



République du Sénégal

Un Peuple - Un But - Une Foi



Ministère de l'Éducation nationale



CURRICULUM DE L'ÉDUCATION PRESCOLAIRE

Guide de la Grande Section

Version révisée - Année 2024

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	6
I. FONDEMENTS THEORIQUES DU CURRICULUM RÉNOVÉ.....	7
II. ORIENTATIONS DU CURRICULUM RÉNOVÉ	10
III. ÉLÉMENTS CONSTITUTIFS DU CURRICULUM	12
IV. STRUCTURATION DU CURRICULUM RÉNOVÉ.....	12
DOMAINE 1. LANGUE ET COMMUNICATION.....	15
SOUS DOMAINE 1. ACTIVITÉS LANGAGIÈRES ORALES.....	15
Activité1: LANGAGE.....	15
Activité 2 : CONTE.....	19
Activité3: VOCABULAIRE.....	22
SOUS DOMAINE 2. ACTIVITÉS LANGAGIÈRES ÉCRITES.....	24
Activité 1 : LECTURE.....	24
Activité 2 : GRAPHISME / ÉCRITURE.....	31
DOMAINE 2. MATHÉMATIQUES.....	35
Activité 1 : ACTIVITÉS NUMÉRIQUES.....	35
Activité 2 : ACTIVITÉS GÉOMÉTRIQUES.....	44
Activité3: ACTIVITÉS DE MESURE.....	46

DOMAINE 3. DÉCOUVERTE DU MONDE.....	49
Activité 1 : INITIATION SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE.....	49
Activité 2 : HYGIÈNE ET BIEN-ÊTRE.....	56
DOMAINE 4. DEVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF ET BIEN-ETRE GLOBAL.....	59
SOUSDOMAINE1. VIVRE ENSEMBLE.....	59
Activité 1 : ÉDUCATION AUX VALEURS MORALES ET CIVIQUES.....	59
SOUSDOMAINE2. VIVRE DANS SON MILIEU.....	62
Activité 1 : ÉDUCATION ENVIRONNEMENTALE.....	62
DOMAINE 5. ÉDUCATION PSYCHOMOTRICE ET ARTISTIQUE.....	66
Activité 1 : PSYCHOMOTRICITÉ.....	66
Activité 2 : ARTS MUSICAUX – ARTS SCÈNIQUES.....	69
Activité 3 : ARTS PLASTIQUES.....	72
ANNEXES	75
I. LES PARTICULARITÉS DE LA CLASSE PRÉSCOLAIRE.....	76
L'ACCUEIL DU MATIN.....	76
LES RITUELS.....	79
LE REGROUPEMENT.....	81
LA RÉCRÉATION.....	85
AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE.....	87
CONSTRUCTION DE L'AUTONOMIE DES ÉLÈVES.....	99
L'EMPLOI DU TEMPS AU PRÉSCOLAIRE.....	104
BIBLIOGRAPHIE.....	107

II. LES INFORMATIONS DIDACTIQUES.....	108
LE JEU COMME MOYEN D'APPRENTISSAGE.....	108
L'ENSEIGNEMENT EXPLICITE COMME OPTION D'APPRENTISSAGE.....	112
III. LE CADRE D'ÉVALUATION.....	148
INTRODUCTION.....	148
POURQUOI ÉVALUER AU PRÉSCOLAIRE ?.....	148
QUE FAUT-IL ÉVALUER ?.....	149
QUAND ÉVALUER ?.....	149
COMMENT ÉVALUER ?.....	149
QUELS OUTILS POUR ÉVALUER ?.....	150

INTRODUCTION

La mission de l'école est de préparer les enfants à devenir des adultes responsables, en leur faisant acquérir des savoirs, savoir-être et savoir-faire utiles et transférables dans la vie de tous les jours. Elle garantit donc la formation et la participation au développement humain et économique, du préscolaire à l'enseignement supérieur.

Au Sénégal, le mandat assigné au secteur du préscolaire, premier socle éducatif sur lequel s'élabore une formation tout au long de la vie, est de favoriser le développement global des enfants de 3 à 5 ans. Il s'agit de leur offrir un milieu de vie et d'éducation sécurisant, bienveillant et inclusif. En outre, l'objectif du programme est de cultiver en eux le plaisir d'explorer, de découvrir et d'apprendre en mettant en place les bases de la scolarisation élémentaire à travers des activités de développement de potentialités de base émergentes, et le dépistage précoce ciblé des troubles physiques, sociaux, émotionnels et d'apprentissage.

Dans les années 2000, le souci de promouvoir la qualité dans le sous-secteur a conduit à la mise en place d'un nouveau curriculum adossé à une Approche par Compétence (APC). L'option était d'accroître la pertinence, la fiabilité et l'intégration des apprentissages en donnant du sens à l'éducation et en prenant en charge les valeurs auxquelles se réfère la société sénégalaise. Il s'agissait aussi de placer le préscolaire sur la rampe de l'amélioration de la qualité par l'application de la pédagogie de l'intégration qui permet à l'enfant de mobiliser ses acquis, de manière pertinente et coordonnée, pour résoudre une situation complexe à l'image de ce qui se fait dans la vie courante.

Après une dizaine d'années de mise en œuvre, une évaluation sommaire de ce curriculum a été menée en vue de cerner son impact sur les performances des enfants et du système éducatif.

Celle-ci a révélé des incohérences et insuffisances relatives aux normes internationales de performances et aux nouvelles options du système éducatif sénégalais qu'il convient de rectifier. C'est dans cette logique que la Direction de l'Éducation préscolaire a procédé à la révision du programme du préscolaire. Les trois guides de ce curriculum rénové constituent le résultat du travail de l'équipe technique qui a été mobilisée à cet effet.

Le présent curriculum rénové concerne tous les enfants, aussi bien ceux qui fréquentent les écoles maternelles, les cases des tout-petits et les classes préparatoires à l'élémentaire que ceux du secteur privé. Tout en confirmant l'option nationale de l'Approche par les compétences, il redéfinit les compétences de base du curriculum actuel en vigueur depuis 2008 et détermine les stratégies pédagogiques et les matériels didactiques indispensables à sa mise en œuvre. Il est composé de trois volumes traitant des trois sections formelles du cycle préscolaire (petite, moyenne et grande section) tout en restant ouvert à des cycles plus courts de deux ou un an. Il prend en compte les situations d'apprentissage susceptibles d'installer les aptitudes et attitudes de base pouvant doter les enfants de compétences répondant à leurs besoins de développement. Il se propose de leur offrir des chances égales de réussite et d'apprentissage tout au long de la vie.

I. FONDEMENTS THEORIQUES DU CURRICULUM RENOVE

1.1. *Un curriculum rénové pour favoriser le développement global de l'enfant*

L'éducation préscolaire donne aux enfants des occasions d'apprendre, de comprendre, de se familiariser avec l'environnement scolaire, de croire en leurs capacités et de développer des compétences en vue de faciliter leur passage vers l'élémentaire. Les enfants arrivent à l'école avec leur propre vécu, reflet de leur histoire personnelle et familiale ainsi que de leur milieu socioculturel. Il faut en tenir compte et miser sur leurs forces au regard de chacun des domaines de développement.

Ce curriculum rénové constitue la référence pédagogique du préscolaire dans toute sa diversité. Il vise à poser les normes et standards pédagogiques aptes à impulser et à assurer une éducation préscolaire de qualité. Il propose un environnement d'opportunités et d'activités leur permettant d'enrichir leurs expériences et de relever les défis auxquels ils sont confrontés dans leur développement en tenant compte de leurs intérêts, leurs besoins et leurs capacités.

Il s'agit d'aider l'enfant à se développer dans tous les domaines en même temps (physique et moteur, affectif, social, langagier, cognitif). Il est nécessaire de reconnaître l'importance de chacun de ces domaines et de les traiter en synergie, car ils s'influencent et se renforcent mutuellement. Des activités quotidiennes sont proposées à l'enfant dans le respect de sa capacité de compréhension, de ses besoins, de ses intérêts et de sa culture. Il acquiert alors des habiletés dans le cadre des apprentissages se situant dans sa zone proximale de développement, c'est-à-dire entre son niveau de développement actuel (ce qu'il est capable de faire seul) et son niveau de développement potentiel (ce qu'il est capable d'accomplir avec l'aide de pairs plus habiles que lui ou d'un adulte). Ainsi, on prévient les difficultés possibles et on permet à l'enfant de connaître des succès.

1.2. *Un curriculum rénové qui offre un milieu de vie sécurisant, bienveillant et inclusif*

Offrir un milieu de vie bienveillant, c'est se préoccuper du bien-être, de la sécurité et de la santé de chaque enfant. C'est porter sur lui un regard sans a priori, être attentif à ses besoins, croire en lui et en sa capacité d'apprendre. Un milieu de vie inclusif permet aux enfants et à leurs familles de se sentir acceptés et respectés. Il reconnaît qu'avant leur entrée à l'école, ils avaient déjà leur propre vécu socio culturel composé d'expériences, d'habiletés et de connaissances. L'équipe-école (le personnel enseignant et le personnel d'appui) adoptera des façons de faire qui favoriseront une concertation entre tous ses acteurs, pour assurer une réciprocité essentielle entre la culture familiale et la culture scolaire, reconnaissant ainsi la diversité des enfants et des familles. Un milieu de vie bienveillant et inclusif permet aux enfants de relever des défis adaptés à leurs intérêts, à leurs besoins et à leur niveau de développement. Un accompagnement et un environnement de qualité favorisent leur progression. Le souci du bien-être des enfants doit être une responsabilité partagée par tous les acteurs du milieu. C'est dans un tel contexte que se déploient pleinement la collaboration et le partenariat entre tous les intervenants concernés. Il faut donc tenir compte de la diversité et des spécificités des enfants (ex. : langue maternelle, handicaps, culture familiale) et offrir une éducation inclusive pour tous.

1.3. Un curriculum rénové qui permet de cultiver le plaisir d'explorer, de découvrir et d'apprendre

Cultiver le plaisir d'explorer, de découvrir et d'apprendre, c'est permettre aux enfants d'être actifs, d'exprimer leur curiosité naturelle, de faire des choix judicieux et de créer dans un contexte sécurisant et stimulant. Les enfants ont besoin d'être écoutés, de sentir qu'on s'intéresse à ce qu'ils font et de vivre dans un environnement où ils sont en mesure de questionner, de faire des essais et des erreurs, d'explorer et de réaliser des découvertes. Les enfants aiment bouger, jouer seuls ou avec d'autres. Ils ont besoin de temps pour imaginer, apprendre, se sentir valorisés, être fiers et outillés pour avoir confiance en leurs capacités croissantes. Les enfants qui apprennent en s'amusant et qui se sentent bien à la maternelle auront une image positive de l'école et seront plus confiants, motivés et capables de réussir. En ce sens, l'éducation préscolaire joue un rôle essentiel pour ce qui est de leur donner le goût de l'école.

1.4. Un curriculum rénové qui met en place les bases de la scolarisation

Mettre en place les bases de la scolarisation c'est permettre aux enfants de développer des attitudes et des comportements liés à la connaissance de soi, à l'autorégulation, à la conscience sociale et environnementale et aux relations interpersonnelles avec leurs pairs et les adultes (ex. : être à l'aise, avoir une attitude positive par rapport à une activité ou à une tâche, se sentir en sécurité et en confiance avec l'adulte et les autres enfants, s'intégrer à la vie de groupe, participer à un jeu ou à une activité et s'y engager, écouter, attendre son tour, lever la main, demander de l'aide, offrir son aide ou surmonter des obstacles). C'est également permettre aux enfants de développer des démarches et des stratégies (ex. : s'approprier les routines du quotidien de la classe, établir un plan, faire des essais et des erreurs, se donner des astuces avec le soutien de l'adulte ou en imitant ses pairs pour faciliter ses réalisations [jeux, tâches, activités ou projets] et apprendre une manière de procéder pour atteindre un but). C'est enfin permettre aux enfants d'acquérir des savoirs liés aux apprentissages relatifs à certains déterminants de la réussite scolaire (langues ; mathématique ; arts ; univers social ; science et technologie ; développement de la personne). Ce sont là les éléments constitutifs de la boîte à outils d'un apprenant pour la vie.

1.5. Un curriculum rénové pour mieux encadrer le développement précoce des potentialités de l'enfant

Mettre en œuvre des mesures d'intervention précoce, c'est porter un regard attentif sur chaque enfant afin de soutenir son développement global selon sa maturité, son rythme et ses besoins. C'est agir en collaboration avec les familles, les services éducatifs de la petite enfance, les services de santé et les services sociaux pour assurer une cohérence et une continuité des interventions. C'est aussi agir tôt et proposer de manière proactive du soutien, en vue de bien outiller les enfants et de prévenir ainsi des difficultés d'adaptation ou d'apprentissage, en travaillant en équipe, de manière concertée.

1.6. Un curriculum rénové pour promouvoir des activités de détection précoce et ciblée des troubles du développement

Mettre en œuvre des activités de détection précoce et ciblée, c'est offrir des interventions spécifiques, différenciées et intensifiées en réponse aux besoins des enfants chez qui on a décelé des difficultés, notamment sur le plan psychosocial ou cognitif. Les activités de prévention ciblée sont destinées à compléter le développement universel au moyen d'une stratégie élaborée avant l'apparition ou l'aggravation des difficultés. Ces activités de prévention ciblée peuvent être offertes par les enseignantes et les enseignants ou par le personnel d'appui, selon les besoins identifiés.

1.7. Un curriculum rénové pour mobiliser la communauté autour de l'enfant

Se mobiliser autour de l'enfant est une responsabilité partagée entre l'équipe-école, la famille et la communauté. Dans l'esprit du curriculum rénové, l'équipe-école accueille non seulement l'enfant, mais aussi sa famille. Elle adopte une posture inclusive et se montre sensible à leurs besoins. Tous les parents veulent voir chaque enfant se développer selon son plein potentiel et réussir. Des recherches ont démontré que la relation école-famille est importante pour que l'enfant acquière une image positive de l'école, s'y intègre et y évolue en toute confiance. La famille doit donc être reconnue comme une partenaire indispensable au soutien et à la réussite éducative de l'enfant. L'équipe-école devrait connaître les ressources communautaires et les services éducatifs du milieu destinés à l'enfance. La collaboration école-communauté fait référence aux liens possibles à établir entre l'école et des organismes qui doivent coordonner leurs actions et s'assurer qu'elles sont appropriées aux besoins de l'enfant et de sa famille. Cette collaboration devrait se poursuivre tout au long du parcours scolaire de l'enfant.

1.8. Un curriculum rénové pour une meilleure prise en compte de la dimension culturelle

Chaque famille a une culture qui lui est propre. L'équipe-école reconnaît et valorise la culture de l'enfant tout en suscitant chez lui une ouverture à l'égard de la diversité de la culture sénégalaise. La culture est un espace privilégié de rencontres. C'est dans les relations qu'il tisse avec les autres que l'enfant enrichit sa compréhension de lui-même et du monde qui l'entoure. La découverte de l'autre et la compréhension mutuelle contribuent au rapprochement entre les diverses cultures. On veillera à souligner la richesse des cultures, et à dégager leurs contributions au développement de la société. L'équipe-école est invitée à porter une attention particulière à la langue maternelle de l'enfant pour accueillir et respecter les spécificités individuelles et collectives. Outils de communication essentiels à toute activité humaine, les langues sont des moyens d'expression et des éléments importants des patrimoines culturels. Lorsque cela est possible, des liens sont faits entre la langue d'enseignement et la langue maternelle de l'enfant pour faciliter la communication et le sentiment d'appartenance. Par son environnement social, l'enfant est initié à des pratiques culturelles d'ici et d'ailleurs.

1.9. Un curriculum rénové pour la reconnaissance de l'expertise de l'éducatrice ou de l'éducateur

L'éducatrice ou l'éducateur a une connaissance approfondie du développement de l'enfant et des approches pédagogiques propres à l'éducation préscolaire. L'observation des enfants par l'éducatrice ou l'éducateur, son jugement professionnel, sa culture et son expertise lui permettent de saisir les situations réelles de la vie de la classe pour planifier et créer des contextes riches, stimulants, signifiants et diversifiés, notamment en contexte de jeu. L'éducatrice ou l'éducateur propose aux enfants des activités adaptées à leur niveau de développement et à leurs différentes façons d'apprendre, les aide à élargir leur répertoire d'actions, à approfondir leur compréhension de différents concepts et à enrichir leurs connaissances selon leurs intérêts, leurs besoins et leurs capacités. Le soutien de l'éducatrice ou l'éducateur permet aux enfants de connaître des réussites, ce qui suscite chez eux la motivation intrinsèque et le plaisir d'apprendre.

1.10. Un curriculum rénové pour établir les transitions maison-préscolaire-élémentaire

Une transition représente une période pendant laquelle l'enfant et sa famille doivent s'adapter graduellement à un nouvel environnement physique, social et humain. Les périodes de transition entraînent des changements importants et comportent non seulement des occasions de croissance, mais aussi des défis. L'entrée à l'école marque le début de l'histoire scolaire et relationnelle qui se construit entre l'enfant, sa famille et l'école. La transition scolaire s'amorce au cours des expériences vécues dans l'année précédant l'entrée à l'école et peut s'échelonner sur trois ans. L'équipe-école a un rôle clé à jouer pour permettre des transitions harmonieuses et réussies ainsi qu'une continuité éducative entre les différents milieux de vie de l'enfant. Plus les familles se sentiront accueillies avec bienveillance et respectées, plus elles adhéreront au projet scolaire.

II. ORIENTATIONS DU CURRICULUM RÉNOVÉ

En vue de poursuivre les deux grands objectifs de l'éducation préscolaire, qui sont de favoriser le développement global de tous les enfants et de mettre en œuvre des interventions précoces pour répondre à leurs besoins, quatre orientations sont privilégiées : la prise en compte des approches innovantes en matière de développement de la petite enfance, le jeu comme approche pédagogique, l'observation du cheminement de l'enfant, et l'organisation de la classe.

2.1. Les approches innovantes

Le présent curriculum intègre de bonnes pratiques et approches innovantes en matière de développement de la petite enfance. Il met en exergue l'importance des compétences fondamentales en langage/lecture et en mathématiques dans la petite enfance. En plus, cette approche met l'accent sur le développement cognitif. Il postule aussi que l'apprentissage et le développement vont au-delà des compétences en langage/lecture et en mathématique mais incluent les compétences socio-émotionnelles ou socio-affectives et sont une partie intégrante du développement humain. Les enfants ont besoin d'opportunités pour développer des compétences socio-émotionnelles ou socio-affectives fondamentales pour réussir à l'école et dans la vie. Ces compétences leur permettent de gérer les émotions, de prendre soin des autres, de développer un fort sentiment d'identification et d'engagement envers eux-mêmes et les autres, d'établir et de maintenir des relations saines et de prendre des décisions responsables. Ces compétences sont également des prédicteurs de la préparation à l'école et de la réussite scolaire des enfants.

2.2. Le rôle du jeu dans l'apprentissage

L'enfant possède différentes stratégies qui lui permettent d'apprendre. Il apprend entre autres, par l'imitation, l'observation, l'expérimentation ou le questionnement. Toutefois, le jeu constitue sa manière privilégiée d'apprendre et un processus privilégié pour l'aider à développer son plein potentiel. Un environnement riche où le jeu, notamment le jeu symbolique, est amorcé par l'enfant et soutenu par l'adulte permet à l'enfant d'explorer, de créer, d'improviser, de jouer un rôle, de manipuler, etc. Par le jeu, l'enfant exerce sa mémoire sensorimotrice et affective, acquiert des connaissances et des concepts, structure sa pensée et élabore sa vision du monde pour s'approprier la réalité. En jouant, il apprend notamment à développer son autonomie et ses relations avec les autres. Il effectue des choix, prend des décisions, fait des découvertes, a des idées, imagine des scénarios et apprend à se concentrer sur quelque chose sans se laisser distraire. Il se fait comprendre des autres, joue parfois le rôle de conciliateur ou de médiateur et trouve des solutions. Le jeu est un outil de communication, d'expression et d'action ; il favorise l'ouverture sur le monde. Chaque enfant doit

bénéficier de suffisamment d'espace et de temps pour s'engager dans son jeu. S'il sait qu'il aura assez de temps pour se déployer, il s'y investira. Au contraire, le jeu restera superficiel si le temps alloué est trop court. De ce fait, l'enfant devrait bénéficier chaque jour d'assez de périodes de jeu libre, où il choisira avec qui et avec quoi il jouera. Sur une base quotidienne, l'enfant doit également avoir accès à des jeux extérieurs de qualité et diversifiés qui conviennent à son âge. Le plaisir et la satisfaction que le jeu procure à l'enfant deviennent des facteurs de motivation lui permettant de s'engager et de persévérer. Le jeu contribue également au développement de la mathématique, du langage oral et écrit, de l'autorégulation, de la concentration et des fonctions exécutives. Soutenu par des interventions, l'enfant s'engage dans des situations d'apprentissage issues du monde du jeu et de ses expériences de vie et commence à jouer son rôle d'élève actif. Le curriculum rénové reconnaît donc l'importance et l'apport du jeu pour soutenir le développement global des enfants d'âge préscolaire, quels que soient leurs besoins et leurs caractéristiques. C'est pour cette raison que l'approche ludique a été renforcée dans le cadre cette révision du curriculum.

2.3. L'observation du cheminement de l'enfant

Observer le cheminement de l'enfant, c'est adopter une attitude d'écoute et porter un regard attentif sur ce qui se passe et ce que révèlent ses gestes et ses paroles. L'observation permet de cerner les habiletés, les connaissances, les apprentissages, les intérêts, les questionnements, les attitudes, les comportements, les démarches, les stratégies et les besoins de l'enfant. Le jeu libre est propice à l'observation de l'enfant et de ses interactions dans un contexte naturel. Les activités sont un autre moment qui permet de savoir si l'enfant a besoin d'un soutien additionnel et de lui fournir des outils favorisant son développement. Les observations sont effectuées lors d'activités qui amènent l'enfant dans sa zone proximale de développement. Dans la perspective d'agir tôt, observer l'enfant est important et présente des occasions de mieux cibler les interventions à mettre en place. L'interprétation des observations par l'enseignante ou l'enseignant s'appuie sur ses connaissances de l'enfant et de son développement global, sur le programme et sur son jugement professionnel. L'enseignante ou l'enseignant peut échanger avec d'autres intervenants et recueillir des éléments complémentaires témoignant du cheminement de l'enfant dans un contexte différent de la classe. L'analyse qui en découle permet de faire prendre conscience à l'enfant de ses apprentissages, de l'aider à progresser et d'adapter les interventions aux forces et aux besoins décelés. De plus, les parents doivent recevoir de l'information qui met en valeur le cheminement de leur enfant par une communication qui témoigne, à la fois, du processus et du contenu. Cela permet aux parents de mieux comprendre la manière d'apprendre de leur enfant.

2.4. L'organisation de la classe

La classe doit être physiquement adaptée aux besoins de tous les enfants de 3 à 5 ans, facilement accessible et sécurisée. Elle est organisée de manière à favoriser la participation de chacun et l'exploration de divers jeux (ex: moteurs, symboliques, de manipulation, de construction, de société). Le matériel et les outils technologiques mis à la disposition des enfants sont au service de leurs apprentissages (ex. : marionnettes, livres, instruments de musique, jeux numériques). Le matériel est riche, diversifié, évolutif et en quantité suffisante, et les enfants peuvent l'utiliser selon différentes modalités relationnelles (seuls, en dyade, en sous-groupe ou en grand groupe). La classe, le gymnase, la cour de l'école et l'environnement extérieur sont tous des lieux où les enfants peuvent observer, explorer, manipuler, tâtonner, réfléchir, imaginer, exercer leur mémoire, élaborer un projet, mettre à l'épreuve leurs capacités et développer leurs habiletés motrices, affectives, sociales, langagières et cognitives. Pour favoriser un climat de classe positif où les enfants se sentent en confiance et en sécurité, les consignes seront claires, précises, constantes et cohérentes. Au préscolaire, des différends surviennent fréquemment entre les enfants et représentent des occasions réelles

à saisir pour leur permettre de faire l'apprentissage du vivre ensemble. Ils ont besoin d'être guidés et outillés dans la résolution de conflits, puis d'être amenés peu à peu à les régler de façon autonome. Les enfants doivent sentir que le respect entre eux est encouragé et soutenu.

III. ÉLÉMENTS CONSTITUTIFS DU CURRICULUM

Les recherches nous orientent vers l'importance des arts, de la musique et de l'exploration culturelle dans la petite enfance et les programmes préscolaires comme moyen de promouvoir la créativité et l'innovation chez les jeunes enfants. Ils offrent aux enfants la possibilité de développer la motricité et leur imagination, mais aussi d'installer des compétences telles que celles liées à la lecture, au langage, aux mathématiques et au développement socio-affectif. La musique a un impact sur toute la vie, notamment sur la régulation de l'humeur, l'appartenance sociale et le bien-être. Enfin, la connaissance de l'environnement et du monde qui les entoure est également fondamentale pour la croissance et le sentiment d'appartenance des enfants. Il est admis qu'une partie de la compréhension de l'environnement et du monde qui les entoure comprend les processus scientifiques et technologiques auxquels les enfants sont exposés. De plus, leur contribution à la préservation de leur environnement immédiat va impacter le monde et leur apprend la manière de se protéger, de protéger les autres et de maintenir des habitudes saines et durables. Offrir aux enfants des opportunités de s'engager dans ces domaines contribue à stimuler la curiosité, à prendre plaisir à explorer et à naviguer dans le monde qui les entoure.

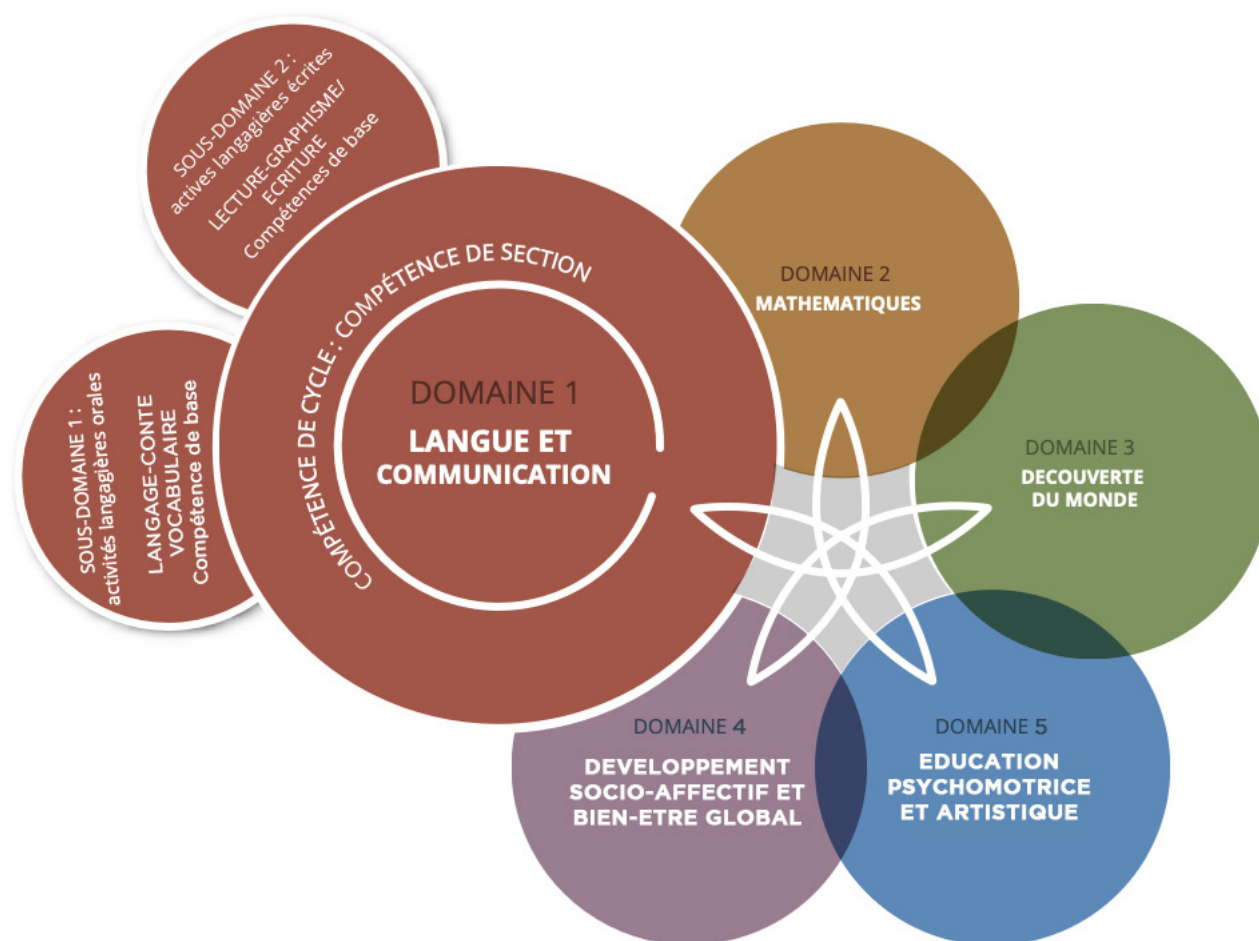
IV. STRUCTURATION DU CURRICULUM RÉNOVÉ

Le curriculum rénové de l'éducation préscolaire est adossé à l'approche par les compétences (APC) qui est une approche pédagogique en vigueur au Sénégal depuis 2008. Il comporte cinq domaines de développement (linguistique, cognitif, physique et moteur, affectif et socio-culturel) qui doivent être pris en compte d'une manière synergique. Il épouse le schéma intégrateur du curriculum en vigueur tout en le simplifiant. Chaque domaine est décliné en sous-domaines et en activités qui sont à leur tour déclinées en compétences. Des caractéristiques et des besoins sont présentés pour chacun des domaines par la définition des compétences de cycles et de sections qui situent les enfants de 3 à 5 ans dans leur développement et définissent leurs profils de sortie attendus.

