation; échelles d'appréciation Liste de vérification

1.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA

Période	Contenus		Volume horaire correspondant
1 ^{er} Trimestre	Activités langagières	le CEEP (les locaux et les installations ludiques),	25 heures
		les fruits (goyave, mandarine, orange, banane, mangue),	
		les animaux (mouton, chien, chat, lion),	
		les légumes (gombo, aubergine locale, oignon, tomate, laitue),	
		le corps humains (tête, membres),	
		les maladies (toux, oreillons),	
		la famille (frères, sœurs, grand-père, grand-mère),	
		les fêtes (fin d'année, congés)	
		Quelques mesures d'hygiène et de santé (hygiène de la cour)	
	Littérature enfantine	Situations de la vie courante en lien avec Animaux ; fruits ; légumes ; moyens de transport ; corps humain ; famille ; poésies et comptines ; environnement ; maladies	10 heures
Sentiments de joie et de peine en lien avec les animaux ; les fruits ; les légumes ; les moyens de transport ; la famille ; les poésies et les comptines ; l'environnement			
Prélecture	Position d'un objet dans l'espace (penchée à gauche, à droite; dans; hors)	12 heures 30 minutes	
	Les chiffres et les lettres (1 à 6, i, o, a, u)		
	Les couleurs et les formes (rouge, jaune, rond, carré)		
	Panneaux de signalisation routière (le panneau de stop)		
Graphisme	Points ..., verticaux , horizontaux ---, obliques  , assemblage de traits  , courbes C, ronds O)	12 heures 30 minutes	
	Assemblage de traits et de courbes (7, 4, 1, 5,)		
TOTAL VOLUME HORAIRE DES APPRENTISAGES			48 heures
VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMIATIIONS:			6 heures
VOLUME HORAIRE DES INTEGRATIONS			6 heures
TOTAL VOLUME HORAIRE PREMIER TRIMESTRE :			60 heures
2 ^e Trimestre	Activités langagières	les fruits (papaye, pastèque, néré),	25 heures
		les animaux (éléphant, singe, âne, cheval),	

		les légumes (chou, carotte),	
		les maladies (paludisme, diarrhée),	
		les métiers (tailleur, maçon)	
		les moyens de transport (voiture, charrette, bateau, pirogue)	
		les céréales (mil, riz, haricot, fonio, sésame, arachide)	
		les habitations (modernes et traditionnelles)	
		l'environnement (barrage)	
		les effets d'habillement (chemise, pantalon, pull-over, chaussures)	
	Littérature enfantine	Situations de la vie courante en lien avec les animaux ; les fruits ; les légumes ; les moyens de transport ; le corps humain ; la famille ; les poésies et comptines ; l'environnement ; les maladies; les moyens de communication	10 heures
		Sentiments de joie et de peine en lien avec les animaux ; les fruits ; les légumes ; les moyens de transport ; la famille ; les poésies et les comptines ; l'environnement	
Prélecture	Position d'un objet dans l'espace (en haut, en bas, loin de, près de, jeu d'identification)	12 heures 30 minutes	
	Les chiffres, les lettres et les syllabes (7, 8; e, l, t)		
	Les couleurs et les formes (bleu, vert, triangle)		
Graphisme	Lettres, cannes, assemblage de cannes, boucles, assemblage obliques et courbes (canne à l'envers, o cursive, i cursive, pont à l'endroit liés, grandes boucles liées, petites boucles liées, c cursive, a cursive, canne à l'endroit, m cursive, p cursive)	12 heures 30 minutes	
	Les chiffres (8, 9)		
TOTAL VOLUME HORAIRE DES APPRENTISAGES			48 heures
VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMIATIONS:			6 heures
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS			6 heures
TOTAL VOLUME HORAIRE DEUXIEME TRIMESTRE :			60 heures
3^e Trimestre	Activités langagières	les animaux (lièvre, poisson, crocodile)	20 heures

		les saisons (saison sèche, saison des pluies)	
		les lieux publics (marché, gare, jardin)	
		les métiers (médecin, cultivateur)	
		les moyens de transport (avion, camion)	
		les moyens de communication (téléphone, radio)	
		l'environnement (arbres, forêt)	
	Littérature enfantine	Situations de la vie courante en lien avec les animaux ; les fruits ; les légumes ; les moyens de transport ; le corps humain ; la famille ; les poésies et comptines ; l'environnement ; les maladies; les moyens de communication	8 heures
		Sentiments de joie et de peine en lien avec les animaux ; les fruits ; les légumes ; les moyens de transport ; la famille ; les poésies et les comptines ; l'environnement, évènements heureux et malheureux	
	Prélecture	Position d'un objet dans l'espace (jeu d'identification)	10 heures
		Les chiffres, les lettres, les syllabes et les mots (9; b, p, ma, pa-pa, bobo)	
		Les couleurs et les formes (rectangle)	
		Les panneaux de signalisation routière (les feux tricolores, passage piéton)	
	Graphisme	Ponts, lettres, vagues, syllabes et mots (pont à l'endroit liés, u cursive, n cursive, l cursive, t cursive, b cursive, d cursive, vagues, lettre v, syllabes : pa-ma, mots : papa-maman)	10 heures
		Les chiffres (2, 3, 6)	
	TOTAL DU VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES		
VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMIATIONS:			4 heures
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS			4 heures
TOTAL VOLUME HORAIRE TROISIEME TRIMESTRE :			48 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL APPRENTISSAGES			136 heures
VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMIATIONS:			16 heures
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS			16 heures
VOLUME HORAIRE TOTAL ANNUEL			168 heures

1.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA

Objectifs spécifiques	Contenus spécifiques	Planification par séance	Nombre de séances
	ACTIVITES LANGAGIERES		
<p>Prononcer des mots et phrases simples dans la langue d'apprentissage</p> <p>Utiliser quelques mots et expressions relatifs à la morale, à la solidarité et au civisme</p> <p>Expliquer quelques mesures d'hygiène et de santé</p>	<ul style="list-style-type: none"> - le corps humain - la famille - les habitations - les fruits et légumes - les animaux - les moyens de transport - les céréales - les effets d'habillement - les métiers - les lieux publics - les saisons - les événements - les changements climatiques - les moyens de communication - l'hygiène - les maladies 	1^{er} trimestre	
		Le CEEP : les locaux et les installations ludiques	1 séance
		le mouton, le chat, le chien le lion.	3 séances
		la goyave, la mandarine, la mangue; l'orange; la banane	3 séances
		la tomate- l'oignon; le gombo- l'aubergine locale; la laitue -	3 séances
		les différentes parties : la tête et les membres	1 séance
		la toux et les oreillons ;	1 séance
		La famille : frères, sœurs, grand-père, grand-mère	2 séances
		Les événements : les fêtes de fin d'année et les congés	1 séance
		L'hygiène du milieu : hygiène de la cour	1 séance
		2^e trimestre	
		La papaye, la pastèque, le néré	2 séances
		L'éléphant, le singe, l'âne, le cheval	3 séances
		Le chou, la carotte	2 séances
		Les maladies : le paludisme et la diarrhée	1 séance
		voiture, bateau, pirogue, charrette, train	4 séances
		le mil, le riz; le haricot, le fonio, le sésame, l'arachide	3 séances
		la chemise, le pantalon ; le pull-over, les chaussures,	1 séance
		Le barrage	1 séance
		Les habitations : traditionnelles ; modernes	1 séance
3^e trimestre			
Le lièvre, le poisson, le crocodile	3 séances		
Le tailleur, le maçon	2 séances		
le cultivateur, le médecin	2 séances		
Les lieux publics : le marché ; le jardin ; la gare	3 séances		
Les saisons : saison sèche ; saison	2 séances		

		de pluie (hivernage)	
		les arbres, la forêt ;	2 séances
		Moyens de communication : téléphone, radio.	2 séances
Activités du soir			
		1^{er} trimestre	
Prononcer des mots et phrases simples dans la langue d'apprentissage Utiliser quelques mots et expressions relatifs à la morale, à la solidarité et au civisme	<ul style="list-style-type: none"> - Les humains - les animaux - les fruits et légumes - les céréales; - la famille; - les métiers - les événements - l'hygiène - les maladies 	Les humains	2 séances
		Les animaux domestiques	2 séances
		Les animaux sauvages	2 séances
		Les animaux aquatiques	2 séances
		2^e trimestre	
		Les fruits	2 séances
		Les légumes	2 séances
		Les céréales	2 séances
		La famille	2 séances
		3^e trimestre	
		Les métiers	2 séances
		Les événements	1 séance
		L'hygiène	1 séance
Les maladies	2 séances		
	TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES	72 séances	
	TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS	6 séances	
	TOTAL SEANCES INTEGRATIONS	6 séances	
	TOTAL 1	84 séances	
LITTERATURE ENFANTINE			
		1^{er} trimestre	
Décrire des situations de la vie courante	<ul style="list-style-type: none"> - le corps humain - la famille - les habitations - les fruits et légumes - les animaux - les moyens de transport - les métiers - les saisons - les moyens de communication - les situations d'urgence 	Le corps humain	1 séance
		Les animaux : - domestiques.	1 séance
		Les fruits : la goyave, la pomme, la mandarine, la mangue, l'orange, la banane, la papaye, la pastèque	2 séances
		Les légumes : la tomate, l'oignon, le gombo, l'aubergine locale, la laitue, le chou, la carotte, la courgette, le concombre, le poivron, le piment	2 séances
		Poésies et comptines	2 séances
		2^e trimestre	
		Les moyens de transport : voiture train, avion, bateau, pirogue	2 séances
		Les animaux : - sauvages. - aquatiques.	1 séance
		La famille : frères, sœurs, grand-père	2 séances

		, grand-mère	
		Poésies et comptines	1 séance
		L'environnement les arbres, la forêt ; le barrage	2 séances
		3^e trimestre	
		Poésies et comptines	1 séance
		Les moyens de communication : téléphone, radio, télévision.	2 séances
Exprimer des sentiments de joie et de peine	- les évènements (heureux ou malheureux) - les maladies	Les évènements (heureux ou malheureux)	2 séances
		Les maladies : toux, rhume, diarrhée, paludisme	1 séance
Activités du soir			
		1^{er} trimestre	
Décrire des situations de la vie courante	Situations de la vie courante :	Les animaux : - domestiques. - sauvages. aquatiques.	2 séances
		Les fruits : la goyave, la pomme, la mandarine, la mangue; l'orange; la banane; la papaye; la pastèque	2 séances
		Les légumes : la tomate- l'oignon; le gombo- l'aubergine locale; la laitue - le chou, la carotte- la courgette- concombre le poivron- piment	2 séances
		Les moyens de transport : voiture train, avion ; bateau, pirogue	2 séances
		2^e trimestre	
		La famille : frères, sœurs, grand-père, grand-mère	2 séances
		Poésies et comptines	3 séances
		Anniversaires, mariages ; baptêmes, fêtes (noël, pâques, ramadan, tabaski, fêtes traditionnelles...)	3 séances
		3^e trimestre	
		Images de situations d'urgence (ESU)	2 séances
L'environnement les arbres, la forêt ; le barrage	2 séances		
Exprimer des sentiments de joie et de peine	- les évènements (heureux ou malheureux)	Malade guéri, malade décédé	2 séances
	TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES		44 séances
	TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS		06 séances
	TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS		06 séances
	TOTAL 2		56 séances
PRELECTURE			
Déterminer la position d'un	- Les positions (debout,	1^{er} trimestre	
		Position : Debout / couché ; penchée à droite / penchée à gauche ; jeux	3 séances

objet dans l'espace	couché, penché à droite, penché à gauche)	d'identification : le schéma corporel	
		Lettres : i, u, o, a	2 séances
		Chiffres : 1 à 6	4 séances
		Couleurs : rouge, jaune	2 séances
		Formes : rond, carré	2 séances
	- Les jeux d'identification	Panneaux de signalisation routière (le panneau de stop)	1 séance
	2^e trimestre		
	- Les chiffres	Position : en haut / en bas ; loin de / près de ; Jeux d'identification : le mouton	3 séances
	- Les couleurs		
	- Les lettres	Chiffres : 7 - 8	2 séances
	Panneaux de signalisation	Lettres : e, l, t	3 séances
		Couleurs : bleu, vert	2 séances
		Formes : triangle	1 séance
		3^e trimestre	
Jeux d'identification : les objets		1 séance	
Nommer des chiffres, des lettres et des mots	Lettres : p, b, m, n	2 séances	
	Chiffres : 9	1 séance	
	Formes : rectangle.	1 séance	
	Mots à une syllabe, à deux syllabes : ma, man, pa-pa, bobo	3 séances	
Identifier quelques panneaux de signalisation routière	les feux tricolores, le passage pour piétons	2 séances	
	TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES		36 séances
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS		03 séances	
TOTAL SEANCES DESINTEGRATIONS		03 séances	
TOTAL 3		42 séances	
GRAPHISME			
Produire des tracés graphiques sur un support	- Les signes graphiques - Les assemblages de signes graphiques (chiffres, lettres) - Les chiffres - Les lettres	1^{er} trimestre	
		Les signes graphiques : les horizontaux	1 séance
		Les signes graphiques : les verticaux	1 séance
		Les points	1 séance
		Les signes graphiques : les obliques	2 séances
		Les signes graphiques : la ligne brisée	2 séances
		Les signes graphiques : les ronds	2 séances
		Les signes graphiques : les courbes	2 séances
		Assemblage de traits et de courbes (7, 4, 1, 5.)	6 séances
		2^e trimestre	
	Les cannes	2 séances	

Reproduire des lettres, des mots et des chiffres	- Mots à une syllable	Les signes graphiques : les ponts à l'endroit liés	1 séance
	- Mots à deux syllabes	assemblage obliques, cannes, ronds et courbes (canne à l'envers, o cursive, i cursive, pont à l'endroit liés, grandes boucles liées, petites boucles liées, c cursive, a cursive, canne à l'endroit, m cursive, p cursive)	13 séances
		Les boucles	2 séances
	3^e trimestre		
		Les signes graphiques : les ponts à l'envers liés	1 séance
		Les signes graphiques : les vagues	1 séance
		Chiffres 2 ; 3 ; 6	3 séances
		Lettres : b, d	2 séances
		Lettres : n, u	2 séances
		Lettres : l, t	2 séances
		Lettre v	1 séance
		Mots à une syllabe : ma, pa	1 séance
		Mots à 2 syllabes : ma-man, pa-pa	1 séance
	TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES		
TOTAL SEANCES EVALUATIONS / REMEDIATIONS			04 séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			04 séances
TOTAL 3			42 séances
RECAPITULATIF ANNUEL			
TOTAL ANNUEL SEANCES APPRENTISSAGES			186 séances
TOTAL ANNUEL SEANCES ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS			19 séances
TOTAL ANNUEL SEANCES DES INTEGRATIONS			19 séances
TOTAL GENERAL ANNUEL DES SEANCES			224 séances

1.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA

1.4.1. Orientations générales

Les nouveaux curricula de l'éducation de base ont été conçus sur la base de la nouvelle approche pédagogique dénommée « Approche Pédagogique Intégratrice » (API). Cette approche est construite sur les acquis de la Pédagogie par objectif (PPO) tout en s'ouvrant aux expériences réussies dans le domaine des sciences de l'éducation notamment les principes de l'Approche par les compétences (APC) et la Pédagogie du Texte (PdT). Elle s'inscrit dans le paradigme de l'apprentissage qui place l'apprenant au centre, elle est donc participative et interactive.

L'Approche Pédagogique Intégratrice (API) prend en compte :

- le socioconstructivisme interactif qui est une théorie pédagogique mettant l'accent sur les interactions sociales; lesquelles favorisent la construction des connaissances par l'apprenant en interaction avec ses pairs et son environnement immédiat ;
- les spécificités de chaque région et les réalités du milieu de l'enfant ;
- le caractère pratique des enseignements qui fait la liaison entre théorie et pratique, éducation et production ;

- les nouveaux besoins sociopolitiques, économiques, culturels et scientifiques (TIC, prise en compte des ESH, égalité filles-garçons, langues nationales, environnement, hygiène, citoyenneté et respect des autres).

1.4.1.1. Principes généraux :

Les principes pédagogiques de l'approche se fondent sur le paradigme de l'apprentissage centré sur l'apprenant.

Elle s'appuie sur la pédagogie de la maîtrise qui démontre que le facteur le plus déterminant des apprentissages futurs n'est pas l'intelligence ou la motivation mais le degré de maîtrise des apprentissages préalables aux apprentissages futurs. Les principes qui sous-tendent l'approche préconisée sont les suivants :

- le principe de l'éclectisme didactique qui consiste en une ouverture à toutes les approches pédagogiques utiles à l'efficacité de l'enseignement/apprentissage ;
- le principe de la centration sur l'apprenant qui le responsabilise et le place au cœur du processus d'enseignement-apprentissage ;
- le principe de rationalisation qui consiste en une utilisation efficiente et efficace des moyens appropriés pour atteindre les objectifs;
- le principe d'équité qui consiste à accorder à tous les enfants; sans distinction; leur droit à l'éducation notamment par la prise en compte des enfants à besoins spécifiques (enfants en situation de handicap; enfants de la rue; enfants et personnes vulnérables...);
- le principe d'éducabilité qui soutient que tous les apprenants devraient être capables d'acquérir les notions enseignées à l'école; pourvu que les conditions d'enseignement soient optimales pour chacun d'eux ;
- le principe de contextualisation du processus d'enseignement- apprentissage qui consiste en la prise en compte des réalités proches du vécu quotidien de l'apprenant ;
- le principe de lier théorie et pratique qui consiste en l'établissement de liens fonctionnels entre les savoirs théoriques et pratiques.

1.4.1.2. Démarche pédagogique pour l'interdisciplinarité

La démarche pédagogique préconisée se compose en trois temps selon le tableau suivant :

Types d'activités Moments	Activités d'apprentissages ponctuels et de structuration hors contexte	Activités de mobilisation des acquis en situation
1^{er} temps : préparation de la situation d'apprentissage ou début d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Exploration en vue de provoquer de nouveaux apprentissages (problématisation). • Liaison des savoirs nouveaux aux connaissances antérieures 	Apprentissage par résolution de situations problèmes ou démarrage d'apprentissage par un problème complexe
2^e temps : réalisation de la situation d'apprentissage ou en cours d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Activités d'apprentissage systématique en vue de fixer les notions suivant les niveaux taxonomiques • Mise en relation du nouvel acquis avec d'autres notions 	Activités d'intégration partielle contextualisation d'une notion; d'un savoir; d'un champ d'application
3^e temps : intégration de la situation d'apprentissage ou en fin d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contrôle de l'acquisition du nouvel apprentissage et Remédiation ▪ Mise en relation des différents acquis dans une production ▪ Repérage des bonnes pratiques d'apprentissage (benchmarking) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Activités d'intégration (à partir d'une situation complexe) ou ▪ Activités d'évaluation des acquis

1.4.1.3. Démarche d'élaboration d'une fiche pédagogique selon l'API : canevas type

FICHE PEDAGOGIQUE N° :

Section : Effectif total :G :F :

Date :

Champ disciplinaire :

Activité :

Thème /Centre d'intérêt :

Titre :

Durée :

Matériels/supports :

Disposition des apprenants :

Documents/bibliographie :

Objectif spécifique :

Objectifs d'apprentissage :

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT (E)	ACTIVITES APPRENANTS (ES)	OBSERVATIONS
PHASE DE PRESENTATION			
Rappel de la leçon /activité précédente /Vérification des pré-requis	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fait une mise en train ❖ propose des exercices oraux et /ou écrits ; ❖ pose des questions sur la leçon précédente ❖ apprécie les réponses données par les élèves; fait donner ou donne la bonne réponse; fait corriger 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ traitent les exercices proposés; ❖ répondent aux questions posées ❖ corrigent ; 	
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> ❖ présente une situation à même de déclencher un intérêt pour l'apprentissage du jour. ❖ communique l'(es) objectif(s) de la leçon ; ❖ accorde un temps d'échanges aux élèves 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ écoutent ; ❖ échangent entre eux et énoncent ce qui est attendu d'eux. 	
PHASE DE DEVELOPEMENT			
Présentation de la situation d'apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> ❖ présente la situation d'apprentissage ; ❖ pose des questions en rapport avec la situation d'apprentissage. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ écoutent ❖ répondent aux questions 	
Analyse/Echanges/production	<ul style="list-style-type: none"> ❖ donne des consignes de travail (manipulations; productions; émission d'hypothèses; recherche de solutions) ; 	<ul style="list-style-type: none"> exécutent les consignes 	
Synthèse/application	<ul style="list-style-type: none"> ❖ donne des consignes de travail aux apprenants en les invitant à : <ul style="list-style-type: none"> ○ récapituler ; ○ formuler la synthèse ou le résumé qu'il porte au 	<ul style="list-style-type: none"> exécutent les consignes : <ul style="list-style-type: none"> ▪ récapitulent ; ▪ formulent la synthèse ou 	

	<ul style="list-style-type: none"> ○ lire la synthèse élaborée ; ○ appliquer... 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ lisent la synthèse élaborée; ▪ appliquent... 	
PHASE D'ÉVALUATION			
Etape 1 : évaluation des acquis / Contrôle des acquisitions	<ul style="list-style-type: none"> - Donne des tâches d'évaluation : <ul style="list-style-type: none"> ○ Exercices/contrôle des acquisitions; - Corrige les erreurs ; ○ vérification; - défis additionnels (d'autres exercices de niveau plus élevé au besoin). - Remédiation. 	<ul style="list-style-type: none"> - traitent les exercices. - corrigent les exercices d'évaluation - vérifient ses propres comportements; corrigent ses erreurs ; - traitent les défis additionnels écoutent les explications complémentaires. 	
Etape 2: Activités de prolongement / transfert ou exercice de maison	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Donne des activités de prolongement transfert en lien avec la notion étudiée et incite les apprenants à l'exécuter ou propose des consignes de travail de maison aux élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> Prendent l'engagement de mener ladite activité. Les apprenants exécutent les consignes 	

NB : Pour la réussite des activités au préscolaire suivant le canevas ci-dessus, la prise en compte de quelques rituels sont nécessaires. Ce sont : la mise en train, la prise en main, l'enchaînement, le roulement, le rangement

- **La mise en train** : elle se fait à travers des chants, comptines ou poésies. Elle permet de capter l'attention des apprenants avant d'introduire la notion du jour ;
- **La prise en main**: c'est un moment de contact, de relation affective pendant lequel l'éducateur vérifie les chaussures, les vêtements des enfants, retire des mains et des poches les objets qui peuvent les gêner au cours de la séance. Elle consiste également à regrouper les enfants et à leur présenter la leçon. Elle se fait au début et tout au long de la séance car des lacets (ou une ceinture) noués au départ peuvent se défaire. Il est recommandé d'intervenir pour les renouer. Pour créer une atmosphère de gaieté, la séance peut s'accompagner de chants.
- **L'enchaînement** : il consiste en la présentation des ateliers et des coins aux apprenants tout en leur donnant les consignes de travail. L'éducateur doit s'assurer que les consignes ont été bien comprises par les apprenants avant de les inviter à rejoindre les différents ateliers et coins ;
- **Le roulement** : c'est une technique qui permet d'inviter chaque sous-groupe d'apprenants à passer d'un atelier à un coin. Le signal du roulement est un chant connu des apprenants et utilisé habituellement à cette fin ;
- **Le rangement** : l'éducateur responsabilise les enfants pour ranger le matériel/support.

1.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire langue et communication

Le champ disciplinaire langue et communication regroupe : les activités langagières; le graphisme; la prélecture; la littérature

1.4.2.1. LES ACTIVITES LANGAGIERES OU D'EXPRESSION ORALE ET GESTUELLE

1.4.2.1.1. Objectifs

Objectifs intermédiaires

- s'exprimer à l'oral en des mots/phrases simples en langue de signes ou en braille dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement/apprentissage ;
- s'exprimer à l'aide de gestes; de signes graphiques ou iconiques; en langue de signes ou en braille dans des situations de la vie courante

Objectifs spécifiques

- prononcer des mots simples dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement-apprentissage ;
- formuler des phrases simples et significatives dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement-apprentissage ;
- expliquer quelques mesures d'hygiène et de santé ;
- manifester des sentiments de joie ou de peine;
- produire un message gestuel ou iconique ;
- expliquer un message gestuel ou iconique.