Ce schéma intègre les indicateurs d'évaluation ainsi que le rôle des parents dans le développement des compétences à travers le suivi des enfants en famille.



LANGUE ET COMMUNICATION



DOMAINE 1. LANGUE ET COMMUNICATION

COMPÉTENCE DE CYCLE :

Intégrer des outils linguistiques simples et des comportements non verbaux dans des situations de communication orale et écrite

COMPÉTENCE DE BASE

Intégrer des outils linguistiques simples et des comportements non verbaux dans des situations de compréhension et de production de messages oraux et écrits (images, dessins, affiches, lettres, syllabes, mots et phrases simples).

SOUS DOMAINE 1. ACTIVITÉS LANGAGIÈRES ORALES

COMPÉTENCE

Intégrer le vocabulaire familier, des comportements non verbaux et des règles simples de fonctionnement de la langue (ordre des mots, prononciation, articulation) dans des situations de production de messages oraux.

ACTIVITÉ 1 : LANGAGE

COMPÉTENCE DE BASE :

Intégrer le vocabulaire usuel, des comportements non verbaux et des règles simples de fonctionnement de la langue (ordre des mots, prononciation, articulation) dans des situations de production de messages oraux de type informatif, narratif, descriptif et injonctif..

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Dans cette compétence, l'enfant développe des capacités langagières (description, narration) à travers le respect de la syntaxe, de la prononciation et de l'articulation des mots et un esprit d'imagination. L'enfant est capable de recueillir des informations et d'en fournir sur une destination, une adresse, un lieu et sur les règles d'un jeu.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Inter agir verbalement et non verbalement	- Saluer quelqu'un/ Réagir	Bonjour ou bonsoir + prénom ou titre Comment ça va ? Comment vas-tu ? ça va ? (bien, très bien, mal)
	-Demander quelque chose, demander une permission, une autorisation de faire quelque chose	-Je veux + Verbe à l'infinifit + stp Je veux sortir s'il svp -Est-ce que je peux + verbe à l'infinifit + s'il te plaît ? (boire, aller aux toilettes, sortir, jouer, faire, avoir quelque chose ...) Est-ce que je dois/l'on doit + infinifit du verbe Est-ce qu'il faut + infinifit Oui, tu peux + verbe à l'infinifit Non, tu ne peux pas + verbe à l'infinifit.
	- Demander une adresse, une destination/ Réagir	Bonjour, Où habite + nom de la personne ? X habite à Où vas – tu ? Où va-t- elle ? Où va-t-il? Où allons-nous ? Je vais à ..., Je vais chez....

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Inter agir verbalement et non verbalement	- Demander où se trouve un objet, un lieu, une personne	Où se trouve + nom de l'objet ? Où se trouve + nom du lieu ? Où se trouve + nom de la personne ? Où est + nom de la personne, du lieu ou de l'objet ?

Communiquer avec les autres et se faire comprendre	- Indiquer une adresse	Nom de la personne + habite + le lieu Nom (site, local...) + se trouve à + le lieu
	- Présenter un camarade	Voici mon ami (frère), il s'appelle/elle s'appelle + prénom + nom C'est + nom de la personne Voici + nom de la personne
	- Se présenter à quelqu'un	Je m'appelle + prénom + nom Mon nom est + ..., je suis + x, et toi?
	- Dire ce que l'on sait/ que l'on ne sait pas	Je sais/Moi, je sais + Je ne sais pas Je ne suis pas sûr-e
	- Dire ce que l'on n'a pas compris	Je ne comprends pas Je n'ai pas compris Est-ce que tu peux/vous pouvez répéter ? C'est quoi + objet (action) ? Qu'est-ce que c'est ? Ça veut dire quoi, + objet (action) ? Qu'est-ce que ça veut dire ?

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
	- Dire le jour et le lieu d'un événement	Les sept jours de la semaine Structures : Nom de l'événement + c'est + jour de la semaine Nom de l'événement + c'est à + nom du lieu

Communiquer avec les autres et se fait comprendre	- Expliquer les règles d'un jeu	Pour jouer à (au) + Nom du jeu + Il faut ... Pour jouer à + Nom du jeu+ Il ne faut pas... Pour jouer au.... + Nom du jeu+ Il ne faut pas...
	- Emprunter un objet	prête – moi + nom de l'objet + s'il te plaît
	- Réclamer un objet	Rends – moi + nom de l'objet + s'il te plaît Donne – moi + nom de l'objet + s'il te plaît Remets – moi + nom de l'objet + s'il te plaît
	- Donner une consigne orale	Verbe à l'impératif + consigne de classe Mets une croix sous Ecris ton prénom Colorie

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'EVALUATION

L'enfant

- produit des énoncés, avec des comportements non verbaux et des intonations appropriés.
- construit des phrases (structure syntaxique).
- produit des phrases de plus en plus complexes et articulées entre elles.
- formule des énoncés de prise de contact appropriés.
- formule des questions pour une prise d'informations.
- exprime clairement ses besoins.
- prononce et articule clairement les phonèmes et les mots.

THEMES :

- la maison, l'école, le quartier, le village...

RESSOURCES :

- Jeux du terroir

MATÉRIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Matériel lié aux jeux, calendriers, images, photos, sites...

ROLE DES PARENTS :

- La communication orale constitue la base de la lecture. L'enfant est initié à la langue par l'écoute et la parole. Le fait de parler et de chanter aux enfants les éveille aux sons de la langue, ce qui leur facilitera l'apprentissage de la lecture.

Conseils :

- Jouez et discutez avec votre enfant pour échanger des informations portant sur un objet, une destination, un lieu, une personne, un événement et sur les règles d'un jeu.
- Racontez-lui des anecdotes sur vous, vos parents et d'autres membres de la famille.
- Encouragez-le à vous parler de ce qu'il pense ou ressent.
- Demandez-lui de vous raconter ce qu'il a fait pendant la journée, par exemple les activités ou les jeux auxquels il a participé.
- Soyez patient! Laissez-lui le temps de trouver ses mots.
- Chantez-lui des chansons ou récitez-lui des comptines, tout en l'encourageant à chanter ou à réciter avec vous.
- Jouer avec l'enfant et lui faire expliquer les règles du jeu.

ACTIVITÉ 2 : CONTE**COMPÉTENCE DE BASE:**

Intégrer le vocabulaire usuel, des comportements non verbaux et des règles simples de fonctionnement de la langue (ordre des mots, prononciation, articulation) dans des situations de production de messages oraux de types informatif, et narratif / descriptif.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

A travers cette compétence, l'enfant développe des capacités langagières (narration et description), l'attention, l'écoute, la mémorisation, l'imagination, la curiosité. En outre, elle permet l'installation du sens logique (chronologie des faits) et l'acquisition des valeurs culturelles et morales.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Décrire les personnages d'un conte	- Décrire un personnage (une personne) d'un conte	Structures : Nom de la personne + verbe être ou tout autre verbe d'état + Adjectif Exemple : Amie est élancée, belle, polie... Nom de la personne + verbe avoir + Substantif Exemple : Rémi a un front lisse, un sourire radieux....
	- Décrire un personnage (un animal) d'un conte	Structures : Nom de l'animal + verbe être ou tout autre verbe d'état + Adjectif Exemple : le mouton est poilu, gras... Nom de l'animal + verbe avoir + Substantif Exemple : le lion a des pattes robustes, des crocs longs...

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Restituer les grands moments d'un conte, d'une histoire racontée	Restituer les grands moments d'un conte entendu	Chronologie des événements Utilisation du passé et des connecteurs logiques (ensuite, après, et, enfin)
	Restituer les grands moments d'une histoire entendue	Chronologie des événements Utilisation du passé et des connecteurs logiques (ensuite, après, et, enfin)

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Raconter un événement	- Raconter un événement vécu	Verbes d'action usuels Connecteurs logiques (d'abord, ensuite, après, enfin...)
	- Raconter un événement suivi sur des supports audiovisuels ou numériques (télévision, radio, tablette, smartphone...)	Connecteurs temporels (aujourd'hui, demain, hier...) Temps passé
	- Raconter un événement imaginé	

NB : Voir les informations didactiques en annexe. OA du conte à exploiter en langage (liens entre le conte et le langage). L'enrichissement du lexique de l'enfant se fera à travers l'ensemble des activités libres ou dirigées. L'éducateur veillera à corriger et à fixer les mots nouveaux dans toutes les situations d'enseignement-apprentissage et les jeux variés.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

- L'enfant
- fait la description d'un personnage sans aide.
- restitue les grands moments d'un conte, d'une histoire ou d'un événement vécu.

THEMES :

- Les bonnes habitudes, le monde humain et animal.

RESSOURCES :

- répertoire de contes du milieu local, dessins, images, chants, supports audiovisuels et numériques

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Images, photos, tam-tam, télévision, radio, téléphone ...

ROLE DES PARENTS :

- le parent accompagne l'enfant dans la narration et la description des personnages du conte/histoire/événement. Favoriser la communication avec l'enfant en lui demandant de relater les faits majeurs de la journée d'école, d'un spectacle auquel il a pris part

Conseil :

Raconter régulièrement des histoires à votre enfant.

.ACTIVITE 3 : VOCABULAIRE**COMPÉTENCE DE BASE:**

Intégrer le lexique et le vocabulaire usuel dans des situations de compréhension et de production d'énoncés oraux. .

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

A travers cette compétence, il s'agit de fait acquérir un corpus de mots soigneusement choisis (dans toutes les catégories grammaticales) et donc de passer de la découverte incidente à des apprentissages décontextualisés, explicites et structurés. .

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Enrichir le vocabulaire	- Réinvestir et élargir le lexique des couleurs, de l'école, des fruits et légumes	-les couleurs -l'école (activités scolaires; matériel; règle de vie; lieux...) -fruits et légumes
	- Acquérir des mots à partir d'un livre de contes	Noms, Adjectifs, verbes

PERIODE	JANVIER – FEVRIER- MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Enrichir le vocabulaire	- Réinvestir et élargir le lexique du corps	- les parties du corps
	- Acquérir des mots à partir d'un livre de contes	Noms, Adjectifs, verbes

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Enrichir le vocabulaire	- Réinvestir et élargir le lexique des émotions positives et négatives	- émotions positives (joie, enthousiasme, surprise, fierté...) - émotions négatives (peur, crainte, colère, tristesse).
	- Acquérir des mots à partir d'un livre de contes	Noms, Adjectifs, verbes

NB : NB : Voir les informations didactiques en annexe..

INDICATEURS D'ÉVALUATION :

L'enfant

- accroît son vocabulaire ;
- produit des phrases de plus en plus complexes

THEME :

L'école, la maison...

RESSOURCES :

- Vocabulaire usuel

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Albums de lecture, planches, imagiers...

ROLE DES PARENTS :

Afin d'enrichir le vocabulaire d'un enfant, il est essentiel de le mettre au contact direct avec la langue. Cela passe par la communication et les interactions sociales..

Conseils !

- Le développement du langage passe beaucoup par l'écoute : histoires, comptines, contes, albums... Être entouré de livres permet d'assouvir la curiosité naturelle de votre enfant.
- Il est important de décrire à voix haute certains gestes du quotidien qui impliquent votre enfant. Par exemple, à l'heure du bain, vous pouvez dire « On se lave le corps », « On mousse les cheveux », « On se rince », etc. L'enfant associe ainsi le verbe à l'action.
- Parfois, un enfant connaît un mot mais a besoin de le chercher dans sa mémoire. Montrez-vous patient et ne finissez jamais les phrases de votre enfant à sa place. Sinon, il n'aura jamais l'occasion de s'entraîner à utiliser son lexique interne.
- Les réponses d'un petit sont toujours courtes et approximatives, parfois sans verbe et sans déterminant. Au lieu de le corriger, répétez simplement ce qu'il vient de dire en formulant une phrase complète. Par exemple, s'il dit « Gâteau », dites « D'accord, tu veux un gâteau. »
- Multipliez les conversations avec lui, parlez-lui le plus souvent possible ;
- Ayez des échanges de qualité avec lui sans avoir peur du détail ;
- Participez à ses jeux d'imitation pour enrichir son vocabulaire et lui permettre de le consolider;

SOUS DOMAINE 2. ACTIVITES LANGAGIERES ECRITES

COMPÉTENCE:

Intégrer des notions perceptives et des conduites motrices dans des situations de :

- familiarisation avec les sonorités de la langue, le monde de l'écrit et la lecture (lettres, syllabes, mots, de phrases simples).

- compréhension d'un texte entendu - production de signes graphiques simples - écriture de lettres, de syllabes, de mots et phrases simples - compréhension d'un texte entendu

ACTIVITÉ 1: LECTURE

COMPÉTENCE DE BASE:

Intégrer des notions liées à la découverte de la fonction et du fonctionnement de l'écrit, ainsi que le principe alphabétique, dans des situations de compréhension de textes écrits entendus et de production d'un écrit simple.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Cette compétence fait référence à la capacité à comprendre des textes écrits entendus sans autre aide que le langage, à manifester de la curiosité par rapport à l'écrit, à participer verbalement à la production d'un écrit (dictée à l'adulte), à reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Identifier les composantes sonores du langage	- Identifier des mots à l'oral	Mots identifiés à l'oral
	- Identifier à l'oral des mots qui riment	mots qui riment dans un énoncé oral
	- Scander des syllabes	Mots à 2-3 syllabes
Ecouter et comprendre de l'écrit	- Identifier les personnages d'une histoire ou d'un conte	Personnages d'une histoire, d'un conte
	- Exécuter une consigne simple lue par l'adulte	consignes simples
	- Restituer une histoire ou un conte lu par l'adulte	Restitution d'une histoire ou d'un conte lu par l'adulte

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

	Restituer la trame narrative d'une histoire avec un support visuel	Restitution de la trame narrative d'une histoire avec un support visuel
Découvrir la fonction de l'écrit	- Se repérer dans un livre	La couverture, les pages, les images et le texte
	- Faire écrire un message oral	dictée à l'adulte: divers thèmes
Produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	- Produire une phrase correcte pour interpréter un dessin, une image	dictée à l'adulte
	- Produire collectivement un texte court pour raconter un événement vécu	dictée à l'adulte
- Découvrir le principe alphabétique	- Reconnaître des prénoms en capitales et en scriptes	Le prénom de l'enfant en lettres capitales et en script Le prénom des autres enfants en lettres capitales et en script
	- Nommer des lettres de l'alphabet en lettres capitales	Les lettres de l'alphabet en capitales
	- Réciter la comptine alphabétique	Les lettres alphabétiques
	- Reconnaître et nommer toutes les lettres de l'alphabet	les lettres de l'alphabet en capitales et en script
	- Faire correspondre des graphies capitale /minuscule script	Jeux de correspondance entre graphies capitale / minuscule script

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Identifier les composantes sonores du langage	- Dire le nombre de syllabes dans le mot	Dénombrement de syllabes
	- Identifier des syllabes	Jeux d'identification de syllabes dans un mot
	- Reconnaître des syllabes identiques	Jeux de reconnaissance de syllabes identiques dans des mots

Écouter et comprendre de l'écrit	- Identifier le personnage principal d'une histoire	Le personnage principal d'une histoire
	- Répondre à des questions sur une histoire ou un conte lu par l'adulte	Différentes questions sur une histoire ou un conte lu par l'adulte
	- Caractériser les personnages d'une histoire	Caractéristiques (physiques et morales) des personnages d'une histoire ou d'un conte
	- Restituer une histoire lue en classe par l'adulte	Restitution d'une histoire lue en classe à partir d'images Restitution d'une histoire connue sans support
Découvrir la fonction de l'écrit	- Découvrir un support écrit	Supports papier ; Livre (bande dessinée, livre d'images....) calendrier, journal, cahier, tableau, ardoises...
	- Découvrir un type d'écrit	recette, facture, mode d'emploi, affiche, carte d'invitation, carte de vœux, carte de visite,
Produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	- Produire individuellement un texte court pour raconter un événement vécu (Ralentir son débit pour s'adapter au rythme de l'écriture)	dictée à l'adulte
	- Raconter des événements à partir d'illustrations	Récit à partir d'images illustratives de fête, cérémonie
Découvrir le principe alphabétique	- restituer la comptine alphabétique	Restitution de la comptine alphabétique
	- Différencier phrase, mot et lettre	La phrase, le mot, la lettre
	- Reconstituer des mots	Jeux de reconstitution de mots
	- Reconnaître son prénom dans les trois graphies	Le prénom de l'enfant en lettres capitales, en minuscule script et en cursive
	- Entourer les voyelles dans un mot	les voyelles

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Identifier les composantes sonores du langage	- Localiser un son dans un mot : début, milieu, fin	Jeux de localisation d'un son dans un mot : début, milieu, fin
	- Ajouter une syllabe, un son pour compléter un mot donné	syllabe, son pour compléter un mot donné
	- Supprimer une syllabe, un son dans un mot donné	Suppression de syllabes/ son
Ecouter et comprendre de l'écrit	- Exécuter une consigne plus complexe	Consignes complexes
	- En cours de lecture, anticiper le déroulement des actions	Enonciation de la suite logique des actions
	- Proposer un autre dénouement ou une suite à l'histoire	Proposition d'une autre fin à l'histoire
	- Prêter des intentions à un personnage	Déclinaison des intentions d'un personnage
Découvrir la fonction de l'écrit	- Identifier les éléments qui composent un livre d'images	Identification du titre, de l'auteur, de l'illustrateur, du lieu d'édition
	- faire écrire un message	dictée à l'adulte sur divers thèmes
	- Produire un album collectif avec des images illustrant la trame du conte entendu	personnages, paysages...
Produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	- Imaginer une suite ou un autre dénouement à une histoire	dictée à l'adulte
	- Participer à l'écriture de certains mots	Des mots familiers (prénom, jour, mois.....)
	- Inventer une histoire	Créer des personnages, un début, un évènement et une fin, (dictée à l'adulte)

Découvrir le principe alphabétique	- Ecrire des mots simples	répertoire des mots affichés en classe (ex : jours, prénom...)
	- Reconnaître des lettres dans les trois graphies	Jeux de reconnaissance de lettres capitales, en script minuscule et en cursive
	- Retrouver des lettres dans une liste	Liste de lettres
	- Reconnaître son prénom en cursive	Le prénom de l'enfant en cursive
	- Retrouver des mots dans une liste	Listes de mots
	- Reconstituer des mots et phrases	Jeux de reconstitution de mots et de phrases avec support
		Jeux de reconstitution de mots et de phrases sans support

NB : Voir les informations didactiques en annexe..

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- identifie des mots dans un énoncé oral.
- identifie des sons, des syllabes dans un mot oral.
- identifie des sons, des syllabes identiques dans des mots oraux.
- décompose des mots oraux de plus de deux syllabes.
- répond à l'oral à des questions d'un texte entendu.
- produit des énoncés oraux appropriés à partir de supports ou de situations de communication.
- propose une suite appropriées pour compléter une histoire entendue.
- identifie des supports écrits (livres, cahiers, journaux).
- identifie des lettres de l'alphabet dans leurs trois graphies.
- identifie des mots usuels et familiers.
- reconstitue des mots usuels et familiers, des phrases simples.

THEMES :

- comptines, formulettes, histoires, contes / thème : maison, école

RESSOURCES :

- Livres, bandes dessinées, cahiers, images, dessins, tableau, étiquettes lettres, ardoises, téléphone, tablette, ordinateur, étiquettes prénom...

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Livres, bandes dessinées, cahiers, images, dessins, tableau, étiquettes lettres, ardoises, téléphone, tablette, ordinateur, étiquettes prénom....

ROLE DES PARENTS :

organiser des jeux avec son enfant pour :

- faire identifier des mots, des syllabes et des sons dans des énoncés oraux;
- demander à son enfant de lui apporter différents support écrits en les nommant;
- faire ouvrir et fermer des livres et les ranger à leur place;
- faire exécuter des consignes, et fait dire les étapes d'une recette déjà expliquée;
- restituer avec ses propres mots une courte histoire ou un conte lu par lui-même;
- lire des lettres, syllabes, mots.

Conseils !

- Lisez régulièrement des histoires à votre enfant.
- Lisez toutes sortes de textes : histoires, poèmes, livrets d'information, magazines, journaux, bandes dessinées.
- Lisez avec expression! Changez de voix pour distinguer les différents personnages de l'histoire. Remplacez le nom d'un personnage par celui de votre enfant. Fabriquez des marionnettes et racontez l'histoire avec celles-ci.
- Relisez les histoires préférées de votre enfant autant de fois qu'il vous le demande et choisissez des livres et des auteurs que votre enfant aime.
- Lisez des histoires qui contiennent des répétitions et invitez votre enfant à les réciter avec vous.
- Faites glisser votre doigt sous les mots pendant que vous lisez. Cela aidera votre enfant à faire le lien entre le mot entendu et le mot écrit.
- Lisez toutes sortes de textes : histoires, poèmes, livrets d'information, magazines, journaux, bandes dessinées.

- Lisez lentement pour que votre enfant ait le temps de se représenter mentalement ce qui se passe dans l'histoire.
- Prévoyez tous les jours une période que vous pouvez entièrement consacrer à la lecture avec votre enfant ;
- Variez la durée de lecture selon l'âge et les intérêts de votre enfant. Pour un jeune enfant, il est sans doute préférable de lire au cours de plusieurs petites séances (d'une dizaine de minutes) au lieu de lire pendant une longue séance (d'une trentaine de minutes).
- Lisez lentement pour que votre enfant ait le temps de se représenter mentalement ce qui se passe dans l'histoire.
- Félicitez votre enfant s'il émet des idées et participe à la lecture.
- Demandez-lui quelle sorte de livre il aimerait lire.
- Demandez-lui quelle sorte de livre il aimerait lire.
- Encouragez-le à poser des questions et à faire des commentaires sur les images et sur l'histoire, tout autant avant la lecture que pendant et qu'après celle-ci.
- Examinez avec votre enfant la couverture et le titre du livre et demandez-lui ce qui, selon lui, arrivera dans l'histoire.
- Encouragez votre enfant à développer son esprit critique. Est-il d'accord ou non avec l'auteur? Pourquoi?
- Exprimez vos pensées sur l'histoire au cours de la lecture et encouragez votre enfant à faire de même. Vous pourriez lui demander : cela est-il possible? pourquoi ou pourquoi pas?
- Laissez à votre enfant le temps de penser au livre et discutez-en de nouveau quelques jours plus tard.

ACTIVITÉ 2 : GRAPHISME/ÉCRITURE**COMPÉTENCE DE BASE:**

Intégrer des notions perceptives et des conduites motrices dans des situations de production de signes graphiques, de lettres et de mots..

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

L'enfant, doit de façon autonome, reproduire sur différents supports les tracés et écrire les lettres, les syllabes, les mots dans des chemins en respectant le sens conventionnel de l'écriture dans les trois graphies..

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Adopter la bonne posture pour écrire	- Adopter une posture confortable	posture des enfants
		Respect de la distance (près du support)
	- Tenir correctement son outil scripteur (craie, crayon, pinceau...)	Technique de préhension des outils scripteurs: niveau des doigts sur l'outil, doigts de saisie, force d'appui
	-Tenir correctement les supports (ardoise, feuilles...)	Position, orientation selon la nature des supports
Commencer à écrire tout seul	-Tracer des lignes verticales	Les lignes verticales
	- Tracer des lignes horizontales	Les lignes horizontales
	-Tracer des lignes obliques	Les lignes obliques
	- Tracer des lignes brisées	Les lignes brisées
	- Tracer des ponts	Les ponts
	- Tracer des cannes	Les cannes

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Adopter la bonne posture pour écrire	- Adopter une posture confortable	posture des enfants Respect de la distance (près du support)
	-Tenir correctement son outil scripteur (craie, crayon, pinceau...)	Technique de préhension des outils scripteurs: niveau des doigts sur l'outil, doigts de saisie, force d'appui
	-Tenir correctement les supports (ardoise, feuilles...)	Position, orientation selon la nature des supports
Commencer à écrire tout seul	-Tracer des combinaisons	Les combinaisons
	- Ecrire son prénom avec modèle	Le prénom de l'enfant en lettres capitales
	- Ecrire une phrase en s'aidant d'un modèle	une phrase à partir d'un modèle
	- Repasser et écrire son prénom	Le prénom de l'enfant en cursive avec aide et modèle

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Adopter la bonne posture pour écrire	- Adopter une posture confortable	posture des enfants Respect de la distance (près du support)
	- Tenir correctement son outil scripteur (craie, crayon, pinceau...)	Technique de préhension des outils scripteurs: niveau des doigts sur l'outil, doigts de saisie, force d'appui
	- Tenir correctement les supports (ardoise, feuilles...)	Position, orientation selon la nature des supports
Commencer à écrire tout seul	- Ecrire des lettres	lettres en cursive avec modèle
	- Ecrire son prénom sans modèle	Le prénom de l'enfant en cursive sans modèle
	- Ecrire des mots simples avec modèle	des mots simples avec modèle
	- Ecrire la date	Le jour en capitales jour + quantième en lettres capitales

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION :

L'enfant

- adopte une posture correcte est adoptée.
- respecte l'espace graphique (haut/bas, gauche/droite, l'alignement).
- utilise de façon appropriée outils scripteurs et support.
- trace des lignes verticales, des lignes horizontales et des ronds ainsi que des combinaisons dans des chemins ;
- écrit des lettres, des syllabes et des mots dans les trois graphies.

THEMES :

- L'école, la maison.

RESSOURCES :

- Environnement avec des écrits de différentes couleurs.

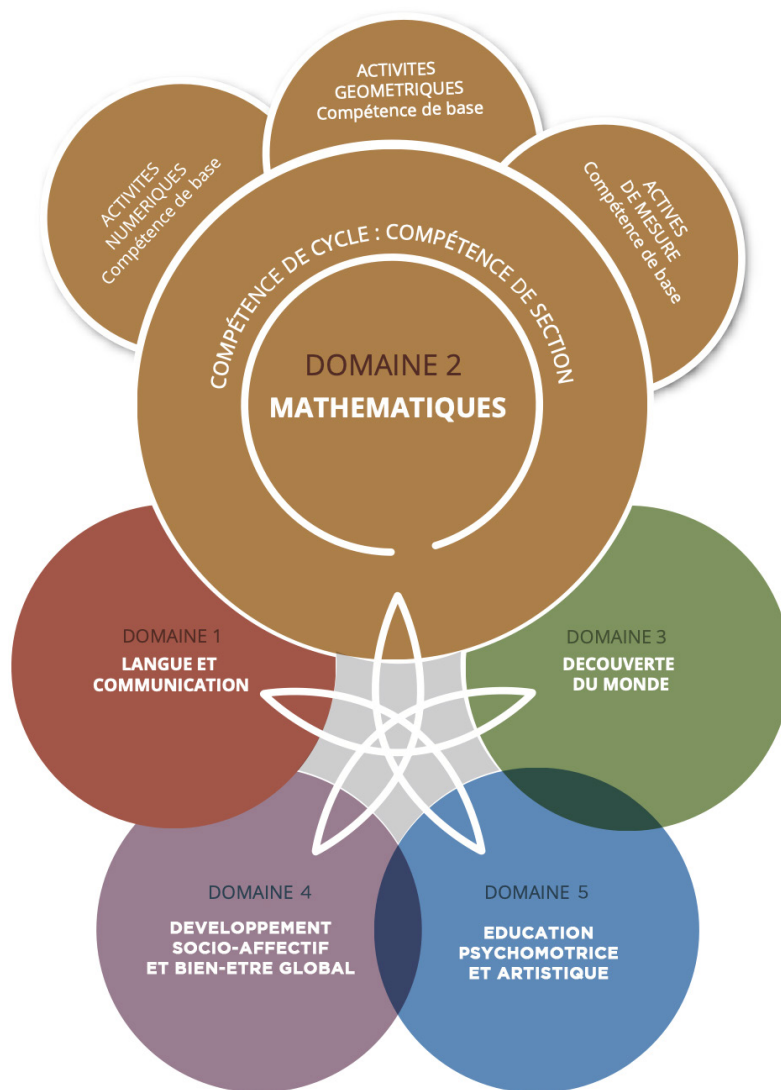
MATERIELS POUR L'APPRENTISSAGE :

- Cahiers, dessins crayons, crayons de couleur, craie blanche et de couleur, ardoises, feuilles blanches ...