1.4.2.1.2. Importance

Les activités langagières permettent à l'apprenant de/d' :

- s'exprimer spontanément ;
- discuter; écouter les autres ;
- décrire une situation ou un fait ;
- faire des structures de phrases simples et correctes ;
- avoir un vocabulaire riche et varié ;
- développer son attention ;
- communiquer avec ses pairs; et avec ses éducateurs ;
- s'informer ;
- participer activement à la vie du groupe ;
- extérioriser ses sentiments;
- vaincre la timidité ;
- développer sa mémoire ;
- développer progressivement l'esprit critique ;
- développer progressivement son imagination ;
- développer son esprit de découverte.

Elles permettent en outre à l'éducateur de/d' :

- déceler précocement les troubles du langage chez l'apprenant ;
- aider l'apprenant à corriger les défauts de prononciation.

1.4.2.1.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 3 séances dont 1 séance le soir;
 - ✓ Exécuter au moins une activité de langage observation par mois ;
 - ✓ Exécuter au moins une activité de langage recettes par trimestre ;
 - ✓ Exécuter au moins une activité de langage causerie par mois ;

- ✓ Exécuter au moins une activité de langage conte par trimestre ;
 - ✓ Exécuter les activités de langage conte du soir en tenant des réalités du terrain et en s'appuyant sur les contenus inscrits dans l'outil de gestion.
- **Horaire officiel par séance** : 1 heures pour les activités langagières avec prolongement et 30 minutes pour les activités sans prolongement ;
 - **Volume horaire annuel**: 70 heures.

1.4.2.1.4. Principes didactiques

- Partir du vécu quotidien de l'apprenant ;
- Maîtriser sa préparation afin de conduire les activités sans se coller systématiquement à sa fiche ;
- Maîtriser les enfants au cours des activités pour leur faire acquérir les notions du jour ;
- Tenir compte de l'âge et de la maturité physique et intellectuelle de l'apprenant ;
- Valoriser les bonnes réponses des apprenants pour les stimuler à la participation active ;
- Utiliser un langage simple, clair et correct ;
- Poser des questions simples, claires et précises ;
- Aider les enfants à construire des structures de phrases correctes ;
- Faire répéter les enfants collectivement puis individuellement pour leur permettre de mémoriser les acquis ;
- N'entamer une nouvelle activité que lorsque la précédente est bien assimilée ;
- Veiller à ce que l'activité soit vivante par l'emploi d'un ton et d'attitudes adaptés ;
- Veiller à faire signer les mots, les phrases et expressions étudiés pour les PSM (Personnes sourdes et malentendantes).

1.4.2.1.5. Méthodologies

Les activités langagières prennent en compte : le langage causerie, le langage observation, le langage conte, le langage recette et la classe promenade.

✓ Langage causerie

- C'est une activité qui se fait sous forme de questions-réponses entre l'enseignant et les apprenants principalement. Ceux-ci doivent se centrer sur le thème abordé. La progression est assurée par l'éducateur à travers de petites questions en lien avec les objectifs d'apprentissage.

- Exemple de fiche pédagogique de langage causerie

FICHE PEDAGOGIQUE N° :

Section : Moyenne section

Effectif total :.....G :F :

.....

Date :

Champ disciplinaire : Langue et communication

Activité : Langage causerie

Thème : l'école

Titre : Les installations ludiques

Durée : 30m

Matériels/supports : Installations ludiques, images d'installations ludiques

Disposition des apprenants : Assis en forme de "U"

Documents/bibliographie : Guide de l'éducateur

Objectif spécifique : prononcer des mots simples dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement-apprentissage

Objectifs d'apprentissages :

- citer les installations ludiques dans la cour ;
- nommer au moins trois installations ludiques ;
- jouer avec les installations ludiques

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT (E)	ACTIVITES APPRENANTS (ES)	OBSERVATIONS
PHASE DE PRESENTATION			
Rappel de la leçon précédente /Vérification des pré-requis	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fait une mise en train : chant ❖ Ce matin, avec quoi vous vous êtes amusés dans la cour ? ❖ apprécie les réponses des enfants C'est bien, très bien, bravo. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ adoptent une attitude d'écoute : assis pieds en tailleur ❖ participent activement à la écoutent proposent des réponses, agissent et inter agissent 	
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Dit une comptine : le toboggan. Invite à répéter la comptine : De quoi parle la comptine. ❖ Est-ce que vous connaissez les autres jeux qui se trouvent dans la cour ? ❖ Est-ce que vous voulez connaître les autres jeux qui se trouvent dans la cour ? ❖ Communique les objectifs : chacun va citer les jeux et dire ce qu'on fait sur ce jeu. ❖ Aide à corriger les erreurs s'il y a lieu 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ réagissent ❖ inter-agissent <p>- écoutent attentivement échangent entre eux et énoncent ce qui est attendu d'eux.</p> <p>se corrigent</p>	
PHASE DE DEVELOPEMENT			
Présentation de la situation d'apprentissage	- Indique les étapes de l'activité qui débute par la visite des installations ludiques et qui finit par le prolongement	❖ écoutent puis se mettent en position de sortie, posent des questions s'il y a lieu	
Analyse/Echanges/production	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fait visiter les installations ludiques (Toboggan, cage à grimper, balançoire, animaux mobiles) ❖ Comment appelle-t-on les jeux que vous voyez ? ❖ Comment les utilise-t-on ? ❖ Qu'est-ce qu'on fait avec ces jeux ? ❖ Félicite les enfants, c'est très bien 	<p>répondent aux questions, réagissent inter agissent</p> <p>répondent aux questions ; Réagissent, inter agissent nomment les jeux/ Toboggan, balançoire, cage à grimper), disent leur utilité, se corrigent, s'applaudissent et s'encouragent.</p>	
PHASE D'ÉVALUATION			
Étape 1 : Contrôle des acquisitions/évaluation des acquis : Graphisme	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pose des questions ○ Quels sont les jeux que nous avons vus ? ○ Que fait-on avec ces jeux ? 	<ul style="list-style-type: none"> - réagissent et inter agissent: Le Toboggan, la cage à grimper, la balançoire, les animaux mobiles <p>se corrigent</p>	Critères Citent les jeux.et expliquent leur utilisation

ACTIVITE DE PROLONGEMENT

ATELIER	EFFECTIF	TITRE	OBJECTIFS	MATERIEL	CONSIGNES	DEROULEMENT
Graphisme	6	Assemblage des verticaux et des traits horizontaux	Dessiner le fer de la cage à grimper	Livret de graphisme, outil scripteur	Dessine le fer de la cage à grimper	Assis le long d'une table rectangulaire, les enfants prennent leurs livrets de graphisme choisissent chacun un outil scripteur qu'ils tiennent entre les trois doigts et exécutent le signe graphique proposé. Ils échangent entre eux et avec l'éducateur, qui corrige la tenue de l'outil scripteur Ils exécutent la consigne.
Dessin à thème	6	Dessiner une installation ludiques	Dessiner une installation ludiques	Feuille préparée, crayon de papier et de couleur, feutre	Dessine une installation ludique de ton choix	Assis autour d'une table ronde, les enfants prennent chacun une feuille et un feutre et exécutent la consigne.
COINS	EFFECTIF	TITRE	OBJECTIFS	MATERIEL	CONSIGNES	DEROULEMENT
Bibliothèque	6	Recherche des images des installations ludiques	Chercher les images des jeux dans les livres	Livres, dessins d'installations ludiques	Cherche les images des jeux dans les livres	Assis autour d'une table ronde, les enfants prennent chacun une livre les feuilletent et cherchent les images des jeux.
Jeux	6	Fabrication de jeux	Fabriquer un jeu	Lego,	Fabrique un jeu avec l'aide des lego	Assis autour d'une table ronde, les enfants prennent chacun des lego et fabriquent des jeux.

✓ **Recommandations**

- Eviter d'exercer la violence sur les enfants ;
- évoluer selon le rythme des apprenants ;
- utiliser de façon préférentielle du matériel/support issu du milieu de vie de l'apprenant ;
- prendre en compte la langue du milieu ;
- veiller à la bonne disposition des enfants ;
- être un bon animateur ;
- corriger les phrases des enfants avec tact pour ne pas les frustrer ;
- susciter des interventions volontaires chez les enfants ;
- sensibiliser les enfants à la tolérance et à l'acceptation des différences ;
- veiller à l'apprentissage et à la bonne prononciation des mots et expressions des ESH ;
- guider les interventions vers les objectifs visés pour éviter que les enfants ne s'éloignent du sujet.

✓ **Langage observation**

- **Cette activité** se mène à travers des questions-réponses en lien avec la nature, les propriétés, l'utilité et la provenance de l'élément en observation. L'éducateur pose de petites questions pour orienter les interventions des apprenants vers les objectifs et assurer la progression de l'activité. Trois phases caractérisent cette étape :

- La présentation de l'élément ;
- l'observation spontanée ou libre ;
- l'observation dirigée.

✓ **Recommandations**

- Savoir gérer le stress ;
- Eviter d'exercer la violence sur les enfants ;
- Maîtriser tous les éléments de l'objet ou de l'animal en observation ;
- Disposer les apprenants de telle sorte qu'ils ne se gênent pas ;
- Susciter constamment la curiosité chez l'apprenant ;
- Evoluer selon le rythme des apprenants ;
- Utiliser de façon préférentielle du matériel/support issu du milieu de vie de l'apprenant ;
- Etre un bon animateur ;
- Corriger les phrases des apprenants avec tact pour ne pas les frustrer ;
- Susciter des interventions volontaires chez les apprenants ;
- Guider les interventions vers les objectifs visés pour éviter que les apprenants ne s'éloignent du sujet ;
- Sensibiliser les enfants à la tolérance et à l'acceptation des différences ;
- Veiller à l'apprentissage et à la bonne prononciation des mots et expressions des ESH.

✓ **Langage conte**

- Le déroulement de cette activité se fonde sur un support de conte (bande dessinée, marionnettes, marottes, diapositives...) accompagné du récit du conte. Les personnages du conte doivent être choisis dans l'environnement immédiat de l'apprenant. En moyenne section le nombre de séquences d'une bande dessinée ne doit pas dépasser 4, les personnages également ;

❖ **Exemple de fiche pédagogique de langage conte.**

Section : moyenne

Date : 08 / 09/ 2016

Effectif total = 48

Champ disciplinaire : langue et communication

G= 20

F= 28

Activité : langage conte

Thème /Centre d'intérêt : les animaux

Titre : le chien, la pintade et la grosse mangue

Durée : 30 mm

Objectif spécifique : prononcer des mots/phrases simples

Objectifs d'apprentissage :

- écouter attentivement ;
- Citer les trois personnages du conte ;
- enrichir son vocabulaire
- Dire le conte en ces propres termes

Matériel / supports : bande dessinée, punaise, livrets de peinture, pinceaux, peinture, feuilles

Disposition des apprenants : assis en forme de « U » sur des nattes

Documents / bibliographie : guide de l'éducateur

Etapes	Activités de l'enseignant(e)	Activités apprenants (es)	observations
Phase de représentation			
Rappel de la leçon précédente / vérification des pré requis (2minutes)	<ul style="list-style-type: none">❖ Fait une mise en train : chant❖ Ce matin, avec quoi vous avez joué au terrain ?❖ Apprécie les réponses des apprenants.❖ C' est bien !	<ul style="list-style-type: none">❖ adoptent une attitude d'écoute : assis pieds en tailleur.❖ Participent activement❖ proposent des reponses	<ul style="list-style-type: none">❖ apprécient ce qu'ils ont vécu sur l'aire de jeu.
Motivation (5minutes)	Quand j'étais tout petit au village, mon grand-père aimait me raconter des contes. Hier, je me suis rappelé d'un conte qui parlait d'un chien, d'une pintade et d'une grosse mangue. <ul style="list-style-type: none">❖ Est - ce que vous voulez que je vous raconte ? alors restez sages Communique les objectifs : après le conte ; chacun va me citer trois personnages du conte et me dire l'histoire qu'il a vu ou entendu.	Ecoutent attentivement - réagissent entre eux - énoncent ce qui est attendu d'eux en leurs propres termes	

PHASE DE DEVELOPPEMENT

Présentation de la situation d'apprentissage (3minutes)	- Demande de silence pour entamer l'activité. - Présente la bande dessinée selon la séquence en faisant nommer les personnages	- observent le silence - Regarde la bande dessinée et écoutent	
Analyse / Echanges / Production (15minutes)	- Dit le conte dans un langage simple et déroule la bande dessinée séquence par séquence. - Comment appelle – t – on l'animal que vous voyez ? - Que fait le chien ; que fait la pintade ? - Quel est le nom du fruit que vous voyez ? - Corrige et félicite les apprenants	- Écoute attentivement - réagissent et interagissent entre - eux et avec le l'éducateur - répondent aux questions - Se corrigent ; - s'applaudissent	Morale C'est bien d'être solidaire et unis. C'est bien de travailler ensemble.
PHASE D'ÉVALUATION			
Contrôle des acquisitions (5minutes)	❖ Pose des questions aux apprenants : - Qui va me citer les trois personnages du conte ? - Que veut le chien ? que fait la pintade ? - Quel est le nom du fruit qu'ils veulent manger ? - Qui a attrapé la grosse mangue ? - Aide à corriger les imperfections.	- Répondent aux questions. - Le chien, la pintade et la grosse mangue. - Le chien veut la grosse mangue. - La pintade monte sur l'arbre. - C'est le chien ; Se corrigent	Critère: - Les apprenants citent trois personnages du conte. - Ils disent le conte en leurs propres termes.

- PROLONGEMENT

ATELIER	EFFECTIF	TITRE	OBJECTIFS	MATERIEL	CONSIGNES	DEROULEMENT
Graphisme	6	Assemblage des verticaux et des traits horizontaux	Dessiner le fer de la cage à grimper	Livret de graphisme, outil scripteur	Dessine le fer de la cage à grimper	Assis le long d'une table rectangulaire, les enfants prennent leurs livrets de graphisme choisissent chacun un outil scripteur qu'ils tiennent entre les trois doigts et exécutent le signe graphique proposé. Ils échangent entre eux et avec l'éducateur, qui corrige la tenue de l'outil scripteur Ils exécutent la

						consigne.
Dessin à thème	6	Dessiner une installation ludiques	Dessiner une installation ludiques	Feuille préparée, crayon de papier et de couleur, feutre	Dessine une installation ludiques de ton choix	Assis autour d'une table ronde, les enfants prennent chacun une feuille et un feutre et exécutent la consigne.
COINS	EFFECTIF	TITRE	OBJECTIFS	MATERIEL	CONSIGNES	DEROULEMENT
Bibliothèque	6	Recherche des images des installations ludiques	Chercher les images des jeux dans les livres	Livres, dessins d'installations ludiques	Cherche les images des jeux dans les livres	Assis autour d'une table ronde, les enfants prennent chacun une livre les feuilletent et cherchent les images des jeux.
Jeux	6	Fabrication de jeux	Fabriquer un jeu	Lego,	Fabrique un jeu avec l'aide des lego	Assis autour d'une table ronde, les enfants prennent chacun des lego et fabriquent des jeux.

RESUME DU CONTE :

IL y avait dans un village, un manguier qui produisait beaucoup de fruits. Parmi les fruits, on avait une grosse mangue. Le chien va appeler son ami la pintade pour aller cueillir la grosse mangue. Ils se décidèrent à deux de monter pour cueillir la grosse mangue. Lorsque les deux amis montent ; la grosse mangue descend. Quand les amis descendent, la grosse mangue remonte sur l'arbre. Les deux amis ont tout fait mais n'ont jamais pu attraper la grosse mangue.

Finalement, ils se sont dits : Pintade, toi tu montes et moi chien, je vais rester en bas. Quand la pintade est montée, la grosse mangue est tombée et le chien l'a attrapé. Ainsi, la pintade descendit et avec le chien, ils mangèrent ensemble la grosse mangue.

✓ Recommandations

- Avoir un bon débit de langage ;
- Bien articuler, mettre l'expression dans la voix et dans les gestes ;
- Eviter de rompre le charme du récit pour donner des explications ou faire des commentaires sur des éléments extérieurs au conte ;
- Ménager des moments de silence volontaire pour permettre aux enfants de manifester leur émotion ;
- Régler les intonations de la voix au moment du récit : voix basse puis silence pour annoncer l'arrivée d'un personnage, voix haute pour exprimer la rencontre ou l'apparition brutale d'un personnage mystérieux ;
- Eviter de faire de grands gestes désordonnés au cours du récit ;

- Intégrer discrètement les interventions des enfants et les enchaîner avec le cours du conte sans interrompre son rythme ;
- Ne pas interpeller les enfants au cours du conte mais les ramener au calme par un jeu de regard ;
- Sensibiliser les enfants à la tolérance et à l'acceptation des différences ;
- Veiller à l'apprentissage et à la bonne prononciation des mots et expressions des ESH ;
- Observer un moment de silence à la fin du conte, puis recueillir les remarques ou les questions des enfants.

✓ **Langage recette**

- **L'activité** se mène à travers deux (2) phases constituées chacune de plusieurs étapes :

❖ **1ère Phase : codage**

- Présentation des ingrédients;
- Classification des ingrédients;
- Réalisation de la bande;
- Nettoyage; rangement.

❖ **2ème phase : Décodage et préparation**

- Décodage (lecture de la bande);
- Présentation du matériel (ustensiles);
- Préparation du met;
- Dégustation;
- Vaisselle -Nettoyage - rangement.

N.B : Les deux phases de l'activité de langage recette ne se mènent pas le même jour.

✓ **Recommandations**

- Observer rigoureusement les règles d'hygiène ;
- Veiller à la sécurité des apprenants ;
- S'assurer de disposer de tout le matériel avant la séance ;
- Respecter les différentes étapes de l'activité ;
- Aider les apprenants à valoriser leurs productions ;
- Choisir de façon préférentielle les mets du milieu de vie de l'apprenant ;
- Veiller à une prise en compte effective des aspects psychopédagogiques de l'apprentissage chez l'enfant.

1.4.2.2. GRAPHISME

1.4.2.2.1. Objectifs

Objectif intermédiaire :

S'exprimer à l'aide de signes graphiques dans des situations de la vie courante ;

Objectifs spécifiques :

- adopter une bonne posture ;
- utiliser un outil scripteur sur un support ;
- Produire des tracés graphiques sur un support
- Reproduire des lettres, des mots et des chiffres

1.4.2.2.2. Importance

L'activité de graphisme permet à l'enfant de :

- développer la latéralité manuelle ;
- développer sa motricité fine ;
- cultiver le désir d'écrire et de lire ;
- se maîtriser et maîtriser son corps ;
- développer la patience ;
- s'initier à l'écriture future ;
- développer sa coordination oculo-manuelle ;
- maîtriser les formes; les directions; les sens ; les grandeurs.

1.4.2.2.3. Instructions officielles

- **nombre de séances hebdomadaires:** 1 séance en prolongement chaque semaine et 1 séance en activité principale chaque 2 semaines ;
- **horaire officiel par séance:** 30 minutes en activité de prolongement et 1 heure 30 minutes en activité principale ;
- **volume horaire annuel:** 35 heures.

1.4.2.2.4. Principes didactiques

Les activités découleront de la vie de la classe par le biais des situations de langage ou de toutes autres situations occasionnelles.

La reproduction des signes partira :

- tout d'abord de l'observation de ces signes ;
- ensuite d'une recherche libre des moyens de reproduction ;
- enfin elle sera plus organisée et guidée par l'éducateur; qui partira du vécu corporel (des gestes larges) à des gestes plus élaborés (plus fins et plus précis) en passant du plan vertical ou incliné au plan horizontal. L'apprenant utilisera en premier son propre corps comme scripteur. On mettra ensuite à sa disposition des outils de plus en plus fins et des supports de différentes tailles allant des plus grands (en plan vertical) au plus petits (en plan horizontal) ;
- mettre l'accent sur les activités entraînant le développement de la sensibilité des doigts; la motricité fine et la dextérité ;

NB. : Le travail en atelier dirigé présente plus d'avantage pour le contrôle de la posture par l'éducateur, de la tenue de l'outil scripteur, du support, du code graphique à respecter (le sens de gauche à droite, de haut en bas, la régularité des proportions, la verticalité des signes, la régularité des espaces intersignes et interlignes...).

1.4.2.2.5. Méthodologies

Pour mieux réussir l'activité de graphisme, le respect des différentes phases s'avère nécessaire. Ces phases se déroulent sur différents plans et permettent de préparer l'enfant à la maîtrise du geste graphique. Il s'agit de:

- **la phase vécue par le corps** : cette phase permet aux apprenants de vivre le mouvement et la trajectoire du tracé en motricité globale à travers des déplacements qui lui font sentir le début et la trajectoire du tracé ;
- **la phase de manipulation** : elle offre une opportunité aux apprenants de vivre le geste graphique grâce à des modèles tactilo - kinesthésiques qui permettent de toucher, sentir, voir

et entendre. La représentation mentale du signe graphique se construit à partir d'images intériorisées qui parviennent à l'enfant par le biais de conduits sensoriels très divers (la vue, le toucher et l'ouïe). L'image du signe graphique se fixe plus rapidement quand le visuel est associé au tactile par la manipulation.

Exemple : suivre des doigts les contours de grands modèles de signes mis à leur disposition.

- **la phase en l'air :** C'est un travail sur le plan vertical. Cette phase a pour but d'aider les enfants à vivre le geste à travers de grands mouvements qu'ils verbalisent. C'est l'épaule et le bras qui travaillent sur ce plan. Cette transcription du signe en l'air contribue à la mémorisation de la forme et du geste. Il faut « *d'abord vivre les mouvements dans l'espace avant de vivre les trajectoires sur le papier* » (Gisèle CALMY 1980) ;
- **La phase au tableau :** toujours sur le plan vertical, elle a pour but de contribuer à la mémorisation de la forme et du geste grâce à l'observation et à la reproduction de modèles (cinétiques) qui mobilisent l'épaule et le bras ;
- **La phase sur la table :** c'est la transposition du mouvement et du modèle d'un plan vertical à un plan horizontal qui est le plan idéal de l'écriture, en effectuant des gestes souples à une amplitude réduite. Chaque apprenant fait l'expérience de différents supports que lui propose l'éducateur (ardoise, feuille cartonnée, papier ondulé, papier de différentes formes ou du papier rame...). Ici, c'est le poignet de la main et les doigts qui sont sollicités. Cette étape se termine par la reproduction du tracé (dans le cahier d'activité de l'apprenant) qui servira à l'évaluation de l'apprentissage.
NB : L'éducateur devra analyser les productions des apprenants pour apprécier la qualité de leurs tracés selon les critères qui se rattachent à chaque modèle.

1.4.2.2.6. Recommandations

Veiller à l'utilisation de techniques et procédés divers d'une activité à une autre pour une réelle prise en compte des aspects psycho - pédagogiques chez l'enfant.

1.4.2.3. PRELECTURE

1.4.2.3.1. Objectifs :

Objectif intermédiaire :

S'exprimer à l'oral en des mots/phrases simples dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement/apprentissage.

Objectifs spécifiques :

- Déterminer la position d'un objet dans l'espace ;
- Nommer des chiffres, des lettres et des mots
- Identifier quelques panneaux de signalisation routière

1.4.2.3.2. Importance

L'activité de prélecture permet à l'enfant de/d' :

- développer sa mémoire ;
- être sensibilisé à une autre forme de langage (écrit) ;
- développer son attention ;
- développer ses organes phonatoires ;
- développer la fonction symbolique ;
- Se préparer à la lecture ;

1.4.2.3.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires:** 1 séance en activité secondaire chaque semaine et 1 séance en activité principale chaque 2 semaines ;
- **Horaire officiel par séance:** 1 heure 30 minutes en activité principale ou 30 minutes en activité secondaire ;
- **Volume horaire annuel :** 35 heures.

1.4.2.3.4. Principes didactiques

- insister sur les activités servant de point d'appui à la lecture; telle le développement de la latéralité et de l'orientation; les diverses positions; le développement de l'acuité visuelle et auditive ;
- l'activité de prélecture fait appel à diverses notions qui exigent de la part de l'éducateur beaucoup de tact pour aider l'apprenant à les aborder ;
- la pratique de l'activité de prélecture passe par une stratégie qui permet aux apprenants de répondre à des besoins réels d'information (s'informer; découvrir; se rappeler; etc.) ou encore à des besoins imaginaires (imaginer; se divertir; pressentir d'autres expériences; d'autres manières de voir et de sentir) ;
- l'éducateur favorise chez les apprenants le questionnement et la recherche de sens. Il les accompagne dans leur interaction avec les objets; grâce à un questionnement qui met à contribution leur connaissance du monde.

1.4.2.3.5. Méthodologies

- **Pour l'assimilation de la notion en prélecture, l'apprentissage passe par** plusieurs étapes ou situations appelées phases qui se déroulent tantôt en grand groupe, tantôt en petits groupes ou individuellement.

La première phase se déroule sur l'aire de motricité et les autres en classe :

- ❖ **phase active** : cette phase est prévue seulement lorsqu'il s'agit d'une activité de 1h30. **Elle consiste à créer une situation de jeu en pleine aire.** Elle contribue au développement psychomoteur de l'enfant; plus particulièrement au développement de la fonction tonique et des sens; à l'amélioration de l'orientation dans l'espace; à la latéralisation; à l'amélioration de la capacité de l'enfant à prendre des risques et à les évaluer; etc. Cette phase comprend au moins deux exercices et un jeu. Les exercices de niveau croissant amènent progressivement les apprenants vers l'atteinte des objectifs spécifiques et seront complètement réalisés à travers le jeu. L'aire de jeux doit avoir une grandeur adaptée à l'âge et aux capacités physiques des apprenants.
- ❖ **phase de manipulation** : cette phase se déroule en classe. Elle consiste à répartir les apprenants dans les coins et dans les ateliers. Un groupe d'apprenants est orienté dans l'atelier dirigé. L'éducateur met à leur disposition des objets prévus dans son matériel et les invite à exécuter les différentes situations qu'il leur propose. C'est une occasion pour les enfants de vivre des expériences variées grâce à la diversité du matériel mis à leur disposition. Cette phase comprend en principe deux exercices et un jeu de complexité croissante. Tous les groupes d'apprenants doivent passer à l'atelier dirigé.

NB : Pour une séance de prélecture de 30 minutes, la manipulation se fait en grand groupe et un seul exercice; s'il est bien mené; peut suffire à la phase de manipulation avant de passer au jeu.

- ❖ **Phase au tableau** : à l'aide de la craie, l'éducateur prépare l'activité de prélecture au tableau. Il invite les apprenants à porter une marque sur tous les signes qui sont les mêmes que le témoin.
- ❖ **Phase de contrôle** : elle se déroule le même jour que les phases précédentes. Elle permet de vérifier le niveau atteint par chaque apprenant au cours des premiers apprentissages. L'éducateur met les cahiers de prélecture à la disposition des apprenants et leur demande de porter une marque sur les éléments correspondant au témoin.
- ❖ A défaut du cahier, il pourra utiliser des feuilles préalablement préparées.

FICHE PEDAGOGIQUE N°:

Section : grande **Effectif total :** G : F : ESH : G : F :

Date :

Champ disciplinaire : langue et communication

Activité : prélecture

Thème : les lettres

Titre : la reconnaissance de la lettre « c »

Durée : 1h 30 mn

Section : grande.

Lieux : salle de classe et terrain.

Objectif spécifique : nommer des lettres, des chiffres, des couleurs, des formes, des mots et phrases.

Objectifs d'apprentissage :

- s'arrêter à côté de la lettre « c »
- prendre la lettre « c »
- trier la lettre « c »
- entourer la lettre « c »
- passer le feutre sur la lettre « c ».

Document/bibliographie : guide de l'enseignant, curricula.

Disposition : conforme aux différentes phases.

Matériels/supports : ardoise, piquet, sifflet, grande feuille, plaquettes, feuilles cartonnées, feutres, craie, carton découpé et livrets de prélecture.

Etapes	Activités enseignants(es)	Activités apprenants(es)	Observations
PHASE DE PRESENTATION			
Rappel de la leçon précédente/ Vérification des prérequis (2 minutes)	-Fait la mise en train ; - invite les apprenants à nommer la lettre étudiée la fois dernière. - Valorise les apprenants ;	-participent activement ; - réagissent ; interagissent - s'applaudissent ;	

Motivation	<ul style="list-style-type: none"> - Présente aux apprenants une ardoise sur laquelle est inscrite la lettre « c ». - Invite les apprenants à la nommer collectivement et individuellement ; - Invite les apprenants à montrer d'autres lettres « c » dans la classe. - communique les objectifs d'apprentissage : - s'arrêter à côté de la lettre « c » -prendre la lettre « c » -trier la lettre « c » -entourer la lettre « c » - passer le feutre sur la lettre « c » -Aide à corriger les erreurs s'il y a lieu 	<ul style="list-style-type: none"> - observent, -réagissent, interagissent entre eux et avec l'enseignant ; - s'exécutent ; -écoutent attentivement et énoncent ce qui est attendu d'eux en leurs propres termes -se corrigent 	
PHASE DE DEVELOPPEMENT			
Présentation de la situation d'apprentissage (3 minutes)	<ul style="list-style-type: none"> -explique les différentes étapes de l'apprentissage en présentant le matériel; -invite les apprenants à se mettre en rang pour se rendre sur le terrain en chantant 	<ul style="list-style-type: none"> -écoutent, observent, réagissent et interagissent ; - s'exécutent ; 	

<p>Analyse/Echange/Production (1heure)</p>	<p>Phase active</p> <p>Prise de main :</p> <p>-invite les apprenants à se débarrasser de tous les objets gênants, et à nouer les lacets de leurs chaussures.</p> <p>Mise en train</p> <p>-invite les apprenants à faire deux tours de terrain en terminant par des exercices respiratoires.</p> <p>Exercice 1</p> <p>-invite les apprenants à faire trois rangs.</p> <p>-les invite au coup de sifflet à marcher et aller s'arrêter à côté des piquets qui portent la lettre « c » tout en verbalisant leur action.</p>	<p>- s'exécutent ;</p> <p>- participent à la mise en train ;</p> <p>- s'exécutent.</p>	
	<p>Exercice 2</p> <p>- Dispose sur le terrain des cartons découpés portant différentes lettres dont la lettre « c »;</p> <p>- Invite les apprenants par groupes pédagogiques à courir pour prendre chacun un carton qui porte la lettre « c » tout en verbalisant leur action;</p> <p>- Valorise les apprenants.</p>	<p>-observent, interagissent entre eux et avec l'enseignant;</p> <p>-s'exécutent</p> <p>- s'applaudissent</p>	

	<p>Jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> -invite les apprenants à former une ronde autour de lui ; -les invite à s'accroupir lorsqu'il montre la lettre « c » inscrite sur le carton et à rester debout lorsqu'il s'agit d'une autre lettre. -élimine au fur et à mesure les apprenants ; <ul style="list-style-type: none"> - encourage les perdants et félicite le gagnant. <p>Retour au calme</p> <ul style="list-style-type: none"> -invite les apprenants à faire une ronde et à s'accroupir les yeux fermés. -chante une berceuse <p>Rangement</p> <ul style="list-style-type: none"> -invite les apprenants à ranger le matériel ; 	<ul style="list-style-type: none"> - s'exécutent ; -s'encourage ; -se félicitent -s'exécutent ; -écoutent attentivement. -rangent le matériel 	
	<p>Phase de manipulation</p> <ul style="list-style-type: none"> -invite les apprenants à rejoindre les coins et ateliers ; <p>Exercice 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - met à la disposition des apprenants une grande feuille portant différentes lettres dont la lettre « c »; - les invite à montrer à tour de rôle la lettre « c » tout en verbalisant leur action. - valorise les apprenants ; - corrige les erreurs s'il y'a lieu. <p>Exercice 2</p> <ul style="list-style-type: none"> -dépose devant les apprenants de petites plaquettes portant des lettres dont la lettre « c »; 	<ul style="list-style-type: none"> -s'exécutent -observent ; - s'exécutent; -s'applaudissent ; 	

	<p>-invite les apprenants à trier toutes les petites plaquettes portant la lettre « c » ;</p> <p>- valorise les apprenants.</p> <p>Jeu</p> <p>-Met à la disposition des apprenants des morceaux de feuilles cartonnées et renversés portant différentes lettres dont la lettre « c » ;</p> <p>- les invite à son signal à tirer les morceaux de feuilles. L'apprenant ayant tiré la lettre « c » est le gagnant.</p> <p>- félicite le gagnant et encourage les perdants.</p> <p>Phase au tableau</p> <p>-invite quelques apprenants à aller entourer la lettre « c » tout en verbalisant leur action.</p> <p>-corrige les erreurs s'il y'a lieu.</p>	<p>-se corrigent.</p> <p>-observent et interagissent</p> <p>s'exécutent.</p> <p>s'applaudissent</p> <p>-observent attentivement ;</p> <p>- s'exécutent, -se félicitent, s'encouragent.</p> <p>s'exécutent ;</p> <p>-se corrigent ;</p>	
EVALUATION			
Phase de contrôle des acquisitions	<p>-met les livrets de prélecture et les feutres à la disposition des apprenants ;</p> <p>-invite les apprenants à passer le feutre sur la lettre «c».</p>	<p>-observent</p> <p>-s'exécutent ;</p>	Critère : Les apprenants passent le feutre sur toutes les lettres «c».
Rangement	invite les enfants à ranger le matériel	-rangent le matériel.	

1.4.2.3.6. Recommandations

La prélecture étant une activité destinée à préparer l'enfant d'âge préscolaire à aborder la lecture avec beaucoup plus de facilité; sollicite plusieurs sens intervenant dans la lecture. Pour cela; il est recommandé à l'éducateur d'en tenir compte dans la variation des exercices qu'il propose aux apprenants. En outre; les différents exercices doivent être de niveau de complexité croissante et tenir compte des capacités des apprenants.

Veiller à l'utilisation de techniques et procédés divers d'une activité à une autre pour une réelle prise en compte des aspects psycho - pédagogiques chez l'enfant.

1.4.2.4. LITTERATURE ENFANTINE

1.4.2.4.1. Objectifs

Objectifs intermédiaires :

- s'exprimer à l'oral en des mots/phrases simples dans la langue maîtrisée et/ou d'enseignement/apprentissage ;
- s'exprimer à l'aide de signes iconiques dans des situations de la vie courante.

Objectifs spécifiques :

- produire un message iconique ;
- expliquer un message iconique ;
- décrire des situations de la vie courante ;
- exprimer des sentiments de joie ou de peine.

1.4.2.4.2. Importance

La littérature enfantine permet à l'apprenant de/d' :

- développer son expression orale ;
- développer sa mémoire ;
- enrichir son vocabulaire ;
- développer ses sens (l'ouïe; la vue ; le toucher) ;
- développer sa motricité fine ;
- développer son esprit d'imagination ;
- développer son esprit de créativité ;
- se procurer du plaisir ;
- s'initier à la lecture ;
- se familiariser avec les livres ;
- apprendre à conter ;
- développer son attention.

1.4.2.4.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires :** 2 séances dont 1 séance le soir ;
- **Horaire officiel par séance :** 30 minutes par séance ;
- **Volume horaire annuel :** 28 heures.

1.4.2.4.4. Principes didactiques

- Favoriser le contact entre l'enfant et l'écrit en le mettant sous ses yeux ;
- Choisir des livres variés et adaptés aux possibilités des enfants ;
- Choisir des livres qui personnifient les animaux car ces derniers retiennent l'attention des enfants; des livres d'information spécifiques sur le comment faire; les saisons; les moyens de transport; les fruits et légumes; les paysages; l'organisation de fêtes; d'anniversaire... ;
- Choisir des livres dont les caractères d'impression sont assez grands pour permettre la reconnaissance des formes des lettres ;
- Eviter les livres qui dépeignent le genre dans les rôles traditionnels ;
- Eviter les livres qui montrent des partialités raciales ou ethniques dans les rôles de leadership, les aptitudes et le choix de la carrière ;

- Introduire des poèmes et des comptines qui tiennent compte de l'âge et de la capacité des enfants ;
- Toujours accompagner les poèmes et les comptines du langage gestuel pour les rendre plus vivants, plus captivants et faciles à mémoriser ;
- Introduire des poèmes et des comptines qui tiennent compte du milieu socioculturel et qui véhiculent des valeurs telles que : la probité, le courage; le respect; la politesse; la persévérance au travail, etc. ;
- Etre regardant sur le sens des poèmes et des comptines à proposer aux enfants ainsi que sur l'intérêt qu'ils peuvent y porter ;
- Choisir des images captivantes et sans dangers pour les enfants.
- Choisir des représentations en statuts, en maquettes/ESHV ;
- Choisir des livres dont les caractères d'impression sont en braille/ESHV.

1.4.2.4.5. Méthodologies

Le déroulement d'une activité de littérature enfantine est fonction de la nature même de cette activité (récit d'images; conte; poésie; etc.) et pour chacune des composantes de la littérature enfantine; il existe un déroulement approprié.

❖ Pour les récits d'images,

- **Langage autour d'une image et ses interprétations (grande image)**

Les enfants sont tous regroupés face à l'image accrochée au tableau ou à un point fixe de sorte à être visible par toute la classe. Ensemble, l'éducateur et les enfants font l'inventaire de tout ce que l'on peut voir sur l'image. Les enfants devront chercher une histoire qui tient compte de tous ces éléments. A partir de ce moment, on peut mettre en évidence la polysémie de l'image qui amène à réfléchir et à s'exprimer. On peut aussi donner une même image à un groupe d'enfants et chaque groupe est invité à raconter son histoire propre.

- **Langage autour d'une image à deviner** (grande image)

Le groupe classe est scindé en deux équipes A et B. l'équipe A détient par devers elle l'image qu'elle décrit sans que l'équipe B ne la voit. Après des échanges; l'image est montrée aux enfants de l'équipe B qui peuvent alors remarquer d'éventuels décalages entre le discours de l'équipe A et l'image. Cet exercice permet aux enfants d'imaginer; de structurer leur langage et d'arriver progressivement à une plus grande maîtrise de la langue. Le rôle de l'éducateur consistera à reprendre les productions en les corrigeant éventuellement.

- **Langage autour d'une image à élargir** (grande image)

L'éducateur présente aux enfants une image de la vie courante (animaux domestiques, paysage connu, personnages connus, etc.) et ceux-ci doivent inventer tout ce qui pourrait exister autour de cette image en la prolongeant de tous les côtés. Il ne s'agit pas de la modifier mais de l'élargir.

- **bande dessinée à compléter** (2 grandes ou plusieurs images)

L'éducateur dispose les images de sorte qu'elles soient visibles par tous les enfants. Il leur donne un temps d'observation. Il s'agira ensuite pour les enfants d'inventer ce qui a pu se passer entre les deux images. Dans la section des moyens et des grands, on peut donner plusieurs images dont deux séquences importantes manquent. Les enfants sont invités à les trouver. On peut également leur demander d'imaginer la suite.

Balayage de l'espace image (grande image)

L'éducateur dispose l'image de sorte qu'elle soit visible par tous les enfants. Il les invite à la regarder attentivement pendant quelques instants en inventoriant tout ce qu'ils voient. Ensuite, l'éducateur cache l'image et demande aux enfants d'énumérer le plus d'éléments possibles qu'ils ont retenus.

- ❖ Pour les poésies

L'éducateur procède d'abord à une présentation du texte, ensuite à son exploitation et enfin à l'apprentissage proprement dit.

- Pour la présentation du texte, l'éducateur doit d'abord lire le texte aux enfants 3 à 4 fois. Cependant, les enfants doivent l'écouter attentivement en adoptant une très bonne attitude d'écoute. A la fin de la séance de lecture, l'éducateur demande aux enfants le sens du texte. Ceux-ci s'expriment librement en prenant la parole les uns après les autres. S'ils ne réussissent pas, l'éducateur leur donne le sens du poème en insistant sur le sens des mots nouveaux.

- Pour l'exploitation, l'éducateur doit être regardant sur la phonologie (sons) et la sémantique (sens). Pendant l'exploitation, l'éducateur reprendra le poème ou la comptine phrase par phrase pour en expliquer le sens ; ce qui permet de reconstituer l'histoire.

- Pour l'apprentissage d'une poésie, l'éducateur doit dire le poème ou la comptine phrase par phrase en faisant répéter les enfants. Si la phrase est maîtrisée, il les laisse la répéter seuls. Il procède ainsi pour les couplets jusqu'à la fin du poème. Il importe que l'éducateur ait à l'esprit qu'il faut aller toujours par étape.

1.4.2.4.6. Recommandations

Le livre permet à l'enfant de mobiliser tous les mécanismes psychomoteurs et psychoaffectifs qui permettent de procéder progressivement à des tris dans la perception de son environnement, d'apprendre à distinguer les objets, les images et les textes. Il doit donc être vécu par l'enfant, c'est-à-dire que l'éducateur doit faire en sorte que l'enfant établisse des liens de familiarité avec le livre. C'est une condition incontournable pour rendre efficace l'apprentissage ultérieur de la lecture. Pour cela, il faut amener l'enfant à manipuler des livres, des recueils de poèmes; des journaux, des prospectus, des albums photos, des livres de cuisine, des cartes, etc.

Eviter d'exercer la violence sur les enfants.

Veiller à utiliser de façon efficace les techniques et procédés divers d'une activité à une autre pour une prise en compte réelle des aspects psychopédagogiques l'apprentissage chez l'enfant.

RECOMMANDATIONS

- Eviter d'exercer la violence sur les enfants ;
 - Prendre toutes les dispositions nécessaires pour le bon déroulement de la promenade ;
 - Veiller à la sécurité des enfants pendant tout le parcours ;
 - Réaliser toujours une visite terrain pour bien découvrir les lieux ou sites à visiter avant ladite promenade ;
 - Faire appel à des personnes de ressources ;
 - Veiller à utiliser de façon efficace les techniques et procédés divers de la démarche méthodologique pour satisfaire aux exigences de la psychopédagogie dans l'apprentissage du jeune enfant.

NB : La classe promenade

Les activités de langage observation ou de langage causerie peuvent être menées à travers une classe promenade en dehors de la section. C'est ainsi que l'éducateur pourra sortir avec les enfants pour aller découvrir l'activité du boulanger, du menuisier, du mécanicien auto ou moto, du forgeron, du tisserand, du jardinier, de l'éleveur etc.

Pour ce faire, il faut :

- Eviter d'exercer la violence sur les enfants au cours de la sortie ;
- Prendre toutes les dispositions nécessaires pour le bon déroulement de la promenade ;
- Veiller à la sécurité des enfants pendant tout le parcours ;
- Réaliser toujours une visite terrain pour bien découvrir les lieux ou sites à visiter avant ladite promenade ;
- Faire appel à des personnes de ressources ;
- Veiller à utiliser de façon efficace les techniques et procédés divers de la démarche méthodologique pour satisfaire aux exigences de la psychopédagogie dans l'apprentissage du jeune enfant.

1.4.3. NORMES ET MODALITES D'ÉVALUATION

CHAMPS DISCIPLINAIRES	ACTIVITES	NORMES	MODALITES
LANGUE ET COMMUNICATION	Expression Orale ----- Expression Ecrite gestuelle iconique	ÉVALUATION FORMATIVE PERMANENTE AU PLAN PSYCHOMOTEUR COGNITIF SOCIO-AFFECTIF	Évaluation formative permanente : <ul style="list-style-type: none">• contrôle des acquisitions• évaluation par les pairs• auto – evaluation 2 évaluations séquentielles <ul style="list-style-type: none">- 1 évaluation bilan / OI -1 <hr/> <ul style="list-style-type: none">- 2 évaluations séquentielles- 1 évaluation bilan / OI -2
Au terme de l'exécution du curriculum, un bilan annuel à travers une grille d'évaluation doit être fait pour apprécier le niveau de développement des apprenants aux plans psychomoteur, cognitif et socio affectif.			

**II. CHAMP DISCIPLINAIRE : MATHÉMATIQUES,
SCIENCES ET TECHNOLOGIES DE
L'INFORMATION ET LA COMMUNICATION (TIC)**

OBJECTIF GENERAL : s'initier à quelques notions mathématiques, scientifiques et technologiques

2.1. CONTENUS DES CURRICULA OU PROGRAMMES D'ETUDES

OBJECTIF INTERMEDIAIRE 1 : Se familiariser avec quelques notions d'éveil mathématique pour résoudre des situations de la vie courante

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes /techniques / Procédés	Matériels Supports	Outil ou instrument évaluation
Utiliser les techniques de tri, de rangement, classement et de sériation.	Psychomoteur	- tri, - classements, - sériations des objets	Méthodes participatives ; Manipulation ; tri ; sériation ; assemblage ; Exercices et jeux	Divers objets et matériels	Questions ouvertes Questions fermées Grille d'observation
Utiliser les nombres de un (♠) à sept (♠♠♠♠♠♠♠)	Psychomoteur	Les nombres d'éléments : Un (♠) à sept (♠♠♠♠♠♠♠)	Méthodes participatives Manipulation ; Exercices et jeux	Divers objets et matériels	Grille d'observation Grilles d'observation Echelles d'appréciation Questions ouvertes
Utiliser les formes géométriques	Psychomoteur	Les formes : le rond, le carré, le triangle	Méthodes participatives; manipulation Jeu de logique	Objets de diverses formes	Questions ouvertes Questions fermées
établir des algorithmes	Cognitif	Les techniques d'observation, de classement, de sériation de couleurs et de nombres	Méthodes participatives Jeu de logique ; Jeu de perception ;	Objets de diverses couleurs et formes :	Questions ouvertes Questions fermées Grilles d'observation
Faire des correspondances entre nombres et chiffres	cognitif	Mise en correspondances entre nombres et chiffres de un (♠)	Méthodes actives Méthodes participatives Manipulations	Divers objets et matériels	Grille d'observation Grilles d'observation

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes /techniques / Procédés	Matériels Supports	Outil ou instrument évaluation
		à sept (▲▲▲▲▲▲▲)	Exercices et jeux		Echelles d'appréciation Questions ouvertes
Etablir des relations d'ensembles	Cognitif	Mise en relation : association de deux ou plusieurs éléments.	Méthodes participatives ;	- Divers objets de couleurs différentes ; Objets et matériels de différentes formes	Questions ouvertes Questions fermées Grilles d'observation
Effectuer quelques opérations élémentaires concrètes	Cognitif	Reconnaissance de signes mathématiques	Méthodes actives Méthodes participatives	- Divers objets mathématiques	Grilles d'observation Questions ouvertes
		Réalisation de quelques opérations	Méthodes actives Méthodes participatives	- Divers objets mathématiques	Grilles d'observation Questions ouvertes

OBJECTIF INTERMEDIAIRE 2

EVEIL SCIENTIFIQUE (Activités perceptivo-sensorielles) :

Se familiariser avec les notions perceptivo – sensorielles pour résoudre les situations de vie courante

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes techniques procédés	Matériels supports	Outil ou instrument évaluation
Utiliser les couleurs	Psycho moteur	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconnaissance des couleurs; le rouge ; le jaune ; le bleu ; le vert ; ➤ utilisation des objets des différentes couleurs étudiées. 	Méthodes participatives; jeu de logique ; de perception ;	Divers objets de couleurs différentes ;	Grilles d'observation Echelles d'appréciation Liste de vérification Questions ouvertes Questions fermées
Utiliser les matières	Psychomoteur	<ul style="list-style-type: none"> ➤ utilisation des matières étudiées : carton, plastique, bois, fer, verre, porcelaine, tissu... 	Méthodes participatives jeu de logique et de perception	Objets et matériels de divers matières : (carton,	Grilles d'observation Echelles d'appréciation Liste de