ROLE DES PARENTS :

- Mettre les supports et outils à la disposition des enfants, dans un coin à la maison
- Proposer un crayon assez épais. Plus la main de l'enfant est petite et le geste malhabile, plus l'outil doit être gros. D'ailleurs, on propose souvent les pastels et les craies aux plus jeunes.
- Travailler sur page blanche de grand format. Comme pour l'outil, plus l'enfant débute, plus le support doit être grand ! N'hésitez pas à le laisser dessiner à la craie sur un tableau ou au sol pour s'entraîner à maîtriser le geste graphique.
- Proposer une feuille blanche sans ligne pour commencer. Maîtriser le mouvement cursif demande du temps. Au départ, cela montera et descendra sur la feuille de façon incontrôlée. Peu à peu, cela se stabilisera et des lignes commenceront à apparaître. Patience !
- Travailler avec des lettres et des chiffres rugueux. L'enfant ne sait pas spontanément quel est le sens correct du tracé. Il faut donc lui montrer celui-ci directement. Faute de quoi, il prendra de mauvais automatismes. Il sera, alors, beaucoup plus compliqué de rétablir le sens correct.

MATHÉMATIQUES



DOMAINE 2. MATHÉMATIQUES

COMPÉTENCE DE CYCLE:

Intégrer des notions liées à la découverte et à l'utilisation des premiers nombres ainsi que l'exploration des formes, des grandeurs et des suites organisées dans des situations de résolution de problèmes mathématiques.

COMPÉTENCE DE SECTION:

Intégrer des notions de formes simples, de grandeurs, de suites organisées et de numération jusqu'à 20 dans des situations de résolution de problèmes mathématiques.

ACTIVITÉ 1: ACTIVITES NUMÉRIQUES

COMPÉTENCE DE BASE:

Intégrer des notions numériques dans des situations de résolution de problèmes mathématiques.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Cette compétence fait référence à la capacité à réaliser et comparer des grandes collections en utilisant ses connaissances des nombres, à lire et mémoriser la comptine numérique orale jusqu'à 20, à résoudre des problèmes de quantités jusqu'à 10.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer des suites organisées	- Compléter des algorithmes : 1-1 et 2-2.	- Alternance d'objets (1-1) selon la couleur, la forme ou la taille. - Alternance d'objets (2-2) selon la forme ou la taille.
	- Compléter des algorithmes : 1-1-1 et 2-2-2	- Alternance d'objets (1- 1-1) selon la couleur, la forme ou la taille. - Alternance d'objets (2- 2-2) selon la forme ou la taille.
	- Compléter des algorithmes : 2-1	- Alternance d'objets (2-1) selon la couleur, la forme ou la taille

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

Construire le nombre pour exprimer les quantités	- Reconnaître une petite quantité jusqu'à 5	Dénombrement : différentes représentations usuelles (cartes à jouer, dés, dominos,...) jusqu'à 5
	- Comparer de petites collections.	Emploi des termes plus que et moins que, autant de... que de...
	- Réaliser une collection identique à une autre.	Réalisation d'une collection de 1 à 5 objets en faisant une correspondance terme à terme ; Association d'une constellation de dés à une quantité ; Association d'une quantité correspondant à une constellation
Connaitre de petits nombres	- Associer différentes représentations des nombres de 1 à 6	Représentation du dé ; des doigts ; cartes à points ; écriture chiffrée des nombres ; disposition inhabituelle des objets d'une collection
	- Décomposer le nombre 4	Décompositions additives des nombres jusqu'à 4 Résolution de problème par décomposition mentale du nombre 4
	- Reconnaître différentes représentations d'un nombre (1 à 5)	Représentation du dé ; des doigts ; cartes à points ; écriture chiffrée des nombres ; disposition inhabituelle des objets d'une collection
	- Associer différentes représentations des nombres de 0 à 8	Représentation du dé ; des doigts ; cartes à points ; écriture chiffrée des nombres ; disposition inhabituelle des objets d'une collection. Nommer, lire, écrire, représenter 0.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

Dénombrer	- Dénombrer des collections d'objets jusqu'à 6	Réalisation des collections de 1 à 6 dans un jeu mathématique Quantification des collections jusqu'à six ; composition et décomposition par manipulation effective puis mentale. Dire combien il faut ajouter pour obtenir la quantité 6 sans la dépasser .
	- Construire une collection (≥ 6)	Réalisation de collections (≥ 6) objets
	- Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 8	Constituer une collection de 8 jetons, la composer et la décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter pour obtenir la quantité 8 sans la dépasser .
	- Construire une collection (≥ 6)	Réalisation de collections (≥ 6) objets
Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	- Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 8	Constituer une collection de 8 jetons, la composer et la décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter pour obtenir la quantité 8 sans la dépasser .
	- Repérer une position dans une liste d'objets (trouver le premier)	Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours. Introduction du lexique de position : devant derrière, le premier, le deuxième, le nième.... Correspondance entre la suite des nombres et le rang position
	- Donner la position d'un objet sur un rang (≥ 4) (trouver le dernier).	Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée. - Garder en mémoire la position des objets. - Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite donnée - Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

Etudier les nombres	- Réciter la comptine numérique jusqu'à 10.	Dire la suite des nombres de 0 à 10. Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 0 et 10). Lire les nombres écrits en chiffres de 0 à 10.
	- Reconnaître l'écriture chiffrée de 1 à 5.	Associer un nombre oral à son écriture chiffrée et inversement. Associer le chiffre 0 à sa quantité associer une collection, une constellation à son écriture chiffrée et inversement
	- Ecrire les nombres 1, 4, 7	Utilisation du doigt pour écrire, tracer chacun des chiffres Écriture des chiffres avec de la pâte à modeler
	- Réciter la comptine numérique jusqu'à 15.	- Comptine numérique jusqu'à 15.

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer des suites organisées	- Compléter des algorithmes : 1-2-3.	- Alternance d'objets (1- 2-3) selon la couleur, la forme ou la taille
	- Créer un algorithme 1-1	- Alternance d'objets (1-1) selon la couleur, la forme ou la taille.
	- Utiliser un tableau à double entrée simple	- Tableau à double entrée
	- Compléter des algorithmes : 2-1-1	- Alternance d'objets (2- 1-1) selon la couleur, la forme ou la taille

- Construire le nombre pour exprimer les quantités	- Résoudre des problèmes simples de partage	- Partage avec ajout ou retrait sans recourir aux opérations
	- Construire une Collection équipotente à une collection éloignée	Réalisation d'une collection objets équipotente en faisant une correspondance terme à terme ; Association d'une constellation de dé à une quantité ; Association d'une quantité correspondant à une constellation
	- Résoudre des problèmes de complément et de décomposition	- Complément et décomposition de nombre 4
Connaitre de petits nombres	- Reconnaître différentes représentations d'un nombre (1 à 8).	-Schématisation et écriture des nombres de 1 à 8 Représentation du dé ; des doigts ; cartes à points ; écriture chiffrée des nombres ; disposition inhabituelle des objets d'une collection
	- Décomposer le nombre 5	Décompositions additives des nombres jusqu'à 5 Résolution de problème par décomposition mentale du nombre 5
	- Associer différentes représentations des nombres de 1 à 10	-Schématisation et écriture des nombres de 1 à 10. Représentation du dé ; des doigts ; cartes à points ; écriture chiffrée des nombres ; disposition inhabituelle des objets d'une collection
	- Reconnaître différentes représentations d'un nombre (1 à 10)	-Schématisation et écriture des nombres de 1 à 10. Représentation du dé ; des doigts ; cartes à points ; écriture chiffrée des nombres ; disposition inhabituelle des objets d'une collection
Dénombrer	- Construire une collection (\Rightarrow 8).	-Collections d'objets supérieures ou égales à 8
	- Dénombrer une collection d'objets jusqu'à 10,	-Comptage jusqu'à 10
	- Construire une collection (\Rightarrow 10).	-Collections d'objets supérieures ou égales à 10

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	- Donner la position d'un objet sur un rang (≥ 6) (désigner le premier et le dernier).	- Le premier, le dernier Construire une suite identique à une suite ordonnée proposée. - Garder en mémoire la position des objets. - Repérer et utiliser le rang d'un élément dans une suite donnée - Placer un élément en connaissant sa position et en respectant le sens du parcours.
Etudier les nombres	- Reconnaître l'écriture chiffrée de 1 à 8	- Identification des nombres de 1 à 8
	- Ecrire les nombres 2, 3, 5.	Utilisation du doigt pour écrire Tracer chacun des chiffres Ecrire les chiffres avec de la pâte à modeler
	- Réciter la comptine numérique jusqu'à 20.	- Comptine numérique jusqu'à 20
	- Reconnaître l'écriture chiffrée jusqu'à 10.	Identification des nombres de 1 à 10
	- Ecrire les nombres 6, 9, 0	Utilisation du doigt pour écrire Tracer chacun des chiffres Ecrire les chiffres avec de la pâte à modeler

PERIODE	AVRIL- MAI- JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer des suites organisées	- Créer des algorithmes : 1-1- 1 ou 2-2-2	- Alternance d'objets (1-1-1 ou 2-2-2) selon la couleur, la forme ou la taille.
	- Trouver des erreurs dans les algorithmes 1-1 ou 2-2.	- Alternance d'objets (1-1 ou 2-2-2) selon la couleur, la forme ou la taille.
	- Compléter un tableau à double entrée à trous	- Notion de tri (selon la forme, la couleur, la nature)
	- Lire et compléter un tableau à double entrée grâce à des indices	- Tableau à double entrée

Construire le nombre pour exprimer des quantités	- Résoudre des problèmes de quantité (comparaison), en utilisant « plus que»; «moins que»; «autant que»	- Plus que, moins que, autant que
	- Résoudre un problème d'ajout, de retrait ou de partage	- Ajout pour obtenir une collection donnée. - Retrait pour obtenir une collection donnée. - Ajout ou retrait pour obtenir une collection donnée. - Partage. NB : utilisation des nombres connus, sans recourir aux opérations
	- Comparer des grandes collections (≤ 20)	- Grandes collections inférieures ou égales à 20.
Connaitre de petits nombres	- Décomposer les nombres 6 et 7	- Décomposition des nombres 6 et 7
	- Reconnaître différentes représentations d'un nombre (1 à 5)	- Schématisation et écriture des nombres de 1 à 5.
	- Décomposer les nombres 8 et 9	Décompositions additives des nombres jusqu'à 8 et 9 Résolution de problème par décomposition mentale des nombres 8 et 9
	- Décomposer le nombre 10	Décompositions additives des nombres jusqu'à 10 Résolution de problème par décomposition mentale du nombre 10
Dénombrer	- Compléter des collections pour atteindre un nombre donné ($=> 10$).	Collections d'objets supérieures ou -égales à 10
	- Trouver le résultat d'un ajout, d'un retrait.	- Ajout pour trouver un résultat donné. - Retrait pour trouver un résultat donné. NB : utilisation des nombres connus, sans recourir aux opérations
	- Surcompter, compter à rebours	- Comptage sans partir de 1 mais à partir d'un autre nombre. - Reculade un chiffre à partir d'un nombre donné.

Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position	- Donner la position d'un objet sur un rang (collection inférieure à 10),	-Utilisation des termes 1er; 2ème; 3ème...
Etudier les nombres	- Réciter la suite orale des nombres avec des ruptures	-Suite orale des nombres avec des perturbations
	- Reconnaître et écrire les nombres jusqu'à 10	-Ecriture des nombres jusqu'à 10
	- Mémoriser la suite des nombres jusqu'à 20	-Suite des nombres jusqu'à 20
	- Retrouver l'écriture chiffrée d'un nombre sur la bande numérique	-Ecriture en chiffre d'un nombre sur la bande numérique
	- Lire les nombres jusqu'à 20 avec support.	-Les nombres jusqu'à 20 avec support
	- Ecrire les nombres jusqu'à 10 sans modèle	-Ecriture des nombres jusqu'à 10 sans modèle

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- applique le principe d'organisation d'un algorithme.
- réalise des collections d'objets dont le cardinal est donné avec des procédures non numériques.
- effectue le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- effectue la résolution de problèmes par ajout ou retrait de 1 à une quantité.
- effectue la manipulation effective et mentale par composition ou par décomposition.
- récite la suite orale des nombres jusqu'à 20.
- identifie et lit les nombres de 0 à 20.
- écrit les nombres de 0 à 20.

- utilise le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée.

RESSOURCES/ THEME :

- Jeux mathématiques.
- Recueil de jeux mathématiques

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Matériel de récupération, jouets manufacturés ou fabriqués en classe

ROLE DES PARENTS :

- A la maison, faire faire à l'enfant des activités de comparaison de collections d'objets, de comptage, d'ajout, de retrait et de partage.

ACTIVITÉ 2 : ACTIVITES GEOMETRIQUES

COMPÉTENCE DE BASE:

Intégrer des notions liées aux caractéristiques des formes géométriques dans des situations d'identification, de classement et de reproduction.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Cette compétence fait référence à la capacité à identifier quelques solides, à classer, nommer des formes simples et plus complexes et reproduire un assemblage à partir de modèles..

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer des formes	- Différencier des formes simples : cercle, carré	-Cercle, carré
	- Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle	- Découpage de formes. -Assemblage de formes à partir d'un modèle.
	- Paver librement une surface.	-Pavage d'une surface.
	- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle: puzzle de plusieurs pièces	-Puzzles de plusieurs pièces
	- Dessiner des formes simples : cercle, carré.	-Dessin de cercle, carré

PERIODE	JANVIER– FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer des formes	- Différencier des formes simples : cercle, carré, triangle.	-Cercle, carré, triangle
	- Reproduire des formes simples : cercle, carré, triangle	-Dessin de cercle, carré, triangle
	- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle ou sans modèle.	-Pavage, tangram (couleurs), puzzle de plusieurs pièces
	- Différencier des formes simples : cercle, carré, triangle, rectangle.	- Cercle, carré, triangle, rectangle
	- Dessiner des formes simples : cercle, carré, triangle, rectangle.	- Dessin de cercle, carré, triangle, rectangle
	- Reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle.	- Découpage de formes. - Assemblage de formes à partir d'un modèle

PERIODE	AVRIL- MAI- JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer des formes	- Différencier des formes simples : cube, cylindre	- Cube, cylindre.
	- Dessiner des formes simples : cube, cylindre à partir d'un modèle en pointillés.	- Cube, cylindre
	- Assembler librement des solides	- Solides
	- Réaliser des puzzles plus complexes (plusieurs pièces)	- Puzzles
	- Tracer avec une règle	- Utilisation de la règle
	- Reproduire une construction à partir d'un modèle	- Reproduction de construction.
	- Différencier des formes simples : cube, cylindre, pyramide	- Cube, cylindre, pyramide.
	- Reproduire un assemblage de solides	- Assemblage de solides

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- identifie et nomme les différentes formes planes simples (cercle, carré, triangle, rectangle).
- identifie et nomme les différentes formes solides simples (Cube, cylindre, pyramide).
- reproduit des assemblages de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- reproduit et dessine des formes planes selon un modèle donné

RESSOURCES/ THEME :

- Jeux traditionnels et modernes
- Jeux ELM

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Blocs logiques, matériel de géométrie, divers supports, matériels de récupération

ROLE DES PARENTS :

A la maison, faire faire à l'enfant des activités de :

- reconnaissance et de reproduction de formes à travers les équipements de la maison (mobilier, ustensiles, ...);
- construction en assemblant des objets de formes planes et solides.

ACTIVITÉ 3 : ACTIVITES DE MESURE**COMPÉTENCE DE BASE:**

Intégrer des notions de mesurage dans des situations de résolution de problèmes mathématiques.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Cette compétence fait référence à la capacité de comparer des grandeurs (longueurs, masses, capacités, durée).

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer les grandeurs	Comparer des objets selon leur longueur.	-Plus long/ plus court
	- Comparer des tailles en utilisant une toise	-Comparaison de taille à l'aide d'une toise (Trait vertical qui sert à mesurer la taille)
	- Ranger dans l'ordre croissant/ décroissant selon un critère de longueur.	-Rangement selon un critère de longueur

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer les grandeurs	- Comparer des objets selon leur masse	-Plus lourd/ plus léger
	- Ranger dans l'ordre croissant/ décroissant selon un critère de masse	-Rangement selon un critère de masse
	- Comparer des objets selon leur capacité	-Plein/ vide

PERIODE	AVRIL– MAI- JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Explorer les grandeurs	- Ranger dans l'ordre croissant/ décroissant selon la capacité	-Rangement selon la capacité
Explorer des durées	- Comparer des événements selon la durée	-Plus long, plus court
	- Comparer des sons selon la durée.	-Bref, long.

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION :

L'enfant

- compare des objets selon un critère donné (taille, masse, capacité).
- range des objets dans l'ordre indiqué selon un critère donné (taille, masse, capacité).
- compare des évènements, actions selon un critère de temps.

RESSOURCES/ THEME :

- Recueil de Jeux mathématiques

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

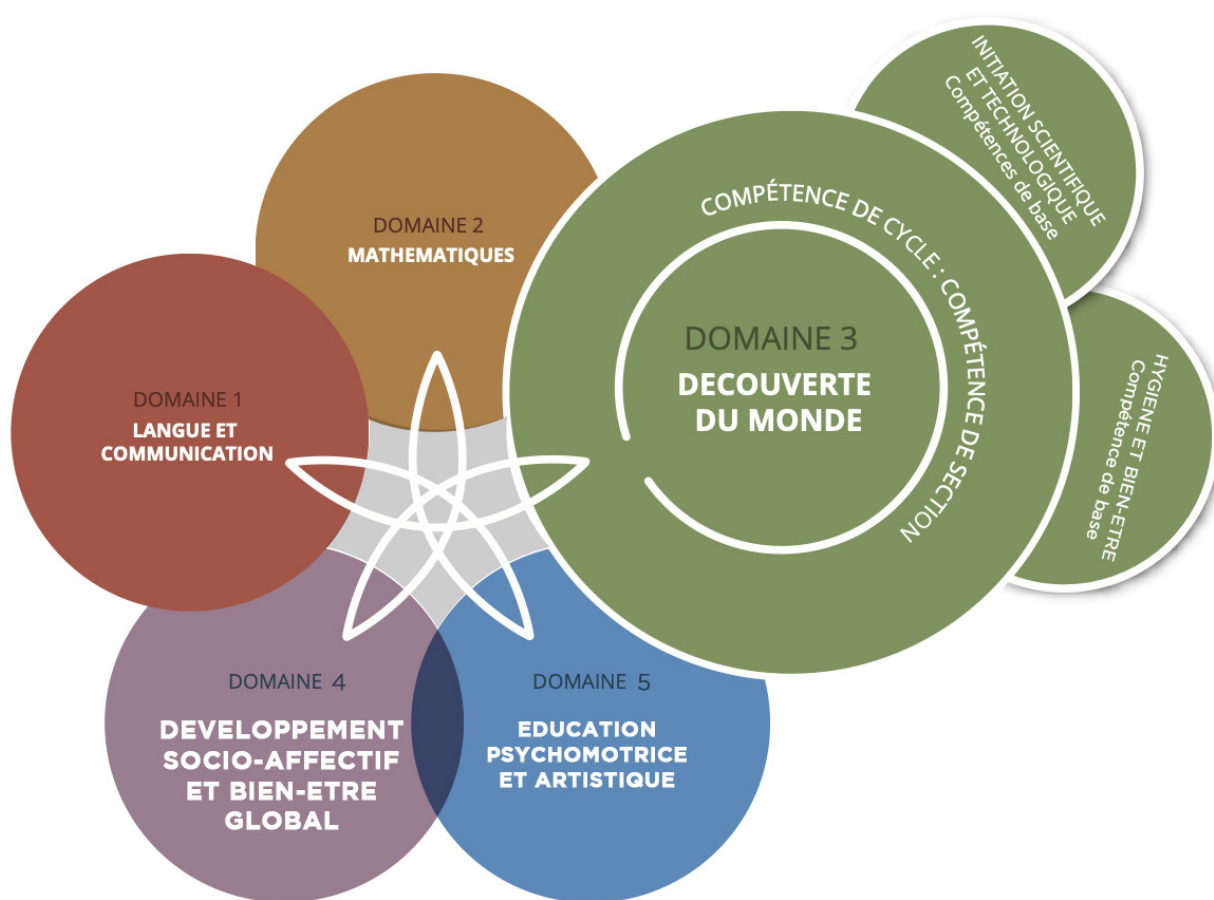
- Matériels de récupération, sablier..

ROLE DES PARENTS :

Conseils !

- Adoptez un vocabulaire précis lorsque vous parlez à votre enfant. Par exemple, au lieu de dire simplement « Regarde les ballons! », vous pouvez dire « Regarde, il y a 2 ballons : un gros ballon et un petit ballon. ».
- Utilisez des chiffres lorsque vous parlez avec votre tout-petit. Dites par exemple : « Regarde, il y a 3 fleurs blanches dans le gazon : 1-2-3! » ou « Est-ce que tu vois les 2 oiseaux en haut dans le ciel? »
- Donnez des indications précises à votre enfant pour l'aider à situer les objets dans l'espace. Par exemple, au lieu de pointer un objet avec votre doigt, demandez-lui : « Peux-tu aller chercher le bidon qui est à côté de la petite chaise? »
- Comptez les marches d'escalier quand vous les montez ou les descendez avec votre enfant.
- Faites la cuisine avec votre enfant pour l'initier aux quantités. Demandez-lui de mettre 2 cuillères de sucre dans le lait pour l'initier à la mesure.
- Invitez votre enfant à classer les vêtements selon la couleur, la taille. Par exemple, demandez-lui de trouver les chaussettes qui vont ensemble pour former des paires, d'ordonner les pantalons du plus petit au plus grand.
- Lorsque les enfants apprennent à compter, ils aiment toucher, montrer du doigt et déplacer les objets tout en disant le nombre à haute voix – encouragez-les à le faire!
- Chantez des comptines et des chansons qui font compter de façon authentique dans des jeux. Certaines comptines et chansons aident les enfants à compter par ordre croissant et à rebours.
- Jouez à « Devine ce que je vois ». Par exemple : « Je vois un objet qui porte le nombre cinq. » ou « Je vois dans cette pièce un ensemble de trois objets. »

DECOUVERTE DU MONDE



DOMAINE 3. DECOUVERTE DU MONDE

COMPÉTENCE DE CYCLE:

Intégrer des savoirs scientifiques et technologiques simples, des règles d'hygiène individuelle et collective dans des situations de découverte du monde et de résolution de problèmes de vie courante..

COMPÉTENCE DE SECTION:

Intégrer des notions spatio-temporelles, des techniques d'observation et des techniques spécifiques d'hygiène dans des situations d'exploration du monde et de préservation de sa santé et du bien-être social.

ACTIVITÉ 1 : INITIATION SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

COMPÉTENCE DE BASE:

Intégrer des techniques d'observation, des notions perceptives et d'utilisation d'outils et de matériaux adaptés, dans des situations de découverte du milieu et d'exploration de la matière.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Cette compétence fait référence à la capacité de situer des événements vécus, de les repérer et d'utiliser des marqueurs temporels et spatiaux, à discriminer quelques propriétés d'objets. L'enfant apprendra aussi à choisir, utiliser des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques, en tenant compte des objets et comportements dangereux.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE- DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Découvrir le monde vivant	- Découvrir le corps humain	- Les parties de son corps (la tête, le tronc et les membres)
	- Identifier les 5 organes de sens et leurs fonctions : l'œil	- La vue : l'œil
	- Découvrir une ou deux illusions d'optique.	- La réfraction de la lumière Le bâton jeté dans l'eau
	- Identifier les 5 organes de sens et leurs fonctions : la langue	- Le goût, la langue
	- Identifier différentes saveurs	-sucré/salé/ -acide/amer
	- Identifier les 5 organes de sens et leurs fonctions : le nez	-l'odorat, le nez

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

Se repérer dans le temps	- Utiliser le calendrier	-le calendrier, différents formats de calendriers
	- Repérer les différents moments de la journée de classe (frise de la journée)	-Matin, midi, soir
	- Utiliser les termes avant, pendant, après dans des situations simples	-Avant, pendant, après
Se repérer dans l'espace	Se situer dans un espace	-À l'intérieur de ... / A l'extérieur de ... Frontière (limite)
		-Entre
		-Près de... / loin de...
		-A gauche de ... / à droite de..
Se repérer dans l'espace	Se situer dans un espace	-En face de ...
Explorer la matière	- Découper différents matériaux (papier, carton, tissu...)	-Propriétés physiques des différents types de matériaux (papier, carton, tissu...)
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	- Assembler et construire librement ou avec consigne simple	-Technique de construction libre ou avec consigne à partir des blocs, des légos, tangrams... Utilisation d'une fiche de montage
Utiliser des outils numériques	-Nommer les composantes de l'ordinateur	-Ateliers d'apprentissage avec des ordinateurs. Les différentes composantes de l'ordinateur.
	- allumer/éteindre l'ordinateur	-Ateliers d'apprentissage avec des ordinateurs. Mise en marche et arrêt
	- lancer un programme de l'ordinateur	-Ateliers d'apprentissage avec des ordinateurs. Lancement de programmes

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Découvrir le monde vivant	- Discriminer quelques odeurs	-Fruits, aliments, fleurs...
	- Identifier les 5 organes de sens et leurs fonctions : l'oreille	-Louïe, l'oreille
	-Discriminer des sons	-Cris d'animaux, sons d'instruments de musique
	- Identifier les 5 organes de sens et leurs fonctions : le toucher	-Le toucher : la main/la peau
	- Discriminer les propriétés des objets en les touchant	-Lisse/rugueux, chaud/ froid, sec/mouillé, élastique/rigide...
	- Identifier quelques aliments que mange l'homme.	-L'alimentation : les catégories d'aliments.
	- Identifier les catégories d'aliments que mange l'homme	-Les fruits, les légumes, le poisson, la viande, les boissons
Se repérer dans le temps	- Utiliser la frise de la semaine pour trouver les jours d'aujourd'hui, hier et demain	-Hier, aujourd'hui, demain
	- Utiliser l'horloge de la classe pour se repérer dans les différents temps de la journée	-Différents temps de la classe accueil, activités, repos, goûter
	- Utiliser des calendriers pour repérer des événements (jours fériés, événements...)	-Jours non ouvrables, jours fériés (utiliser des couleurs spécifiques pour les jours non ouvrables et les jours fériés)
	- Ordonner 3 ou 4 événements simples en utilisant :avant, pendant, après	-Avant, pendant, après
Se repérer dans l'espace	- Se familiariser avec la droite et la gauche en se référant à sa main d'écriture	-à Gauche/à Droite
	- Se repérer dans l'espace d'une page	en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche, en bas à droite, au centre/ milieu, (diviser une page en différentes parties)
	- Suivre, décrire ou représenter un parcours	-Repères spatiaux
	- Situer un objet	-En haut /en bas -Frontière (limite)

Explorer la matière	- Mener des expériences simples de transformation de quelques matières	-Matières : Argile, farine, sable, eau, huile, feuille... Les techniques : (Toucher, transvaser ; mélanger, tamiser)
	- Découvrir les différents états de l'eau	-Etat solide, état solide, état gazeux
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	- Réaliser un circuit électrique simple	-Technique de réalisation
	- Réaliser un jeu technique pour l'école	-Technique de réalisation
utiliser des outils numériques	- Prendre des clichés avec l'appareil photo numérique	-Ateliers d'apprentissage avec l'appareil photo numérique. Prise de clichés
	- Utiliser un programme de l'ordinateur	-Ateliers d'apprentissage avec des ordinateurs. Utilisation d'un programme
	- Utiliser le clavier de l'ordinateur pour reconstituer son prénom	Ateliers d'apprentissage avec des ordinateurs. Reconstitution de son prénom en lettres capitales et en script minuscule
	-Utiliser un programme de la tablette	-Ateliers d'apprentissage avec des ordinateurs. Utilisation d'un programme

PERIODE	AVRIL- MAI- JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Découvrir le monde vivant	- Différencier les animaux domestiques des animaux sauvages	-Animaux domestiques et sauvages
	- Découvrir le mode de vie d'un animal domestique : mouton, poule..	-Milieu de vie, locomotion, reproduction, alimentation
	- Découvrir le mode de vie d'un animal sauvage : ...	-Famille d'animaux sauvages
	- Découvrir les différentes parties de la plante	-Racines, tige, feuille , fleur

	- Découvrir les étapes de la croissance de la plante par expérimentation	-Germination, croissance, floraison, fructification
	- Découvrir l'utilité des plantes	-Ombrage, chauffage, alimentation, médication...
	- Identifier les techniques d'entretien des plantes	-Arrosage, désherbage, élagage, pose de tuteur...
Se repérer dans le temps	- Utiliser les calendriers pour vérifier la date complète d'aujourd'hui, d'hier et de demain.	-Les dates d'aujourd'hui hier et de demain sur le calendrier
	- Utiliser le sablier pour mesurer le temps	-sablier pour mesurer le temps qui passe/la durée d'une activité : plus rapide/plus lent activité de longue ou de courte durée.
	- Utiliser le calendrier pour repérer des événements et déterminer des durées	-Utiliser le calendrier pour repérer des événements et déterminer des durées
Se repérer dans l'espace	- Situer un objet	-Près de /loin de... -Sur /sous -A côté de
	- Dictier l'organisation spatiale d'une image pour la faire reproduire par un autre élève en utilisant le vocabulaire spatial	-En haut/ en bas / à gauche / à droite / milieu / devant / derrière / à coté de...
	- Coder/décoder un chemin	-Système de codage
Explorer la matière	- Découvrir les propriétés de l'air	-les propriétés de l'air (extensible, fluide, invisible, ...)
	- Découvrir l'utilité de quelques matières	-Utilité de quelques matières : eau air..
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	- Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet	-Réalisation d'une fiche technique
Utiliser des outils numériques	- Prendre des photos avec une tablette	-Ateliers d'apprentissage avec des tablettes. Prise de photos
	- Ecrire des mots/phrases à partir d'un modèle avec l'ordinateur	-Ateliers d'apprentissage avec des ordinateurs. Ecriture de mots, phrases à partir de modèles

	- Effacer, changer de ligne dans l'ordinateur	Ateliers d'apprentissage avec des ordinateurs. Effacer, changement de ligne
	- modifier les prises de vue (portrait, paysage) avec l'appareil photo numérique	Ateliers d'apprentissage avec des appareils photo numérique. Modifications de prises de vue
	- prendre des photos avec la tablette et les transformer	-Ateliers d'apprentissage avec des tablettes Prise de photos et transformation

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- identifie et nomme les différentes parties du corps humains.
- identifie les fonctions des différents organes de sens.
- identifie les différentes catégories d'aliments de l'homme.
- identifie et nomme les différents types d'animaux (domestique et sauvages).
- identifie Le mode de vie de quelques animaux domestiques et sauvages.
- identifie et nomme les différentes parties de la plante.
- identifie les différentes étapes de la croissance de la plante.
- identifie et nomme l'utilité et les techniques d'entretien d'une plante.
- situe des événements, des moments dans le temps (la journée, la semaine, le mois ou l'année).
- utilise différents outils (frises, calendrier, sablier, horloge) pour se repérer dans le temps.
- utilise différents outils (frises, calendrier, sablier, horloge) pour mesurer le temps.
- utilise des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) pour ordonner des événements.
- se situe par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- situe des objets par rapport à lui, entre eux, et par rapport à des objets repères.
- effectue un trajet, un parcours dans un environnement bien connu à partir de connecteurs spatiaux.