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes techniques procédés	Matériels supports	Outil ou instrument évaluation
				plastique, bois, fer, verre, porcelaine, tissu...)	vérification Questions ouvertes Questions fermées
Se situer dans l'espace.	Cognitif	à gauche / à droite ; devant /derrière ; sur/sous ; en haut/ en bas; dans / hors; le labyrinthe ;	Méthodes participatives	Divers objets de repérage	Questions ouvertes Questions fermées
Apprécier les masses des objets	Cognitif	Notion de masse : - lourd/ léger; - plus lourd/plus léger	Méthodes participatives	Divers objets de masses différentes	Questions ouvertes Questions fermées Grilles d'observation Echelles d'appréciation
Comparer des tailles, des longueurs et des quantités	Cognitif	Notion de taille : - Grand /petit; - Plus grand/plus petit ; - long/court; - plus long/plus court ; Notion de quantités : beaucoup/peu - notion d'épaisseur: épais / mince	Méthodes participatives Méthodes participatives	Divers objets de tailles et de longueurs différentes	Questions ouvertes Questions fermées Grilles d'observation Echelles d'appréciation
Apprécier les goûts	Cognitif	➤ Notion de goûts : sucré, salé, amer, aigre	Méthodes participatives	Aliments : substances salées, sucrées, aigres, amères ; Fruits	Questions ouvertes Questions fermées Grilles d'observation Echelles d'appréciation
Reconnaître les odeurs	Psychomoteur	✓ Qualité des odeurs (bonne, mauvaise) Identification des odeurs - Odeurs des aliments (pain, soubala, biscuit, mangue, orange, oignon, ail ...), parfum, alcool, pétrole, eau de javel...	Méthodes participatives	Diverses substances Aliments Fruits et légumes	Questions ouvertes Questions fermées Grilles d'observation Echelles d'appréciation

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes techniques procédés	Matériels supports	Outil ou instrument évaluation
Apprécier la température	Psychomoteur	- Notion de température : froid/ chaud	Méthodes participatives	Eau chaude, eau froide	Questions ouvertes Questions fermées
Apprécier les surfaces	Psychomoteur	Toucher : lisse / rugueux, mou / dur	Méthodes participatives	Objets lisses objets rugueux	Grilles d'observation Echelles d'appréciation
Identifier divers bruits	Cognitif	Nature des bruits Intensité des bruits	Méthodes participatives	Divers sons d'objets différents et voix humaines / cris d'animaux	Questions ouvertes Questions fermées Grilles d'observation
Apprécier les états de la matière	Psychomoteur	Notion d'état : solide / liquide	Méthodes participatives	Matières solides et liquides	Echelles d'appréciation

OBJECTIF INTERMEDIAIRE 3

Technologie : s'initier à quelques pratiques technologiques

Objectifs spécifiques	Domaines Taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes techniques procédés	Matériels supports	Modalités Évaluation
Utiliser des jouets électroniques	Psychomoteur	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconnaissance de quelques jouets électroniques : Poupées, avions, voiturettes, téléphones (fixe, portable), ordinateur (fixe, portable), tablettes ; ordinateurs ; téléviseurs ... ➤ Identification des 	Méthodes participatives	Divers jouets et appareils électroniques	Grilles d'observation Echelles d'appréciation Questions ouvertes
Reconnaitre quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques					

Identifier les parties essentielles d'un jouet électronique simple et d'un appareil électronique		différentes parties d'un jouet simple; électronique : Portables, poupées, voitures, avions; -Manipulation d'outils TIC : mise en marche / arrêt ; Utilisation			Questions fermées
--	--	--	--	--	-------------------

2.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA

Période	Contenus		Volume horaire correspondant
1 ^{er} trimestre	Eveil mathématique	Tris, rangements, sériation	15 heures
		Les nombres (1 à 4)	
		Les correspondances entre nombres et chiffres (un à trois)	
		Les formes géométriques (rond – carré)	
		Les associations d'objets (formes – couleurs)	
	Activités perceptivo-sensorielles	Les couleurs (rouge – jaune)	10 heures
		Les matières (carton/papier, plastique)	
		Les positions (à gauche, à droite, devant, derrière)	
		Les tailles, les longueurs ; les quantités (grand, petit, long, court)	
		Les goûts (sucré, salé)	
	Technologie	Les odeurs (pain, soubala, biscuit, mangue)	10 heures
Reconnaissance de quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques (portables, poupées, avions, voitures, téléphones)			
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES			28 heures
VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMEDIATIONS:			4 heures
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS			3 heures
TOTAL VOLUME HORAIRE PREMIER TRIMESTRE :			35 heures
2 ^e trimestre	Eveil mathématique	Les nombres (5 ; 6)	15 heures
		faire des correspondances entre nombres et chiffres (cinq et six)	
		Les formes géométriques (triangle)	
		Mise en relation : associations d'objets (chiffres – couleurs)	
		Les signes d'addition et l'addition des nombres (signes + et	

Période	Contenus		Volume horaire correspondant	
		=, addition de 2 nombres)		
		Les algorithmes de couleur rouge - jaune		
	Activités perceptivo-sensorielles	Notion de couleurs (bleu – vert)		
		Les matières (bois, fer)		
		Notion d'espace (dans, hors)		
		Notion de masses (lourd, léger)		
		Notion de taille, de longueur ; de quantité (plus long - plus court, beaucoup - peu)		
	Technologie	Reconnaissance quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques (portables, poupées, avions, voitures, téléphones)		
		Identification les parties essentielles d'un jouet électronique simple et d'un appareil électronique		
	TOTAL DU VOLUME HORAIRE DES APPRENTISAGES			28 heures
VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMIATIONS:			4 heures	
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS			3 heures	
TOTAL VOLUME HORAIRE DEUXIEME TRIMESTRE :			35 heures	
3^e trimestre	Eveil mathématique	Les nombres (7)	12 heures	
		Les correspondances entre nombres et chiffres (sept)		
		La notion de soustraction et la soustraction des nombres (signes - ; soustraction des nombres)		
		Mise en relation : associations d'objets (nombres – couleurs)		
		Les algorithmes de nombres		
	Activités perceptivo-sensorielles	Notion de températures (c'est chaud, c'est froid)	8 heures	
		Notion de toucher (lisse, rugueux)		
		Notion de topologie (le labyrinthe)		
		Notion d'odeur (bonne, mauvaise, odeur de fruits et légumes)		
		La consistance des objets (mou-dur)		
		Identification de bruits (voix humaines, bruit des pas, papier froissé, cris des animaux, bruit d'avion, son fort, son faible)		
	Technologie	Les états de la matière (solide, liquide)	8 heures	
		Reconnaissance de quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques (portables, poupées, avions, voitures, téléphones)		
		Identification des parties essentielles d'un jouet électronique simple et d'un appareil électronique		
			Utilisation de quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques (portables, poupées, avions, voitures,	

Période	Contenus	Volume horaire correspondant
	téléphones)	
TOTAL DU VOLUME HORAIRE DES APPRENTISAGES		22 heures
VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMIATIONS:		3 heures
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS		3 heures
TOTAL VOLUME HORAIRE TROISIEME TRIMESTRE:		28 heures
RECAPITULATIF		
TOTAL VOLUME HORAIRE ANNUEL		98 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES APPRENTISAGES		78 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES ÉVALUATIONS/REMIATIONS:		11 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES INTEGRATIONS		9 heures

2.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA

Objectifs spécifiques	Contenus	Planification par séance	Nombre total de séances
Champ mathématiques, sciences et technologie			
Eveil mathématique			
utiliser les techniques de tris, rangements, classements, sériations	techniques de : tris, rangements ; classements, sériations, des objets mathématiques ✓ les nombres d'éléments : un(♠) à sept (♠♠♠♠♠♠♠).	1^{er} trimestre	
		Tris - rangements - classements (1 séance)	4 séances
		Sériations (1 séance)	
		dénombrement d'objets : ✓ un(♠) et deux (♠♠)	4 séances
		✓ trois (♠♠♠) et quatre (♠♠♠♠)	
		correspondance entre nombre et chiffres : ✓ un(♠) et deux (♠♠) 1s ✓ trois (♠♠♠) 3 et quatre (♠♠♠♠) 4 1s	4 séances
		reconnaissance de formes : ✓ le rond et le carré 2s	4 séances
utiliser les nombres	✓ mise en correspondances entre nombres et chiffres : un (♠) (1) à Sept (♠♠♠♠♠♠♠) (7)	relation : ✓ formes- couleurs	2 séances
		2^e trimestre	
		dénombrement d'objets : ✓ cinq (♠♠♠♠♠). ; ✓ six (♠♠♠♠♠♠);	4 séances
faire des correspondances entre nombres et chiffres		correspondance entre nombre et	4 séances

Objectifs spécifiques	Contenus	Planification par séance	Nombre total de séances
utiliser les formes géométriques établir des relations d'ensembles effectuer quelques opérations élémentaires concrètes Etablir des algorithmes	✓ utilisation des formes : le rond, le carré, le triangle ✓ mise en relation: association d'objets, formes, couleurs, formes matières étudiées.	chiffres :	
		✓ cinq (♠♠♠♠♠) 5 1s	
		✓ six (♠♠♠♠♠♠) 6 1s	
		✓ sept (♠♠♠♠♠♠♠) 7 1s	
		reconnaissance de formes :	2 séances
		✓ le triangle 1s	
	✓ Reconnaissance de signes mathématiques Opérations simples Algorithmes	relation :	2 séances
		✓ couleurs-chiffres	
		Signe de l'addition	2 séances
		✓ addition de nombres	2 séances
		✓ algorithme de couleurs	2 séances
		3^e trimestre	
	dénombrement d'objets :	2 séances	
	✓ sept (♠♠♠♠♠♠♠).		
	correspondance entre nombre et chiffres :	2 séances	
	sept (♠♠♠♠♠♠♠) 7 1s		
	relation :	2 séances	
	✓ nombres-couleurs		
	Signe de soustraction	2 séances	
	✓ soustraction de nombres	2 séances	
	✓ algorithme de nombres	2 séances	
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			48 séances
TOTAL SEANCES ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS			4 séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			4 séances
TOTAL 1			56 séances
Activités perceptivo- sensorielles			
utiliser les couleurs	1^{er} trimestre		
	- reconnaissance de couleurs :	reconnaissance de couleurs :	1 séance
	✓ le rouge; ✓ le jaune ; ✓ le bleu ; ✓ le vert	✓ le rouge et le jaune ;	
	- manipulation d'objets de couleurs : le rouge, le jaune, le bleu, le vert	utilisation de couleurs : ✓ le rouge et le jaune ✓	1 séance
utiliser les matières	- reconnaissance de matières : -en carton ; en plastique ; en bois	reconnaissance de matières : ✓ carton / plastique	1 séance

Objectifs spécifiques	Contenus	Planification par séance	Nombre total de séances
	✓ en fer		
se situer dans l'espace	- notion d'espace/topologie	- Reconnaissance de positions ✓ à droit / à gauche, ✓ devant /derrière,	2 séances
comparer des tailles des longueurs ; des quantités	- notion de taille : grand, petit - notion de longueur : long, court - notion de quantité	appréciation de taille : ✓ grand /petit	1 séance
		comparaison de longueur : ✓ long/court ;	1 séance
Apprécier les goûts	- notion de : sucré, salé	reconnaissance de goût : ✓ sucré / salé	1 séance
Reconnaître les odeurs	- Notion d'odeurs ✓ Qualité des odeurs (bonne, mauvaise) ✓ Identification des odeurs	Notion d'odeur : ✓ bonne, mauvaise ✓ Les odeurs (pain, soubala, biscuit, mangue)	2 séances
2^e trimestre			
utiliser les couleurs	reconnaissance de couleurs : ✓ le jaune et le bleu ; Le vert ;	Notion de couleurs : ✓ le bleu et Le vert ;	1 séance
utiliser les matières	- reconnaissance de matières : ✓ en bois, en fer	reconnaissance de matières : ✓ en bois / fer	1 séance
se situer dans l'espace	- notion d'espace/topologie	Notion d'espace ✓ dans / hors,	1 séance
apprécier la masse des objets	- notion de masse : lourd, léger.	appréciation de masse : ✓ lourd ✓ léger	2 séances
comparer des tailles des longueurs ; des quantités	- notion de longueur	comparaison de longueur : ✓ plus long / plus court	1 séance
	- notion de quantité	Comparaison de quantité ✓ beaucoup/peu	1 séance
Apprécier les goûts	- notion de goût	reconnaissance de goût : ✓ amer ; aigre	1 séance
Reconnaître les odeurs	- notion d'odeur	Odeurs de fruits, de légumes...	1 séance

Objectifs spécifiques	Contenus	Planification par séance	Nombre total de séances
3^e trimestre			
se situer dans l'espace	- notion d'espace/topologie	- Reconnaissance de positions ✓ le labyrinthe	1 séance
Apprécier la consistance des objets	- notion de consistance	- La consistance des objets: ✓ Mou / dur	1 séance
Apprécier la température	- Notion de température	c'est froid; c'est chaud	1 séance
Identifier divers bruits	- nature des bruits - intensité des bruits	Identification de bruits (voix humaines, bruit des pas, papier froissé, cris des animaux, bruit d'avion, son fort, son faible)	1 séance
Apprécier les états de la matière	Notion d'état : solide / liquide	Les états de la matière (solide, liquide)	1 séance
Apprécier les surfaces	- notion d'aspect de la matière	Aspect lisse / aspect rugueux	1 séance
Activités du soir			
1^{er} trimestre			
utiliser les matières	reconnaissance de matières : ✓ papier ; tissu verre, plastique	reconnaissance de matières : ✓ papier / tissu ✓ Verre / plastique	2 séances
se situer dans l'espace	notion d'espace/topologie	✓ à droite / à gauche, ✓ devant /derrière, ✓ dans / hors, ✓ le labyrinthe	3 séances
comparer des tailles des longueurs ; des quantités et des épaisseurs	notion de taille : grand, petit	appréciation de taille : grand /petit	2 séances
Apprécier les états de la matière	Notion d'état : solide / liquide	Solide / liquide	1 séance
2^e trimestre			

Objectifs spécifiques	Contenus	Planification par séance	Nombre total de séances
comparer des tailles des longueurs ; des quantités	- notion de longueur - notion de quantité - notion d'épaisseur	comparaison de longueur : ✓ long/court ; ✓ beaucoup/peu épais / mince	3 séances
Apprécier les goûts	notion de goût	reconnaissance de goût : ✓ sucré / salé amer / aigre	2 séances
Reconnaître les odeurs	Les odeurs	Odeurs des aliments (pain, soubala, biscuit, mangue, orange, oignon, ail ...) parfum, alcool, pétrole, eau de javel...	3 séances
3^e trimestre			
Apprécier les surfaces et la consistance des objets	- Toucher : lisse / rugueux mou / dur	Aspect lisse / aspect rugueux Mou / dur	2 séances
Identifier divers bruits	- nature des bruits - intensité des bruits	<ul style="list-style-type: none"> • Voix humaines, bruit des pas, papier froissé, cri des animaux, avion... Son fort, son faible	2 séances
			2 séances
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			44 séances
TOTAL SEANCES ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS			6 séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			6 séances
TOTAL 2			56 séances
TECHNOLOGIE (TIC)			
1^{er} trimestre			
reconnaitre quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques	reconnaissance ; des objets usuels de jouets simples, et jouets électroniques - jeux simples et jeux électroniques	Reconnaissance, identification et manipulation : - objets usuels de jeux simples et jeux électroniques - jouets simples et jeux électroniques - démontage, montage d'appareils simples	8 séances

Objectifs spécifiques	Contenus	Planification par séance	Nombre total de séances
2^e trimestre			
identifier les parties essentielles d'un jouet électronique simple, et d'un appareil électronique utiliser les jouets électroniques simples et appareils électroniques	identification des parties essentielles; jouets (simples et électroniques, et appareils électroniques) - utilisation de jouets électroniques simples et appareils électroniques	Reconnaissance, identification et manipulation : - Appareils électroniques simples : téléphone fixe, téléphone portable, tablette - démontage, montage d'appareils simples	8 séances
	3^e trimestre		
		Reconnaissance, identification et manipulation : - Appareils électroniques: radio, télévision - démontage, montage d'appareils simples	6 séances
Activités du soir			
1^{er} trimestre			
reconnaitre quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques identifier les parties essentielles d'un jouet électronique simple et d'un appareil électronique	reconnaissance ; des objets usuels de jouets simples, et jouets électroniques - jeux simples et jeux électroniques - identification des parties essentielles;	Reconnaissance, identification et manipulation : - objets usuels de jeux simples et jeux électroniques - jouets simples et jeux électroniques - démontage, montage d'appareils simples	8 séances
	2^e trimestre		
	- reconnaissance, identification des parties essentielles et utilisation d'appareils électroniques	Reconnaissance, identification et manipulation : - Appareils électroniques simples : téléphone fixe, téléphone portable, tablette	8 séances

Objectifs spécifiques	Contenus	Planification par séance	Nombre total de séances
utiliser les jouets électroniques simples et appareils électroniques		démontage, montage d'appareils simples	
	3^e trimestre		
	- reconnaissance, identification des parties essentielles et utilisation d'appareils électroniques	Reconnaissance, identification et manipulation : - Appareils électroniques: radio, television démontage, montage d'appareils simples	6 séances
TOTAL SEANCES DES APPRENTISSAGES			44 séances
TOTAL SEANCES ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS			6 séances
TOTAL SEANCES DES INTEGRATIONS			6 séances
TOTAL3			56 séances
RECAPITULATIF			
TOTAL ANNUEL SEANCES APPRENTISSAGES			136 séances
TOTAL ANNUEL SEANCES ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS			16 séances
TOTAL ANNUEL SEANCES DES INTEGRATIONS			16séances
TOTAL GENERAL ANNUEL DES SEANCES			168 séances

2.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS

2.4.1. Orientations générales (cf. guide exécution champ disciplinaire langue et communication)

2.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire

Le champ disciplinaire Mathématiques, sciences et technologies regroupe les activités d'éveil mathématique, d'éducation perceptivo- sensorielle.

2.4.2.1. EVEIL MATHEMATIQUE

2.4.2.1.1. Objectifs

Objectif intermédiaire :

S'approprier quelques notions d'éveil mathématique pour résoudre de petites situations de la vie courante

Objectifs spécifiques:

- utiliser les techniques de tris, de rangement, de classement et de sériation.
- utiliser les nombres de un (♠) à sept (♠♠♠♠♠♠♠) ;
- effectuer quelques opérations élémentaires concrètes
- utiliser les formes géométriques ;
- faire des correspondances entre nombre et chiffre ;
- établir des relations d'ensemble;
- établir des algorithmes.

2.4.2.1.2. Importance

Au préscolaire l'activité de mathématique consiste à aider l'enfant à développer son raisonnement logique. Elle vise à préparer l'enfant à être apte à recevoir et à maîtriser l'apprentissage des mathématiques qu'il recevra à l'école primaire.

Le cadre de référence conceptuel s'articule autour des activités numériques, l'organisation spatio-temporelle, le raisonnement logique, les figures et formes géométriques et les relations. Ces activités poursuivent un double but à la fois utilitaire et éducatif.

Les activités d'éveil mathématique contribuent à développer l'aptitude de l'enfant à résoudre des situations-problèmes grâce à un raisonnement mathématique qui suppose l'appropriation de concepts et de processus propres à l'activité. L'enfant pourra ainsi communiquer à l'aide du langage mathématique.

2.4.2.1.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 2 séances, soit 56 séances pour l'année ;
- **Horaire officiel par séance** : 1 h pour la première et 30 minutes pour la seconde.
- **Volume horaire annuel**: 42 heures.

Il importe de retenir que :

- la phase de manipulation et de représentation libre se font au même moment ; et pour la représentation libre l'éducateur se doit de donner la consigne et laisser les enfants évoluer de façon libre.
- la phase de contrôle ne se fait pas le même jour.

2.4.2.1.4. Principes didactiques

En éveil mathématique, les apprenants devront être au centre des apprentissages. La situation d'apprentissage permettra à l'apprenant d'agir, d'interagir en observant, en manipulant, en mesurant, en touchant, en comparant, en constatant.

Exploiter le plaisir du jeu comme outil pédagogique est la règle d'or pour que l'enfant développe sa propre activité mentale de recherche et de découverte. Toutes les notions devront être découvertes par les apprenants eux-mêmes après des essais-erreurs. Il est ici question pour l'éducateur de jouer activement un rôle de guide, d'aide et d'accompagnement. Pour l'essentiel la méthode en éveil mathématique repose sur six (6) grands principes à savoir : la liberté, l'initiative, la découverte, la responsabilité, la créativité, et la participation.

Ainsi, il est nécessaire de :

- susciter la motivation chez l'apprenant ;
- se baser sur le matériel concret ;
- aller du simple au complexe ;
- partir du connu à l'inconnu ;
- se baser sur le vécu de l'enfant en partant des situations qui lui sont familières ;
- solliciter l'intérêt et l'initiative de l'enfant ;
- accorder une importance particulière au caractère ludique de ses apprentissages ;
- respecter la liberté et le rythme de pensée de chaque enfant ;

- respecter la personnalité de l'apprenant ;
- favoriser le dialogue et la discussion entre les apprenants.

2.4.2.1.5. Méthodologies

L'activité d'éveil mathématique comporte trois phases à savoir :

- la phase active ;
- la phase de manipulation et de représentation libre ;
- la phase d'application ou de contrôle.

Les enfants évoluent en grands groupes et en petits groupes à la phase active, en petits groupes et individuellement à la phase de manipulation et individuellement aux phases de représentations (libre et contrôle).

❖ Exemple de fiche pédagogique d'éveil mathématique

FICHE PEDAGOGIQUE N° :

Section : Moyenne Section

Effectif total : G : F :

Date :

Champ disciplinaire : Mathématiques, Sciences et Technologie

Thème : Notion de nombre

Titre : Le nombre !!!!!

Disposition : conforme aux différentes phases

Durée : 1 h30 minutes

Matériels : cailloux, craies, gobelets, bâtonnets, ballons, dominos, blocs logiques, bonbons, feutres, chaises

Lieu : aire de jeu, salle de classe

Documents/bibliographie : Guide à l'usage de l'éducateur ...

Objectif spécifique : utiliser les nombres de un (♠) à sept (♠♠♠♠♠♠♠)

Objectifs d'apprentissage :

- ❖ s'arrêter dans un carré de !!!!! ballons ;
- ❖ choisir un tas de !!!!! bâtonnets ;
- ❖ prendre !!!!! gobelets
- ❖ mettre une croix sur !!!!! poussins.

ETAPES	ACTIVITES /ROLE DE L'ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES /ATTITUDE DE L'APPRENANT	Observations
PHASE DE PRESENTATION			
RAPPEL DE LA LEÇON /activité PRECEDENTE / VERIFICATION DES PRE-REQUIS (2minutes)	<ul style="list-style-type: none"> -Entame une petite animation : une comptine - Un bonbon que c'est bon L'autre jour sur le terrain, on a joué avec combien d'objets : blocs logiques, cailloux, ballons...? -Invite les apprenants à montrer quatre objets dans la classe ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Participent activement à l'animation de la comptine : Un bonbon que c'est bon - -Ecoutent, Réfléchissent, réagissent : on a joué avec !!!! cailloux; !!!! ballons... - Montrent individuellement quatre objets : quatre chaussures, quatre sacs, quatre livres... 	-
MOTIVATION (5minutes)	<ul style="list-style-type: none"> -Profite de l'opportunité de la réponse des apprenants pour entamer la notion de nombre !!!!! (5) - dépose cinq chaises et demande aux enfants il y a combien de chaise? -Félicite et encourage Enonce les objectifs : Quand on va finir de travailler, chacun va : - Rentrer dans un carré de !!!! ballons ; -- Choisir !!!!! craies -compter !!!!! bâtonnets - mettre une croix sur !!!!! poussins 	<ul style="list-style-type: none"> -Ecoutent ; observent ; réagissent ; - Adopte une position d'écoute et d'attention, s'assoient les pieds en tailleur ; - Réagissent et interagissent entre eux et avec l'enseignant : Il y a !!!!! chaises - S'applaudissent Ecoutent ; échangent entre eux, ce qui est Attendu d'eux en leurs propres termes: - on va rentrer dans le carré de !!!!! ballons ; 	
PHASE DE DEVELOPPEMENT			
PRESENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE (5minutes)	<p style="text-align: center;">Principes méthodologiques</p> <p>Les apprenants évoluent ensemble, en grands groupes, en petits groupes et individuellement au cours des différentes activités d'apprentissage proposées dans les différentes phases</p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p>-</p> <p>Prise en main</p> <ul style="list-style-type: none"> - Regroupe les apprenants, aide au contrôle vestimentaire et des chaussures et à se débarrasser des objets gênants ; - Enonce la leçon : aujourd'hui, nous 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivent, écoutent ; réagissent - Interagissent entre eux et avec l'enseignant ----- - Se regroupent - Contrôlent leurs tenues vestimentaires et leurs chaussures - Se débarrassent des objets gênants et dangereux - Réagissent et inter-agissent 	

	<p>allons jouer avec le nombre !!!!!. Vous voulez jouer avec le nombre !!!!! ?</p> <p>-----</p> <p>-----</p> <p>Mise en train Donne les consignes : - Invitent à faire le tour de l'aire de jeu à petits foulées en chantant - Invite à faire des exercices respiratoires.</p>	<p>- Courent à petits foulées en chantant ; - S'arrêtent au signal, "sentent la fleur, se lèvent et soufflent sur la bougie"</p>	
ECHANGE	<p>❖ PHASE ACTIVE (20minutes) EX0 1/Donne les consignes : - Invite les apprenants par groupes de 12 à prendre position, à se déplacer et à prendre chacun trois !!!!!cailloux -Aide à verbaliser, qu'est-ce que vous avez pris? Qu'est-ce que tu as pris? Qu'est-ce qu'ils ont pris ? -Félicite ceux qui ont réussi ; -Encourage ceux qui n'ont pas réussi à reprendre</p>	<p>-Ecoutent attentivement - Prennent position, se déplacent et prennent chacun !!!!! cailloux ; -Verbalisent collectivement et individuellement : On a pris !!!!! cailloux ; j'ai pris !!!!! cailloux ; ils ont pris !!!!! cailloux. - S'applaudissent, s'encouragent - Reprennent l'exercice - Adopte une position d'écoute et d'attention ; - Forment des groupes de 8 ; - Evoluent par vagues ; Courent pour aller rassembler chacun un tas de cinq blocs logiques. - Verbalisent collectivement et individuellement :</p>	
ANALYSE	<p>EX02 : Donne les consignes : Aide les apprenants à former 4 groupes de 8. Par vagues, il les invite à prendre position sur la ligne de départ. A son signal, les apprenants courent pour aller rassembler chacun un tas de cinq blocs logiques. - Invite à verbaliser collectivement et individuellement les actions :</p>	<p>✓ On a pris le nombre !!!!! ✓ J'ai pris le nombre !!!!! ✓ Ils ont pris le nombre !!!!!</p> <p>-----</p>	
PRODUCTION	<p>✓ Qu'est-ce que vous avez fait ? ✓ Qu'est-ce que tu as fait ? Qu'est-ce qu'ils ont fait ?</p> <p>-----</p> <p>JEU : Donne les consignes : -Aide les apprenants à former 2 équipes et à se mettre en position. - Invite à courir et à rentrer dans un carré de !!!!! ballons - Aide à comptabiliser le score en fin de compétition - Invite à déclarer gagnante l'équipe qui a marqué le plus de points et à l'acclamer - Invite l'équipe victorieuse à encourager celle perdante</p>	<p>-Ecoutent ; prennent position ; - Forment 2 groupes et 2 à 2 - se mettent en position pour une compétition - Courent et le premier à rentrer dans un carré de !!!!! ballons est déclaré gagnant et marque un point pour son équipe - Comptabilisent le score - Déclarent gagnante l'équipe qui a marqué le plus de points et l'acclament - Applaudissent l'équipe perdante</p> <p>-----</p>	

	<p>-----</p> <p>Retour au calme : Donne les consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invite à s'asseoir et à fermer les yeux ; - Chante une berceuse. <p>-----</p> <p>-----</p> <p style="text-align: center;">❖ 2 - PHASE DE MANIPULATION (20 minutes)</p> <p>Qu'est-ce qu'on vient de faire sur le terrain ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présente le matériel ; - Aide à l'installation dans les ateliers et coins. <p>-----</p> <p>Exo1 : Dispose des dominos sur une table ; invite chacun à prendre cinq dominos; encourage, oriente et guide ceux qui ne trouvent pas ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - aide à verbaliser : Qu'est-ce que tu montres? <p>-----</p> <p>Exo2 : Dispose des gobelets sur la table, invite à choisir individuellement cinq gobelets.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aide à verbaliser : qu'est-ce que tu as pris ? - Encourage ceux qui n'ont pas trouvé à reprendre <p>-----</p> <p>Jeu : Dispose des bâtonnets sur la table, les apprenants doivent choisir chacun !!!!! bâtonnets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aide à verbaliser - Félicite le premier et encourage les autres - Invite ceux qui n'ont pas trouvé à reprendre <p>-----</p> <p style="text-align: center;">❖ 3 - PHASE DE REPRESENTATION LIBRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assiste les apprenants pour la présentation du matériel - Met des feuilles à leur disposition, invite à représenter librement la situation vécue sur le terrain et en 	<ul style="list-style-type: none"> - S'assoient, ferment les yeux, - Observent un grand silence, - se reposent <p>-----</p> <p>-----</p> <p>Réaction des enfants ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Citent le matériel - S'installent <p>-----</p> <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prennent chacun !!!!! dominos - ceux qui ne trouvent pas reprennent ; - Verbalisent : je montre le nombre !!!!! <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisissent individuellement cinq gobelets. - Verbalisent : je choisis cinq gobelets - Ceux qui ne trouvent pas reprennent l'exercice ; - s'applaudissent - Choisissent chacun !!!!! bâtonnets - Verbalisent : j'ai pris !!!!! bâtonnets - Applaudissent le premier et encouragent les autres - Reprennent l'exercice <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Citent le matériel - Représentent librement la situation vécue sur le terrain <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - commentent ce qu'ils ont dessiné 	
--	---	--	--

	manipulation - Invite à verbaliser		
PHASE ÉVALUATION (2 à 3 jours après les phases précédentes)			
Contrôle des acquisitions (30 minutes)	Fait le rappel de la notion ; qui peut dire le nombre de gobelets ; le nombre de bonbons ; le nombre de feutres, - Aide à nommer le matériel en le présentant : avec quoi nous allons travailler maintenant ? Aide à l'installation - Met le matériel à disposition - Invite à mettre une croix sur trois !!!!! poussins - Apprécie le travail réalisé ; - Prend la décision qui s'impose	-Écoutent, observent ; - Réfléchissent ; répondent aux questions : il y a !!!!! gobelets, !!!!! bonbons !!!!! feutres - Nomment le matériel : on va travailler dans les cahiers. - S'installent, adopte une bonne posture - mettent chacun une croix sur !!!!!Poussins dans son cahier d'éveil math - S'applaudissent, s'encouragent	<u>Critères</u> - il/elle s'arrête dans un carré de !!!!! ballons ; - il/elle met une croix sur !!!!! poussins ; - il/elle identifie le nombre !!!!!

2.4.2.1.6. Recommandations

- Considérer à tout moment le principe de l'intérêt supérieur de l'enfant ;
- veiller à une utilisation efficace des technique et procédés divers entre les différentes phases pour répondre aux exigences psychopédagogiques de l'apprentissage chez l'enfant ;
- accorder une importance particulière aux situations de jeu dans l'enseignement/apprentissage ;
- élaborer des grilles d'observation ou de suivi des élèves et associer les élèves à l'utilisation de ces outils ;
- veiller à l'organisation spatiale de la classe afin d'assurer une bonne communication au sein du groupe classe lors de la mise en œuvre des différentes techniques ;
- mettre l'accent sur l'interaction entre les enfants au cours des apprentissages, afin de les amener à exprimer leurs représentations, à présenter ou défendre leurs arguments ;
- apprendre à écouter autrui dans le respect, la tolérance et l'amitié ;
- faire recours à des personnes ressources ;
- tenir compte du niveau de développement des apprenants ;
- éviter les châtements corporels ;
- avoir recours à la langue nationale pour clarifier certains concepts ou notions ;
- lier les apprentissages au vécu quotidien des enfants, tout en restant ouvert à l'extérieur ;
- veiller à ce que l'évaluation ne reste pas seulement cognitive mais prenne en compte les domaines psychomoteur et socio-affectif.

2.4.2.2. ACTIVITES PERCEPTIVO-SENSORIELLES

2.4.2.2.1. Objectifs

Objectif intermédiaire :

Se familiariser avec les notions perceptivo – sensorielles pour résoudre les situations de vie courante

Objectifs spécifiques:

- Utiliser les couleurs ;
- Utiliser les matières
- se situer dans l'espace.
- Apprécier les masses des objets ;
- Comparer des tailles, des longueurs et des quantités;
- Apprécier les goûts
- Reconnaître les odeurs
- Apprécier la température
- Apprécier les surfaces

2.4.2.2.2. Importance

Les activités d'éducation perceptivo-sensorielle développent la curiosité et stimulent le sens de l'observation et la mémoire.

Elles permettent :

- d'éveiller les sens chez l'apprenant ;
- une meilleure connaissance du monde extérieur chez l'apprenant ;
- le dépistage précoce des anomalies visuelles et auditives qui pourraient constituer un sérieux handicap scolaire.

2.4.2.2.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 2 séances dont 1 séance le soir ; soit 56 séances pour l'année ;
- **Horaire officiel par séance** : 30 minutes ;
- **Volume horaire annuel**: 28 heures.

2.4.2.2.4. Principes didactiques

En activité perceptivo-sensorielle, les apprenants devront être au centre des apprentissages. La situation d'apprentissage permettra à l'apprenant d'agir, d'interagir en observant, en manipulant, en mesurant, en touchant, en comparant etc.

En tout état de cause, toutes les notions devront être découvertes par les apprenants eux-mêmes après des essais-erreurs. Ici l'enseignant jouera un rôle de guide, d'éducateur. Ainsi est-il nécessaire de :

- motiver les apprenants ;
- identifier clairement les difficultés éventuelles ;
- adapter les notions à enseigner aux capacités recherchées ;
- tenir compte des capacités des apprenants ;
- appliquer la technique «apprendre en agissant» ;
- guider, aider l'apprenant pour qu'il opte pour une démarche qui va de l'étonnement à la découverte ;
- organiser la classe en tenant compte du projet pédagogique ;
- placer l'apprenant au centre des apprentissages ;
- utiliser du matériel concret pour enseigner ;
- adapter le matériel concret au contexte socioculturel et économique de l'enfant ;
- graduer les difficultés d'apprentissage ;
- favoriser le dialogue et la discussion entre les apprenants ;
- orienter toujours l'apprenant pour la reconnaissance spatiale.

2.4.2.2.5. Méthodologies

En plus de la mise en train, de la motivation et de la prise en main, communes à toutes les autres activités au préscolaire, les APS se déroulent à travers deux (02) exercices et un jeu.

- *Exercice 1* : le premier exercice qui se fait en grand groupe est un exercice d'imprégnation (découverte, analyse);
- *Exercice 2* : plus complexe que le premier et qui se fait par petits groupes, est un exercice de renforcement des acquisitions et prépare le jeu ;
- *Jeu* : il constitue en même temps l'étape permettant de mesurer les performances. Il se fait en lien avec les objectifs d'apprentissage et tient lieu d'évaluation. Il n'y a donc pas de phase de contrôle des acquisitions détachée de l'activité proprement dite.

✓ Exemple de fiche pédagogique d'activité perceptivo-sensorielle

FICHE PEDAGOGIQUE N° :001/ ES

Section : moyenne **Effectif total** : G : F : ESH : G : F :

Date :

Champ disciplinaire : mathématiques, sciences et technologie

Activité : perceptivo-sensorielle

Thème : les odeurs des fruits

Titre : l'orange/banane

Durée : 30 mn

Objectif spécifique : reconnaître les odeurs

Objectifs d'apprentissage :

- sentir l'odeur de l'orange;
- identifier l'odeur de l'orange parmi d'autres odeurs.

Matériels/supports : oranges, bananes, plat, couteau, lotus

Disposition : conforme aux différents exercices

Documents/bibliographie : guide de l'enseignant, curricula de la moyenne section

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT (E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	OBSERVATIONS
PHASE DE PRESENTATION			
Rappel de la leçon précédente /Vérification des prérequis (2mn)	<ul style="list-style-type: none"> - fait une animation : Chant : frère Jacques - Quel est l'odeur du fruit que nous avons vu l'autre jour ? - félicitent pour les bonnes et 	<ul style="list-style-type: none"> - Participent à l'animation - écoutent, proposent des réponses. -S'applaudissent et se corrigent 	

	corrigent les erreurs.		
Motivation minutes)	<p>(5</p> <p>Ce matin, tonton a ramené des fruits du jardin. Parmi ces fruits il souhaiterait identifier l'odeur de l'orange. Pouvez-vous aider tonton a reconnaître l'odeur de l'orange?</p> <p>Communique les objectifs: au cours de cette séance nous allons:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sentir l'odeur de l'orange; - identifier l'odeur de l'orange parmi d'autres odeurs. 	<ul style="list-style-type: none"> - écoutent attentivement ; - Réagissent ; interagissent entre eux et avec l'enseignant - Ecoutent attentivement et énoncent ce qui est attendu d'eux en leurs propres termes 	
PHASE DE DEVELOPPEMENT			
Présentation de la situation d'apprentissage (3 minutes)	<p>Présentation du matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - présente le matériel - Aide à corriger les erreurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Observent et écoutent attentivement ; - Se corrigent 	
Analyse/	<p>Exercice n°1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dispose sur la table un plateau d'oranges -invite les apprenants à venir par groupe prendre une orange et la humer - Pose une question aux apprenants : qu'est-ce que vous sentez ? 	<ul style="list-style-type: none"> - observent et écoutent attentivement, - s'exécutent 	

<p>Echanges/</p> <p>Production (15 minutes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - félicite pour les bonnes réponses et corrige les erreurs <p>Exercice n°2</p> <ul style="list-style-type: none"> - découpe les oranges et les bananes en tranche. Chaque tranche est emballée dans un lotus/tissu - Invite les apprenants à venir humer les tranches emballées et à retrouver l'orange - demande aux apprenants : qu'est-ce que vous sentez ? - félicite ceux qui donnent les bonnes réponses et les erreurs s'il y a lieu. <p>Jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - fait constituer deux équipes ; - dispose sur la table 3 tranches d'orange et 2 tranches de bananes emballées dans du lotus/tissu - invite à tour de rôle un représentant par équipe à venir sentir et prendre les yeux bandés deux lotus contenant des tranches d'orange. <p>Le premier à réussir la consigne marque un point</p>	<ul style="list-style-type: none"> - répondent à la question : nous sentons l'odeur de l'orange. - S'applaudissent et se corrigent - observent - s'exécutent - écoutent et répondent : nous sentons l'odeur de l'orange. - s'applaudissent et se corrigent 	
---	---	--	--

	<p>pour son équipe.</p> <p>- comptabilise les points à la fin du jeu</p> <p>- félicite l'équipe qui aura marqué le plus de point et encourage l'équipe perdante.</p>	<p>- s'exécutent.</p> <p>- observent</p> <p>- écoutent et s'exécutent</p> <p>- Aident à comptabiliser les points</p> <p>- s'applaudissent et s'encouragent</p>	
EVALUATION			
Contrôle d'acquisitions (5 minutes)	<p>Le jeu tient lieu d'évaluation.</p> <p>- invite les apprenants à faire le récapitulatif</p>	<p>- s'exécutent</p>	Critères: Les apprenants reconnaissent les odeurs des tranches d'orange
Rangement	<p>- Invite les apprenants à ranger le matériel</p>	<p>- s'exécutent</p>	

2.4.2.2.6. Recommandations

- Considérer à tout moment le principe de l'intérêt supérieur de l'enfant ;
- Pratiquer l'évaluation formative ;
- accorder une importance particulière aux activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage ;
- élaborer des grilles d'observation ou de suivi des élèves et associer les élèves à l'utilisation de ces outils ;
- veiller à l'organisation spatiale de la classe afin d'assurer une bonne communication au sein du groupe classe lors de la mise en œuvre des différentes techniques ;
- mettre l'accent sur l'interaction entre les élèves au cours des apprentissages, afin de les amener à exprimer leurs représentations, à présenter ou défendre leurs arguments ;
- apprendre à écouter autrui dans le respect, la tolérance et l'amitié ;
- faire recours à des personnes ressources ;
- tenir compte du niveau de développement des apprenants ;
- éviter de faire la violence sur l'apprenant ;
- avoir recours à la langue nationale pour clarifier certains concepts ou notions ;
- lier les apprentissages au vécu quotidien des élèves tout en restant ouvert à l'extérieur.

2.4.2.3. TECHNOLOGIE (TIC)

2.4.2.3.1. Objectifs

Objectif Intermédiaire :

S'initier à quelques pratiques technologiques.

Objectif spécifique :

- Reconnaître quelques objets usuels de jeux et jouets électroniques ;
- Identifier les parties essentielles d'un jouet électronique simple et d'un appareil électronique
- Utiliser des jouets électroniques;

2.4.2.3.2. Importance

L'éveil technologique et scientifique prépare les apprenants à une utilisation rationnelle des outils TIC. Il leur fournit des occasions de manipulation et des capacités pour soutenir les apprentissages dans d'autres disciplines.

2.4.2.3.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 2 séances dont 1 séance le soir soit 56 séances pour l'année ;
 - **Horaire officiel par séance** : 30 minutes ;
 - **Volume horaire annuel** : 28 heures.

2.4.2.3.4. Principes didactiques

En ce qui concerne le programme actuel, l'intégration des TIC doit être fondée sur une épistémologie socioconstructiviste favorable à la modification des pratiques d'enseignement :

- utiliser la méthode active ;
- mettre les situations d'apprentissage dans des contextes ;
- utiliser l'apprentissage interactif ;
- baser les apprentissages sur des activités ludiques.

Pour cela, Il est conseillé aux éducateurs de :

- faire usage des travaux pratiques, l'explication avec les outils informatiques, des diagrammes, la vidéo et/ou des objets réels en fonction des besoins ;
- favoriser le dialogue et la discussion entre les apprenants.

Aussi, faut-il que l'apprenant :

- soit autonome ;
- agisse par lui-même ;
- soit libre de s'exprimer à sa façon.

2.4.2.3.5. Méthodologie

- **Le déroulement d'une activité de technologie se fait en trois étapes:**
 - Présentation du matériel
 - Identification des parties et accessoires
 - Manipulation

2.4.2.3.6. Recommandations

- Considérer à tout moment le principe de l'intérêt supérieur de l'enfant ;
- pratiquer l'évaluation formative ;
- accorder une importance particulière aux activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage ;

- élaborer des grilles d'observation ou de suivi des élèves et associer les élèves à l'utilisation de ces outils ;
- veiller à l'organisation spatiale de la classe afin d'assurer une bonne communication au sein du groupe classe lors de la mise en œuvre des différentes techniques ;
- mettre l'accent sur l'interaction entre les élèves au cours des apprentissages, afin de les amener à exprimer leurs représentations, à présenter ou défendre leurs arguments ;
- apprendre aux apprenants à écouter autrui dans le respect, la tolérance et l'amitié ;
- faire recours à des personnes ressources ;
- tenir compte du niveau de développement des apprenants ;
- éviter de faire la violence sur les apprenants ;
- avoir recours à la langue nationale pour clarifier certains concepts ou notions ;
- lier les apprentissages au vécu quotidien des élèves tout en restant ouvert à l'extérieur ;
- veiller à ce que l'évaluation ne reste pas seulement cognitive mais prenne en compte les domaines psychomoteur et socio-affectif ;
- Veuillez à sensibiliser les apprenants sur les précautions d'utilisation des outils TIC.

2.4.3. NORMES ET MODALITES D'ÉVALUATION

CHAMPS DISCIPLINAIRES / ACTIVITES	ACTIVITES /DISCIPLINES	NORMES	MODALITES
MATHEMATIQUES SCIENCES TECHNOLOGIE	MATHEMETIQUES ----- SCIENCES ----- TECHNOLOGIE	ÉVALUATION FORMATIVE PERMANENTE AU PLAN PSYCHOMOTEUR COGNITIF ET SOCIO-AFFECTIF	Évaluation formative permanente <ul style="list-style-type: none"> - Contrôle des acquisitions - evaluation par les pairs - auto - evaluation - 2 évaluations séquentielles. - 1 évaluation bilan /OI- 1 - - 2 évaluations séquentielles. - 1 évaluation bilan après / OI- 2 - - 2 évaluations séquentielles. - 1 évaluation bilan /OI -3.
<p>Au terme de l'exécution du curriculum, un bilan annuel à travers une grille d'évaluation doit être fait pour apprécier le niveau de développement des apprenants au plans psychomoteur, cognitif, et socio affectif.</p>			

III. CHAMP DISCIPLINAIRE : SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

3.1. CONTENUS DES CURRICULA OU PROGRAMMES D'ETUDES

Objectif général : Adopter des comportements positifs de vie courante, de civisme et de citoyenneté en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant

Objectif intermédiaire1 : observer des comportements traduisant le respect des règles d'hygiène, de sécurité et de la vie en société

Objectifs spécifiques	Domaine Taxonomique	Contenus spécifiques	Méthodes techniques; procédés	Matériels supports	Outils ou instruments d'évaluation
Mimer des gestes simples	Socio affectif	Gestes simples liés à des pratiques et activités de vie courante : salutations, fabrication, construction, cuisine...	<ul style="list-style-type: none"> - Méthodes actives - Observation - Démonstration - Application 	<ul style="list-style-type: none"> - Images - Matériel de cuisine, de construction, de fabrication 	<p>Questions / réponses</p> <p>Grilles d'observation</p>
Observer de bonnes habitudes de propreté et de rangement	Socio affectif	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation d'objets familiers ; - les habitudes de propreté ; - les habitudes de rangement d'objets familiers ; - la propreté des locaux et de l'espace préscolaire ; utilisation des points d'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - Méthodes actives - Observation - Démonstration - Application - 	<ul style="list-style-type: none"> - Images - Objets familiers - Dispositif d'eau de boison 	<p>Questions / réponses</p> <p>Grilles d'observation</p>
Appliquer des règles d'hygiène	Socio affectif	<ul style="list-style-type: none"> - les soins de la personne : utilisation du pot pour ses besoins physiologiques - hygiène corporelle : le lavage des mains avant et après les repas, au sortir des 	<ul style="list-style-type: none"> - Méthodes actives - Observation - Démonstration - Application 	<ul style="list-style-type: none"> - Image - dispositif de lave-mains - détergents - Plats couverts - Matériel de nettoyage 	<p>Questions / réponses</p> <p>Grilles d'observation</p>

		toilettes ; le port du masque (COVID 19) - hygiène bucco-dentaire hygiène vestimentaire			
Respecter les règles de sécurité	Socio-affectif	- situations et objets dangereux : objets tranchants, pointus, souillés, jeux dangereux, jeux d'imitation. - initiation à la sécurité routière : la traversée d'une route, seul ou en groupe.	- Méthodes actives - Observation - démonstration - Causeries	- Images - Kit du code de la route - Divers objets	Questions / réponses Grilles d'observation Liste de vérification
Observer les règles de vie en société	Socio affectif	- Les attitudes de politesse : bonjour, au revoir, merci ; - le partage ; - le pardon	- Méthodes actives - Observation - Démonstration - Application	- Matériel de production - Matériel de jeux	Grilles d'observation - Questions /réponses - Questions /réponses Liste de vérification

Objectif intermédiaire 2 : Adopter de bonnes habitudes en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant.