- utilise des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) pour décrire une organisation spatiale ou un trajet (réel ou représenté).
- choisit et utilise des outils, des matériaux adaptés à une situation dans des actions spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)
- applique des techniques simples de transformation (Toucher, transvaser ; mélanger, tamiser...) de quelques matières: (Argile, farine, sable, eau, huile, feuille...).
- identifie les propriétés et utilités de quelques matières (eau, air, ...).
- applique des techniques simple de construction (par assemblage) à partir d'une fiche de montage.
- applique des techniques simples de réalisation d'objets technologiques.
- identifie et nomme les différentes composantes d'un ordinateur.
- utilisation un objet numérique (ordinateur, appareil photo, tablette...).

RESSOURCES/THEME :

- Les propriétés des matières, techniques d'assemblage, de montage, démontage, techniques de fabrication d'objets, utilisation d'outils numériques ;
- Repérage dans l'espace, repérage dans le temps.

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Différentes matières : eau, argile farine sable, graines perles, objets techniques et technologiques
- Calendrier, frises, cartes séquentielles, chronogramme, clepsydre, sablier pendule, montre, etc.
 - favoriser la manipulation des objets techniques et technologiques présents dans l'environnement de l'enfant.
- Encourager les enfants à situer et à structurer le temps, l'espace et à explorer toutes les matières de son milieu : sable, argile, eau ; huile, glace, laine...

ACTIVITÉ 2 : HYGIÈNE ET BIEN-ÊTRE**COMPÉTENCE DE BASE:**

Intégrer des règles d'hygiène corporelle, vestimentaire et alimentaire dans des situations de préservation de la santé et du bien-être..

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Acquérir des notions d'hygiène corporelle, vestimentaire et alimentaire pour son bien-être et pour celui des autres.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
prendre soin de son corps	- Identifier les règles de propreté du corps	La toilette le lavage des mains le brossage des dents le nettoyage du nez
	- Utiliser des objets et produits de toilette	Les produits et objets pour la toilette (savon en morceaux, liquide), peigne, brosse à dents

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
appliquer des règles d'hygiène vestimentaire	- Identifier les règles d'hygiène vestimentaire	Situations concrètes référant au linge, au repassage, au boutonnage
	- Choisir un habillement approprié en fonction du temps	Situations concrètes (habits lourds/légers, chaussures diverses, parapluie)

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Appliquer les règles d'hygiène alimentaire	- Laver les fruits avant de les manger	-Odeur des aliments, couleur normale des aliments, pots de conserves gondolés
	- Identifier une eau potable	Les propriétés /caractéristiques d'une eau potable (couleur, odeur, saveur)
	- Protéger les aliments	Présentation de situations concrètes (boîtes, assiettes bien couvertes, Protection contre les mouches, blattes, poussières, etc.)

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- applique des règles d'hygiène corporelles.
- applique des règles d'hygiène vestimentaire.
- applique des règles d'hygiène alimentaires..

RESSOURCES/THEME :

- Hygiène du corps (lavage) - Hygiène vestimentaire ; Hygiène des aliments (heure du goûter, ...);
- Précaution dans l'utilisation du matériel de travail (sécurité);
- Entretien du matériel domestique et de travail ;
- Connaissance et application de mesures préventives (maladies épidémiques, endémiques, pandémiques)

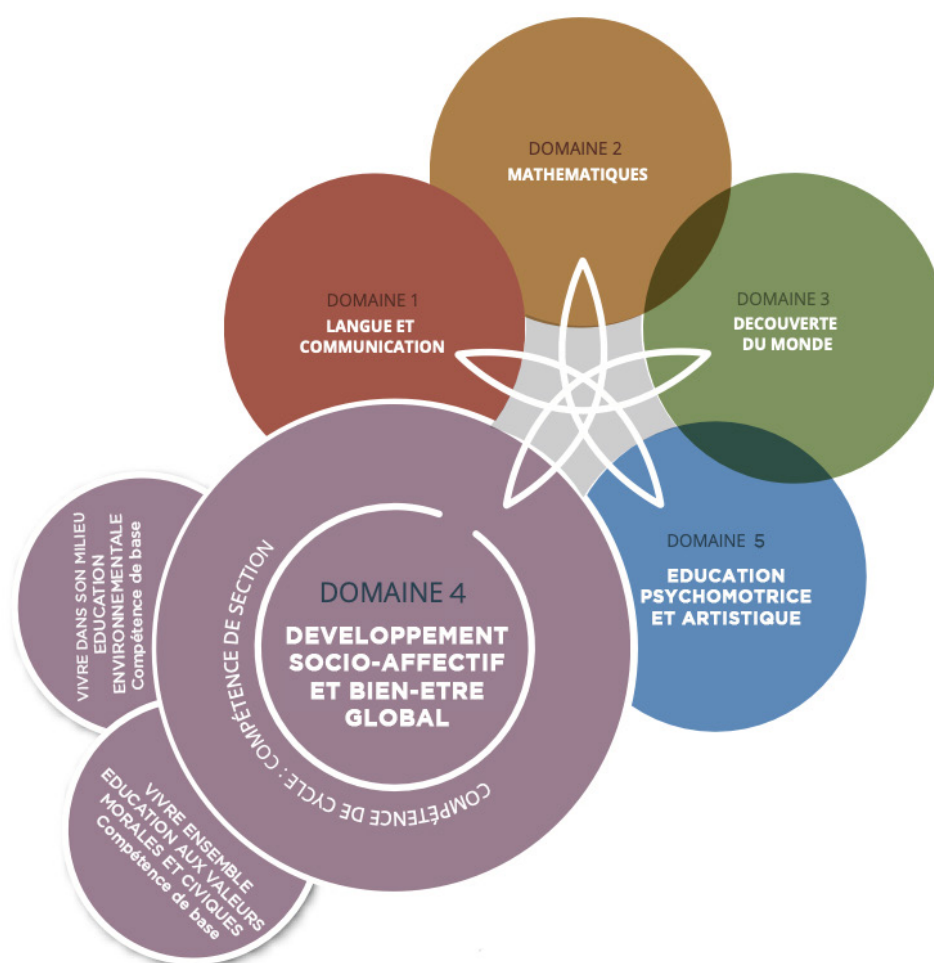
MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Assiettes remplies d'aliments, meubles de rangement, eau de javel, bouteilles, gourdes, serviettes, torchons, bicarbonate, gel hydro alcoolique, masque, boîtes de conserve gondolées, assiettes, thermos, congélateur, blattes etc..

ROLE DES PARENTS :

- Suivre de manière stricte l'application des mesures d'hygiène à la maison ;
- Mettre à disposition les kits d'hygiène.

DEVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF ET BIEN-ETRE GLOBAL



DOMAINE 4. DÉVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF ET BIEN-ÊTRE GLOBAL

COMPÉTENCE DE CYCLE:

Intégrer des valeurs, des savoir-être, de bonnes habitudes, des règles de sécurité, des techniques simples de gestion dans des situations de protection des biens collectifs et de l'environnement dans la résolution de problèmes de vie courante.

COMPÉTENCE DE SECTION:

Intégrer des valeurs, des savoir-être, de bonnes habitudes en vue de manifester un comportement conforme à la vie en société, adapté à son âge pour un meilleur vivre ensemble et vivre dans son milieu.

SOUS DOMAINE 1. VIVRE ENSEMBLE

COMPÉTENCE:

Intégrer des valeurs morales et civiques dans des situations relatives au bon voisinage et à la protection des biens collectifs.

ACTIVITÉ 1 : ÉDUCATION AUX VALEURS MORALES ET CIVIQUES

COMPÉTENCE DE BASE:

Intégrer des valeurs morales et civiques dans des situations relatives au bon voisinage et à la protection des biens collectifs.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Permettre à l'enfant d'acquérir de bonnes habitudes utiles à la vie en communauté. Elle vise globalement l'acquisition de capacités socio-émotionnelles destinées à permettre à l'enfant d'acquérir la capacité de communiquer clairement, d'écouter attentivement, de coopérer, de résister aux pressions sociales nuisibles, de résoudre des conflits de façon constructive. Par ailleurs, elle permet d'établir et de maintenir des relations saines et harmonieuses avec différentes personnes et différents groupes, de faire preuve d'empathie, y compris envers des personnes provenant de divers milieux et cultures et de respecter les symboles de la nation

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
S'approprier les règles de fonctionnement de la vie en groupe (école et communauté)	- Respecter les relations sociales	-Repérage des différents espaces de vie et leurs fonctions -Acceptation du partage. Acceptation de coopérer avec ses pairs dans les coins, ateliers...
	- Appliquer les règles élémentaires d'entretien et de rangement du matériel (classe, école, famille)	Ne pas détruire, ne pas briser, ne pas casser, ne pas salir... Savoir ranger, savoir emprunter, prêter et rendre du matériel

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Se conformer aux règles de vie du groupe	- Identifier les règles de vie en groupe	-Les bonnes habitudes - Le respect du règlement intérieur, des gestes barrières)
	- Appliquer les règles de vie du groupe	-Les valeurs morales (tolérance, solidarité, politesse, calme, honnêteté, etc.)
	- Accepter et respecter les autres	Les bonnes habitudes - La solidarité - Le partage du goûter - La tolérance - Le savoir vivre : bonjour, bonsoir, merci, au revoir, etc

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Adopter un comportement citoyen	- Identifier le drapeau national	-Le drapeau national et drapeaux voisins
	- Respecter les symboles de la nation	Attitude à adopter devant la montée des couleurs nationales, l'exécution de l'hymne national

NB : Attitude à adopter devant la montée des couleurs nationales, l'exécution de l'hymne national

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- applique des règles de fonctionnement de vie en groupe.
- applique des comportements citoyens adéquats face au symbole visuel de la nation

.RESSOURCES/THEME :

- La maison (rapports appropriés avec les autres) ;
- l'école (coins, ateliers, cour, toilettes, aire de jeu, ...)
- Répertoire de contes traditionnels.

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Drapeaux, images, photos, règlement intérieur, dessins, matériel de classe, image des forces de défense et de sécurité (policier, gendarme, paramilitaire), balais, poubelles, pelles, râteliers, pépinières, arrosoirs, banderoles, etc.

ROLE DES PARENTS :

- Savoir communiquer avec son enfant ;
- préparer l'enfant à la vie scolaire ;
- être ouvert pour répondre à ses questions ;
- vérifier ses affaires avant et après l'école ;
- l'encourager / le féliciter ;
- Lui rappeler constamment par l'exemple les formules de politesse la solidarité, le respect de l'autre ;
- lui raconter l'histoire des héros, des modèles

SOUS DOMAINE 2. VIVRE DANS SON MILIEU

COMPÉTENCE:

Intégrer des règles de sécurité, des techniques simples de gestion dans des situations de protection des biens collectifs et de l'environnement.

ACTIVITÉ 1 : ÉDUCATION ENVIRONNEMENTALE

COMPÉTENCE DE BASE:

Intégrer des valeurs morales et civiques dans des situations de protection de soi, des autres, de l'environnement et des biens collectifs.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Permettre à l'enfant de disposer des ressources en vue d'avoir un environnement sûr et sécurisé. En éducation environnementale, l'acquisition de la compétence constitue le moyen qui permet à l'enfant d'intérioriser la capacité de faire des choix constructifs concernant son comportement et ses interactions sociales dans le respect de la sécurité et des normes éthiques et sociales. La capacité d'effectuer une évaluation réaliste des conséquences de ses gestes sur son bien-être et sur celui des autres. Elle permet le développement de bons réflexes permettant une reconnaissance des problèmes, une capacité d'analyse des situations, une aptitude à résoudre efficacement et de manière durable les problèmes.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Identifier les sources de danger à l'école, à la maison et dans les environs	- Identifier les sources de danger à l'école	Exploitation d'images, photos, visites de sites insalubres ou propres...
	- Identifier les sources de danger à la maison	Exploitation d'images, de photos, Visites de sites insalubres ou propres...
	- Identifier les sources de danger dans les environs de l'école et de la maison	Exploitation d'images référant aux endroits sources de danger (gare routière, usine, routes, bacs à ordures, eaux stagnantes, dépotoirs, bâtiments non habités.)
Appliquer les règles de sécurité	- Appliquer les règles de sécurité pendant les jeux	Exploitation d'images, de photos

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Appliquer les règles de sécurité	- Appliquer les règles de sécurité dans la manipulation des produits et des objets	Exploitation d'images, de photos
	- Appliquer les règles de sécurité routière	Exploitation d'images relatives au code de la route Visites guidées
Rendre propre son environnement immédiat (classe, cour, maison)	- Identifier les techniques de nettoyage de la classe, cour..	Lavage, balayage, désherbage, ramassage, dépoussiérage
	- Appliquer les techniques de nettoyage/entretien de l'environnement immédiat	lavage, balayage, désherbage, ramassage, dépoussiérage, recyclage/tri de déchets
Identifier les règles d'utilisation de l'eau et de l'énergie	- Identifier les différents points d'eau / sources d'énergie	Situations ou images illustrant des points d'eau, de l'électricité

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Identifier les règles d'utilisation de l'eau et de l'énergie	- Economiser l'eau, l'énergie	Situations ou images illustrant le gaspillage de l'eau, de l'électricité
Appliquer les règles d'utilisation de l'eau et de l'énergie	- Appliquer les règles d'économie de l'eau	Les actions illustrant l'économie d'énergie
	- Appliquer les règles d'économie d'énergie	Les actions illustrant l'économie d'énergie
Participer à la sauvegarde de l'environnement	- Reboiser son environnement	Plantation d'arbres et de fleurs Arrosage de fleurs Participation à la journée de l'arbre

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- identifie les sources de danger dans son milieu proche.
- applique des règles de sécurité face au danger.
- applique des techniques de nettoyage de son environnement immédiat.
- applique des règles d'utilisation de l'eau et de l'énergie.
- applique des règles de sauvegarde de son environnement immédiat

. RESSOURCES/THEME :

- Sorties pour exploiter des situations concrètes ;
- images illustrant des trottoirs ou des bandes pour piétons, etc

.MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

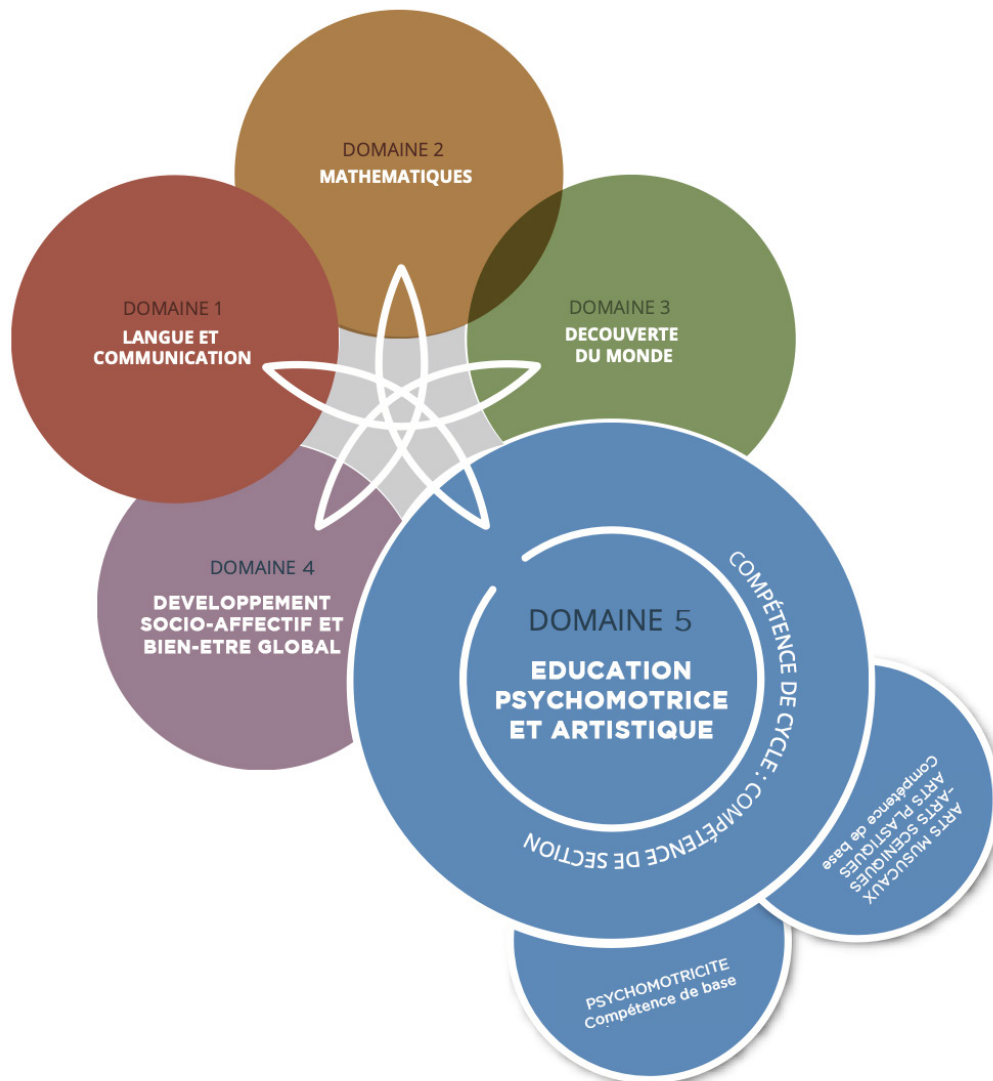
- Images, photos, dessins, etc. ;
- balais, pelles, brouettes, râtaux, brosses, hilaires, serpillères, torchons, corbeilles ;
- détergents, insecticides, javel, soude (xémé) ;
- lampes (ampoule, bougie, tempête, panneau solaire

.ROLE DES PARENTS :

- Isoler / protéger de tout objet, produits dangereux ;
- identifier des objets dangereux ;
- vérifier ses affaires avant et après l'école ;
- identifier avec lui les zones de sécurité et d'insécurité dans son environnement.

.

ÉDUCATION PSYCHOMOTRICE ET ARTISTIQUE



DOMAINE 5. ÉDUCATION PSYCHOMOTRICE ET ARTISTIQUE

COMPÉTENCE DE CYCLE:

Intégrer des conduites psychomotrices et des notions perceptives dans des situations de maîtrise du corps, de création de chants, de poèmes, de comptines, d'expression corporelle et de production d'œuvres artistiques.

COMPÉTENCE DE SECTION:

Intégrer des conduites psychomotrices et des notions perceptives dans des situations de maîtrise du corps, de création de chants, poèmes, comptines, d'expression corporelle et de production d'œuvres artistiques.

ACTIVITÉ 1: PSYCHOMOTRICITE

COMPÉTENCE DE BASE:

Agir, s'exprimer et prendre conscience de ses habiletés corporelles

Description de la compétence :

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Permettre à l'enfant d'adopter des conduites psychomotrices et des notions perspectives dans des situations de découverte de son corps.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Développer des habiletés de locomotion	- Marcher de différentes manières	La marche à reculons / à quatre pattes (en slalomant, en enjambant des obstacles) / sur la pointe des pieds/ à cloche-pied, à pas chassés
	- Courir de différentes manières	-la course de vitesse, -La course de fond
	- Sauter de différentes manières	-Enjambement d'obstacles/ -Saut pieds joints/ en hauteur, en longueur etc.

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Développer des habiletés de locomotion	- Grimper de manières différentes	grimper (à la corde, sur un arbre)
Développer des habiletés de manipulation	- Attraper / bloquer	Un jouet, un objet, une peluche, un ballon, une balle
	- Lancer/donner un coup de pied à la volée.	Lancer dans un réceptacle, (carton, seau, panier) Lancer sur une cible, Jeu de massacre Match de football
	- Sauter de différentes manières	Enjambement d'obstacles/ Saut pieds joints/ en hauteur, en longueur etc.

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Développer des habiletés d'équilibre	- balancer / se balancer/ chuter/ rouler	Balançoire, hamac, trottinette, tricycle, vélo, toboggan
	- Courber / pivoter/ s'élaner	Séances de danses, tourniquet
	- Garder l'équilibre	Vélo, banc, table, chaises espacées, plan incliné, jeux de la marelle, saut d'obstacles,
Coordonner ses gestes et déplacements avec ceux des autres	- Coopérer avec les autres	Jeux individuels, collectifs, d'équipe. (marche au pas, manœuvrer des rames dans des pirogues)
	- S'opposer aux autres	Jeux individuels, collectifs, d'équipe. (jeu du bras de fer)

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- effectue les différentes habiletés de locomotion.
- effectue les différentes habiletés de manipulation.
- Participe aux stratégies collectives de coopération ou d'opposition pour viser un effet commun

RESSOURCES/THEME :

- jeux collectifs, individuels, jeux d'adresse, parcours d'obstacles. (jeux traditionnels, Kamb geej, Njamala kaay wuyu sa yaay, begg na luma reere ngoon) . .

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Pneus, bancs, toboggan, nattes, cerceaux, ballons, cordes, etc.

ROLE DES PARENTS :

- Jouer souvent avec les enfants.

ACTIVITÉ 2 : ARTS MUSICAUX –ARTS SCENIQUES

COMPÉTENCE DE BASE:

Intégrer des sons et des rythmes dans des situations de création de poèmes, comptines et de chants; d'exécution de danses et d'expression corporelle.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Acquérir des sons et des rythmes à travers des chants, danses, poèmes et comptines.

Elle vise à favoriser l'expression des sentiments et émotions par la pratique de différentes formes de langage artistiques et promouvoir la valorisation de l'individu dans l'acte de créer. Aussi, elle contribue à développer par la prise d'initiative, une disposition à anticiper, à être indépendant et novateur dans la vie privée et en société.

En tant que moyen d'expression, les arts permettent la rencontre de l'autre, de ses idées de ses sentiments et de ses expériences créatives en image, en musique, en gestes et en mouvements. Cette rencontre enrichit l'enfant et lui permet de questionner ses propres interprétations et représentations du monde, de s'autoriser à sortir des cadres établis et de se construire des références culturelles et esthétiques.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Produire des sons et des rythmes	- Imiter des sons et des rythmes	Présentation de différents sons (aigu, grave, continu, etc.) -Interprétation de sons et de rythmes étudiés
	- Discriminer des sons et des rythmes	Jeux d'écoute, différents rythmes : saccadés, battements des mains, utilisation d'instruments variés (tam-tam, maracas etc.
Restituer et/ou produire un chant	- Découvrir quelques objets sonores	Variété d'objets sonores (tam-tam, guitare, piano, pots, etc.)
	- Restituer les phrases musicales apprises	Répertoire de chants locaux Hymne national
Explorer une comptine / un poème, une danse	- Restituer des phrases apprises de la comptine	Variété de comptines
	restituer les vers appris du poème	Variété de poèmes
Dramatiser ou interpréter un rôle	- Dramatiser et Interpréter un rôle	Des scènes et des spectacles divers, interprétation du rôle d'un artiste / star/ lutteur comédien Rôles d'acteurs et de spectateurs

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Produire des sons et des rythmes	- Produire des sons et des rythmes	Réponse à des sons d'intensité différente, des sons avec sa voix, cris d'animaux
- Restituer et/ou produire un chant	- Restituer les phrases musicales apprises	Répertoire de chants locaux Hymne national
	- Créer un chant ou une pièce instrumentale	Répertoire de chants locaux Hymne national
Explorer une comptine / un poème, une danse	- Restituer des phrases apprises de la comptine	Variété de comptines
	- restituer les vers appris du poème	Variété de poèmes
Dramatiser ou interpréter un rôle	- Dramatiser et Interpréter un rôle	Des scènes et des spectacles divers, interprétation du rôle d'un artiste / star/ lutteur comédien Rôles d'acteurs et de spectateurs

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Restituer et/ou produire un chant	- Restituer les phrases musicales apprises	Répertoire de chants locaux Hymne national
	- Créer un chant ou une pièce instrumentale	Répertoire de chants locaux Hymne national
	- Créer un chant en réadaptant la mélodie d'un chant	Répertoire de chants locaux Hymne national
Explorer une comptine / un poème, une danse	- Restituer des phrases apprises de la comptine	Variété de comptines
	- Restituer les vers appris du poème	Variété de comptines
	- Danser suivant différents rythmes traditionnels locaux ou modernes	Variés de danses (wango, diambadon, maagn, ndawrabine, zouk, salsa, mbalax) Variétés de danses et de rythmes traditionnels : sabar, gombé

Dramatiser ou interpréter un rôle	- Dramatiser et Interpréter un rôle	Des scènes et des spectacles divers, interprétation du rôle d'un artiste / star/ lutteur comédien Rôles d'acteurs et de spectateurs
-----------------------------------	-------------------------------------	--

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- produit des sons et des rythmes.
- produit des sons avec des objets sonores familiers.
- restitue un répertoire local de chansons, de comptines et de poèmes.
- interprète des danses et des rôles .