Objectifs spécifiques	Domaine taxonomique	Contenus Spécifiques	Méthodes techniques; procédés	Matériels supports	Outils ou instruments d'évaluation
Observer des attitudes de politesse et de solidarité	Socio affectif	- Attitudes de politesse ; - le partage ; - la solidarité et l'entraide.	- Méthodes actives - Observation - Causerie - Images	- Situation de vie pratique - Objets et matériel divers	- Questions /réponses - Liste de vérification Grilles d'observation
Exprimer son	Socio affectif	- Noms et prénoms	- Méthodes actives	- Situation de vie pratique	- Questions /réponses

Objectifs spécifiques	Domaine taxonomique	Contenus Spécifiques	Méthodes techniques; procédés	Matériels supports	Outils ou instruments d'évaluation
identité		<ul style="list-style-type: none"> - noms et prénoms des parents, frères et sœurs - le nom de son CEEP, de sa section; 	<ul style="list-style-type: none"> - Causerie 	<ul style="list-style-type: none"> - images 	<ul style="list-style-type: none"> - Questions /réponses Liste de vérification
Accomplir ses devoirs	Socio affectif	<ul style="list-style-type: none"> - L'obéissance aux parents - L'obéissance aux éducateurs - Le respect des personnes âgées - Le respect des parents - Le respect de l'environnement 	<ul style="list-style-type: none"> - Méthodes actives - Observation - Causerie 	<ul style="list-style-type: none"> - Situation de vie pratique 	<ul style="list-style-type: none"> Grilles d'observation - Questions /réponses Liste de vérification
Observer des comportements positifs en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant	Socio affectif	<ul style="list-style-type: none"> - Notion d'égalité entre filles et garçons; - l'exécution des mêmes tâches; - les jeux de groupes mixtes 	<ul style="list-style-type: none"> - Méthodes actives - Observation - Causerie 	<ul style="list-style-type: none"> - Situation de vie pratique - images 	<ul style="list-style-type: none"> Grilles d'observation - Questions /réponses Liste de vérification

3.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA

Période	Contenus		Volume horaire
1 ^{ER} TRIMESTRE	Activités de vie pratique	Les bonnes habitudes d'hygiène, de propreté et de rangement (propreté du corps, lavage des mains avant et après les repas, au sortir des toilettes, port du masque (COVID 19) utilisation des latrines, la cour et la classe)	8 heures
		Attitudes de politesse et de solidarité (Bonjour, au revoir, merci, solidarité, partage, pardon)	
		Expression de son identité (nom et prénoms de l'enfant, des parents)	
		Les devoirs (respect des éducateurs, le respect de ses camarades, l'obéissance des parents)	
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES			8 heures
- VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMEDIATIONS:			2 heures 30
- VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS			2 heures

- TOTAL VOLUME HORAIRE DU TRIMESTRE		12 heures 30
2^E TRIMESTRE	-	
	Activités de vie pratique	Les bonnes habitudes d'hygiène, de propreté et de rangement (utilisation et rangement d'objets familial ; brossage des dents ; propreté des vêtements ; utilisation des points d'eau
		Les règles de sécurité (objets tranchants, pointus souillés, jeux dangereux, initiation à la sécurité routière : (traverser seul la route ou en groupe))
		Les attitudes de politesse et de solidarité (Bonjour, au revoir, merci, solidarité, partage, pardon)
		Expression de son identité (nom et prénoms des frères et sœurs)
		Les devoirs (respect des éducateurs, le respect de ses camarades, l'obéissance des parents)
	8 heures	
- VOLUME HORAIRE DES APPRENTISAGES		8 heures
- VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS/REMIATIONS:		2 heures
- VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS		2 heures 30
- TOTAL VOLUME HORAIRE DU TRIMESTRE		12 heures 30 minutes
3^E TRIMESTRE	-	
	Activités de vie pratique	Les attitudes de politesse et de solidarité (aide un camarade en difficulté)
		Les devoirs (respect des éducateurs, le respect de ses camarades, l'obéissance des parents)
		Les comportements positifs en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant (notion d'égalité entre enfants de sexes différents ; initiation à l'exécution des mêmes tâches en milieu scolaire acceptation des différences : OEV (enfants en situation handicap, orphelin,.....)
	7 heures	
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISAGES		7 heures
VOLUME HORAIRE DES ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS		1 heure
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS		2 heures
VOLUME HORAIRE DU TROISIEME TRIMESTRE		10 heures
RECAPITULATIF		
TOTAL VOLUME HORAIRE ANNUEL		35 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES APPRENTISAGES		23 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS		6 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES INTEGRATIONS		6 heures

3.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA

Objectif intermédiaire 1 : observer des comportements traduisant le respect des règles d'hygiène, de sécurité et de la vie en société.

Objectifs spécifiques (connaissances-habiletés)	Contenus proposés	Planification par séance	Nombre de séances
mimer des gestes simples	gestes simples liés à des pratiques et activités de la vie courante : salutations, fabrication, construction, cuisine...	PREMIER TRIMESTRE	
observer de bonnes habitudes de propreté et de rangement appliquer des règles simples d'hygiène	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation d'objets familiers ; - les habitudes de propreté ; - les habitudes de rangement d'objets familiers ; - la propreté des locaux et de l'espace préscolaire ; - utilisation des points d'eau. 	- salutations :	2 séances
		- les habitudes de propreté utilisation d'objets familiers	8 séances

	<ul style="list-style-type: none"> - les soins de la personne : utilisation du pot pour ses besoins physiologiques - hygiène corporelle : le lavage des mains avant et après les repas, au sortir des toilettes ; le port du masque (COVID 19) - hygiène bucco-dentaire - hygiène vestimentaire 	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation du pot pour ses besoins physiologiques - le lavage des mains avant et après les repas 	6 séances
Respecter les règles de sécurité	<ul style="list-style-type: none"> - situations et objets dangereux : objets tranchants, pointus, souillés, jeux dangereux, jeux d'imitation. - initiation à la sécurité routière : la traversée d'une route, seul ou en groupe. 	connaissances et précautions à prendre par rapport aux : <ul style="list-style-type: none"> - objets tranchants : - objets pointus : - la traversée d'une route, seul 	6 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Les attitudes de politesse : bonjour, au revoir, merci ; - le partage ; - le pardon 	- Les attitudes de politesse : bonjour, au revoir, merci	4 séances
	gestes simples liés à des pratiques et activités de la vie courante : salutations, fabrication, construction, cuisine...	DEUXIEME TRIMESTRE	
		<ul style="list-style-type: none"> - fabrication d'objets familiers - construction : 	4 Séances
	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation d'objets familiers ; - les habitudes de propreté ; - les habitudes de rangement d'objets familiers ; - la propreté des locaux et de l'espace préscolaire ; - utilisation des points d'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - la propreté des locaux : - la propreté de l'espace préscolaire : 	8 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - les soins de la personne : utilisation du pot pour ses besoins physiologiques - hygiène corporelle : le lavage des mains avant et après les repas, au sortir des 	<ul style="list-style-type: none"> - le lavage des mains au sortir des toilettes : - démonstration de brossage de dents : 	5 séances

Observer les règles de vie en société	<ul style="list-style-type: none"> toilettes ; le port du masque (COVID 19) - hygiène bucco-dentaire - hygiène vestimentaire 		
	<ul style="list-style-type: none"> - situations et objets dangereux : objets tranchants, pointus, souillés, jeux dangereux, jeux d'imitation. - initiation à la sécurité routière : la traversée d'une route, seul ou en groupe. 	connaissances et précautions à prendre par rapport aux : <ul style="list-style-type: none"> - objets souillés : - jeux d'imitation : initiation au respect du code de la route : <ul style="list-style-type: none"> - la traversée d'une route en groupe : 	8 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Les attitudes de politesse : bonjour, au revoir, merci ; - le partage ; - le pardon 	<ul style="list-style-type: none"> - le partage : 	2 séances
	gestes simples liés à des pratiques et activités de la vie courante : salutations, fabrication, construction, cuisine...	TROISIEME TRIMESTRE	
		<ul style="list-style-type: none"> - faire la cuisine 	2 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - utilisation d'objets familiers ; - les habitudes de propreté ; - les habitudes de rangement d'objets familiers ; - la propreté des locaux et de l'espace préscolaire ; - utilisation des points d'eau. 	<ul style="list-style-type: none"> - la propreté de l'espace préscolaire : - utilisation des points d'eau: 	6 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - les soins de la personne : utilisation du pot pour ses besoins physiologiques - hygiène corporelle : le lavage des mains avant et après les repas, au sortir des toilettes ; le port du masque (COVID 19) - hygiène bucco-dentaire - hygiène vestimentaire 	<ul style="list-style-type: none"> - port de chaussures et de vêtements propres 	5 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - situations et objets dangereux : objets 	connaissances et précautions à prendre par rapport aux :	

	tranchants, pointus, souillés, jeux dangereux, jeux d'imitation. - initiation à la sécurité routière : la traversée d'une route, seul ou en groupe.	- jeux d'imitation : initiation au respect du code de la route : - la traversée d'une route en groupe :	5 séances
	- Les attitudes de politesse : bonjour, au revoir, merci ; - le partage ; - le pardon	- le pardon :	2 séances
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			73 séances
TOTAL SEANCES EVALUATIONS REMEDIATIONS			6 séances
TOTAL SEANCES INTEGRATIONS			6 séances
TOTAL			85 séances

Objectif intermédiaire 2 : adopter des comportements positifs en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant.

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus proposés	Planification par séance	Nombre de séances
Observer des attitudes de politesse et de solidarité	- Attitudes de politesse ; - Le partage, - La solidarité et l'entraide	PREMIER TRIMESTRE	
		- Dire bonjour, bonsoir, au revoir, merci ;	4 séances
Exprimer son identité	- le nom, - le Prénom, - les noms et prénoms de ses parents	- dire son nom - dire son Prénom	4 séances
Accomplir ses devoirs	- le respect des parents - l'obéissance aux parents et aux éducateurs - le respect de ses camarades	- le respect et l'obéissance des parents ;	5 séances
Observer des comportements positifs en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant	- notion d'égalité entre enfants de sexes différents ; - initiation à l'exécution des mêmes tâches en milieu scolaire acceptation des différences : OEV (enfants en situation handicap, orphelin,.....)	- exécution des mêmes tâches par les garçons et les filles ;	5 séances
Observer des attitudes de politesse et de solidarité	- Attitudes de politesse ; - Le partage, - La solidarité et l'entraide	DEUXIEME TRIMESTRE	
		- Invitation à manger ; - Aider quelqu'un en difficultés	4 séances
	- le nom, - le Prénom,	- dire les noms et prénoms de ses parents	5 séances

Exprimer son identité Accomplir ses devoirs Observer des comportements positifs en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant	- les noms et prénoms de ses parents		
	- le respect des parents - l'obéissance aux parents et aux éducateurs - le respect de ses camarades	- le respect et l'obéissance aux éducateurs ;	4 séances
	- notion d'égalité entre enfants de sexes différents ; - initiation à l'exécution des mêmes tâches en milieu scolaire acceptation des différences : OEV (enfants en situation handicap, orphelin,.....)	- exécution des mêmes tâches par les garçons et les filles ;	2 séances
Observer des attitudes de politesse et de solidarité Exprimer son identité Accomplir ses devoirs Observer des comportements positifs en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant	- Attitudes de politesse; - Le partage, - La solidarité et l'entraide	TROISIEME TRIMESTRE	
		- Aider un camarade en difficultés	2 séances
	- le nom, - le Prénom, - les noms et prénoms de ses parents	- dire les noms et prénoms de ses parents	4 séances
	- le respect des parents - l'obéissance aux parents et aux éducateurs - le respect de ses camarades	- le respect de ses camarades. - Le respect des grandes personnes	5 séances
	- notion d'égalité entre enfants de sexes différents ; - initiation à l'exécution des mêmes tâches en milieu scolaire acceptation des différences : OEV (enfants en situation handicap, orphelin,.....)	- acceptation des différences : OEV (enfants en situation de handicap, orphelins, etc.)	3 séances
TOTAL SEANCES APPRENTISSAGES			47 séances
TOTAL SEANCES EVALUATIONS REMEDIATIONS			4 séances
TOTAL SEANCES INTEGRATIONS			4 séances
TOTAL			55 séances
RECAPITULATIF			
TOTAL ANNUEL APPRENTISSAGES			120 séances
TOTAL ANNUEL EVALUATIONS REMEDIATIONS			10 séances
TOTAL ANNUEL INTEGRATIONS			10 séances
TOTAL GENERAL			140 séances

3.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA

3.4.1. **Orientations générales** (cf. *guide d'exécution champ disciplinaire langue et communication*).

3.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire sciences humaines et sociales

Le champ disciplinaire Sciences humaines et sociales et éducation morale et civique (EMC) comporte une seule activité/discipline à savoir l'activité de vie pratique (AVP). L'objectif général est énoncé comme suit manifester des comportements positifs de vie courante, de civisme et de citoyenneté en relation avec le genre, les droits et devoirs de l'enfant.

3.4.2.1. ACTIVITÉ DE VIE PRATIQUE (AVP)

3.4.2.1.1. Objectifs

Objectif intermédiaire1 :

- observer des comportements traduisant le respect des règles d'hygiène, de sécurité et de vie en société.

Objectifs spécifiques :

- mimer des gestes simples;
- observer de bonnes habitudes de propreté et de rangement ;
- appliquer des règles simples d'hygiène ;
- respecter les règles de sécurité ;
- observer les règles de vie en société.

Objectif intermédiaire 2:

Adopter des comportements positifs en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant.

Objectifs spécifiques:

- Observer des attitudes de politesse et de solidarité
- exprimer son identité ;
- Accomplir ses devoirs ;
- observer des comportements positifs en relation avec le genre et les devoirs de l'enfant.

3.4.2.1.2. Importance

Le processus d'enseignement- apprentissage des activités de vie pratiques (AVP) à l'école, développe chez l'enfant des bonnes habitudes, des vertus individuelles, sociales et professionnelles par la prise en compte des thèmes émergents.

En outre, il permet à l'apprenant de :

- connaître son pays, de s'intégrer dans la société et de développer en lui une conscience patriotique, citoyenne et responsable ;
- mettre en pratique des comportements positifs dans la vie courante.

3.4.2.1.3. Instructions officielles

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 5 séances ;
- **Horaire officiel par séance** : 15 minutes;
- **Volume horaire annuel** : 35 heures.

NB : en moyenne section deux notions (simples) peuvent être abordées par semaine.

3.4.2.1.4. Principes didactiques

Le principe essentiel de l'enseignement apprentissage de l'AVP est la pratique qui doit conduire l'apprenant à vivre la morale et le civisme au lieu de les apprendre uniquement. Dans cette perspective, à la petite section du préscolaire, les principes d'enseignement-apprentissage ci-après seront rigoureusement observés :

- le dosage judicieux des activités d'enseignement/apprentissage ;
- l'utilisation de techniques et procédés divers d'une leçon à l'autre pour susciter l'intérêt des apprenants ;
- le passage du concret à l'abstrait ;
- la création d'une situation problème ;
- l'utilisation de différents styles faisant appel à la mémoire auditive, graphique et visuelle pour favoriser les divers styles d'apprentissage ;
- le partage d'expériences entre apprenants puis enseignant et apprenants ;
- la liaison des apprentissages au vécu quotidien des apprenants ;
- la prise de résolutions et d'engagements.

3.4.2.1.5. Méthodologies

Le déroulement de l'AVP se fait sous forme de questions-réponses entre l'enseignant et les apprenants principalement. Ceux-ci doivent se centrer sur l'objet de l'activité. La progression doit être assurée par l'éducateur à travers des petites questions en lien avec les objectifs d'apprentissage. Elle peut se faire également par démonstration.

3.4.2.1.6. Recommandations

- mettre l'accent sur des comportements concrets de la vie courante ;
- faire preuve d'ouverture d'esprit ;
- s'abstenir des attitudes discriminatoires à l'égard des enfants ;

3.4.3. NORMES ET MODALITES

SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES	Activité de vie pratique (AVP)	ÉVALUATION	Évaluation formative permanente
		FORMATIVE PERMANENTE AUX PLANS PSYCHOMOTEUR COGNITIF SOCIO-AFFECTIF	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Contrôle des acquisitions ➤ Evaluation par les pairs ➤ Auto - evaluation <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <ul style="list-style-type: none"> - 3 à 4 évaluations séquentielles - 1 évaluation bilan /OI -1 <hr style="border-top: 1px solid black;"/> <ul style="list-style-type: none"> 2 évaluations séquentielles. - 1 évaluation bilan / OI- 2
Au terme de l'exécution du curriculum, un bilan annuel à travers une grille d'évaluation doit être fait pour apprécier le niveau de développement des apprenants aux plans psychomoteur, cognitif, et socio affectif.			

IV. CHAMP DISCIPLINAIRE : EPS, ART, CULTURE ET PRODUCTION

4.1. CONTENUS DES CURRICULA OU PROGRAMMES D'ETUDES

Objectif Général : Développer la motricité, la sensibilité artistique, culturelle et productive

Objectif Intermédiaire 1 : ACTIVITES MOTRICES : Développer la motricité

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques Dominants	Contenus spécifiques	Méthodes Techniques Procédés	Matériel/ Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Exercer des mouvements de motricité fine	psychomoteur	<ul style="list-style-type: none"> - Exercices de manipulation d'objets usuels et familiers : classer; ranger ; emboiter; tourner ; visser - Jeux faisant appel à la dextérité manuelle 	<p>Explication ; Démonstration ; Observation ; exécution</p> <p>Explication ; démonstration ; observation ; exécution</p>	<p>Cordes ; ballons ; cartons ; blocs logiques; bandeaux ; brassards ; matériel spécifique pour ESH ; etc.</p>	<p>Listes de vérification ; grilles d'observation ; grilles; échelles ; d'appréciation.</p> <p>Listes de vérification grilles d'observation ; échelles d'appréciation ;</p>
Exécuter des mouvements de motricité globale	psychomoteur	<p>Exercices de coordination des gestes (gauche-droite, haut-bas, tendre les bras, avancer, reculer, balancer les bras) ;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de coordination des gestes 		<p>Cordes ; ballons ; cartons ; blocs logiques; bandeaux ; brassards ; matériel spécifique pour ESH ; etc.</p>	
Participer aux jeux intérieurs et extérieurs	Psychomoteur	<p>-jeux individuels variés : dans le bac à sable, la cage à grimper, jeu de construction jeu d'encastrement, puzzles ; jeu de quilles (massacre)...</p> <p>-jeux collectifs variés : rondes dansées et chantées; jeu de cache-cache, la chaise musicale, le poisson dans la poêle ; le renard passe-passe, jeu de la chaise chaussée, tirer-tirer, dans la marre sur le rive...</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux du milieu (collectifs ou individuels) 	<p>Explication ; consignes ; observation ; démonstration ; exécution</p>	<p>Pneus, cartons, cerceaux, ballons, bac à sable, animaux mobiles; objets variés du milieu, matériel spécifique pour ESH, etc.</p>	<p>Grilles d'observation, échelles d'appréciation</p>

Objectif Intermédiaire 2 : Art et Culture (éducation musicale – activités socioculturelles) : développer sa sensibilité artistique et culturelle

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques dominants	Contenus spécifiques	Méthodes Techniques Procédés	Matériel/ Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
Utiliser des instruments de musique du milieu	Psychomoteur	- identification visuelle et auditive des instruments traditionnels et modernes. utilisation des instruments de musique traditionnelle et moderne	Explication ; Consignes ; Observation ; Exécution.	Instruments de musique du milieu : Tam-tam, djembé, kora, calebasse (cauris, capsule, perles), balafon Instruments modernes : piano, guitare. matériel spécifique pour ESH, -	Grilles d'observation ; échelles d'appréciation
Exécuter des pas de danses du milieu	Psychomoteur	- danses traditionnelles et modernes danse du milieu	Explication; observation; démonstration; exécution	Instruments de musique matériel audiovisuel matériel spécifique pour ESH,	Grilles d'observation grilles; échelles d'appréciation
S'initier à la poésie, au sketch au chant, aux comptines et à la musique du milieu	Cognitif	-chants du terroir - chants modernes ; -poésie ; sketch -apprentissage du premier couplet de l'hymne national en français et en langue nationale ; - musique	explication imitation exécution	-Textes; poèmes; instruments de musique traditionnels et/ou modernes disponibles -matériel spécifique pour ESH -orchestre enfantin	Questions ouvertes; listes de vérification journal de bord grilles d'observation; échelles d'appréciation

Objectif Intermédiaire 3 : Activités de production (activités de créativité et production) : s'initier aux activités de créativité et de production

Objectifs spécifiques	Domaines taxonomiques	Contenus spécifiques	Méthodes Techniques Procédés	Matériel/ Supports pédagogiques	Outils ou instruments d'évaluation
S'initier au dessin et à	Psychomoteur	-tenue de l'outil scripteur	Observation : description :	-Matériel de dessin, de	Grilles d'observation

la peinture		-utilisation de l'espace du dessin -coloriage - peinture jetée ; -Peinture avec les doigts ; - peinture avec pinceau. -reproduction de formes et d'objets - dessin	consignes ; exécution	peinture, objets familiers ; - matériel spécifique pour ESH,	échelles d'appréciation
Cultiver le sens de l'ordre et du beau	socio-affectif	- les rangements d'objets; de matériels didactiques ; -le port de chaussures; de vêtements ; - le Port de tenues traditionnelles	démonstration application	Matériaux locaux, poubelles, panier, balai; papier, chaussures, vêtements ; - Matériel spécifique pour ESH	Grilles d'observation échelles d'appréciation
S'initier à l'art culinaire	Psychomoteur	-la préparation de mets locaux et étrangers -la disposition du coin cuisine	Observation démonstration application	- Ustensiles de cuisine - ingrédients -mets locaux et modernes	Grilles d'observation échelles d'appréciation
Entretien un espace de production	socio-affectif	- Entretien de plantes ; - entretien d'animaux	Explication; observation; exécution/pratique	Matériel de jardinage et d'élevage, images sur l'entretien des plantes et des animaux	Grilles d'observation échelles d'appréciation
Réaliser des objets / jouets	Psychomoteur	Fabrication d'objets : avions ; bateaux ; poupées; guirlandes; crèches, et autres objets divers	Explication; observation; exécution/pratique	Matériel divers,	Grilles d'observation échelles d'appréciation
Exécuter des exercices de dextérité manuelle	Psychomoteur	- assemblages; déchetage - collage/enfilage - tressage /tissage d'objets ; - peinture libre/dirigée; mosaïque ; - confection guirlandes / accordéons /fleurs ; - Décoration de la classe / section.	Explication observation de modèle application	Argile; eau ;papier; fil ; ficelle; tissu; perles ;pâtes à modeler ; matériel spécifique pour ESH,	Grilles d'observation grilles; échelles d'appréciation

4.2. OUTIL DE PLANIFICATION DES CONTENUS DES CURRICULA

Période	Contenus		Volume horaire correspondant
1 ^{er} trimestre	Activités motrices	Exercices et jeux de motricité fine (exercices de préhension et de manipulation)	15 heures
		Exercices et jeux de motricité globale (marches, courses)	
		Jeux intérieurs et extérieurs	
	Activités socio-culturelles	Pas de danses du milieu	7 heures 30 minutes
		Poésie, sketch, comptines, chants et musique du milieu	
	Éducation musicale	Reconnaissance visuelle et auditive des instruments de musique du milieu	5 heures
		Connaissance des chants et de la musique du milieu	
	Activités de production et de créativité	Participation aux activités de production	17 heures 30 minutes
		Entretien d'un espace de production	
		Participation à la préparation des mets	
Participation aux activités de dextérité manuelle (peinture, dessin, coloriage, travaux manuels)			
Participation à la fabrication de quelques instruments de musique traditionnels			
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES			35 heures
VOLUME HORAIRE EVALUATIONS / REMEDIATIONS			5 heures
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS			5 heures
TOTAL VOLUME HORAIRE PREMIER TRIMESTRE			45 heures
2 ^e trimestre	Activités motrices	Exercices de motricité fine (exercices de préhension et de manipulation)	15 heures
		Exercice de motricité globale (Bonds de lapin ; sauts : simple ; pieds joints ; avec obstacle; en hauteur; les lancers)	
		Jeux intérieurs et extérieurs	
	Activités socio-culturelles	Pas de danses du milieu	7 heures 30 minutes
		Poésie, sketch, comptines, chants et musique du milieu	
	Éducation musicale	Reconnaissance visuelle et auditive des instruments de musique du milieu	5 heures
		Chants et musique du milieu	
	Activités de production et de créativité	Participation aux activités de production	17 heures 30 minutes
		Entretien d'un espace de production	
		Participation à la préparation des mets	
Activités de dextérité manuelle (peinture, dessin, coloriage, travaux manuels)			
Participation à la fabrication de quelques instruments de musique traditionnels			
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES			35 heures
VOLUME HORAIRE ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS			5 heures

VOLUME HORAIRE INTEGRATION			5 heures
TOTAL VOLUME HORAIRE DEUXIEME TRIMESTRE			45 heures
3^e trimestre	Activités motrices	Exercices de motricité fine (exercices de préhension et de manipulation)	12 heures
		Exercices de motricité globale (sauts : cloche pied, longueur; lancers : dans un pneu, dans le panier)	
		Jeux intérieurs et extérieurs	
	Activités socio-culturelles	Pas de danses du milieu	6 heures
		Poésie, sketch, comptines, chants et musique du milieu (saynète, chorégraphie, défilé de mode, déguisement...)	
	Éducation musicale	Reconnaissance visuelle et auditive des instruments de musique du milieu	4 heures
		Chants et musique du milieu	
	Activités de production et de créativité	Participation aux activités de production	14 heures
		Entretien d'un espace de production	
		Participation à la préparation des mets	
Activités de dextérité manuelle (peinture, dessin, coloriage, travaux manuels)			
Participation à la fabrication de quelques instruments de musique traditionnels			
VOLUME HORAIRE DES APPRENTISSAGES			26 heures
VOLUME HORAIRE ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS			6 heures
VOLUME HORAIRE INTEGRATIONS			4 heures
TOTAL VOLUME HORAIRE TROISIEME TRIMESTRE			36 heures
RECAPITULATIF			
VOLUME HORAIRE ANNUEL TOTAL			126 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES APPRENTISSAGES			96 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES ÉVALUATIONS / REMEDIATIONS			16 heures
VOLUME HORAIRE ANNUEL DES INTEGRATIONS			14 heures

4.3. OUTIL DE GESTION DES CONTENUS DES CURRICULA

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
		ACTIVITES MOTRICES	
		PREMIER TRIMESTRE	
	- Les exercices de préhension et manipulation d'objets usuels et familiers : -les exercices et jeux de motricité fine	- exercices de préhension et de manipulation classer; ranger ; -Pétrissage/malaxage de formes diverses :	2 séances

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
Exécuter des mouvements de motricité fine		Modelage polissage de formes diverses :	
	<ul style="list-style-type: none"> - Les marches - Les courses : 	<ul style="list-style-type: none"> sur la pointe des pieds ; à reculons ; de canard à quatre pattes ; bond de lapin de vitesse ; de relaie ; avec obstacle ; les parcours 	10 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux intérieurs. - Jeux extérieurs; 	- Jeux de coordination des gestes ;	4séances
Exécuter des Mouvements de motricité globale	<ul style="list-style-type: none"> - Les exercices de préhension et manipulation d'objets usuels et familiers : -les exercices et jeux de motricité fine 	DEUXIEME TRIMESTRE	
		<ul style="list-style-type: none"> - exercices de préhension et de manipulation ; emboiter; tourner ; -Assemblage, déchetage, ramassage d'objets 	2 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Les sauts : Les lancers : - 	<ul style="list-style-type: none"> bond de lapin ; sauts de crapaud ; pieds – joints ; avec obstacle ; en longueur en hauteur - simple ; sur cible ; exercices et jeux d'adresse ; d'habilité (dans un pneu ; dans le panier) 	10 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux intérieurs. - Jeux extérieurs; 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux individuels variés : - Jeux collectifs variés 	4 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Les exercices de préhension et manipulation d'objets usuels et familiers : -les exercices et jeux de motricité fine 	TROISIEME TRIMESTRE	
		<ul style="list-style-type: none"> - Exercices et Jeux faisant appel à la dextérité manuelle - Exercices de coordination des gestes (gauche-droite; haut-bas; tendre les bras; avancer; reculer; balancer les bras) 	2 séances

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
Participer aux jeux intérieurs et extérieurs	<ul style="list-style-type: none"> - L'équilibre : - 	<ul style="list-style-type: none"> à quatre pattes ; bond de lapin simple ; sur cible ; exercices et jeux d'adresse ; d'habilité (dans un pneu ; dans le panier) - exercices et jeux d'adresse; d'habilité; de coordination des mouvements Exercices et jeux de maîtrise du corps 	8 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux intérieurs. - Jeux extérieurs; - 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux individuels variés : - Jeux collectifs variés 	2 séances
Activités du soir			
Participer aux jeux intérieurs et extérieurs	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux intérieurs. - Jeux extérieurs; - 	<p style="text-align: center;">PREMIER TRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux individuels variés : dans le bac à sable, la cage à grimper, - jeux collectifs variés : rondes dansées et chantées; jeu de cache-cache, la chaise musicale, - jeux du milieu (collectifs ou individuels) 	8 séances
		<p style="text-align: center;">DEUXIEME TRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux individuels variés : jeu d'encastrement, - jeux collectifs variés : le poisson dans la poêle ; le renard passe-passe, jeu de la chaise chaussée, - jeux du milieu (collectifs ou individuels) 	8 séances
Participer aux jeux intérieurs et extérieurs	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux intérieurs. - - Jeux extérieurs; - 	<p style="text-align: center;">TROISIEME TRIMESTRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux individuels variés : puzzles ; jeu de quilles 	

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
extérieurs	- Jeux extérieurs; -	(massacre)... - jeux collectifs variés : tirer-tirer, dans la marre sur le rive... - jeux du milieu (collectifs ou individuels)	6 séances
Total séances des apprentissages			66 séances
Total séances évaluation / remédiation			9 séances
Total séances des intégrations			9 séances
Total des séances des activités motrices			84 séances
Objectifs spécifiques	Contenus	EDUCATION MUSICALE	
Utiliser les instruments de musique du milieu	- Reconnaissance et utilisation des instruments traditionnels et modernes.	PREMIER TRIMESTRE	
		- reconnaissance visuelle et auditive des instruments	4 séances
S'initier aux chants et à la musique du milieu	Apprentissage Musique / chant ; chants du milieu	- Poésies / comptines /chant : - Bain sonore de l'hymne national (premier couplet en français et en langue nationale) ; - Chants populaires.	4 séances
	- Reconnaissance et utilisation des instruments traditionnels et modernes.	DEUXIEME TRIMESTRE	
		- utilisation des instruments de musique traditionnelle et moderne	4 séances
	Apprentissage Musique / chant ; chants du milieu	- Poésies / comptines /chant : - Bain sonore de l'hymne national - Chants populaires.	4 séances
- Reconnaissance et utilisation des instruments	TROISIEME TRIMESTRE		
	- reconnaissance visuelle et auditive des instruments	3 séances	

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
	traditionnels et modernes.	instruments - utilisation des instruments de musique traditionnelle et moderne	
	Apprentissage Musique / chant ; chants du milieu	-Poésies/comptines /chant : - Bain sonore de l'hymne national - Chants populaires.	3 séances
Total séances des apprentissages			22 séances
Total séances évaluation / remédiation			3 séances
Total séances des intégrations			3 séances
Total des séances des activités d'éducation musicale			28 séances
Objectifs spécifiques	Contenus spécifiques	ACTIVITE SOCIO- CULTURELLES	
		PREMIER TRIMESTRE	
Participer aux activités socio culturelles	-La découverte de la nature ; - Les représentations artistiques et culturelles.	- Excursions / visites; Exercices de danses -saynète, chorégraphie, défilé de mode, déguisement...	4 séances
		DEUXIEME TRIMESTRE	
Participer aux activités socio culturelles	-La découverte de la nature ; - Les représentations artistiques et culturelles.	- Excursions / visites; Exercices de danses -saynète, chorégraphie, défilé de mode, déguisement...	4 séances
		TROISIEME TRIMESTRE	
Participer aux activités socio culturelles	-La découverte de la nature ; - Les représentations artistiques et culturelles.	- Excursions / visites; Exercices de danses -saynète, chorégraphie, défilé de mode, déguisement...	3 séances
<u>Activités du soir</u>			

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
<u>PREMIER TRIMESTRE</u>			
Exécuter des pas de danses du milieu	danses du milieu	- pas de danses traditionnelles pas de danses modernes	7 séances
S'initier à la poésie, au sketch aux comptines, au chant et à la musique du milieu	Apprentissage Musique / chant ; Chants et danses du milieu	- poésies, - comptines, - chants	
<u>DEUXIEME TRIMESTRE</u>			
Exécuter des pas de danses du milieu	danses du milieu	- pas de danses traditionnelles pas de danses modernes	7 séances
S'initier à la poésie, au sketch aux comptines, au chant et à la musique du milieu	Apprentissage Musique / chant ; Chants et danses du milieu	- poésies, - comptines, - chants	
<u>TROISIEME TRIMESTRE</u>			
Exécuter des pas de danses du milieu	danses du milieu	- pas de danses traditionnelles pas de danses modernes	5 séances
S'initier à la poésie, au sketch aux comptines, au chant et à la musique du milieu	Apprentissage Musique / chant ; Chants et danses du milieu	- poésies, - comptines, - chants	
Total séances des apprentissages			30 séances
Total séances évaluation / remédiation			6 séances
Total séances des intégrations			6 séances
Total des séances des activités			42 séances
ACTIVITES DE PRODUCTION ET DE CREATIVITE			
PREMIER TRIMESTRE			

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
<p>Entretien un de espace de production</p> <p>Réaliser des objets / jouets</p> <p>S'initier au dessin et à la peinture</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Production : entretien d'espace de production Travaux manuels; 	<p>Jardinage/élevage ;</p> <p>Réalisation / fabrication d'objets.</p>	13 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Dessin ; - Peinture 	<ul style="list-style-type: none"> - Dessin Modelage de formes d'objets divers; - Peinture libre - Peinture dirigée 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Travaux manuels - Peinture libre, dirigée ; - Découpage. Collage, enfilage ; - Tressage /tissage d'objets Guirlandes, chainettes 	<ul style="list-style-type: none"> - Collage, enfilage guirlandes, chainettes tressage /tissage d'objets 	
	<p>Port de chaussures, de vêtements</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rangements d'objets - Port de chaussures, de vêtements <p>Port de tenues traditionnelles</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Rangements d'objets ❖ Port de chaussures, de vêtements <p>Participation à des défilés de mode</p>	<p>Port de chaussures, de vêtements</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - Mets du milieu 	<ul style="list-style-type: none"> - préparation de mets locaux - préparation de mets modernes 	
DEUXIEME TRIMESTRE			
<p>Exécuter des jeux de dextérité manuelle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Travaux manuels 	<p>Réalisation / fabrication d'objets.</p>	13 séances
	<ul style="list-style-type: none"> - Dessin ; - Peinture 	<ul style="list-style-type: none"> - coloriage ; - reproduction de formes et de dessins simples. Gribouillage 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Peinture libre, dirigée ; - Découpage. Collage, enfilage ; - Tressage /tissage d'objets Guirlandes, chainettes 	<ul style="list-style-type: none"> - Peinture libre ; 	

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
Cultiver le sens de l'ordre, du beau S'initier à l'art culinaire	Port de chaussures, de vêtements - Rangements d'objets - Port de chaussures, de vêtements Port de tenues traditionnelles ❖ Rangements d'objets ❖ Port de chaussures, de vêtements Participation à des défilés de mode	Port de chaussures, de vêtements	
	- Mets du milieu	- préparation de mets locaux - préparation de mets modernes	
	TROISIEME TRIMESTRE		
	- Travaux manuels	Réalisation / fabrication d'objets.	10 séances
	- Dessin ; - Peinture	Imitation et reproduction de formes et d'objets Dessin et embellissement ;	
	- Travaux manuels - Peinture libre, dirigée ; - Découpage. Collage, enfilage ; - - Tressage /tissage d'objets Guirlandes, chainettes	- Peinture dirigée	
Port de chaussures, de vêtements - Rangements d'objets - Port de chaussures, de vêtements Port de tenues traditionnelles ❖ Rangements d'objets ❖ Port de chaussures, de vêtements Participation à des défilés de mode	Port de chaussures, de vêtements - Rangements d'objets - Port de chaussures, de vêtements Port de tenues traditionnelles ❖ Rangements d'objets ❖ Port de chaussures, de vêtements Participation à des défilés de mode	Port de chaussures, de vêtements	
	- Mets du milieu	- préparation de mets	

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
		locaux - préparation de mets modernes	
Activités du soir			
PREMIER TRIMESTRE			
Exécuter des activités de dextérité manuelle	Travaux manuels	- découpage; - collage, - modelage	16 séances
Participer à la fabrication de quelques instruments de musique traditionnels	Travaux manuels	Fabrication de : - calebasse à capsules, - castagnettes,	
S'initier au dessin et à la peinture	- coloriage; - peinture ; - dessin	- coloriage	
s'initier aux activités de production	- Jardinage - élevage	- Identification de coins (jardin et élevage) et des outils (houe, daba, râteau, pioche, grille de protection) ;	
Entretien un espace de production	- entretien d'un coin vivant (jardinage, élevage, les plants)	- désherbage/binage/	
DEUXIEME TRIMESTRE			
Exécuter des activités de dextérité manuelle	Travaux manuels	- enfilage ; - peinture dirigée, - peinture libre	16 séances
Participer à la fabrication de quelques instruments de musique traditionnels	Travaux manuels	Fabrication de : - petits tam-tams	
S'initier au dessin et à la peinture	- coloriage; - peinture ; - dessin	- peinture dirigée (à thème)	
s'initier aux			

Objectifs spécifiques (connaissances-habilités)	Contenus	Planification par séance	Nombre de séances
activités de production	- Jardinage - élevage	- construction de poulaillers ou clapiers ;	
Entretenir un espace de production	- entretien d'un coin vivant (jardinage, élevage, les plants)	arrosage ; - traitement ;	
TROISIEME TRIMESTRE			
Exécuter des activités de dextérité manuelle	Travaux manuels	- embellissement du CEEP - enfilages avec alternances de plus en plus complexes (couleur, forme, taille, trois couleurs, trois formes...)	12 séances
Participer à la fabrication de quelques instruments de musique traditionnels	Travaux manuels	- cistres	
S'initier au dessin et à la peinture	- coloriage; - peinture ; - dessin	- peinture libre	
s'initier aux activités de production	- Jardinage - élevage	tri des semences et semis	
Entretenir un espace de production	- entretien d'un coin vivant (jardinage, élevage, les plants)	- nettoyage des poulaillers ou de clapiers	
Total séances des apprentissages			80 séances
Total séances évaluation / remédiation			8 séances
Total séances des intégrations			10 séances
Total des séances des activités de créativité			98 séances
RECAPITULATIF			
Total annuel des séances d'apprentissages			198 séances
Total annuel séances évaluation / remédiation			26 séances
Total annuel séances des intégrations			28 séances
TOTAL GENERAL			252 séances

4.4. GUIDE D'EXECUTION DES CONTENUS DES CURRICULA

4.4.1. Orientations générales: (cf. guide langue et communication)

4.4.2. Orientations spécifiques au champ disciplinaire

Le champ disciplinaire EPS, Art, Culture et Production prend en compte les activités comme : éducation motrice, éducation musicale, créativité, peinture, poésie, chants, danses, culture et production. Ce champ disciplinaire a pour but de favoriser l'épanouissement de la personnalité de l'apprenant sous les aspects à savoir : Physique, Intellectuel, Affectif, Culturel, Artistique, Social, Moral et Civique.

L'objectif général du champ s'énonce comme suit : éveiller la motricité, la sensibilité artistique, culturelle et productive.

4.4.2.1. ACTIVITÉS MOTRICES

4.4.2.1.1. Objectifs

❖ **Objectif intermédiaire:** Développer la motricité.

❖ **Objectifs spécifiques :**

- exécuter des mouvements de motricité fine ;
- exécuter des mouvements de motricité globale ;
- participer aux jeux intérieurs et extérieurs.

4.4.2.1.2. Importance

La discipline des activités motrices vise à :

- répondre aux besoins immédiats et criards de mouvements chez l'apprenant qui sont : courir, sauter, lancer, jouer en tenant compte de son niveau de développement physique et mental pour lui permettre de réaliser les conditions favorables à sa croissance et à sa santé ;
- favoriser son esprit de recherche, son esprit de créativité, son initiative qui doivent toujours s'exprimer dans un climat serein, sécurisant et dans une atmosphère de joie et de plaisir ;
- préparer l'apprenant, tout en préservant sa disponibilité naturelle d'enfant, aux tâches de sa future vie professionnelle : adaptation physiologique à l'effort, résistance à la fatigue, rendement musculaire et organique, coordination et disponibilité motrice ;
- préparer l'apprenant au monde des loisirs modernes, en lui proposant diverses pratiques ludiques ;
- favoriser sa socialisation.
- **Les activités motrices** chez l'apprenant répondent à une nécessité pédagogique et apparaissent comme un des moyens d'actions pour réaliser les objectifs de l'apprentissage. L'enfant a un besoin naturel de courir, de sauter de jongler, de jouer avec les objets et avec les autres enfants.
- **Les activités motrices** répondent à un véritable besoin de mouvement chez l'enfant. Elles permettent d'/de :
 - ❖ Agir sur la personnalité globale de l'enfant :
 - permettre le contrôle de soi ;
 - favoriser les communications, les différentes formes d'expression ;
 - participe au développement global de l'enfant.
 - ❖ Développer les possibilités mentales et de conception de l'apprenant :
 - discrimination perceptive ;
 - compréhension et application des règles et consignes ;
 - choix de conduites adaptées.
 - ❖ Enrichir et développer l'équipement moteur :
 - prise de conscience du corps, latéralisation, affinement du geste ;
 - maîtrise du temps et de l'espace ;

- exploration de toutes les possibilités motrices (courses, sauts, lancers, etc.) ;
 - développer les capacités physiologiques de base.
- ❖ Apprendre à coopérer et à s'opposer :
- tenir un rôle dans un jeu ;
 - participer à un but collectif.

4.4.2.1.3. Instructions officielles

- Activités motrices

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 3 séances dont 1 séance le soir ;
- **Horaire par séance** : 30 minutes;
- **Volume horaire annuel** : 42 heures.

4.4.2.1.4. Principes didactiques

Toute séance d'**activités motrices** doit être intéressante, sécurisante et permettre de développer les capacités des apprenants et d'asseoir une compétence, Pour ce faire, les principes suivants doivent être rigoureusement observés :

- utiliser du matériel/support varié en quantité suffisante ;
- éviter de laisser l'apprenant inactif pendant longtemps au cours de la séance ;
- favoriser la démarche expérimentale (mettre en place, un dispositif qui permet à l'apprenant de chercher, de tâtonner, de trouver, de s'adapter);
- favoriser la créativité et le jeu ;
- formuler des consignes brèves, simples, adaptées et veiller à leur strict respect.

En somme, il faut partir du principe pédagogique fondamental qui dit que, c'est à partir de sa pratique personnelle, par sa propre exploration que l'apprenant maîtrise et comprend une nouvelle situation.

4.4.2.1.5. Méthodologies

Les activités motrices comprennent trois composantes que sont l'éducation motrice, les jeux intérieurs et extérieurs, la psychomotricité.

L'éducation motrice se déroule en trois temps :

1^{er} exercice : il se fait en grands groupes et porte sur des préparations spécifiques ;

2^{ème} exercice : il se fait en petits groupes et porte sur des éléments spécifiques d'orientation sportive ;

Le jeu : il se fait en rapport avec la famille choisie et se déroule sous la forme d'une compétition.

Pour ce qui est des jeux intérieurs et extérieurs, il s'agit essentiellement de donner les règles et principes à respecter dans la conduite du jeu. Quant à la psychomotricité, il s'agit de disposer le matériel de manipulation, de procéder à la démonstration avant d'exécuter les mouvements ou jeux prévus.

L'exécution des exercices et jeux de ces composantes se fait suivant des consignes.

❖ Organisation pédagogique

Au niveau du préscolaire en moyenne section, la classe est organisée en groupes pairs de 8 membres au plus avec des brassards ou des banderoles de différentes couleurs. Les apprenants préalablement organisés en groupes-classe, évoluent en grands et petits groupes, mais aussi individuellement sur l'aire du jeu.

Les critères fondamentaux de l'organisation de la classe sont la taille et le genre des enfants. Aussi, dans le souci d'équilibrer les forces des équipes, la procédure suivante est utilisée :

Les enfants s'alignent en un seul rang par ordre de grandeur croissant, du plus petit au plus grand de la classe. On obtient ainsi un seul rang ; puis selon le nombre d'équipes à former, on place les premiers, et sous la forme d'épingle à cheveux, le reste du rang est organisé derrière ces premiers jusqu'au dernier du rang.

❖ Exemple de fiche pédagogique d'éducation motrice

FICHE PEDAGOGIQUE N° :

Section : Moyenne section

Effectif total : G : F :

Date :

Champ disciplinaire : EPS / ART / CULTURE

Activité : Education Motrice

Thème : les Sauts

Titre : Le saut pieds joints

Lieu : aire de jeu

Durée : 30 minutes

Disposition : conforme aux différents exercices

Matériels/supports : cendre, sifflet, pneus

Documents/bibliographie : Document curricula préscolaire

Objectif spécifique : exécuter des mouvements de motricité globale

Objectifs d'apprentissage :

- Sauter pieds joints d'un point A à B ;
- Sauter pieds joints dans les petits cercles matérialisés du point A à B ;
- Sauter pieds joints dans la mare et hors de la mare ;
- Sauter pieds joints sans tomber.