.RESSOURCES/THEME :

- Fêtes familiales et loisirs, sons, des rythmes, des textes de chants, poèmes et comptines adaptés ;
- personnes ressources ;
- instruments de musique ou d'objets sonores ;
- répertoire de chants traditionnels ou modernes.

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- balafon, tam-tam, riti, flûte, guitare, harmonica, maracas, piano, etc
- radio, enregistreur , etc.

ROLE DES PARENTS :

- Faire découvrir des rythmes, chants, comptines traditionnels.

ACTIVITÉ 3 : ARTS PLASTIQUES

COMPÉTENCE DE BASE:

Intégrer des techniques, des savoir-faire et des notions simples de collage, de pliage, de coloriage et de peinture... dans des situations de réalisation d'objets divers.

DESCRIPTION DE LA COMPÉTENCE :

Il s'agira d'amener l'enfant à acquérir des savoir-faire et des notions pratiques en utilisant des matériaux et des techniques simples dans des situations d'expression artistique et de production d'œuvres. De manière spécifique et cohérente, en arts plastiques les compétences se développent, se mobilisent et s'enrichissent dans une pratique étroitement liée au vécu de l'enfant. Ainsi, au préscolaire, dans une perspective d'installer les compétences surtout émotionnelles. Les arts plastiques sont structurés autour de différentes capacités à installer chez les enfants pour leur permettre de s'approprier des références artistiques qui construisent la culture commune mais aussi la sensibilité individuelle. Ainsi, dès la petite section, l'enfant doit pouvoir exprimer sa sensibilité aux questions de l'art avant de développer des capacités de créativité qui coexistent avec son développement qui le conduira vers une vision plus analytique du monde.

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES

PERIODE	OCTOBRE – NOVEMBRE - DECEMBRE	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Réaliser des jeux d'assemblage, de construction, d'emboîtement ou de confection	- Assembler/trier des jeux de blocs (puzzles, dominos...)	Manipulation de blocs logiques - Jeux de montage, de démontage et d'assemblage Exploitation d'images/ Photos en rapport avec l'OS
Explorer des jouets et des objets technologiques	- Manipuler /confectionner des poupées/ marionnettes/ peluches	Bourrage, découpage, exploitation de photos, d'images, etc...
Réaliser des activités artistiques	- Dessiner un objet /animal/ paysage, etc.	Exploitation de dessin, d'objet, de bande dessinée, de portrait, de tableau, etc. Situation de dessin libre
	- Modeler une matière	Atelier de modelage de pâte à papier/ argile Activités de bricolage (fil de fer, tige de bambou, etc.)

PERIODE	JANVIER – FEVRIER - MARS	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Réaliser des jeux d'assemblage, de construction, d'emboîtement ou de confection	- Réaliser des objets divers	Manipulation de blocs logiques - Jeux de montage, de démontage et d'assemblage Exploitation d'images/ Photos en rapport avec l'OS
Explorer des jouets et des objets technologiques	- Confectionner des objets roulants, des objets mécaniques	Modèles de vélo, de voiturette, de sablier, clepsydre etc. .démontés et non démontés Utilisation de matériels de récupération
Réaliser des activités artistiques	- Peindre un tableau individuel	Modèle de tableau d'art
Développer le sens de la créativité et de l'imagination	- Appliquer des techniques artistiques	Production artistique : Décoration /animation de surface/ coloriage de dessin Découpage/pliage/ collage Récupération/création

PERIODE	AVRIL – MAI - JUIN	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	OBJECTIFS SPECIFIQUES	CONTENUS
Réaliser des activités artistiques	- Dessiner un objet/ animal/ paysage, etc.	Exploitation de dessin, d'objet, de bande dessinée, de portrait, de tableau, etc. Situation de dessin libre
	- Modeler une matière	Atelier de modelage de pâte à papier/ argile Activités de bricolage (fil de fer, tige de bambou, etc.)
	- Réaliser un tableau collectif par collage	Techniques de réalisation de tableaux collectifs par collage et découpage
Développer le sens de la créativité et de l'imagination	- Utiliser du matériel de récupération	Production artistique : Décoration /animation de surface/ coloriage de dessin Découpage/pliage/ collage Récupération/création

NB : Voir les informations didactiques en annexe.

INDICATEURS D'ÉVALUATION

L'enfant

- applique des techniques simple d'assemblage, de confection, pour réaliser des objets techniques et technologiques.
- réalise des œuvres artistiques à travers des dessins, modelages, peintures.

RESSOURCES/THEME :

- Activités manuelles (poterie, dessin, coloriage, découpage, pliage, sablage, ...)

MATERIEL POUR L'APPRENTISSAGE :

- Matériaux de récupération (tiges de bambou, fil de fer, modèles de hutte, mirador et de cases, etc.

ROLE DES PARENTS :

- Partager la décoration de l'arbre de Noël ou du « tjabone » par exemple ;
- Lui montrer des modèles de création ;
- Lui faire lire les livres et autres documents de bricolage ;
- etc.

ANNEXES

ANNEXE 1 : LES PARTICULARITÉS DE LA CLASSE PRÉSCOLAIRE

ANNEXE 2 : LES INFORMATIONS DIDACTIQUES

ANNEXE 3 : LE CADRE D'ÉVALUATION

I. LES PARTICULARITÉS DE LA CLASSE PRÉSCOLAIRE

L'accueil du matin

Le temps d'accueil en maternelle marque d'abord le moment où l'enfant doit se séparer de la cellule familiale pour intégrer le milieu scolaire et ses référents propres. Il fait le pont entre le monde maternel et le monde de la maternelle. Le temps d'accueil de ce point de vue marque le changement de statut de l'enfant qui devient élève.

La séparation, si elle est structurante pour l'enfant puisqu'elle lui permet de construire le monde et son identité, n'en est pas moins douloureuse. Une rupture mal accompagnée peut-être génératrice d'angoisse et d'un rejet de l'école. Le temps d'accueil doit donc fonctionner comme un rituel de transition sécurisant. Il ne s'agit aucunement d'un temps pour occuper les élèves en attendant les retardataires. Tout doit être mis en place par l'enseignant pour recevoir chaque enfant de façon rassurante, personnalisée, évolutive et adaptée : accueil des parents dans la classe, gestion de l'objet transitionnel, rituel de salutation, aménagement des espaces...

C'est dans ce climat sécurisant que l'élève fait la rencontre des autres enfants dans un espace collectif autour d'activités repérées et partagées. L'accueil le plonge dans une communauté qui fonctionne selon certaines règles et signe son appartenance à un groupe.

Commencer chaque journée en retrouvant des conditions d'accueil favorables, en répétant certaines tâches permet à l'élève de mieux anticiper et d'appréhender en confiance les différents moments plus ou moins connus qui vont suivre, d'accepter la prise de risque et de distance que nécessite l'acte d'apprendre. Le temps d'accueil quotidien est un moment transitionnel régulier, intégré au reste de la journée et évolutif qui conduit de façon progressive vers l'acquisition de nombreux savoirs, savoirs faire et savoir être.

Le temps d'accueil s'organise selon certains principes fondamentaux :

- Respecter les besoins propres à chaque enfant en aménageant l'espace, en organisant et en structurant le temps.
- Organiser les continuités ; il est laissé à chaque enfant du temps pour « s'accoutumer, observer...en évitant que son intérêt ne s'étiolle ... » ; « la participation effective des parents à la vie de l'école est recherchée... »
- Structurer les apprentissages dans les différents domaines : l'accueil est un moment pour apprendre en découvrant, explorant, réinvestissant, répétant...

Le tableau ci-après synthétise les différentes activités abordées de façon transversale lors de l'accueil :

Activités	Propositions de contenus pour l'accueil	Compétences visées
Vivre ensemble	L'enseignant salue l'enfant en utilisant son prénom, l'invite à entrer dans une conversation. Progressivement, l'enfant est invité à déposer son objet transitionnel. Il matérialise sa présence. Il s'engage dans certaines activités différenciées selon son âge.	Respecter les autres et les règles de la vie commune (règle de civilité, de politesse, coopération...) Éprouver de la confiance en soi. Exécuter en autonomie des tâches. Identifier les adultes et leur rôle.
Langage	L'enseignant choisit un thème de conversation et prolonge progressivement la durée de l'échange.	Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente. Formuler une description ou une question.
Lecture, graphisme, écriture	L'enfant identifie son prénom ; l'enseignant fait évoluer la situation (association photo/prénom, prénom seul, polices d'écriture...). En s'aidant de son étiquette prénom, l'élève signe ses productions, il participe à différentes activités graphiques et d'écriture (atelier d'écriture spontanée...).	Identifier les principales fonctions de l'écrit. Mettre en relation des sons et des lettres, reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet. Écrire en cursive son prénom.
Activités numériques, Géométrie, mesure, IST	Les activités proposées peuvent être en lien avec les apprentissages en cours : jeux mathématiques, bricolage, construction, manipulation (eau, sable, semoule, pâte à modeler...), tri, ... Des responsabilités peuvent être données aux élèves : nourrir les animaux s'il y a un élevage, arroser les plantes... Petit à petit l'élève prend des repères dans le temps pour anticiper le moment de rangement et ne pas commencer une nouvelle activité.	Reconnaître, décrire, comparer, ranger et classer des matières... Connaître des manifestations de la vie animale ou végétale. Utiliser des repères dans la journée. Situer les événements les uns par rapport aux autres.
Arts plastiques	L'enseignant met en place des activités qui invitent à la création, l'expression (peinture, dessin...).	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.

Le rôle des adultes

L'adulte se met à la disposition de tous et de chacun et privilégie la maîtrise de la langue orale. Le temps n'est pas à consacrer au règlement des problèmes particuliers avec les familles.

Le rôle de l'enseignant

Il se met au service des élèves pour :

- accueillir chaque élève en tant que personne
- être chaleureux, s'intéresser à chaque enfant, montrer qu'il est le bienvenu
- répondre aux sollicitations, encourager, mettre en confiance, valoriser, rassurer
- inciter, aider, sécuriser, respecter, gérer les conflits
- observer les enfants pour faire évoluer les dispositifs de l'accueil, pour évaluer certaines compétences
- favoriser les relations duelles adulte/enfant
- poser des repères (signal en fin du temps d'accueil), valoriser les productions des élèves
- informer les familles des fonctions et des objectifs de l'accueil.

Le passage aux toilettes

Pour les enfants de PS le passage collectif aux toilettes est inadéquat. Il est important d'organiser un passage qui prenne en compte les besoins individuels en utilisant au mieux la configuration des locaux et la disponibilité des personnels.

Pour les élèves de MS et de GS, le passage collectif aux toilettes n'est guère plus justifié : l'équipe pédagogique et le personnel d'appoint doivent mettre en place un dispositif organisationnel qui conduit à une autonomie physique et au respect de l'intimité de chaque enfant.

Tous les adultes de l'école sont pleinement concernés par ces moments intimes, les parents doivent y être associés notamment au moment où ils accompagnent leur enfant.

La durée du temps d'accueil

L'accueil se fait dans la classe, commence obligatoirement 10 minutes avant l'horaire de début de classe et ne doit pas se prolonger trop longtemps (15 minutes au-delà de l'heure officielle de début de classe peut être une bonne limite en fonction de la situation de l'école et de l'âge des élèves).

L'accueil des PS peut être modulé selon le moment de l'année afin de s'adapter aux besoins spécifiques des petits enfants (maximum 30 minutes) après l'heure officielle de début de classe.

Les rituels

Les activités reproduites quotidiennement en début de matinée dans l'espace de regroupement collectif sont des activités ritualisées. Le terme « rituel » utilisé pour nommer certaines activités au préscolaire met en évidence leurs fonctions symboliques et sociales pour l'individu et pour le groupe classe.

Pour l'élève, le rituel d'accueil est un « rite de transition ». Pour le groupe, le rituel du début de matinée est un « rite collectif ».

Ce premier moment de regroupement de la journée doit permettre à l'élève de trouver sa place dans le groupe. Il est essentiel que chacun soit reconnu par l'enseignant et par ses pairs à travers une « parole adressée » lors de l'appel ou bien un bref échange oral (ex. : le « quoi de neuf ? » (le Quoi de Neuf est un temps dédié à l'élève pour qu'il s'exprime et partage avec la classe un sujet qui lui tient à cœur : une situation vécue, une passion, une question qu'il se pose, un fait d'actualité, un livre, une découverte ...))

Le rituel du regroupement en début de matinée comme à un autre moment de la journée doit favoriser l'écoute et le respect mutuel. Pour cela il est intéressant de privilégier les activités collectives d'expression qui nécessitent l'écoute et l'intégration au groupe (comptines, poésies, chants et jeux de doigts).

Le rituel n'est pas forcément un temps groupé en début de matinée. Il est possible et même pertinent de le fractionner sur la journée. La durée dépendra essentiellement du niveau de classe, de la période de l'année, de l'objectif d'apprentissage, entre 5 et 15 minutes au maximum.

Place des rituels dans les apprentissages

Les activités reproduites de manière rituelle ne sont pas des situations d'apprentissage et l'imprégnation qu'elles peuvent favoriser ne suffit pas pour que tous les élèves fassent les acquisitions attendues concernant, par exemple, la reconnaissance des prénoms, la connaissance des jours de la semaine ou la construction de la date. Cependant, ces activités ont une place dans le processus d'apprentissage à condition d'être articulées à des situations d'apprentissage conduites en ateliers :

En amont de ces situations, les rituels permettent aux élèves, par répétition et imprégnation, de s'approprier un vocabulaire, des outils et des repères nommés et verbalisés par l'enseignant ;

En aval de ces ateliers, les élèves peuvent réinvestir et consolider leurs apprentissages en les mettant de nouveau en œuvre lors des rituels.

Les rituels contribuent ainsi à l'appropriation par les élèves de l'écrit, des supports écrits, du lexique... et à condition que les activités soient renouvelées au cours de l'année pour les inscrire dans une progressivité.

En fonction de la progression de la classe et pour limiter la longueur et la surcharge des rituels, l'enseignant doit choisir uniquement quelques objets d'apprentissage pour les rituels du matin.

Pour renouveler les activités et remobiliser les élèves au cours de l'année, pour enrichir la progression des apprentissages, il est important de faire évoluer les supports d'activité des rituels (nouveaux types de calendrier, évolution des étiquettes de présence...).

Les conditions matérielles des rituels

L'organisation spatiale : elle trouve toute son importance, car elle conditionne l'attention et la mobilisation de chaque élève. Les élèves doivent être confortablement installés en prenant soin que chacun voie les supports, les affichages, la bouche et l'expression de celui qui lit. Il est nécessaire que le coin regroupement soit équipé d'un tableau permettant l'écriture. L'affichage est fait à hauteur des enfants afin de faciliter la manipulation et est indépendant du tableau qui reste libre pour l'écriture de l'adulte et de l'enfant.

Les supports : Il est préférable que ceux-ci soient réalisés avec les élèves pour qu'ils en comprennent la finalité. Exemple de supports: tableau à double entrée, liste avec curseur déplaçable...

L'appel : avec les PS, des étiquettes sur lesquelles on trouvera la photo et l'écriture du prénom avec identification de la première lettre pour le repérage. Avec les MS et les GS, des étiquettes avec le prénom de l'enfant en variant les types d'écriture.

La date et la construction de la notion de temps : Calendriers, éphémérides, frises représentant la semaine, le mois, l'année. Ces supports sont accessibles pour évoquer des actions passées ou à venir et constituent une représentation concrète du temps qui passe. On peut y intégrer des illustrations, photos ou texte, évoquant des événements vécus.

Utilisation de supports permettant d'établir et de représenter la chronologie de la journée : photos prises en situation, avec les plus grands, utilisation de pictogrammes (qui doivent être connus et reconnus des enfants).

La météo : il s'agit de représenter une sensation par rapport à la température et à l'environnement extérieur dans le cadre d'une approche sensible ainsi que les différents types de précipitation. Avec les plus grands, on introduira l'utilisation du thermomètre, de l'éventail (fabriqué par les élèves).

Ritualiser d'autres pratiques

Quotidiennement, le programme invite à ritualiser d'autres moments de la journée de classe comme : Le bilan d'activité en fin de matinée ou fin de journée pour la verbalisation et la prise de conscience des apprentissages sans entrer dans le détail des réalisations individuelles. Ex : Des moments de phonologie, de lecture, de comptine...

Le regroupement

Le regroupement est une des situations de classe les plus caractéristiques de l'école préscolaire. Il s'agit d'un temps collectif où élèves et éducateurs sont rassemblés dans un lieu dédié, plusieurs fois par jour autour d'objectifs différents : rituels, consignes, histoires, recherche collective, etc.

Le moment de regroupement permet :

- d'apprendre à se connaître, créer des liens, entrer dans le groupe,
- de se synchroniser avec les autres et partager des temps communs,
- de vivre ensemble, partager des moments de convivialité : chanter ensemble, écouter des histoires, etc.
- de se décentrer de l'action : parler de la vie de la classe, revenir sur les événements vécus en commun, sur l'action passée, découvrir ce que font les autres, etc.
- de découvrir les règles de la conversation en groupe : écouter, savoir prendre la parole, parler à son tour.

Spécificités pour les enfants de la petite section

L'espace regroupement n'est pas toujours sécurisant pour les tout-petits, il peut être intimidant notamment dans les classes multi-niveaux. Les enfants de cet âge préfèrent la relation duelle avec l'éducateur (trice).

En début d'année scolaire, l'éducateur doit prendre son temps pour accueillir chaque enfant individuellement. Certains enfants qui peuvent avoir du mal à s'associer à ces moments de regroupement, seront plus particulièrement accompagnés par l'éducateur. Le premier regroupement commence sans injonction forte : l'enseignant peut chanter une chanson, dire une comptine, raconter une histoire pour attirer la curiosité des enfants et les faire venir dans cet espace.

De même, les buts de ce regroupement ne sont pas perceptibles pour eux. Ce regroupement ne doit donc pas arriver trop tôt dans l'année pour permettre aux enfants de s'adapter.

Les premières semaines, il convient de regrouper les enfants sur un temps assez court avec un objectif bien défini (la qualité des propositions faites à ce moment-là, doit susciter l'intérêt des enfants pour ce rassemblement). Ces moments de regroupement peuvent se reproduire dans la journée avec des contenus et des gestes professionnels identiques.

L'installation de l'espace regroupement évolue tout au long du préscolaire.

Sa surface varie de la PS à la GS : si le regroupement de l'ensemble des enfants est possible en début de MS, il est difficile et peu productif en début de PS. En début d'année scolaire, on peut alors profiter de cet espace pour organiser d'autres activités que le regroupement telles que l'utilisation de jouets à pousser, à rouler, l'installation d'une structure ou organiser des activités plus calmes.

Lorsque cet espace est utilisé pour le regroupement, il doit rester stable et l'éducateur doit éviter que ce lieu ne devienne trop polyvalent.

Chaque enfant doit y trouver sa place en étant confortablement installé : banc ou petites chaises

entre autres.

Pour des raisons d'hygiène, il est important de privilégier les nattes et proscrire les tapis et moquettes.

Les affichages doivent être introduits progressivement sans surcharge, de façon visible et à portée des yeux des enfants. Préférer la substitution des affichages à l'accumulation.

Comment conduire la classe en regroupement ?

Ce temps de regroupement est souvent difficile à conduire pour les enseignants débutants au préscolaire. Il faut être à la fois centré sur ses objectifs et attentif aux réactions des élèves. L'enseignant doit à la fois :

- observer les capacités de l'enfant et du groupe qui peuvent varier en fonction de leur maîtrise de l'attention, de leur utilisation du langage, de leur compréhension ;
- actionner différents leviers en situation : règles de prises de parole, etc.
- maintenir trois grands équilibres : entre élèves et enseignant, entre le groupe et l'élève, entre la participation et la réflexion ;
- gérer le temps.

Observer les capacités des élèves et du groupe

L'élève

Lorsque qu'un élève participe plus ou moins au temps collectif et ne s'insère pas toujours dans les règles de participation établies, l'enseignant doit se questionner sur les différents profils d'élèves : celui qui est là sans être là, celui qui prend toute la place tout le temps, celui qui n'a pas l'habitude de lever la main, etc.

Le groupe

Il existe comme une entité qui ne se résume pas à la somme des élèves. Le fonctionnement du groupe varie selon les habitudes de fonctionnement, les connaissances des codes, le développement des capacités collectives mais aussi par ses réactions dans le présent de la situation (attention collective, questionnement collectif, validation).

Actionner différents leviers en situation

Les règles de prise de parole

La participation des élèves peut être réglée de façon plus ou moins explicite (lever le doigt, en silence...), elle peut être organisée ou informelle par ce que « c'est plus vivant ». L'enseignant joue ainsi sur le degré de liberté accordée à l'élève pour sa participation.

Les aides à l'apprentissage

L'enseignant utilise plusieurs moyens pour aider les élèves collectivement et individuellement dans leur apprentissage sur le temps de regroupement :

- L'imitation et la répétition souvent employées, comme un « travail d'imprégnation ».
- La création « d'images mentales » en sollicitant plusieurs canaux sensoriels.
- L'anticipation sur la réalisation d'une tâche en invitant les élèves à avoir une « position de réflexion ».

L'accompagnement individuel d'un élève interrogé vers la réussite peut prendre plusieurs formes : la répétition de la question, l'insistance, l'adaptation de la tâche aux difficultés de l'élève, l'accompagnement physique.

Les interventions de l'enseignant

Tout au long du regroupement, l'enseignant peut choisir d'intervenir ou de ne pas intervenir. Lorsqu'il intervient, il peut utiliser :

- La communication verbale
- la communication non-verbale : gestes, mimiques qui appuient le discours, mais aussi des gestes et des mimiques qui évitent un discours.
- Le para-verbal : variation de l'intensité de la voix, du débit, modification du ton, théâtralisation.

L'installation matérielle

Au cours du temps de regroupement, l'enseignant est amené à faire des choix concernant sa position physique (debout, assis sur une chaise ou ailleurs), sa position relative aux élèves (devant ou en retrait). La position des objets utilisés dans la situation est également importante, notamment leur aspect central, leur visibilité.

Maintenir les équilibres

L'équilibre entre élèves et enseignant

L'enseignant n'est pas le seul acteur de ce temps de regroupement. Pour cela il laisse une certaine place à l'élève, dans une alternance de participation.

La participation de l'élève permet d'abord de l'impliquer dans la tâche, de susciter une envie de faire. Elle peut permettre aussi de vérifier la compréhension de la tâche et de renseigner l'enseignant sur les capacités des élèves. Cependant, si la participation de l'élève est un impératif, l'enseignant a le choix de lui laisser ou non la parole car il doit à certains moments « reprendre la main » pour s'ajuster à l'évolution de la situation (le temps qui passe, l'attention qui baisse, etc.).

Lors du regroupement, l'enseignant ajuste cet équilibre en fonction d'indices visuels, auditifs : élèves inactifs (direction de leur regard), parlant d'autre chose, faisant du bruit, etc.

L'équilibre entre le groupe et l'élève

En regroupement, on observe la coexistence de deux réalités : d'une part les élèves, dans leur individualité, et d'autre part le groupe, dans son unité.

L'action de l'enseignant se portera d'abord sur le groupe afin de lui donner corps sans laisser à

l'élève individuellement prendre le dessus : « on ne perd pas l'attention du groupe pour récupérer celle d'un élève ». Une fois le groupe mobilisé, l'enseignant va chercher l'attention de l'élève. La relation entre le groupe et l'élève fait l'objet d'une gestion particulière par l'enseignant : pour que le groupe progresse dans la compréhension de la tâche, l'enseignant fait appel à l'élève grâce à la connaissance de ses capacités (erreur probable pour permettre d'approfondir, performance pour lui permettre d'avancer), le groupe peut apporter à l'élève validation, étayage, refuge.

L'enseignant prend des indices dans l'attitude des élèves et du groupe :

- voir un élève inattentif (principalement celui qu'il a repéré comme ayant des difficultés d'attention) l'incitera à infléchir sa conduite de classe vers l'individuel
- percevoir l'agitation du groupe lors de la participation individuelle d'un élève l'incitera à infléchir sa conduite de classe vers le collectif.

Parce qu'il sait qu'une participation uniquement collective n'incite pas certains élèves à s'impliquer dans la tâche, l'enseignant anticipe en interrogeant prioritairement ceux qui s'échappent, ou en mettant en scène des élèves pour donner aux autres l'envie d'entrer dans l'action.

Parce qu'il sait qu'une participation uniquement individuelle risque d'amener une démobilitation collective, l'enseignant anticipe notamment en passant régulièrement de l'individuel au collectif.

Gérer le temps

La durée du regroupement est étroitement liée aux indices prélevés par l'enseignant dans la situation, notamment l'attention du groupe et de l'élève, indices en fonction desquels il va raccourcir ou s'autoriser à prolonger le regroupement.

Le temps exerce une double contrainte : si d'un côté les capacités des élèves limitent la durée du regroupement, d'un autre côté la progression dans la compréhension de la tâche demande un certain temps.

Les moments auxquels les enseignants consacrent du temps sont l'entrée dans la tâche, en visant sa compréhension, et la réalisation d'une tâche par l'élève interrogé.

Les indices prélevés dans la situation sont de deux natures :

- par observation des élèves (moins de doigts levés, posture d'attente, agitation, dispersion)
- par analyse de son propre ressenti (une remédiation a pris du temps, la recherche était laborieuse, répétitive)

La récréation

La récréation est un temps éducatif nécessaire qui permet aux élèves de se délasser et de se divertir. Elle marque une rupture essentielle dans la succession des activités proposées dans les classes, pensées pour des apprentissages structurants. Elle doit, dans cette perspective, être distinguée des activités dites « d'extérieur » en lien avec les projets de la classe, durant lesquelles l'espace de la cour de récréation est utilisé pour des apprentissages explicites.

L'organisation des récréations, leur durée, leurs horaires sont pensés par l'équipe pédagogique qui définit les rôles de chaque adulte dans l'école.

Les enseignants assurent la surveillance des élèves et profitent, bien souvent, de ce temps pour les guider tout au long de leurs découvertes d'un autre environnement, de nouvelles relations portées par l'action, le jeu et les échanges. Il s'agit alors de rester vigilant et attentif à ceux pour qui il est encore difficile de supporter la confrontation au grand groupe dans un espace différent.

Place et rôle de l'adulte dans la cour de récréation

Une mission de surveillance

Le service de surveillance pendant les récréations est organisé en conseil des maîtres. Chaque éducateur est tenu à tour de rôle de surveiller les récréations. Il existe un service obligatoire de :

D'avant classe : en effet, il convient que, pendant un temps assez bref (en général $\frac{1}{4}$ d'heure) les portes de l'école soient ouvertes et les enfants reçus dans la cour, afin de ne pas créer d'attroupement devant l'entrée de l'école et d'exposer les enfants aux dangers de la rue. Les parents ne doivent pas les envoyer trop longtemps avant l'heure d'entrée en classe. Ce temps peut être assimilé aux récréations et la surveillance ici, est obligatoire pour le maître de service.

Sortie en groupe : la surveillance est obligatoire dans tous les cas même si les enfants sont confiés à un maître spécialisé (moniteur de collectivité éducative, maître-nageur...).

Conduite des élèves : en dehors des locaux scolaires, il est recommandé aux maîtres de prendre les précautions utiles pour soustraire les enfants aux dangers de la rue, à la sortie des classes.

Cas spéciaux : lorsque les familles viennent en personne ou demandent par écrit l'autorisation pour leurs enfants de quitter l'école pour une raison spéciale, les enfants ne sont plus sous la responsabilité de l'éducateur à partir du moment où ils ont quitté l'école et la responsabilité appartient à la famille.

Le maître de service : Doit arriver un quart d'heure avant l'heure, surveiller les récréations, les sorties après les classes.

La sécurité doit être constamment assurée compte tenu de la configuration des lieux et de la nature, de l'état et de la distribution des locaux scolaires.

La récréation qui vient s'insérer entre deux phases d'apprentissage est un moment de liberté accordé aux élèves. Cette liberté ne peut néanmoins être possible sans la présence sécurisante et bienveillante des maîtres dans la cour.

Ils sont présents pour prendre en charge ce que les enfants ne peuvent gérer seuls. Ils interviennent en tant que médiateurs après une agression verbale, un litige, une bagarre. Ils engagent la discussion avec les élèves et permettent par la parole de sortir du conflit. Ils interviennent également quand une règle n'est pas respectée. Dans ce cas une démarche de réparation doit être entreprise par

l'élève qui a manqué à la règle.

Les enseignants ont également une mission d'intervention quand un enfant tombe ou se blesse. Ils ont enfin une mission de prévention qui consiste à apprendre aux enfants à repérer les zones dangereuses ou les situations à risque.

Une mission d'encadrement et d'accompagnement

Encadrer, c'est préparer ce temps de récréation dans la classe. Les règles y sont précisées : les droits et les devoirs de chacun sont mentionnés. Cela peut être aussi l'occasion de travailler sur l'environnement de la cour pour permettre aux élèves de mieux s'approprier cet espace.

Encadrer, c'est proposer dans la cour un aménagement sécurisé permettant des jeux libres.

C'est pendant les temps libres, proposés aux élèves, que des amitiés se nouent, que les relations entre eux se développent. Les enjeux sont importants, tant au niveau de la solidarité que du respect de chacun et de la construction de l'identité.

C'est aussi un temps où l'enseignant partage des moments privilégiés avec ses élèves. Les relations duelles sont plus nombreuses qu'en classe. Un élève qui vient se placer près d'un enseignant est le signe d'une volonté de communication : raconter des événements heureux ou malheureux, inviter les adultes à regarder une action, partager des moments dans un cadre différent de celui de la classe (plaisanteries, histoires drôles, blagues...) sont des instants précieux d'échanges et de dialogues.

Aménagement de l'espace

L'espace au préscolaire, doit être vu comme un environnement écologique dans lequel se jouent des interactions complexes entre trois composantes : les enfants (la taille du groupe et l'âge des enfants), les adultes (nombre et positionnement), les ressources matérielles (et leur disposition). Cette approche systémique permet de constater que toute modification d'une composante entraîne des changements au niveau des deux autres. Les différents éléments constitutifs de l'aménagement de l'espace devront donc être observés et analysés dans le cadre du fonctionnement de la classe et de l'école et adaptés pour une bonne adéquation environnementale en ayant toujours comme objectif la recherche de l'équilibre entre les trois composantes.

Les jeunes enfants sont sensibles à leur environnement et les modifications trop rapides peuvent les déstabiliser. Aussi, les modifications devront être progressives et stables sur une durée significative.

Des espaces qui répondent aux besoins spécifiques des enfants

- **Assurer la sécurité affective**

Pour se sentir en sécurité, les enfants doivent toujours avoir la possibilité de voir un des adultes de référence quelle que soit sa place dans la classe ou dans la cour. Ils ont besoin de ce contact visuel avec l'enseignant pour être rassurés et pouvoir agir. Les espaces dans lesquels la vue des adultes n'est pas assurée sont très souvent moins investis, notamment par les plus fragiles.

- **Répondre aux besoins physiologiques**

L'environnement doit également répondre aux besoins physiologiques des enfants : hygiène, propreté, repos, hydratation... Aussi, le choix de la classe qui accueille les enfants de PS, est à effectuer en équipe.

Les jeunes enfants sont encore dépendants de l'adulte concernant leurs besoins physiologiques ; ils doivent toutefois pouvoir se prendre en charge progressivement pour développer leur autonomie.

- **Satisfaire les besoins moteurs**

Les besoins de mouvement des enfants sont importants : sauter, courir, grimper, pédaler sur un tricycle, pousser ou traîner de gros objets, se balancer, lancer une balle, shooter dans un ballon, manipuler de l'eau et du sable ... La classe, les couloirs, le jardin, la cour, la salle de jeux, sont aménagés pour répondre à ces besoins.

La superficie et l'agencement des locaux sont des critères supplémentaires pour le choix de la classe : le local le plus vaste est à privilégier. Dans tous les cas, même avec peu de place, l'environnement de la classe doit satisfaire ces besoins de mouvement, d'exploration motrice. Les jeux moteurs qui favorisent les interactions sont privilégiés.

L'espace moteur peut être conçu à partir du matériel commun à l'école et évoluer au fil de l'année. Il est complété par des objets à rouler, pousser, tirer.

- **Répondre aux besoins relationnels**

Permettre aux enfants d'imiter, à un âge où se développe la conscience de l'autre, c'est faciliter la communication des enfants entre eux. C'est ainsi que naissent les premières interactions entre enfants avant même que le langage soit maîtrisé. Pour imiter, il faut pouvoir faire la même chose avec les mêmes gestes et surtout les mêmes objets. Proposer des matériels de jeu en plusieurs exemplaires identiques diminue les conflits et augmente la durée de jeu et les interactions positives.

Les enfants de moins de PS ont besoin qu'on leur parle et qu'on mette en mots ce qui se passe, ce qu'ils expérimentent et ce qu'ils éprouvent. La conquête du langage est étroitement liée à la richesse des expériences proposées mais aussi aux interactions individuelles adultes-enfants, enfants-enfants.

- **Satisfaire les besoins sensoriels**

Les enfants du préscolaire sont des explorateurs qui découvrent les propriétés des objets et de la matière. Ils effectuent des actions qu'ils recommencent inlassablement pour en comprendre les effets. Les espaces d'activités regroupent des objets « combinables » avec lesquels les enfants peuvent créer de nouveaux jeux, de nouveaux univers.

- **Le développement de l'autonomie**

Les conditions d'installation des espaces permettent aux enfants d'acquérir une autonomie croissante. Les enfants ont besoin d'avoir accès librement au matériel et aux jeux, ils aiment participer au rangement. Pour cela, le matériel et les jeux sont accessibles, soigneusement présentés. Chaque objet a une place et celle-ci est clairement identifiable par l'enfant.

- **Des espaces extérieurs à la classe**

L'espace de la classe peut s'agrandir avec le couloir, l'ombre d'un arbre... qui répondent pour un moment de la journée à des nouvelles fonctions... Un environnement qui évolue

L'aménagement des espaces et les propositions de jouets, de matériel, sont des outils professionnels puissants de régulation des activités et des interactions au sein d'un groupe d'enfants. L'aménagement de la classe évolue au cours de l'année en fonction de l'intérêt et des acquis des enfants.

Observer les situations difficiles de la journée, adopter le point de vue des enfants permet de mettre en œuvre les différents rééquilibrages qui leur seront bénéfiques. Si les espaces sont permanents, le matériel et les jouets apparaîtront et disparaîtront au fil de l'année.

S'il est observé qu'une zone de jeu devient trop attractive, plutôt que d'en limiter l'accès, en augmenter la surface. Il est même possible de faire deux zones de jeux semblables.

Aménager les espaces de jeu pour favoriser les jeux durables et les interactions positives entre enfants et entre adultes et enfants

- **La présence des adultes dans l'espace de jeu des enfants**

L'effet des « barrières visuelles » sur le jeu des enfants

Quand les enfants ne voient pas facilement tout l'ensemble de la pièce, leurs déplacements sont plus nombreux, les espaces de jeu d'où on ne voit pas les adultes sont moins utilisés, et les enfants jouent soit en restant proches des adultes, soit à deux ou trois mètres d'eux. De ce fait, la densité des enfants augmente sur des espaces où les matériels de jeu ne sont pas forcément abondants.

Les activités autocentrées (sucrer son pouce, errer dans la pièce) et les jeux individuels augmentent, les interactions amicales diminuent et les conflits augmentent. Les adultes sont plus sollicités, mais ne peuvent pas répondre à toutes les demandes.

Les enfants sont affectés différemment par les modifications de l'accès visuel aux adultes : les plus fragiles sur le plan relationnel - les plus jeunes, les plus isolés - sont les plus affectés et ne fréquentent jamais les espaces d'où on ne voit pas l'adulte, donc ne profitent pas des jeux qui y sont proposés. Les plus sociables, ceux qui ont des « copains » privilégiés, fréquentent les espaces d'où on ne voit pas les adultes, la sécurité affective avec d'autres enfants compensant la sécurité affective apportée par la vue de l'adulte. Eux profitent de tout l'espace et de tous les jouets.

Le positionnement des adultes dans les espaces de jeu

La place des adultes, et donc leur visibilité pour les enfants, est un régulateur puissant de la répartition des enfants dans l'espace et des interactions positives qu'ils pourront développer.

Les adultes sont comme des « phares ». Un phare en mer est ce qui éclaire et sécurise une zone. Les enfants jouent principalement dans les espaces « éclairés » par la présence des adultes.

Les adultes sont des « phares » mais, à la différence des phares en mer, la lumière qu'ils envoient n'éclaire pas à 360° ils sont des phares mobiles et directionnels... La lumière qu'ils envoient est celle de leur regard, et les enfants en tiennent compte !

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

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

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

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

Cette zone comporte les installations comme :

- **Le bac à sable :** Il peut être associé à un coin d'eau équipé d'ustensiles (bouteilles, seaux, bassines). Il permet d'utiliser les objets et de construire.
- **Les murs et murets clôturant ces espaces :** Ils peuvent permettre des jeux d'équilibre, de circuit, surtout s'ils ont des hauteurs différentes.
- **La cabane :** C'est un lieu symbolique par excellence pour se soustraire momentanément au regard de l'adulte. On peut équiper ce lieu de jeux de lego, de voiturette...
- **Un coin plante, jardin :** Les enseignants en assumeront l'organisation matérielle et pédagogique. Il sera un support pour les activités d'éveil au milieu et de langage. Y prévoir du potager, des plantes médicinales, des arbres de renom (un flamboyant, un papayer).

La zone plate dégagée :

C'est une zone d'activité impliquant de grandes trajectoires et où courir n'est pas dangereux. Elle permet de favoriser l'éclosion de jeux collectifs tels que le football la course... On pensera à ne pas équiper tout l'espace disponible, mais une cour aménagée entraîne des comportements moins agressifs et diminue les rapports de force entre les enfants.

La salle de classe

L'espace de la classe s'organise, en dehors du lieu de regroupement, en deux types d'espaces distincts dans leur fonctionnement : les coins jeux d'une part et les espaces d'activités d'autre part.

Dans les deux cas, il s'agit de lieux :

- aménagés et organisés par l'adulte,
- assortis de règles de vie, de règles de fonctionnement,

- répondant à des intentions pédagogiques, visant des apprentissages.

Les coins jeux : répartis dans la classe, le plus souvent en périphérie, offre 2 possibilités:

Une fréquentation libre

- l'enfant est le décideur de l'activité qui s'y déroule, sans obligation de production,
- l'adulte est en dehors, il observe.

Une fréquentation guidée

- des situations d'apprentissage avec objectifs ciblés
- Présence de l'adulte

Les coins jeux, nombreux et variés dans la classe des petits, le seront moins dans la classe des grands, mais doivent tout de même y être maintenus.

Les espaces d'activités, le plus souvent situés au centre de la classe et utilisant le mobilier habituel (tables, chaises):

- la fréquentation n'est pas libre mais imposée par l'enseignant qui organise les groupes d'enfants et prévoit leur rotation
- l'enseignant met en place des situations pédagogiques visant l'acquisition de compétences qu'il évalue.

L'aménagement de la classe doit :

- assurer la sécurité
- permettre la mise en œuvre d'une pédagogie spécifique
- respecter les conditions d'hygiène nécessaires
- Développer la motricité avec des parcours adaptés
- Favoriser le besoin d'exploration
- Créer des rituels structurants (avec le mobilier qui va avec !)
- Encourager l'expression orale et écrite
- Stimuler la vie de groupe par le jeu

Le mobilier

Il doit être constitué :

- de tables ovales ou rondes de couleurs gaies. Ces grandes tables servent surtout pour les activités manuelles ou mathématiques (classement, tri, rangement et autres manipulations).
- de petites tables et chaises réservées au travail individuel (ex : graphisme).

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

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

Les Coins

- Le coin regroupement

Il doit être :

- dégagé, vaste, pour permettre à tous les enfants de s'y retrouver.
- équipé au minimum d'une natte, autour de laquelle on pourra disposer quelques bancs, coussins ou chaises.
- situé à proximité du tableau ou du mur d'affichage des supports d'activités rituelles.

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

- des activités rituelles (appel, structuration du temps...)
- des séances de langage (conte, observation, causerie)
- des présentations de livres
- des moments de comptines, chants, jeux de mains et de doigts

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

- Les coins de jeux ou d'activités

Au préscolaire, les coins jeux sont indispensables. Ils sont généralement installés autour de la classe, le centre étant réservé aux activités par atelier.

Les coins jeux répondent aux besoins de l'enfant :

- besoin de sécurité : chaque coin correspond à une petite unité d'espace où l'enfant a facilement des repères ;
- besoin d'isolement : il peut câliner une poupée, se reposer sur des coussins, rêver;
- besoin d'activité : l'enfant choisit, imagine son activité, décide de sa façon d'agir ;
- besoin d'imitation : le matériel permet de produire des scènes vécues ou vues ;
- besoin d'imagination : il s'invente des histoires à partir de situations qu'il a créées lui-même, qui peuvent être de l'ordre du verbal ou du non-verbal ;
- besoin d'autonomie : il agit seul, essaie de résoudre des situations.

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

L'affichage

A proximité du coin regroupement seront affichés :

- Le tableau de présences des enfants avec, selon la section, leurs photos, leurs signes, leurs prénoms.

Ce tableau peut être présenté sous formes de maison, de train... Chaque fenêtre correspond à un enfant. Elle est ouverte ou fermée en fonction de son absence ou de sa présence.

- Des outils de représentation du temps : frise de la journée avec photos ou images évocatrices des différentes activités quotidiennes, frise des jours de la semaine, calendrier, tableau des anniversaires.
- Des outils de référence : bande numérique (suite des nombres), lexique des couleurs.... Eventuellement, on pourra également trouver:
- Le tableau des responsabilités
- Un affichage sur le temps qu'il fait avec des images de la météo : photographies du ciel sous différents aspects, pictogrammes empruntés à des revues et journaux ou inventés par des enfants.

Sur les murs de la classe

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

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

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

Des affiches pour sensibiliser les enfants à l'écrit. Cela peut être :

- Les prénoms des enfants de la classe;
- Le titre de l'album de la classe et des livres gagnés;
- Les noms des personnages, des objets, des lieux d'un conte ;
- Une lettre des correspondants;
- Une recette de cuisine;
- La liste des titres des comptines et des chants appris;
- Les textes de ces comptines et de ces chants ...

Des gravures, des documents autour du centre d'intérêt du moment afin d'éveiller la curiosité des enfants et de développer leur sens esthétique. Cet affichage s'enrichit au fur et à mesure de l'évolution des thèmes.

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

L'organisation pédagogique

La gestion du temps

L'alternance des activités

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

- Les activités collectives en regroupement

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

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

- D'autres types d'activités.

Au préscolaire, seront ménagés des temps d'activités libres ou suggérées (dans les coins jeux par exemple). Les activités de manipulation et de jeux alterneront avec des activités de concentration. L'alternance portera aussi sur les lieux, à l'intérieur comme à l'extérieur de la classe.

- Les ateliers

Le concept d'ateliers est issu de la pédagogie coopérative qui est une pédagogie active centrée sur l'enfant. Ils permettent les progrès individuels à travers les échanges et la communication.

L'école maternelle n'est pas astreinte à l'usage figé et systématique d'une forme d'organisation en ateliers car trop souvent, la forme de travail domine le fond.

L'atelier n'étant pas une finalité en soi, mais une organisation des activités en fonction d'objectifs précis, c'est un moyen au service des apprentissages, un espace évolutif. Le but étant que les enfants parviennent à acquérir les mêmes compétences, sans emprunter forcément le même chemin.

Il doit tenir compte des besoins spécifiques de l'enfant, du domaine d'enseignement et permettre l'adéquation entre les objectifs définis et les attendus de la fin de l'école maternelle.

Il doit être croisé avec le déroulement et le contenu d'une séquence : situation de recherche, situation d'apprentissage, situation d'entraînement.

Il doit être le lieu, le moment, le dispositif idéal pour mettre en place la différenciation en jouant sur les variables : (matériel, consigne, temps, présence de l'enseignant, outils, types d'aide).

Il doit permettre de proposer de manière simultanée des activités qui répondent à un niveau différent d'autonomie des élèves et des besoins identifiés. Il doit favoriser la découverte, l'exploration active, le tâtonnement, les échanges, la coopération et l'entraide.

Il peut prendre des formes variées : dirigée, accompagnée, libre, en autonomie selon les objectifs poursuivis, le type de tâche, les outils et supports utilisés, la modalité de fonctionnement souhaitée.

- L'atelier dirigé

Il est mené par l'enseignant qui vise l'acquisition d'une nouvelle compétence. C'est un atelier d'apprentissage. Il s'appuie sur la présentation d'une situation nouvelle, la découverte d'un nouveau moyen d'expression, de nouveaux outils ou de nouvelles techniques dans le cadre par exemple d'un projet à mettre en place.

Cet atelier doit être un moment dense et exigeant qui favorise les échanges verbaux, la manipulation, l'expérimentation, la verbalisation de l'action, les interactions, l'explicitation des stratégies.... Il se termine par un moment d'analyse réflexive « ce qu'on va retenir », « dans quelle situation on va réinvestir ce que l'on a appris » et la mise en place d'outils pour l'élève. L'atelier dirigé demande une préparation rigoureuse.

- L'atelier autonome

C'est un atelier dans lequel l'élève est en capacité de réaliser une tâche, définie par une consigne précise, sans accompagnement. Cette tâche est spécifique, elle vise à entraîner, automatiser ou réinvestir un savoir, un savoir-faire pour lesquels un apprentissage a déjà été mené en ateliers dirigés ou collectivement.

L'élève doit pouvoir dire ce qu'il doit faire, pourquoi il doit le faire. Il a les ressources pour le faire. Pour cela, il doit avoir accès aux outils et aux aides, gages de son autonomie.

L'explicitation du contrat didactique avec l'enfant conditionne son engagement dans la tâche.

Ce sont des tâches de manipulation, des productions concrètes à réaliser nécessitant une suite d'opérations pour atteindre le but. L'important est de prévoir une tâche suffisamment longue, exigeante, ambitieuse et porteuse d'enjeux.

Dans la mesure du possible, il conviendra d'éviter les fiches photocopées qui souvent sont des activités courtes, abstraites, hors contexte.

-L'atelier semi-autonome (ou régulé)

C'est un atelier conçu comme un atelier autonome (dans la conception et l'organisation), accompagné ou régulé par un autre adulte, souvent la mère assistante. Il apporte une aide matérielle (ex : ajouter de la peinture, refaire le nœud au fil du collier...), il aide à la réalisation d'un geste « technique » (ex : tenue des ciseaux...), il assure la sécurité des élèves (surveillance de l'atelier de découpage...) et il régule le déroulement d'un jeu (à règle...) ...

- Les ateliers libres

C'est un atelier qui permet à l'enfant de s'investir dans une tâche qu'il a choisie, qui correspond à un besoin ou un désir de production personnelle. Cela suppose une organisation particulière de la classe qui propose des coins dédiés à ce type d'ateliers (coins jeux avec du matériel mis à la disposition de l'enfant) avec une possibilité d'inscription préalable... L'enseignant(e) permet à l'enfant d'organiser son activité, de produire ce qu'il veut jouer à sa manière (dessin, peinture, enfilage de perles, jeu au coin cuisine, etc.)

FICHES PRATIQUES

Coin & espaces	Objectifs	Installation matérielle
Déguisement	Permettre le jeu d'imitation, le jeu symbolique, Permettre de développer l'imaginaire, Permettre d'imiter pour grandir et pour apprendre Développer la communication verbale et non verbale.	Mobilier Un coffre et/ou une valise et/ou une corbeille Plusieurs boîtes, boîtes à chapeaux Accessoires : chapeaux, lunettes, ceintures, sacs à mains, paniers, foulards et châles, grands tissus, petites valises, colliers, barrettes, postiches... Des vêtements : jupes, shorts ou bermudas, gilets Matériel Des chaussures Accessoires de personnages réels et/ou imaginaires : baguettes de fée, chapeau de clown, heaume de chevalier, ...
Cuisine	Développer le jeu d'imitation, l'identification Développer la communication entre pairs Pouvoir réinvestir un vocabulaire spécifique	Mobilier : au minimum table et chaises, gazinière, placard, évier... Matériel : – éviter le matériel dépareillé – proche de la taille réelle couverts, range-couverts, assiettes, verres, pots à eau, nappes, casseroles, couvercles, nourriture fictive, cuvettes, passoires
Voitures	Développer l'imaginaire Développer la précision du geste moteur Structurer la représentation de l'espace (avant, arrière.) Permettre une approche du code de la route Développer la communication verbale	Mobilier un tapis, lino imprimé ou pistes Matériel petites voitures, camions, voitures démontables... des éléments de circuit : ponts, routes, plans inclinés des garages Rangement : bacs, étagères...
Poupées	Développer le jeu d'imitation, d'identification Développer la communication Nommer les objets et réinvestir un vocabulaire spécifique	Mobilier : en bon état Lits, berceaux, armoire ou commode, coiffeuse, Table Matériel : Literie (draps, couvertures, oreillers) adaptée au mobilier Vêtements à la taille des poupées Poupées de différentes tailles et couleurs ...
Boutique (épicerie)	Développer des interactions entre les élèves (coopérer) Favoriser les échanges verbaux (tenir un rôle) Identifier des objets et leur fonction Reconnaître les différents produits alimentaires	Mobilier étagères, étalage, comptoir (table) Matériel : Emballages vides de toutes les familles d'aliments Fruits et légumes (imitation) Balance, caisse enregistreuse Caddies, paniers Porte-monnaie avec pièces Étiquettes avec prix et nom des aliments

<p>Manipulations</p>	<p>Permettre l'expérimentation, le tâtonnement Découvrir différents matériaux et leurs propriétés Identifier les objets et leur fonction</p>	<p>Mobilier : Bacs à transvasements, tables évidées, vasques de lavabos, bassines, baignoires de bébés... Matériel Contenants: Flacons, récipients divers de tailles et formes variées, passoires, casseroles... «Outils»: - Cuillères, louches, entonnoirs, couverts à salade, pinces à cornichons, pelles... - Comptes gouttes, seringues, tuyaux, pipettes, pistolets à eau, mesures, arrosoirs Matériel des catalogues: - moulins à eau - moulins à sable - engins à ailettes, à turbine, à robinets, à pompes... Objets: - Éponges, balles en mousse, billes, objets qui flottent... Matériaux - sable - eau (colorée) - graines : lentilles, riz, millet, semoule, sucre... - marrons - pâtes - farine (attention possibilité d'allergie)</p>
<p>Construction</p>	<p>Manipuler pour comprendre, pour construire, pour expérimenter Créer Exercer son habileté manuelle Connaître, reproduire des schémas Favoriser les représentations mentales liées à l'espace</p>	<p>Mobilier Un tapis de sol ou une table Matériel Jeux à fabriquer des circuits: Briques... Jeux à emboîter :Cubes Jeux à empiler: Formes géométriques Jeux à faire tourner: Kapla Jeux à équilibrer: Légo, Duplo Jeux à visser, dévisser: Engrenages</p>
<p>Bricolage</p>	<p>Développer l'habileté manuelle Explorer la matière, les techniques d'assemblage, se familiariser avec les outils. Permettre le jeu d'imitation Créer</p>	<p>Mobilier: Espace de rangement délimité, connu de tous, facilement accessible (pour se servir et ranger soi-même) étagères, casiers, boîtes de toutes sortes de clous pour accrocher les outils au mur (panoplie). Matériel: abondant et varié - morceaux de bois de toutes sortes, toutes consistances et de toutes formes, liège, « isorel », ... - cartons, boîtes, emballages - bouchons - colle, fil de fer - morceaux de jouets - roues de voitures par exemple - vrais outils (marteaux, tenailles, tournevis...)</p>
<p>Espace regroupement</p>	<p>Favoriser la compréhension de l'appartenance au groupe-classe Permettre les échanges, les découvertes collectives Permettre des apprentissages</p>	<p>Mobilier : bancs à dossiers - chaises - tapis – coussins</p>

<p>Espace peinture</p>	<p>Découvrir et savoir utiliser les qualités de la matière Ajuster le geste aux supports, aux outils Acquérir des savoir-faire s'exprimer</p>	<p>Mobilier Plan vertical et/ou oblique, plan horizontal (table, sol) Sol lavable ou protégé Chariots pour les outils et les ustensiles Matériel Pinceaux (en tout genre) ; Éponges, traceurs, cotons-tige... et des outils plus ou moins courants Pots ; Palettes diverses pour les mélanges ; Bidons de peinture et toutes consistances permettant l'expérimentation ; Des supports variés (papier blanc, de couleurs, de tailles et de formes différentes...) Tabliers et nappes de protection.</p>
<p>Espace graphisme</p>	<p>Créer des formes, des traces Utiliser des outils scripteurs et des supports très variés Savoir repérer des signes graphiques dans l'environnement, dans les documents proposés Affiner le contrôle du geste Apprendre à regarder pour repérer des signes graphiques (environnement, documents...)</p>	<p>Mobilier : il doit permettre de travailler sur plan vertical et horizontal - grand tableau blanc effaçable, tableau d'ardoise, à hauteur des enfants - panneau de plexiglas sur pied - bacs spacieux et peu profonds - tables Matériel : - objets laissant des traces : éponges, rouleaux de carton, petites voitures, billes... - outils scripteurs variés et en bon état : feutres de taille différentes, crayons papiers, stylos-bille, porte-plumes, coton-tige, stylets... - supports variés (forme, taille et matériaux) - peintures plus ou moins fluides, encres...</p>
<p>Espace livres</p>	<p>S'initier au monde de l'écrit S'approprier l'objet livre Développer un comportement de lecteur Se construire une culture littéraire</p>	<p>Mobilier : coussins, tapis, sièges confortables présentoirs, des bacs de couleurs différentes, bacs à album sur pied murs aménagés d'étagères Matériel : albums, imagiers, documentaires... - albums de la classe : comptines, chansons, album des prénoms, cahiers de vie de la classe... - imagiers fabriqués...</p>
<p>Espace jeux de société</p>	<p>Comprendre la nécessité de la règle Respecter les règles Respecter l'autre Développer une stratégie de jeu Observer, mémoriser, identifier</p>	<p>Mobilier : -tables et/ou tapis au sol - étagères ou meubles de rangement - présentoirs Matériel : - dominos, memory - jeux de piste ou plateaux - jeux de cartes... en fonction de l'âge des enfants</p>

<p>Espace de découverte du monde de la matière</p>	<p>Découvrir les matériaux et leurs propriétés Expérimenter des outils Construire et organiser ses connaissances</p>	<p>Mobilier : tables protégées par des toiles cirées, plaques de bois... - évier, vasques, lavabos, bassins - bacs sur pied Matériel : - des matériaux variés : sable, terre, liquides, bois, cartons, tissus, plastiques, fils de fer... pâte à modeler, à sel, plâtre... - des outils pour : transvaser, pulvériser, tailler, découper, coller, rouler, modeler, malaxer, faire des empreintes, assembler, gratter, repousser...</p>
<p>Espace de découverte du monde vivant</p>	<p>Observer, décrire, organiser ses connaissances Favoriser le contact avec le monde vivant</p>	<p>Mobilier : grandes tables ou étagères, bord de fenêtres, panneaux d'affichage Matériel : Aquariums, cages, vivariums - jardinière, casiers à semis, petites serres -outils spécifiques au jardinage, à l'élevage</p>
<p>Espace de découvertes sensorielles</p>	<p>Développer les aptitudes sensorielles, les perceptions Faire des expérimentations variées, construire des connaissances</p>	<p>Mobilier : tables, étagères, cloisonnements, casiers... Matériel : le matériel est différent suivant que l'enfant s'exerce à toucher, voir, sentir...</p>

Construction de l'autonomie des élèves

La construction de l'autonomie est une des principales missions du préscolaire et de l'élémentaire. Rendre les élèves autonomes, ce n'est pas les laisser se débrouiller seuls, c'est leur permettre de pouvoir résoudre des situations-problèmes, de choisir, d'essayer et de prendre des initiatives.

Construire son autonomie en tant qu'élève, c'est pouvoir, entre autres, donner du sens à ses apprentissages, en percevoir les finalités et les enjeux. Mais l'acquisition de l'autonomie est aussi un moyen au service des apprentissages pour organiser un travail individualisé ou différencié, pour organiser un travail de groupe efficace, pour libérer l'enseignant et lui permettre la prise en charge d'élèves ou de groupes identifiés.