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	Observations
PHASE DE PRESENTATION			
Rappel de la leçon précédente /Vérification des prérequis (2 minutes)	❖ Petite animation : Chant : Bonjour les amis ou quand on arrive le matin - l'autre jour, qu'est-ce que vous avez fait sur le terrain?	- Assis, pieds en tailleur ❖ Participent activement à l'animation en chantant ❖ Proposent des réponses : on a sauté	
Motivation (5 minutes)	Hier soir à la télé, j'ai vu des enfants comme vous qui s'amusaient à sauter les pieds dans un sac vide. Chacun avait un sac. ----- Qui peut sauter comme ces enfants ? - Invite deux ou trois enfants pour l'essai - Aide à corriger les éventuelles erreurs -----	- écoutent attentivement ----- - réagissent, parlent entre eux, et avec l'enseignant - essaient le saut, observent - se corrigent -----	

	<ul style="list-style-type: none"> - Aujourd'hui nous allons jouer au saut pieds joints - Invite à répéter le terme <i>saut pieds joints</i> <p>-----</p> <p>Communique les objectifs</p> <p>Quand on va finir de travailler chacun va pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sauter pieds joints - bien jouer dans la mare et hors de la mare avec ses camarades 	<ul style="list-style-type: none"> - Réagissent et interagissent - Répètent collectivement et individuellement le terme <<<i>saut pieds joints</i>>> - Echantent entre eux et avec l'enseignant <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enoncent ce qui est attendu d'eux : on va sauter pieds joints ; on va jouer dans la mare et hors de la mare 	
PHASE DE DEVELOPPEMENT			
<p>PRESENTATION</p> <p>DE LA SITUATION</p> <p>D'APPRENTISSAGE</p> <p>(5minutes)</p>	<p><u>PRISE EN MAIN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Fait chanter les apprenants ; - Aide les apprenants à contrôler leurs tenues vestimentaires ; et à se débarrasser des objets gênants et dangereux ; <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Annonce brièvement la leçon : <ul style="list-style-type: none"> - Par groupes, vous allez faire le saut pieds joints d'ici à là ; - Par groupes, vous allez faire le saut pieds joints dans les petits cercles devant vous - A la fin, vous allez jouer : << Dans la mare >><< sur la rive>> <p>-----</p> <p><u>MISE EN TRAIN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Donne des consignes pour la mise en condition <ul style="list-style-type: none"> ✓ Invite les apprenants à faire le tour de l'aire de jeu à petites foulées en chantant ✓ Donne le signal de l'arrêt ✓ Invite les apprenants à faire les mouvements respiratoires : se courber, se relever au signal en soufflant sur la petite bougie et marcher à petits pas 	<ul style="list-style-type: none"> - Chantent - Contrôlent leurs tenues vestimentaires ; se débarrassent des objets gênants et dangereux ; <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adoptent position d'écoute et d'attention - Réagissent s'il y a lieu <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courent à petites foulées sur l'aire de jeu ; chantent collectivement ; - S'arrêtent au signal de l'éducateur ; - Se courbent, se relèvent en soufflant sur la petite bougie et marchent à petits pas 	
<p>ANALYSE</p> <p>ECHANGES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Met à disposition le matériel et donne les consignes : <p><u>Exercice 1 :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Invite les apprenants à se mettre en position par groupes de 6 ; - Invite les apprenants à sauter pieds joints du point A au point B - Convie ceux qui attendent à l'animation - Observe, guide le groupe en action ; - Invite ceux qui n'exécutent pas bien l'exercice à le reprendre <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> - Félicite et encourage 	<ul style="list-style-type: none"> -Par groupes de 6, se mettent en position, - Exécutent le saut pieds joints du point A au point B -Participent collectivement à l'animation ; -ceux qui ne s'exécutent pas bien reprennent avec l'aide du groupe - applaudissent, s'encouragent 	

<p>PRODUCTION (12 minutes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Invite à verbaliser l'action - ----- - <u>Exercice 2 :</u> - Invite les apprenants à se mettre en position par groupes de 3 ; - Invite les apprenants à sauter pieds joints dans les pneus matérialisés du point A au point B - Convie ceux qui attendent à l'animation - observe et guide chaque apprenant en action ; - Invite ceux qui n'exécutent pas bien l'exercice à le reprendre - Félicite et encourage - Invite à verbaliser l'action <u>JEU :</u> << Dans la mare >> << sur la rive >> - Explique le déroulement du jeu : vous allez vous placer autour du rond. Quand je dis "dans la mare, on saute pieds joints dans le rond. Quand je dis sur la rive, on saute pieds joints sur la ligne du rond - Fait exécuter un exemple - Invite les apprenants à se mettre autour du rond - Donne les consignes : "dans la mare, sur la rive" - Invitent ceux qui se trompent à se mettre dans la maison de repos - Félicite et encourage 	<ul style="list-style-type: none"> - verbalisent l'action collectivement et individuellement: on a sauté pieds joints ; j'ai sauté pieds joints - ----- - ----- - Par groupes de 3, se mettent en position, - Exécutent le saut pieds joints du point A au point B dans les petits cercles matérialisés - Participent collectivement à l'animation ; - Ceux qui ne s'exécutent pas bien reprennent avec l'aide du groupe - Applaudissent, s'encouragent - Verbalisent l'action collectivement et individuellement: on a sauté pieds joints ; j'ai sauté pieds joints ❖ Ecoutent, réagissent s'il y a lieu - Observent, réagissent s'il y a lieu - Se mettent autour du rond : - Exécutent les mouvements en fonction des consignes : sautent pieds joints dans le rond quand l'enseignant dit "dans la mare" et sur la ligne du cercle quand il dit " sur la rive " ; chantent - Ceux qui se trompent se mettent dans la maison de repos - Applaudissent, s'encouragent 	
PHASE ÉVALUATION			
<p>ÉVALUATION</p>	<p>Procède à une observation de la pratique du jeu en tenant compte du seuil de réussite</p>	<p>Font le saut pieds joints sans tomber</p>	<p>Critères - il /elle exécute le saut pieds joints.</p>

4.4.2.1.6. Recommandations

- Terrain bien matérialisé, bien tracé, dégagé de tout objet dangereux ;
- respecter le temps et les périodes indiqués des activités ;
- centrer les apprentissages sur les apprenants ;
- avoir de la volonté et s'engager dans la mise en œuvre des activités du champ disciplinaire ;
- faire appel à des personnes ressources pour les spécificités.

4.4.2.2. ART ET CULTURE (éducation musicale, activités socioculturelles)

4.4.2.2.1. Objectifs

Objectif intermédiaire :

Développer la sensibilité artistique et culturelle.

Objectifs spécifiques:

- Utiliser des instruments de musique du milieu ;
- exécuter des pas de danse du milieu ; s'initier à la poésie, au sketch au chant, aux comptines et à la musique du milieu

4.4.2.2.2. Importance

Les activités relatives à l'Art et à la Culture prennent en compte l'éducation musicale et les activités socio-culturelles.

Elles permettent de :

- Développer la sensibilité culturelle et artistique de l'apprenant :
 - connaître les valeurs artistiques et culturelles du milieu ;
 - s'ouvrir à la culture des autres et d'enrichir la sienne ;
 - favoriser la promotion de la culture locale et la défense du patrimoine culture ;
 - connaître les instruments de la musique du milieu.
- Développer les capacités intellectuelles, physiques, psychomotrices de l'apprenant :
 - favoriser les apprentissages ;
 - prendre conscience de ces potentialités créatrices ;
 - développer le physique ;
 - favoriser la psychomotricité.
- Assurer l'épanouissement de l'apprenant :
 - libérer le potentiel créateur
 - encourager l'harmonie et l'esthétique ;
 - avoir confiance en soi ;
 - veiller à son intégration sociale.

4.4.2.2.3. Instructions officielles

- **Education musicale :**
 - Nombre de séances hebdomadaires : 1 séance ;
 - Horaire officielle par séance : 30 minutes ;
 - Volume horaire annuel : 14 heures

- Activités socio- culturelles :

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 1 séance sur 2 semaines pour la mi-journée et 1 séance par semaine pour le soir soit 42 séances pour l'année.
- **Horaire officielle par séance** : 30 minutes ;
- **Volume horaire annuel**: 21 heures

4.4.2.2.4. Principes didactiques

En matière d'Art et de la culture les principes à observer sont :

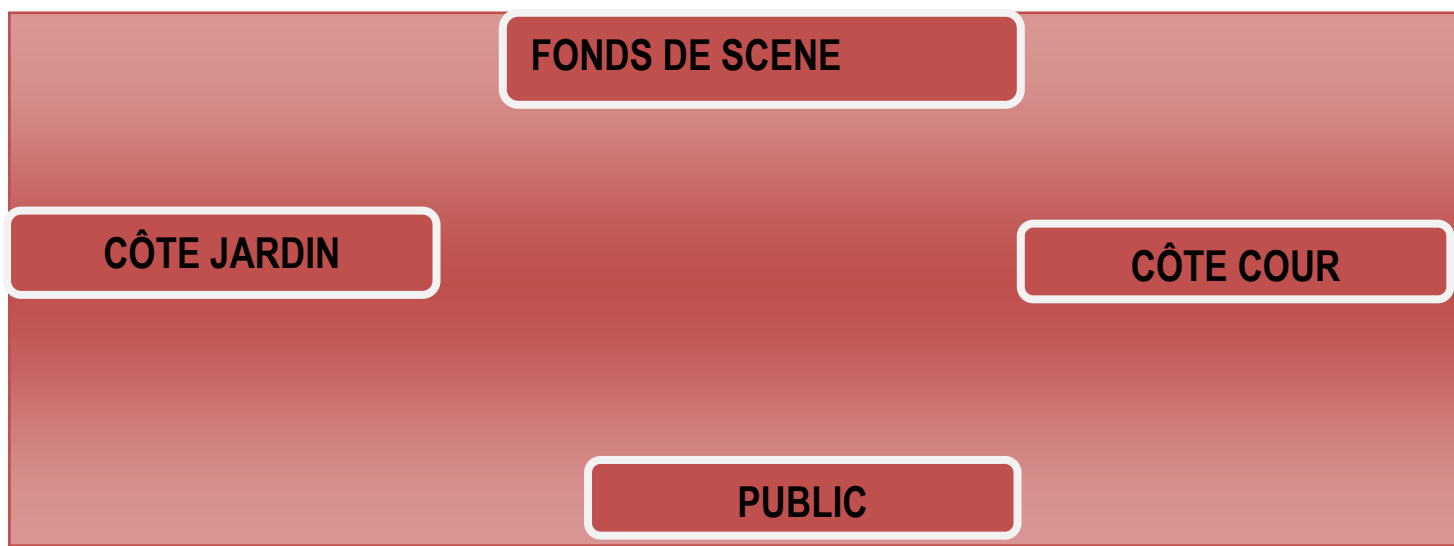
- adapter les exercices à l'âge et aux potentialités physiques de l'apprenant ;
- favoriser la créativité de l'apprenant ;
- développer sa curiosité ;
- mettre l'apprenant en situation réelle de jeu ;
- mettre l'accent sur la pratique ;
- responsabiliser l'apprenant face à toute situation d'apprentissage.

4.4.2.2.5. Méthodologies

➤ Organisation matérielle

La pratique de l'Art et de la Culture au niveau du préscolaire nécessite un espace de jeu appelé scène, notamment pour les activités de représentations scéniques (dances, musiques, récital, théâtre, etc.) Sa dimension varie selon la taille du groupe. La forme de la scène, à défaut d'une scène à l'italienne (espace déjà construit avec gradins) doit être rectangulaire ou carrée.

Des 4 côtés : il y a le fonds de scène et en face le public d'une part et d'autre part sur les 2 cotés latéraux, le côté cour à droite et le côté jardin à gauche.



- **Le décor** : il s'agit de prévoir les objets représentant l'espace dramatique. Exemples : pour un cabaret, il suffit d'utiliser un objet représentatif de ce lieu qui peut être un canari ou une calebasse ; de même, un table-banc suffit pour une scène de classe ;
- **Les accessoires** sont des objets manipulables, représentatifs d'un personnage et ne se réfèrent pas à l'espace. On peut utiliser une canne pour représenter un vieillard, un sac pour représenter l'écolier ;

- **Les costumes** : ils représentent le personnage à travers son accoutrement. Un costume neuf ou chic représente soit la richesse, le pouvoir ou la haute fonction. Un costume en lambeau peut traduire la pauvreté ou la paysannerie.
 - Pour les activités musicales et chorégraphiques, il est nécessaire de prévoir des instruments de musique, ou des supports audiovisuels permettant de produire la musique. Il est essentiel d'avoir également des objets de danses (costumes, accessoires)

➤ Organisation pédagogique

L'organisation pédagogique dépend de chaque discipline.

- Pour les activités théâtralisées (théâtre, conte, récital)

Ces activités font appel à des volontaires pour les essais et peuvent se constituer en petits groupes pour les répétitions. La mise en scène se référera au texte dramatique, sans pour autant représenter textuellement ce qui y est prévu. Le génie des apprenants permettra une représentation scénique du texte, à partir des choix faits.

A titre d'exemple, 6 personnes peuvent jouer une scène de 20 prévus par le texte. Dans le texte dramatique, les didascalies (indications scéniques) indiquent les différentes séquences et il revient aux apprenants d'imaginer l'illustration scénique de ces séquences. Pour la levée du jour, on peut utiliser le chant du coq pour l'illustrer.

Les apprenants pourront exploiter les différents éléments de la mise en scène : la parole, la position, le mouvement, le geste, l'attitude, l'utilisation du chant ...

Il est important qu'en petite section, le choix se porte sur de petits textes de conte ou de théâtre, appelés sketches.

Pendant le jeu, il importe que les autres apprenants qui ne jouent pas, observent les acteurs pour les remplacer de telle sorte à ce que chaque apprenant puisse avoir un rôle à jouer (acteur, figurant, organisateur, musicien, metteur en scène, ...)

La démarche méthodologique peut être la suivante :

- **la mise en train** : elle se fait à travers l'échauffement et les exercices vocaux.
- **la découverte des jeux de rôles**

Elle se fait à travers :

- la connaissance du texte ;
- la répartition des rôles ;
- l'apprentissage du texte et des et des dialogues.

❖ **Les répétitions**

Elles concernent :

- les répétitions individuelles ou groupées. : Leur nombre dépend du niveau d'appropriation des apprenants ;
- les répétitions par séquence ;
- la répétition générale.

❖ **La représentation**

Il s'agit de la situation de jeux qui retrace toute l'histoire de la pièce. Elle peut se faire devant un public plus large.

En ce qui concerne les autres activités (musique, danses, poésies, art culinaire), laisser libre court aux apprenants de se mettre en situation de jeu. L'enseignant peut faire appel à des personnes ressources pour aider les apprenants dans la maîtrise de certains éléments (musique, pas de danses, etc.).

❖ Exemple de fiche pédagogique d'éducation musicale

FICHE PEDAGOGIQUE N° :

Section : Moyenne section

Effectif total :

G : F :

Date :

Champ disciplinaire : EPS / ART / CULTURE

Activité : Education musicale

Thème : les instruments de musique

Titre : reconnaissance visuelle du tam-tam

Lieu : dans la salle

Durée : 30 minutes

Disposition : assis en forme de "U"

Matériels/supports : table, morceau de tissu, djembé, balafon, calebasse à cauris , tam-tam ;

Documents/bibliographie : guide à l'usage de l'enseignant

Objectif spécifique : Utiliser des instruments de musique du milieu

Objectifs d'apprentissage :

- montrer le tam-tam ;
- nommer le tam-tam.
- jouer le tam-tam;
- entourer le dessin du tam-tam

ETAPES	ACTIVITES ENSEIGNANT(E)	ACTIVITES APPRENANTS(ES)	A	Observations
PHASE DE PRESENTATION				
Rappel de la leçon précédente /Vérification des pré-requis (02minutes)	- entonne un chant - Pose des questions : - Qui aime la musique ? - Pourquoi vous aimez la musique ?	- Chantent avec l'enseignant - Répondent aux questions : ✓ moi j'aime la musique ✓ quand il y a la musique, je danse		Etant donné que c'est la première activité sur les instruments à percussion, il n'est pas prévu un rappel de la leçon précédente
Motivation (5 minutes)	Hier quand je parlais à la maison, j'ai vu des enfants qui faisaient de la musique. Ils tapaient ce qui est couvert sur la table que voici. - Vous voulez le connaître ? - Alors, restez sages, je vais vous le montrer. -le tam-tam et invite à le nommer - Aide à corriger les éventuelles erreurs - Invite a prononcer collectivement et individuellement le mot << tam-tam>> - Enonce les objectifs	- Ecoutent attentivement - Réagissent : oui, - Observent et essaient de nommer le tam-tam - Se corrigent - Prononce collectivement, puis individuellement le mot << le tam-tam >> - Enonce ce qui est attendu d'eux : ✓ on va prendre le tam-		

	<ul style="list-style-type: none"> - d'abord vous allez venir prendre le tam-tam et dire son nom. ❖ Après, nous allons jouer pour voir si vous connaissez bien le tam-tam - Suscite la réaction des apprenants 	<ul style="list-style-type: none"> tam ✓ on va dire le nom du tam-tam. ✓ on va jouer - Réagissent et échangent entre eux et avec l'enseignant 	
PHASE DE DEVELOPPEMENT			
PRESENTATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE (1minutes)	<p>Annonce brièvement la leçon :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ On va donc jouer aujourd'hui avec le djembé pour voir si vous connaissez bien le tam-tam. ✓ Vous êtes d'accord pour jouer avec le tam-tam? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ecoutent attentivement ✓ Réagissent et interagissent 	
ANALYSE	<ul style="list-style-type: none"> - invite à répéter le mot « tam-tam » - Invite quelques apprenants à venir prendre le tam-tam parmi d'autres instruments et le nommer. - Aide à corriger les erreurs <p style="text-align: center;"><u>Jeux proposés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jeu de Kim - L'enseignant se place derrière un paravent avec les instruments de musique. Chaque fois qu'il soustrait ou ajoute le tam-tam, les apprenants doivent le reconnaître et prononcer « le tam-tam ». Ils se taisent si l'action ne concerne pas le tam-tam. 	<ul style="list-style-type: none"> - Répètent « le tam-tam » - Choisissent le tam-tam et prononcent le nom « tam-tam » - Se corrigent - Donnent le nom du tam-tam chaque que celui-ci a été soustrait ou ajouté 	
ECHANGES	<ul style="list-style-type: none"> -valorise et encourage les apprenants - Aide à corriger les erreurs 	<ul style="list-style-type: none"> - s'applaudissent et s'encouragent Se corrigent 	
PRODUCTION (10 -15minutes)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Orchestre - L'enseignant invite quelques enfants à venir jouer les instruments de musique pour que les autres dansent - Invite à s'encourager - Invite à s'exprimer librement sur l'exercice 	<ul style="list-style-type: none"> - Jouent les instruments de musique et dansent au son du tam-tam - S'applaudissent et s'encouragent - S'expriment librement sur l'exercice 	
SYNTHESE/ APPLICATION (2 minutes)	<ul style="list-style-type: none"> - Pose les questions : ✓ qu'est-ce qu'on a fait quand le tam-tam était sur la table? ✓ Après, qu'est-ce qu'on a fait ? - Aide à corriger les erreurs) 	<ul style="list-style-type: none"> - Font un récapitulatif de l'activité proprement dite en répondant aux questions: ❖ On est allé prendre le tam-tam ; ❖ on a dit son nom ❖ On a tapé le tam-tam - Se corrigent avec l'aide des pairs 	

PHASE ÉVALUATION

<p>Etape 1 : évaluation des acquis (5-10 minutes)</p>	<p>- Invite individuellement les enfants à venir prendre le Tam-tam et à dire son nom</p> <p>- Aide à corriger les erreurs</p> <p>Fait ranger le matériel</p>	<p>- Prennent chacun le tam-tam et prononcent le mot tam-tam ; montrent le tam-tam ; entoure le tam-tam; prononcent bien le mot tam-tam.</p> <p>- Se corrigent</p> <p>Ramassent et rangent</p>	<p>CRITERES :</p> <p>- Les apprenants identifient le tam-tam parmi d'autres ;</p> <p>- ils/ elles prononcent correctement le mot tam-tam.</p>
<p>Etape 2 : activité de prolongement</p>	<p>Invitent à fabriquer à la maison le tam-tam avec les matériaux de récupération: boîtes, papier, sachet, colle...</p>	<p>-promettent fabriquer un tam-tam pour montrer à Maman et à Papa à la maison</p>	

4.4.2.2.6. Recommandations

- Respecter le temps et les périodes indiqués des activités ;
- centrer les apprentissages sur les apprenants ;
- avoir de la volonté et s'engager dans la connaissance de l'art et la culture du milieu ;
- faire appel à des personnes ressources pour les spécificités.

4.4.2.3. ACTIVITES PRATIQUES DE PRODUCTION ET DE CREATIVITE

4.4.2.3.1. Objectifs

Objectif intermédiaire : s'initier aux activités de créativité et de production

Objectifs spécifiques:

- s'initier au dessin et à la peinture
- s'initier à l'art culinaire.
- cultiver le sens de l'ordre, du beau ;
- exécuter des exercices de dextérité manuelle ;
- entretenir un espace de production ;
- réaliser des objets / jouets

4.4.2.3.2. Importance

Les activités pratiques de production et de créativité visent à :

- familiariser les apprenants aux techniques de production de leur milieu ;
- développer l'esprit d'initiative et de créativité ;
- développer les aptitudes manuelle et physique ;
- cultiver le sens de la responsabilité et le goût du beau ;

- favoriser l'intégration de l'individu dans le tissu socio-économique du pays.

Elles permettent de :

- ❖ Développer les potentialités de créativité :
 - forger le sens de la découverte ;
 - habituer l'apprenant à l'effort.
- ❖ Développer l'habileté manuelle :
 - donner goût au travail manuel ;
 - permettre de développer la dextérité ;
 - participer au maintien physique.
- ❖ Développer le sens de la responsabilité :
 - cultiver la maîtrise de soi ;
 - permettre une insertion sociale réussie.

4.4.2.3.3. Instructions officielles

❖ Activités de production :

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 1 séance sur 2 semaines pour la mi-journée et 1 séance par semaine pour le soir soit 42 séances pour l'année.
- **Horaire officielle par séance** : 30 minutes ;
- **Volume horaire annuel**: 21 heures

❖ Activités de créativité

- **Nombre de séances hebdomadaires** : 2 séances dont 1 séance le soir ;
- **Horaire officiel par séance** : 30 minutes ;
- **Volume horaire annuel** : 28 heures

4.4.2.3.4. Principes didactiques

- favoriser la créativité et l'autonomie de l'apprenant ;
- développer la curiosité ;
- utiliser du matériel concret ;
- sécuriser toutes les situations d'apprentissage.

4.4.2.3.5. Méthodologies

Pour une pratique réussie des activités pratiques de production, une certaine organisation s'impose.

✓ Organisation matérielle :

- l'apprenant n'apprend mieux que face au réel ;
- utiliser du matériel adapté et ne présentant aucun danger pour les apprenants ;
- aménager des espaces appropriés ;
- disposer les apprenants autour de la chose devant faire l'objet d'enseignement/apprentissage

✓ Organisation pédagogique:

- partir toujours du vécu de l'apprenant pour le conduire vers la créativité ;
 - planifier les séquences d'apprentissage ;
 - sécuriser la production ;
 - faire intervenir les personnes de ressources pour les spécificités ;

- valoriser la créativité des apprenants.

✓ **La démarche générale préconisée est la suivante:**

- la phase de communication des objectifs ;

La phase de réalisation comprend :

- la présentation du matériel ;
- le processus de production par étape:

4.4.2.3.6. RECOMMANDATIONS

- Respecter le temps et les périodes indiqués des activités ;
- centrer les apprentissages sur les apprenants ;
- avoir de la volonté et s'engager dans la mise en œuvre des activités de production ;
- faire appel à des personnes ressources pour les spécificités.

4.4.3. NORMES ET MODALITES

EPS	Activités Motrices	ÉVALUATION FORMATIVE PERMANENTE	Evaluation formative Permanente
	-----		Contrôle des acquisitions
ARTS	Activités artistiques, et culturelles	AU PLANS PSYCHOMOTEUR	Evaluation par les pairs
	-----	COGNITIF	Auto – évaluation
CULTURE	Activités de production et travaux manuels	SOCIO-AFFECTIF	2 Evaluations séquentielles

PRODUCTION	-----	-----	-----

			2 évaluations séquentielles
			1 évaluation bilan /OI-3
<p>Au terme de l'exécution du programme, un bilan annuel à travers une grille d'évaluation doit être fait pour apprécier le niveau de développement des apprenants aux plans psychomoteur, cognitif et socio affectif.</p>			

1.5. EMPLOI DU TEMPS MOYENNE SECTION

HORAIRES	DUREE	JOURS					
		LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	
6H30-8H00	1H30	ACCUEIL/JEUX LIBRES					
8h-8h15	15 minutes	Activité de Vie Pratique					
08H15-08H45	30 minutes	Activité motrice	Eveil Math	Activité motrice	Prélecture / Graphisme	Technologie	
08H45-9H00	15 minutes	PASSAGE AUX TOILETTES					
9H00-9H30	30 minutes	Langage	Eveil Math	Langage	Prélecture / Graphisme	Eveil Math	
09H30-10H	30 minutes	Coloriage peinture –	Education musicale	Coloriage peinture –	Prélecture / Graphisme /	Activité Perceptivo-sensorielle	
10H-10H45	45 minutes	GOUTER+ RECREATION					
10H45-11H00	15 minutes	PASSAGE AUX TOILETTES					
11H00-11H30	30 minutes	Prélecture	Graphisme	Activité de production / Activité socioculturelle	Littérature enfantine	Activité de créativité	
11H30-12H30	1HEURE	SORTIE MI-JOURNEE					
12H30-14H00	1H30	INTERCLASSE					
14H00-14H45	45 minutes	ACCUEIL/JEUX LIBRES			ACCUEIL/JEUX LIBRES		
14H45-15H00	15 minutes	PASSAGE AUX TOILETTES			PASSAGE AUX TOILETTES		
15H00-15H30	30minutes	Littérature enfantine	Activités de de créativité		Activités Perceptivo-Sensorielle	Activités motrices (jeux intérieurs/ extérieurs)	
15H30-16H00	30minutes	GOUTER + RECREATION			GOUTER + RECREATION		
16H00-16H30	30minutes	Technologie	Activités de production		Activités langagières (langage conte)	Activités socioculturelles (Animation générale)	
16H30-17H00	30minutes	SORTIE DU SOIR			SORTIE DU SOIR		