Le préscolaire doit permettre aux élèves de faire le plus de choses possibles sans intervention de l'adulte au niveau de la démarche mentale et de la gestion matérielle et ainsi garantir qu'ils convoquent des connaissances ou compétences et automatisent certaines procédures leur assurant de chercher par eux-mêmes les réponses, les outils sans que l'enseignant ne soit le point de passage obligé vers la mise en œuvre du travail.

Les pratiques favorisant cet apprentissage sont véritablement efficaces lorsqu'elles sont construites et réfléchies au-delà d'une année scolaire sur l'ensemble du parcours de l'élève. Cela justifie que les membres de l'équipe, enseignants et autres adultes intervenant dans la classe et l'école, s'engagent dans la conception et la mise en œuvre du projet garantissant pour chaque élève la construction de l'autonomie.

Pour mieux appréhender l'importance de la construction de l'autonomie au préscolaire, les enseignants doivent faire l'effort de lire le best-seller de Céline Alvarez.

Extrait du livre de Céline Alvarez : Les lois naturelles de l'enfant.

« Entre 3 et 5 ans, le jeune être humain traverse une période de développement rapide de ses fonctions exécutives. Il veut alors tout faire par lui-même - mettre ses chaussures, se verser à boire, se laver les dents, s'habiller, boutonner sa chemise, etc. En effet, lorsqu'il fait seul, il exerce et développe ses fonctions exécutives : il garde en mémoire les différentes étapes et les organise pour atteindre un objectif ; il contrôle ses gestes ou les émotions inappropriées, et apprend à rester flexible, c'est à dire, à revoir sa stratégie en cas d'erreur.

“Mémoire de travail. Contrôle inhibiteur. Flexibilité cognitive». Ces trois compétences sont fondamentales et souvent plus prédictives que le QI. Elles permettent à l'être humain de fonctionner, d'atteindre les objectifs qu'il se fixe. Elles sont par ailleurs considérées comme les fondations biologiques de l'apprentissage. Et, bonne nouvelle, pour aider l'enfant à développer ces compétences-socles, qui sont en plein développement de 3 à 5 ans, il suffit de lui permettre de faire par lui-même, en restant à ses côtés, puis en s'effaçant progressivement. Rien de plus.

C'est la posture que nous avons adoptée au sein de la classe de Gennevilliers : tout l'environnement (les adultes y compris) favorisait l'autonomie progressive des enfants, et ce, toute la journée. Dès leur entrée dans la classe le matin, et jusqu'au soir, ils étaient invités à choisir des activités parmi celles qui leur avaient été présentées individuellement au préalable, et à les réaliser librement, autant qu'ils le souhaitaient.

Etre autonome au sein de ce cadre structuré et structurant, a permis aux enfants d'épanouir pleinement leurs fonctions exécutives, et notamment, de façon spectaculaire, leur mémoire de travail. Et, nous l'avons vu, avoir de bonnes fonctions exécutives permet d'entrer plus facilement dans les apprentissages et de développer des relations sociales harmonieuses. C'est ainsi que les enfants de Gennevilliers sont entrés avec facilité dans les apprentissages fondamentaux et ont développé de grandes qualités sociales.

Premiers pas vers l'autonomie.

Pour commencer, nous avons montré aux petits à peine âgés de 2 ans ½, les gestes qui leur permettaient d'avancer par eux-mêmes et en confiance dans ce nouvel environnement : comment dérouler et rouler un tapis, comment marcher sans déranger les camarades, s'asseoir délicatement, porter et ranger une chaise, mettre seul ses chaussures et les ranger, parler bas, ouvrir et fermer une porte, se moucher, etc. Nous présentions ces gestes de façon exacte et ordonnée afin que les gestes s'engramment de manière optimale dans le cerveau des enfants.

Activités pratiques.

En parallèle, nous présentions aux enfants des activités pratiques quotidiennes.

Nous vous conseillons de présenter toutes ces activités avant l'âge de 4 ans 1/2. Elles peuvent être présentées dès l'entrée en Petite section, et dans l'idéal, jusqu'au milieu de Moyenne section, néanmoins, des enfants plus âgés seraient bien moins intéressés que des petits par des activités invitant à ouvrir et fermer des pinces à linge, à balayer, à boutonner et déboutonner un vêtement, etc. La difficulté des activités pratiques listées ci-dessus n'est plus assez "challengeante" pour la plupart des enfants âgés de plus de 5 ans. Pour des enfants plus âgés, il serait très intéressant de proposer d'autres activités, avec une difficulté plus intéressante comme tresser, tricoter, s'occuper d'un potager, construire des cabanes ou de petits meubles en bois, préparer un repas – une salade de fruits ou de légumes par exemple, ou encore confectionner de petits vêtements, etc.

Pourquoi des activités si quotidiennes ?

Nous avons vu avec la plasticité cérébrale que les neurones de l'enfant se connectent et créent des réseaux spécialisés à partir de ses expériences répétées. Ainsi, simplement en vivant à nos côtés, il incarne nos habitudes dans les fibres de son cerveau, sans aucun effort. Puis, spontanément, il exprime à l'extérieur ce qui s'est préalablement encodé à l'intérieur : un beau matin, nous rions de voir notre enfant faire comme nous, de vouloir balayer comme nous, de parler comme nous, de bouger comme nous ou de réagir comme nous : il reproduit les habitudes de son milieu qui ont directement structuré son cerveau. Et, en les jouant, il renforce les circuits neuronaux déjà existants et poursuit sa spécialisation à son milieu. C'est ainsi que l'être humain construit la longue chaîne de l'histoire de l'Humanité. L'être humain est donc fondamentalement un être d'adaptation, qui très jeune, affiche une grande satisfaction ainsi qu'une grande joie à reproduire ce qu'il observe dans son environnement direct.

Et, surprise - la nature serait-elle bien faite ? - lorsque le jeune enfant reproduit le quotidien avec lequel son cerveau s'est structuré ; lorsqu'il mange seul, lave son assiette, met ses chaussures, coupe des fruits, aide son petit frère à s'habiller, il challenge ses compétences exécutives en pleine formation : il doit focaliser son attention en inhibant toute distraction (contrôle inhibiteur), il doit garder en mémoire les différentes étapes et les planifier (mémoire de travail), corriger les gestes et les stratégies inadéquates (flexibilité cognitive). Même chose lorsqu'il essaie de boutonner sa chemise, de se moucher ou de s'occuper d'une plante, de râper des carottes, de balayer ou simplement de ranger ses affaires. Autrement dit, en lui laissant la possibilité d'être actif dans son quotidien, nous permettons au jeune être humain non seulement de poursuivre sa spécialisation culturelle, mais également de construire les compétences-socles de son intelligence qui sont, à cette période, en plein développement.

L'intelligence se construit, prenons-la au sérieux.

Soyons vigilants. N'attendons pas de substituts de réalité - telles que les dinettes en plastique - qu'ils aident nos enfants à développer leur intelligence exécutive. Donnons aux enfants des motifs d'imitation réels. Tout d'abord parce qu'ils sont intéressés par les objets que nous utilisons (spécialisation au milieu) ; ensuite parce que de faux objets ne permettent pas à l'enfant d'exercer ses compétences exécutives : ils n'offrent ni but réel, ni contrôle de l'erreur. Sans but réel, l'enfant n'a pas à planifier les étapes et à les garder en mémoire pour

atteindre un objectif (mémoire de travail), et n'a, par conséquent pas besoin d'ajuster les étapes et ses stratégies (flexibilité cognitive). Une assiette en plastique utilisée brusquement ne casse pas, elle n'offre donc aucun feedback immédiat et ne permet pas à l'enfant d'ajuster ses gestes, ni de canaliser son attention (contrôle inhibiteur). Dînette en plastique, aliments en plastique, faux objets, fausse cuisine, faux instruments de musique, et autres substituts de notre réalité seront bientôt cassés, égarés ou oubliés. Nos enfants s'en laisseront vite et il en faudra d'autres, plus colorés, plus ceci ou plus cela, et la spirale infernale s'enclenche : cela ne sera jamais assez. Et c'est bien normal, leur intelligence ne peut s'exercer avec de tels objets : ils simulent la réalité sans jamais atteindre l'intérêt d'un objet réel utilisé par l'adulte, et frustrant l'intelligence exécutive en plein développement.

Donnons-leur de vrais objets, faisons-leur couper de vrais légumes et des fruits pour préparer le repas, laissons-les s'occuper d'enfants plus petits (vous verrez qu'ils auront moins besoin de poupées), montrons-leur comment mettre la table, etc. Donnons-leur accès à la réalité quotidienne de leur culture. Fiers de l'indépendance qu'ils conquièrent avec dignité, et portés par des capacités exécutives solidement ancrées, les enfants développent rapidement confiance en eux, autodiscipline, autonomie, et persévérance. Recentrons-nous sur l'essentiel, avant d'avoir besoin de jouets, nos enfants ont besoin de partager nos vies.

Présenter ces gestes et ces activités d'une manière à exercer de façon optimale les compétences exécutives.

D'abord, c'est chacun son tour.

Lorsque l'adulte montre les gestes à l'enfant, celui-ci doit attendre la fin de la démonstration pour les reproduire. Il doit ainsi inhiber son désir de faire jusqu'à la fin de la présentation, tout en gardant en mémoire la succession de gestes à exécuter et le but à atteindre. Il entraîne alors de façon extrêmement efficace son contrôle inhibiteur et sa mémoire de travail.

Ensuite, le but est explicite.

L'adulte annonce clairement le but à l'enfant. "Je vais te montrer comment bien tenir une cuillère". C'est un point capital. Sans objectif, il n'y a besoin ni de garder en mémoire des informations, ni de les planifier, ni de rester flexible dans ses stratégies, puisque de toutes façons, il n'y a aucun but défini.

La démonstration est exacte

L'exactitude de la démonstration génère un immense plaisir chez l'enfant car elle "challenge" ses fonctions exécutives en plein développement. Pour rester exact, il va devoir mémoriser davantage l'ordre et la précision des gestes ; il va devoir davantage contrôler ses gestes, et enfin il devra davantage revoir ses stratégies pour atteindre l'exactitude proposée. Répétons-le, ces conditions d'exactitude et de contrôle provoquent chez l'enfant de 3 ans une grande concentration et une satisfaction joyeuse.

La démonstration est silencieuse

Pour que la transmission des gestes soit optimale, nous vous invitons à faire une démonstration silencieuse. En effet, parler lors de la démonstration parasiterait l'absorption des gestes. Si l'on souhaite apporter aux enfants des notions de vocabulaire, faisons-le avant ou après avoir fait la démonstration.

Il peut détecter son erreur tout seul.

Lorsque nous disons à l'enfant que nous allons lui montrer comment marcher dans la classe, nous attirons son attention sur le fait que nous évitons les tapis. Et, s'il marche sur un tapis, cela lui offre un retour d'information immédiat : il doit contrôler davantage ses gestes. Même chose pour les autres présentations : si le

tapis ne tient pas debout, c'est qu'il est mal roulé ; si ranger la chaise fait du bruit, c'est que les gestes sont trop brusques, etc.

"Je vais te montrer comment rouler un tapis. (...) Regarde, s'il est bien roulé, il tient debout !"

"Je vais te montrer comment marcher dans la classe (...) Tu as vu ? J'évite les tapis."

"Je vais te montrer comment ranger une chaise (...) Tu as entendu ? Je n'ai fait aucun bruit."

"Je vais te montrer comment ouvrir et fermer des cadenas (...) Tu as entendu le "clic" ? Il est bien fermé !"

L'enfant peut alors se perfectionner tout seul en répétant autant qu'il le souhaite, et sans avoir besoin du retour de l'adulte puisqu'il peut lui-même percevoir son erreur. A Gennevilliers, certains enfants roulaient une dizaine de fois de suite leur tapis, jusqu'à ce qu'il tienne parfaitement debout. Dès lors, la seule tâche qui incombe à l'adulte est ne pas interrompre et de protéger cette répétition constructive.

La démonstration est individuelle.

Pourquoi ? Parce qu'à 3 ans, son contrôle inhibiteur et sa mémoire de travail sont faibles. Ainsi, si la présentation avait lieu avec 2 ou 3 camarades, l'enfant oublierait les gestes montrés par l'adulte, le temps que les autres réalisent les gestes chacun leur tour ; il n'aurait par ailleurs pas la capacité de patienter pendant que 2 ou 3 autres de ses camarades s'exercent. La démonstration individuelle, elle, offre une difficulté intéressante mais pas décourageante : l'enfant peut mémoriser et apprendre à se contrôler le temps de la présentation. Enfin, la présentation individuelle permet d'apporter une aide adaptée pour que l'enfant progresse, sans jamais faire à sa place.

Par ailleurs, l'individualisation permet d'identifier rapidement les enfants qui ont des difficultés à se contrôler, à mémoriser sur des périodes courtes ou à modifier leur stratégie lorsqu'elle ne fonctionne pas. Avec ces enfants-là, il faut être davantage patient, confiant, les encourager plus que les autres, et les inviter tous les jours à faire ce type d'exercices pour leur permettre d'entraîner, de développer, et de maîtriser progressivement ces compétences exécutives. Et le jeu en vaut la chandelle, car vous le verrez, un beau jour, ces enfants seront transformés.

Objectif formulé et objectif principal

Lorsqu'une de ces activités est proposée à l'enfant, l'objectif à atteindre est toujours formulé : "Je vais te montrer comment laver une table", "Je vais te montrer comment visser, "Je vais te montrer comment plier du papier", etc. Mais ne nous y trompons pas. Dans un premier temps, l'objectif principal de ces activités n'est pas que l'enfant lave, visse ou plie parfaitement ; mais que l'enfant développe ses compétences exécutives en essayant de laver, visser, ou plier parfaitement. L'essentiel, c'est tout ce que l'enfant construit en lui en cherchant à atteindre le but que nous lui avons formulé. Par conséquent, nous vous invitons vivement à ne pas interrompre l'enfant qui lave - pour la troisième fois de suite - une table déjà parfaitement propre, ou boutonne et déboutonne pour la dixième fois le même bouton, car, ce qui le mobilise entièrement ce n'est pas la finalité, mais tout le processus qui lui permet d'exercer son intelligence exécutive en pleine formation.

Cela change totalement notre posture : l'attente de l'adulte ne doit pas être que l'enfant atteigne immédiatement l'objectif formulé, mais qu'il puisse satisfaire son besoin d'exercer ses compétences exécutives au moment où elles se développent.

Attention. Vous connaissez sans doute ces activités pratiques que l'on nomme "Montessori" mais qui n'offrent aucun but réel : l'enfant est invité à faire passer des lentilles d'une coupelle à l'autre avec une pince à épiler, ou à mettre des marrons dans une boîte à oeufs avec une pince à cornichons, à mettre des billes dans un bac à

glaçons, ou pire, tisser des rubans sur une grille de four. Ce genre d'activités aplatit le propos de ces activités en le didactisant : elles sont alors réduites à des activités visant à exercer le contrôle visuo-moteur, sans lien intelligent avec la culture du milieu et sans respecter la dignité et la sensibilité de l'intelligence humaine. Il est important que l'objectif proposé fasse sens culturellement. Point de didactique bête et méchante. Nous voulons du sens, de la vie, de la dimension, de la profondeur. Si l'on exerce l'intelligence de l'enfant dans un sens qui n'en fait pas, il ne faut pas s'étonner de le voir faire ensuite n'importe quoi.

Par ailleurs, pour que ces activités fassent sens culturellement, il est important de les adapter en fonction de la culture du milieu. »

Les Lois naturelles de l'enfant (Céline Alvarez)

L'emploi du temps au préscolaire

La conception de l'emploi du temps est particulièrement importante à l'école, principalement au préscolaire.

Cinq domaines d'activités structurent les enseignements du nouveau programme du préscolaire : ils apparaissent dans l'emploi du temps. Les activités proposées aux élèves font référence aux programmations élaborées en équipe afin de rendre cohérent le parcours de l'élève au préscolaire. Leur place dans la journée tient compte des rythmes de l'enfant (voir plus bas) et des contraintes d'organisations fixées par l'équipe pédagogique (utilisation des locaux collectifs, terrain...).

Organisation de l'emploi du temps

L'organisation du temps au préscolaire respecte les besoins et le rythmes biologiques des enfants tout en permettant le bon déroulement des activités et en facilitant leur articulation ; plus souple avec les plus petits, la gestion du temps devient plus rigoureuse quand les enfants grandissent.

Les moments favorables d'apprentissage dans la journée ont été l'objet d'études concordantes : l'enfant arrive à l'école fatigué à 8h quelle que soit la durée de son sommeil la nuit précédente puis il va augmenter progressivement ses capacités d'attention et d'apprentissage dans la matinée avec un pic vers 10-11 heures celles-ci vont ensuite diminuer en début d'après-midi et être à nouveau performantes vers 15-16 heures... Malheureusement, du fait de l'absence du service de cantine et l'aménagement de salles de repos, les cours s'arrêtent à 13 h.

Un emploi du temps : qu'est-ce que c'est ?

C'est un outil évolutif en fonction de la programmation et des projets.

C'est un outil de communication :

- entre maître / élèves, maître / institution, maître / parents, maître / maîtres du cycle

C'est un outil de convergence :

- des attentes institutionnelles (cf. ci-dessous horaires des programmes)
- des contraintes locales liées à la vie de l'école (occupation des salles, intervenants)
- des choix opérés dans le projet d'école (échanges de service, décroisement, intervenants.)
- des choix pédagogiques du maître et de l'équipe de cycle (globalisation des heures selon les projets...)

Un emploi du temps : pourquoi ?

C'est un outil qui sert à planifier la semaine :

- pour assurer une bonne répartition des domaines d'activités ou champs disciplinaires

Un emploi du temps : pour qui ?

C'est un outil pour l'élève :

Il est l'instrument de la gestion du temps de l'élève (nécessité d'avoir une horloge en classe) : savoir gérer son temps fait partie des compétences que doit pouvoir mettre en œuvre le futur adulte. Par l'installation d'une structure régulière au sein de la classe, l'enseignant va permettre à l'élève de construire des repères temporels.

L'emploi du temps n'est pas étranger à l'élève. L'affichage de l'emploi du temps est explicitement à sa disposition (visible, lisible et compréhensible)

Construire un emploi du temps est une activité délicate dont le résultat n'est jamais totalement satisfaisant. Mais le meilleur emploi du temps est, à n'en pas douter, celui que l'enseignant imaginera pour sa classe et saura ajuster au regard des constats opérés lors de sa mise en œuvre.

Quelques orientations peuvent être énoncées :

- L'emploi du temps évolue en se structurant progressivement au cours de l'année, pour offrir de la diversité dans les situations d'apprentissages et répondre à l'échéancier du projet de classe et aux besoins différenciés des élèves.
- Ponctuer le temps de classe par des rituels pour sécuriser les élèves, garantir de la permanence dans le cadre sans systématiser, ni fossiliser la vie de classe
- Aménager les ruptures pour enchaîner les transitions, les passages
- Encadrer concrètement par un début et une clôture, une séance, une demi-journée, une journée, une période, une année.
- Construire des alternances pour rythmer la vie de classe

VOLUME HORAIRE PAR DISCIPLINE

Discipline	Nombre d'heures par semaine	% du volume horaire par discipline
LANGUE ET COMMUNICATION	10H	40%
MATHEMATIQUES	3H 45mn	15 %
DÉCOUVERTE DU MONDE	3H 30mn	14%
ÉDUCATION AUX VALEURS ET À LA CITOYENNETÉ	2H 15mn	9%
ÉDUCATION ARTISTIQUE	3H	12%
EPS	2H 30mn	10%

Emploi du temps GS

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
8h00 8h45	Accueil Vivre ensemble <u>Ateliers :</u> Coin livres, dessin, puzzles, écriture S'entraîner à faire l'appel de son groupe	Accueil Vivre ensemble <u>Ateliers :</u> Coin livres, dessin, informatique, dessin, puzzles, écriture S'entraîner à faire l'appel de son groupe	Accueil Vivre ensemble <u>Ateliers :</u> Coin livres, dessin, informatique, dessin, puzzles, écriture S'entraîner à faire l'appel de son groupe	Accueil Vivre ensemble <u>Ateliers :</u> Coin livres, dessin, informatique, dessin, puzzles, écriture S'entraîner à faire l'appel de son groupe	Accueil Vivre ensemble <u>Ateliers :</u> Coin livres, dessin, informatique, dessin, puzzles, écriture S'entraîner à faire l'appel de son groupe
8h50 9h	RITUELS Nombre d'absents, de présents (cartes à points), date ...	RITUELS Nombre d'absents, de présents (cartes à points), date...	RITUELS Nombre d'absents, de présents (cartes à points), date...	RITUELS Nombre d'absents, de présents (cartes à points), date...	RITUELS Nombre d'absents, de présents (cartes à points), date...
9h 9h30	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES
9h30 10h	ACTIVITE psychomotrice	ACTIVITE psychomotrice	ACTIVITE psychomotrice	ACTIVITE psychomotrice	ACTIVITE psychomotrice
10h 10h30	MATHÉMATIQU ES	MATHÉMATIQU ES	MATHÉMATIQU ES	MATHÉMATIQU ES	MATHÉMATIQU ES
10h30 11h	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES	ACTIVITES LANGAGIERES ORALES/ECRITES
11h 11h30	RECREATION				
11h30 A 12h	Découverte du monde	VIVRE ENSEMBLE	ATELIERS AUTONOMES Apprendre en jouant	Découverte du monde	VIVRE DANS SON MILIEU
12h A 12h30	ACTIVITES LANGAGIERES ECRITES Apprendre les gestes de l'écriture	ACTIVITES LANGAGIERES ECRITES Apprendre les gestes de l'écriture	ACTIVITES LANGAGIERES ECRITES Apprendre les gestes de l'écriture	ACTIVITES LANGAGIERES ECRITES Apprendre les gestes de l'écriture	ACTIVITES LANGAGIERES ECRITES Apprendre les gestes de l'écriture
12h30 A 13h	ATELIERS AUTONOMES Apprendre en jouant ****	ATELIERS AUTONOMES Apprendre en jouant ****	ATELIERS AUTONOMES Apprendre en jouant ****	ATELIERS AUTONOMES Apprendre en jouant ****	ATELIERS AUTONOMES Apprendre en jouant ****

Bibliographie :

Sophie Briquet-Duhazé, 2007. *Les rituels à l'école maternelle*. Bordas, Recto-Verso n°47 (2007), publication de l'Inspection Académique de la Sarthe

Sitographie : [http://www3.ac-clermont.fr/IA03/pedagogie/maternelle/rituels.](http://www3.ac-clermont.fr/IA03/pedagogie/maternelle/rituels.htm)

[http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/organisation/rituel.](http://www.ac-grenoble.fr/savoie/mat/group_de/organisation/rituel.htm)

<http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/maternelle/rituels/index.htm>

<http://www.ac-creteil.fr/id/94/c4/maternelle/rituels.pdf>

<http://www3.ac-clermont.fr/IA03/pedagogie/maternelle/Tableaux%20rituels.pdf>

DELALANDE (J.), *La cour de récréation*, Presses universitaires de Rennes, 2005

DELALANDE (J.), *Des enfants entre eux des jeux, des règles, des secrets* Autrement Avril 2000

LALOUX, 2014, *Mission départementale pour l'école maternelle*, Réseau des référents maternelle de circonscription, Réseau des personnes ressources maternelle, Réseau des formateurs

<https://eduscol.education.fr/pid38818/enseignants.html>

http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden16-pedagogie/sites/dsden16-pedagogie/IMG/pdf/formes_geometriques_a_l_ecole_maternelle.pdf

<http://www.circ-ien-illfurth.ac-strasbourg.fr/wp-content/uploads/2017/01/Repères-de-progressivité.pdf>

<http://www.circ-ien-illfurth.ac-strasbourg.fr/wp-content/uploads/2016/03/2.-Les-cartes-collectives-des-savoirs.pdf>

<http://martine.thibault.over-blog.com/2016/12/mes-cartes-des-savoirs.html>

II. LES INFORMATIONS DIDACTIQUES

LE JEU COMME MOYEN D'APPRENTISSAGE

La pédagogie du jeu

Le développement de l'enfant est réalisé par le jeu et les relations qu'il vit au préscolaire. Le jeu sollicite donc toutes les composantes de son développement. C'est pourquoi l'apprentissage par le jeu ou la pédagogie du jeu est l'approche privilégiée au préscolaire.

C'est par le jeu dans un contexte signifiant, actif et authentique que l'enfant construit sa compréhension du monde qui l'entoure. L'enfant apprend à résoudre des problèmes, à faire des liens, à développer son langage et son vocabulaire, à développer ses habiletés sociales, physiques, cognitives et affectives par le jeu.

« Le jeu enrichit globalement la croissance de l'enfant : il constitue le fondement des compétences intellectuelles, sociales, physiques et affectives nécessaires pour réussir à l'école et dans la vie; il ouvre la voie à l'apprentissage. »

C'est en jouant dans des espaces aménagés avec du matériel qui favorise l'exploration, la découverte, la manipulation et la participation active qu'un enfant apprend. La quantité, la qualité et la sélection des éléments de jeu ont une incidence sur les interactions entre les enfants.

Le jeu est une activité très complexe et créative qui joue un rôle essentiel dans le développement du jeune enfant. Toutes les formes de jeu contribuent au développement optimal et intégral : l'affectivité, la motricité, la cognition, la socialisation, la créativité, le langage et l'autonomie.

Le jeu libre, sans contrainte, favorise l'imagination, la créativité, le développement social, émotionnel et cognitif de l'enfant. Il lui permet de devenir un adulte équilibré, détendu, capable de s'adapter à son environnement. Reconnaissant son importance pour l'enfant, une durée maximale de 20 minutes tous les jours, lui est aménagée dans toutes les sections, de préférence durant la matinée.

Cette période de jeux libres permet à l'enfant de suivre une démarche personnelle et autonome à partir de ses intérêts et agit directement sur sa motivation intrinsèque. Elle permet aussi à l'enfant de se questionner, d'observer, d'expérimenter, d'échanger et d'exprimer ses idées avec les autres enfants.

Il faut considérer les jeux libres comme des moments privilégiés d'observation et d'évaluation des enfants, des moments très utiles pour la construction des apprentissages.

Le jeu libre développe un savoir-faire et un savoir-être qui sont des habiletés essentielles pour la résolution de problèmes, le raisonnement, l'autonomie, l'émergence de la littératie et de la numératie, les habiletés sociales, la régulation de l'apprentissage, la coopération et le partage. Nous observons donc que les enfants construisent leurs savoirs grâce aux différentes expériences qu'ils vivent par l'intermédiaire de leurs jeux libres.

L'intervention de l'enseignant à l'intérieur des jeux libres est essentielle afin que l'enfant en profite au maximum. Cette intervention se fait toujours à partir de l'observation du jeu de l'enfant. La période de jeux libres ne constitue jamais une période de repos pour l'enseignant, encore moins une période de préparation.

Le rôle essentiel de l'enseignant dans les jeux libres est d'organiser l'environnement de façon à faciliter la démarche autonome de l'enfant. L'enseignant est là pour aménager un milieu riche afin que les enfants fassent le plus d'expériences possible en s'appuyant sur les résultats d'apprentissage des programmes d'études. Il doit aussi savoir quand et comment intervenir dans le jeu de l'enfant. À la fin de la période de jeux libres, l'enseignant peut animer une causerie permettant aux enfants de parler de ce qu'ils ont fait. Soulignons ici que l'objectivation joue un rôle important au préscolaire.

Le jeu symbolique dans le développement de l'enfant

On ne saurait trop insister sur l'importance du jeu symbolique sur le développement de l'enfant. Le jeu symbolique est un moyen pour l'enfant d'exprimer ses émotions, de maîtriser des expériences difficiles et de développer son sens de l'initiative et de l'autonomie. Il lui permet de mieux se connaître, de s'affirmer, de donner libre cours à son imagination, à sa fantaisie et à son expression personnelle et de développer les possibilités de son corps.

Avoir des occasions de jeu symbolique au préscolaire permet à l'enfant de :

- se représenter ce qui va arriver;
- prévoir que quelque chose peut arriver;
- anticiper ses actes, les conséquences de ceux-ci;
- planifier ses actions;
- imaginer la suite d'une histoire;
- contrôler et gérer sa frustration.

Il est donc important d'offrir une période de jeux libres afin que l'enfant puisse explorer les centres qui font appel aux jeux symboliques ou aux jeux qui permettent à l'enfant de « faire semblant ».

Tableau 3

Divers types de jeux au préscolaire

Types de jeux	Types d'apprentissages développés par ce jeu	Dans quel coin retrouve-t-on ce type de jeu?	Type de matériel
<p>Jeu symbolique ou jeu d'imagination (L'enfant joue à faire semblant. Il est important de laisser les enfants créer et inventer leur propre matériel).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • autorégulation- maîtrise de soi • capacité de faire semblant • développement du vocabulaire • réflexion • comparaison • planification • résolution de problèmes • expérimentation • négociation • goût et envie de lire et d'écrire • éveil de la conscience de l'écrit • reconnaissance des lettres, des mots, curiosité, imaginaire 	<ul style="list-style-type: none"> • l'épicerie • le restaurant • la clinique médicale ou l'hôpital • le bureau de poste • le coin de lecture ou la bibliothèque • centre de grandes constructions • centre de déguisement • centre de marionnettes et tout autre centre jugé pertinent 	<p>livres, revues diverses, des abécédaires, des journaux, des catalogues, des affiches, un ordinateur, des crayons, des calepins pour prendre des notes, papier recyclé, des affiches diverses, balance, vêtements recyclés pour les costumes, caisse enregistreuse, monnaie, sacs d'épicerie, téléphone, menus, napperons, poupées, animaux en peluche, marionnettes, petits personnages et animaux, petites voitures, trousse de premiers soins, boîtes de carton diverses...</p>
<p>Jeu de règles, jeu de société, jeu de table (L'enfant joue des jeux impliquant des règles et une structure. Il est important de laisser les enfants créer et inventer leur propre matériel).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • autorégulation - maîtrise de soi • langage complexe • création, invention • développement de la littératie et de la numératie • résolution de problèmes • capacité d'attendre son tour • association, classement, la sériation • coopération • autonomie • reconnaissance des formes • construire, enfileur 	<ul style="list-style-type: none"> • centre de jeux de table • centres de littératie et de numératie • centre de sciences et tout autre centre jugé pertinent 	<p>des casse-têtes, jeux de cartes, jeux de loto, jeux de mémoire, jeux d'association, jeux de classement, divers objets, jeux de société, jeux de séquences...</p>
<p>Jeu constructif ou jeu de construction (L'enfant utilise du matériel pour construire ou créer un objet, un projet, une œuvre d'art...) Il est important de laisser les enfants créer et inventer leur propre matériel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • autorégulation - maîtrise de soi • planification • développement du vocabulaire • capacité à faire semblant • développement de la motricité fine et globale • développement de la capacité de rapprocher des symboles et des formes avec des lettres et nombres imprimés • mesure, classement, comparaison, relations • coopération • résolution de problèmes, créativité, vérification d'hypothèse 	<ul style="list-style-type: none"> • centre des casse-têtes • centre du bricolage et pâte à modeler • centre des petites et grandes constructions • centre des blocs • bacs à eau et à sable • centre de manipulation • centre de bricolage • centre de peinture • centre de sciences et tout autre centre jugé pertinent 	<p>des objets tels que : coquillage, pierres, pailles, roches, pâtes sèches, petits et grands blocs, des livres sur l'architecture, des livres mathématiques, des boîtes de carton diverses, du papier, des crayons, des cuillères à mesurer en plastique, contenant en plastique de diverses grandeurs pâte à modeler, ciseaux, des tuyaux, des entonnoirs, des galons à mesurer, des règles, des abaques, des pinces, de la peinture, de la gouache, une tasse à mesurer, une loupe, du sel, du sucre, du colorant, une balance à plateau, différents types de bouchon, des éponges, boîtes de conserve, colorant alimentaire...</p>

Par ailleurs, si nous mettons la pédagogie sous la loupe des découvertes des neurosciences nous pouvons retenir qu'un cerveau passif n'apprend pas, alors que le jeu incite à l'action.

En conséquence, le guidage cognitif doit être au cœur de l'activité de l'enseignant qui devient un expert de l'apprentissage des enfants. Les activités dans lesquelles sont plongés ces derniers doivent être corrélées aux restructurations et transformations mentales qu'elles entraînent.

Le nouveau curriculum renforce l'apprentissage par le jeu en prévoyant pour celui-ci des plages de temps les plus longues possible, afin que les enfants puissent vraiment explorer et approfondir ce qui les intéresse.

L'apprentissage par le jeu devient systématique. C'est pourquoi deux recueils de jeux en lecture et en mathématiques sont mis à disposition pour accompagner l'enseignant. Cependant, il faut noter que ces jeux sont à titre indicatif ; l'enseignant peut les enrichir ou les modifier ou en créer d'autres en relation avec les réalités du milieu.

Compétences transversales et pédagogie de l'intégration

Les connaissances acquises par les élèves leur servent à comprendre le monde dans lequel ils évoluent et les guident dans leurs actions. C'est pour cette raison que le nouveau curriculum reste ancré dans l'approche par les compétences et la pédagogie de l'intégration. Toutefois, les seules compétences disciplinaires ne couvrent que partiellement l'ensemble des habiletés requises pour l'atteinte de cet objectif. C'est pour cette raison que les compétences définies sont transversales. Elles sont transversales en raison du fait qu'elles se déploient à travers les divers domaines d'apprentissage. Les compétences transversales correspondent à des savoir-agir fondés sur la mobilisation et l'utilisation efficaces d'un ensemble de ressources. Elles dépassent les frontières des savoirs disciplinaires tout en accentuant leur consolidation et leur réinvestissement dans les situations concrètes de la vie. Elles sont complémentaires les unes par rapport aux autres et toute situation complexe fait nécessairement appel à plusieurs d'entre elles à la fois. Par exemple, en jouant, l'enfant fait appel à « un ensemble intégré de capacités qui permet d'appréhender une situation et d'y répondre plus ou moins pertinemment » (Roegiers, 1993).

C'est pourquoi il n'est pas tout le temps nécessaire de passer par des situations cibles ou les SSI classiques pour intégrer ; les jeux proposés faisant largement appel à des situations d'intégration. En effet, « La compétence est la possibilité, pour un individu, de mobiliser de manière intériorisée un ensemble intégré de ressources en vue de résoudre une famille de situations-problèmes ». (Roegiers, 2004).

L'ENSEIGNEMENT EXPLICITE COMME OPTION D'APPRENTISSAGE

L'enseignement explicite (direct instruction dans la littérature anglo-saxonne) est issu de la recherche en éducation basée sur l'éducation fondée sur les faits (evidence-based education), comme on peut le trouver en médecine et en sciences plus largement.

L'éducation basée sur les faits s'appuie sur :

- La « sagesse professionnelle » (bon sens)
- Les meilleures preuves empiriques provenant de recherches scientifiquement fondées.

Deux grands principes fondent l'efficacité de l'enseignement explicite :

- Il faut alléger la charge cognitive pour permettre aux élèves de mieux apprendre :

Demander aux enfants de découvrir par eux-mêmes les notions à acquérir et les démarches pour le faire conduit pour beaucoup à mener deux courses de front et à en sacrifier une : soit ils repèrent les notions à acquérir mais oublient la démarche (et l'apprentissage ne sera pas transférable dans un autre contexte), soit ils retiennent la démarche mais oublient les contenus (et la démarche seule aboutit à un formalisme vide de sens et d'apprentissages « durs »).

- Tout nouvel apprentissage, pour être réel et durable, doit s'intégrer dans un réseau

sémantique et un schéma de pensée. Un apprentissage doit venir s'incorporer à celui qui l'a précédé pour y trouver sa place : l'enseignant est là pour montrer aux élèves comment relier ces savoirs, on ne repart pas de zéro à chaque leçon. Ces schémas préexistants peuvent venir de l'école, mais aussi des savoirs propres à l'élève, de son expérience de vie, de la famille...

L'apprentissage réalisé en classe vient le compléter, le complexifier, parfois le contredire.

Des objectifs d'apprentissage annoncés très rapidement, une démarche modélisée par l'enseignant peuvent donner l'impression que ce type d'enseignement vient en opposition à d'autres types de propositions didactiques ou pédagogiques : démarche d'investigation ou expérimentale, tâches « habillées », tâches complexes, démarche inductive... Toutes ces propositions sont plus ou moins directement issues du constructivisme (Piaget) ou du socioconstructivisme (Vygotsky) dans

lesquelles l'enseignant est un « facilitateur » des apprentissages : il prévoit les situations d'apprentissage, construit une progression logique à l'intérieur de ceux-ci, organise le travail (individuel, collectif...) et ses étapes, mais la démarche est essentiellement laissée aux soins de l'élève.

Dans l'enseignement explicite, l'enseignant est un « activateur » : il n'est pas plus magistral mais il est plus « guidant » et ce guidage permet à un grand nombre d'élèves de suivre pas à pas l'apprentissage non pas sans erreur mais sans perdre de vue le but et le moyen de l'atteindre.

L'enseignant « active » consciemment les processus d'apprentissage.

La différence essentielle entre ces différentes approches est donc le degré de guidage. Il est tout à fait possible de réaliser une démarche d'investigation ou une tâche complexe avec une guidance minimale: les mettre en œuvre après la phase de modelage par l'enseignant, les concevoir comme des tâches de réinvestissement plutôt que des tâches de découverte par exemple permettent de leur

conserver leur rôle stimulant, attractif, leur richesse en termes de contextualisation des apprentissages sans perdre en cours de route un certain nombre d'élèves. Le degré de guidage est aussi une variable à utiliser dans la différenciation.

Souvent également, comme en mathématiques, on peut laisser aux élèves une phase de recherche avant que l'enseignant ne montre, en mettant « un haut-parleur sur sa pensée », comment résoudre le problème. La phase de modelage est donc différée.

L'enseignement explicite, contrairement à l'enseignement magistral qui vise avant tout la transmission des contenus, porte d'abord sur la compréhension des enjeux d'apprentissage et leur mémorisation. Il permet de mobiliser l'attention des élèves au-delà des activités faites en classe sur ce qu'il faut en retenir, aussi bien en termes de contenu que de démarche.

Présentation de l'approche

Dans son principe, chaque leçon suit strictement et de façon chronologique 5 étapes recommandées lors d'une démarche d'enseignement explicite :

1. la mise en situation
2. la présentation de la notion
3. la pratique guidée
4. la pratique autonome
5. l'objectivation

1. la mise en situation

Pendant la phase de mise en situation, l'enseignant oriente d'emblée l'attention des élèves sur l'objectif d'apprentissage visé et le lien autant que faire se peut avec la vie quotidienne des élèves

2. La présentation de la notion

- C'est l'étape de découverte d'une notion ou de l'approfondissement de celle-ci.
- Ne soyez pas longs dans vos explications. Au besoin, adaptez votre vocabulaire et votre niveau de langue.
- Lors des premières séances, fiez-vous aux tournures de phrases et aux mots exacts utilisés dans les scripts de vos leçons, puis, petit à petit, vous connaîtrez si bien vos élèves que vous saurez adapter le niveau de langue et d'explication.
- Un moyen très simple de réaliser une présentation adaptée sera, en amont de cette étape, de relire brièvement uniquement l'objectif de la leçon et de déterminer deux ou trois mots maximum que l'on utilisera pour décrire la notion. Cela est aussi traduit explicitement dans la mise en situation.

3. la pratique guidée

- L'étape de la pratique guidée permettra de s'assurer de la juste compréhension et de la maîtrise de la notion présentée.
- Cette étape se révèle une occasion unique de différencier son explication, d'ajuster ses propos

et d'accompagner ainsi les élèves qui pourraient en avoir besoin dans leur compréhension et leur mémorisation des situations mathématiques proposées.

4. la pratique autonome

- Au cours de la pratique autonome, un exercice sur support (exemple: un fichier) sera présenté.
- Il se pourrait alors qu'une différenciation s'impose :
- différenciation en terme de temps (certains élèves auront besoin de poursuivre plus longtemps l'activité de la pratique guidée, avec l'enseignant ou en ateliers, en autonomie)
- différenciation en terme de tâche (aide spécifique de l'enseignant portant sur la reformulation de la consigne, aide à la réalisation de l'exercice, usage d'un matériel de manipulation...).

5. L'objectivation

Déterminer à voix haute, avec mes propres mots d'élève, les éléments compris et à retenir de la notion présentée – se révélera la pierre d'angle de ce processus d'explicitation des connaissances :

- explicitation des attentes et objectifs didactiques dans la mise en situation ;
- explicitation par l'enseignant des éléments qui constituent la notion par l'entremise de la présentation de la notion ;
- explicitation par l'élève de sa propre compréhension de la notion et mise en application accompagnée de vérifications et d'explications supplémentaires de l'éducateur si nécessaires lors de la pratique guidée et de la pratique autonome ;
- explicitation des savoirs résumés, compris et retenus lors de l'objectivation, ultime étape qui permet de verbaliser et décrire les savoirs qui ont été compris.

DOMAINE 1 : LANGUE ET COMMUNICATION

SOUS DOMAINE 1. **ACTIVITES LANGAGIERES ORALES**

ACTIVITÉ 1 : **LANGAGE**

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

Au préscolaire, le langage fait référence aux habiletés de communication que l'enfant développera à l'oral et qui lui permettront notamment d'affirmer sa personnalité, d'entrer en relation avec les autres et de construire sa compréhension du monde. En raison de son caractère transversal, le langage revêt une importance notable dans le développement de l'enfant.

L'observation effectuée par l'enseignant au cours des activités quotidiennes de la classe est un moyen privilégié d'évaluation et permet de suivre le cheminement de l'enfant dans le développement de ses compétences langagières orales. Les différentes situations d'apprentissage vécues en classe fournissent de nombreuses occasions de recueillir des indices du niveau de développement du langage de l'enfant. C'est pourquoi, toutes les occasions doivent être saisies par l'enseignant pour amener le jeune enfant à s'exprimer spontanément avec lui ou avec ses pairs (coins jeux, moment de l'accueil, heure du goûter...).

En petite section, on mettra l'accent sur la dimension expressive tout en misant sur la spontanéité de l'enfant. A cet âge, l'égoïsme gêne toute véritable discussion. A travers des situations variées (cf. les types de langage) mais aussi aux multiples situations qu'offre le cadre formalisé, l'enseignant veillera à enrichir le bagage linguistique des enfants.

En moyenne section, la structuration sera le centre de gravité et les productions langagières devront commencer à respecter les normes de la langue.

En grande section, on insistera sur la communication, ce qui suppose une bonne socialisation, à savoir : savoir écouter, pouvoir écouter, vivre des moments de relation orale.

Au préscolaire, les activités de langage se mènent en français et en langue nationale. Une situation qu'il faut bien gérer.

OBJECTIFS

L'activité de langage vise à :

- faire acquérir les instruments linguistiques (vocabulaire) et les règles de fonctionnement de la langue (compétences linguistiques) ;
- développer l'expression spontanée en vue de la communication avec autrui (performance linguistique) ;
- permettre à l'enfant de parler de ses désirs et de ses sentiments ;
- rendre l'enfant plus autonome et plus socialisé ;
- favoriser une bonne articulation et une prononciation correcte des mots ;
- favoriser l'apprentissage d'une langue étrangère grâce à une bonne maîtrise de la langue maternelle.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

L'activité de langage repose sur les principes suivants :

- La diversification des types de langage : descriptif, explicatif, narratif, poétique, argumentatif, injonctif ; (expliciter les types de langage)
- La création de situations de communication motivantes, authentiques ou simulées pouvant donner envie de parler et ceci conformément au type de langage choisi ;
- Le travail sur divers aspects de la langue : sémantique, syntaxique, phonologique... ;
- La diversification des situations pour enrichir le vocabulaire ;
- La nécessité de favoriser la communication entre enfants ;
- Le choix d'un matériel inducteur pouvant permettre d'atteindre l'objectif fixé.

NB : en Grande Section :

- Utilisation du français comme médium et objet d'apprentissage ;

Les dominantes selon les sections

- En petite section, la dominante constitue l'expression spontanée ;
- En moyenne section, elle demeure la structuration de la langue ;
- En grande section, on met l'accent sur la communication (enfant-enfant ; enfant-éducateur ; éducateur-enfant)

NB : -recourir à la langue nationale en cas de blocage réel ;

-utilisation de la gestuelle et autres moyens pédagogiques pour faciliter la compréhension.

DÉMARCHE

Phase 1.

Présentation de la situation (Situation réelle, image, histoire...)

Phase 2.

Vérification des pré requis

Phase 3.

- Exploitation de la situation

- Exploitation des productions des enfants ou analyse : Échanges entre les enfants et entre le maître et les enfants en situation.

- Présentation du dialogue : explication des mots nouveaux, les enfants jouent le dialogue.

Phase 4.

Consolidation ou synthèse (Variation des structures dans une situation voisine).

Phase 5.

Évaluation :

- présentation d'une situation voisine
- production des enfants

En grande Section

Il est souhaitable de procéder à la phonétique préventive après la révision pour éviter les difficultés de prononciation. En outre il faudra favoriser la phonétique corrective systématique durant toute la séance.

ACTIVITÉ 2 : LE CONTE**CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES**

Le conte est une histoire racontée de génération en génération en vue d'éduquer, de divertir et de moraliser un peuple. Contrairement à la légende, il ne repose pas généralement sur un fond historique ou prétendu tel. Il jouit d'un caractère cosmopolite (universel) en ce sens qu'il existe dans toutes les cultures à travers le monde. Par ailleurs, la part d'irréel, de merveilleux, qui y tient une grande place, constitue une marque distinctive du genre.

Loin d'être traité en parent pauvre comme c'est souvent le cas dans les autres niveaux d'enseignement, le conte doit occuper une place de choix dans les structures préscolaires, compte tenu de toutes les capacités qu'il peut développer chez le jeune enfant.

OBJECTIFS

Le conte peut être d'une grande utilité au préscolaire. Il est utilisé à la fois dans les activités langagières et en éducation aux valeurs morales et civiques et en éducation sanitaire. Par conséquent il joue un rôle important dans le cas de l'interdisciplinarité.

Différents objectifs sont visés à travers le conte. Il s'agit:

1. Des objectifs cognitifs
2. Des objectifs psychomoteurs
3. Des objectifs socioaffectifs

Objectifs cognitifs

Le conte améliore le développement de la mémoire auditive et visuelle. Pour cette dernière, il existe des supports pédagogiques tels que des illustrations ou des marionnettes que l'enseignant(e), au préscolaire, peut pratiquer, en vue de rendre plus visibles les différents aspects du conte.

Il est aussi un outil d'une portée inestimable pour l'éveil intellectuel et l'élargissement du champ de l'imagination des tout-petits. Aussi, le conte aide l'enfant de cet âge à mieux connaître son environnement et développe du reste, la fonction langagière, d'écoute et d'attention.

Objectifs psychomoteurs

La restitution d'un conte est accompagnée de gestes (mimes, dramatisation). Des actions coordonnées, avec des objectifs pédagogiques bien précis, donnent à l'enfant les moyens nécessaires à une bonne maîtrise du corps.

Objectifs socioaffectifs

Le conte aide l'enfant à mieux s'enraciner dans les valeurs socioculturelles de son terroir. Aussi, il permet de dénoncer les contre-valeurs si l'on sait que l'essentiel des contes condamnent le mal tout en exaltant le bien. Le conte cultive l'esprit de solidarité, de tolérance ; toutes valeurs qui ont une place de choix dans nos milieux socioculturels.

Ainsi, il contribue à la formation de la volonté, du goût, de l'effort, du respect du prochain ; bref à une personnalité beaucoup plus épanouie. Le conte fait naître une culture de l'imagination créatrice et de la patience. De ce fait il agit sur le développement de l'expression puisque les enfants ont l'occasion d'extérioriser leur pensée et leur sentiment.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

- Le choix d'un conte adapté au contexte socioculturel de l'enfant ;
- L'adaptation des contes aux possibilités de compréhension et d'attention des enfants ;
- La Création d'une ambiance favorable à un moment de conte (images, dessins, éclairage, etc. pour favoriser l'attention, le fantastique et l'imagination) ;
- L'utilisation du conte comme instrument d'éducation et comme moyen pédagogique pour installer d'autres compétences dans les différentes disciplines (interdisciplinarité).

DÉMARCHE

- Préalables
- Présentation du conte.
- Présentation du Récit (déroulement).
- Exploitation : questions sur les faits, les personnages, le contexte, l'évolution des événements, l'évolution des faits (comparaison de la situation initiale et la situation finale).
- Evaluation : elle se fera en fonction de l'objectif (restitution - description d'images représentant les personnages – énoncé d'une règle morale ou civique).

LA LECTURE D'HISTOIRES : GÉNÉRALITÉS

De façon générale, il est nécessaire de prévoir plusieurs étapes de travail.

1. Créer les conditions de l'écoute et de la lecture

- Installer confortablement les élèves, présenter l'activité (Je vais vous lire l'histoire de...).
- Présenter le titre de l'histoire.
- Montrer la couverture et stimuler la curiosité.
- Faire formuler des hypothèses sur le contenu de l'histoire.

2. L'histoire est traitée comme dans un album de littérature de jeunesse, dont l'une des spécificités est d'associer l'image au texte.

Il va donc falloir apprendre aux élèves à lire des images: observation globale, observation guidée et repérage de certains éléments.

3. Faire écouter l'histoire

Lecture de l'enseignant(e). L'histoire est écoutée en entier pour satisfaire la curiosité des élèves. Elle est ensuite réécoutée par épisodes selon le découpage proposé par l'enseignant(e), à propos desquels seront menées des activités d'exploitation.

4. Faire réagir les élèves librement sur ce qu'ils ont entendu

Pour chaque épisode, l'écoute sera continue dans un premier temps. Puis l'enseignant(e) pourra reprendre la lecture en faisant des arrêts, si nécessaire.

Lorsque sont repérés des éléments qui peuvent faire obstacle à la compréhension, expliquer un mot, raconter l'action avec une autre formulation. Il est également envisageable de demander leur avis aux élèves : Que va-t-il se passer ensuite ? Est-ce que vous vous rappelez... ? Que pensez-vous de ce que fait tel personnage ?

De façon générale, il faut rendre l'écoute active et stimuler le désir de compréhension : bien mettre le ton et varier les intonations, montrer l'image ou des éléments de celle-ci à des moments-clés (désigner, sur le poster, le personnage dont on parle ou qui s'exprime), mimer certains passages, solliciter les élèves pour qu'ils fassent des gestes en relation avec l'action qui est évoquée dans l'histoire, etc.

Lors des relectures, tous ces moyens seront à nouveau mis en œuvre avec des variations : anticipation par les élèves sur certains passages, arrêts pour des commentaires ou de courts moments d'analyse, activités de reformulation, etc.

5. Prévoir des activités d'aide à la compréhension

- Faire découvrir la notion de personnage. Les enfants et les adultes que l'on voit sur l'image sont imaginaires, même si les aventures que l'on raconte à leur propos sont plausibles ;
- Aider les élèves à comprendre l'histoire. Les difficultés portent le plus souvent sur la non-compréhension de certains mots, la complexité de la syntaxe, l'interprétation du texte (comprendre qui parle, qui fait quoi, l'enchaînement des actions, etc.). Progresser dans la maîtrise de la langue française et s'appropriier le langage dans toutes ses dimensions, orales et écrites, sont des objectifs majeurs poursuivis à travers la lecture d'histoires.

6. Prévoir des échanges autour de l'histoire

Prévoir des échanges autour de l'histoire : restituer les événements importants de l'histoire (reformulation avec ses propres mots), progressivement, être capable de raconter l'histoire, donner son avis et exprimer son ressenti, écouter les autres, dire à quelle autre histoire fait penser celle qui est vient d'être lue, mener une recherche documentaire sur le thème de l'album (les couleurs, les fruits et les légumes, les animaux...).

ACTIVITE 3 : LE VOCABULAIRE

INTRODUCTION

Au niveau de l'activité de langage, la nouveauté introduite dans ce guide révisé est l'apprentissage systématique du vocabulaire à travers un objectif d'apprentissage dénommé « enrichir le vocabulaire ». Cela se justifie par un souci d'acquisition précoce d'un vocabulaire riche et varié condition indispensable pour l'apprentissage de la lecture en référence à la liaison langage/lecture.

L'apprentissage du vocabulaire fournit à l'enfant un capital lexical lui permettant d'apprendre à structurer progressivement sa langue. Son enseignement est diffus dans différentes activités telles que le langage, le conte, la lecture...

Parmi les inflexions introduites dans le guide révisé, la systématisation de l'apprentissage précoce du vocabulaire devient une option.

OBJECTIFS DE L'ENSEIGNEMENT DU LEXIQUE AU PRÉSCOLAIRE

Trois objectifs sont visés à travers l'enseignement du vocabulaire :

- Développer le capital lexical des élèves, en réception et en production, dans le langage en situation et dans le langage hors contexte d'activité.
- Permettre aux enfants d'entrer progressivement dans le fonctionnement de la langue au niveau lexical.
- Développer la mémoire lexicale (celle des mots) et la mémoire sémantique (celle du sens des mots).

LES PRINCIPES OPÉRATIONNELS

1. vers un langage explicite ;
2. le guidage de l'enseignant, l'étayage;
3. la parole référente et modélisante de l'enseignant;
4. un enseignement individualisé et planifié / grille d'observation;
5. une organisation pédagogique adaptée aux situations;
6. la construction du sens des mots en contexte;
7. le brassage continu du lexique;
8. le passage du vocabulaire passif au vocabulaire actif planifié dans les séquences;
9. la langue comme objet d'étude;
10. la catégorisation : lien entre l'étendue du répertoire et la compétence à catégoriser.

LES VECTEURS DE MOBILISATION DU LEXIQUE

- Les situations d'apprentissage ;
- Les jeux ;
- Les activités de rappel de vécu, de rappel de récit (langage d'évocation) à partir de supports variés ;
- Les imagiers / Boîtes à mots ;
- La littérature de jeunesse ;
- Les documentaires.

LE LEXIQUE

- Vocabulaire de proximité avec des noms, des verbes, des adjectifs pour : désigner les objets et les lieux, décrire leurs propriétés, caractériser des actions ;
- Vocabulaire lié à la découverte du monde en lien avec des thèmes d'études ou des projets de classe ou d'école (lien avec l'expérimentation) ;
- Vocabulaire issu de la littérature enfantine ;
- Vocabulaire lié à des actions particulières : motricité, règles de jeu, consignes scolaires...

NB : Seuil de mots nécessaires par section.

PS : 750 mots noms, verbes et adjectifs

MS : 1500 mots noms, verbes et adjectifs

GS : 2500 mots noms, verbes et adjectifs

DÉMARCHE

Acquisition des mots (Compréhension en réception)

- Situation d'observation ;
- Situation de découverte ;
- Situation de prise de conscience ;
- Consolidation (compréhension en production)
- Structuration du lexique (constituants du mot) ;
- Mobilisation en contexte ;
- Réutilisation et remise en jeu d u vocabulaire dans des contextes, des situations diversifiées de production langagière ;

Transfert (Évaluation des acquis et mémorisation)

1. Mémorisation et situations de réemploi ;
2. Archivage des mots appris, mise en place d'outils dans la classe et dans le cahier de l'élève (continuité des outils) ;
3. Situation d'évaluation : diagnostique, formative...

NB: La démarche explicite est aussi conseillée en vocabulaire

SOUS DOMAINE 2. ACTIVITES LANGAGIERES ECRITES

ACTIVITÉ 1 : LA LECTURE

INTRODUCTION

Dès le préscolaire, l'enfant doit développer des habiletés langagières et cognitives pour entrer efficacement dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture à l'élémentaire. Une solide conscience phonologique, la connaissance des lettres et la connaissance du principe alphabétique sont des prédicteurs de la réussite ultérieure en lecture-écriture.

Le curriculum rénové accorde donc une place centrale à ces sujets ainsi qu'aux essais d'écriture. Pour se préparer à apprendre à lire et à écrire, l'élève doit prendre conscience que le langage qu'il entend est composé d'éléments (mots, syllabes, phonèmes) qui peuvent être isolés. Il découvre que ces éléments sont représentés à l'écrit par des lettres qui lui permettent de percevoir l'importance des marques morphologiques.

Dans le guide, les composantes de la lecture (la conscience phonologique, le principe alphabétique, le vocabulaire, la compréhension et la fluidité) sont prises en charge à travers des Objectifs d'Apprentissage (OA).

OA 1 : IDENTIFIER LES COMPOSANTES SONORES DU LANGAGE

La prise de conscience des unités de la langue n'est pas spontanée. Il est nécessaire de mettre en place un enseignement spécifique, continu, structuré, progressif pour que l'élève, tout au long du préscolaire, puisse développer les différentes compétences dans le domaine de la phonologie : écouter, discriminer et manipuler les unités de langue. Ce travail régulier et systématique se fera par la manipulation de syllabes, de mots, de rimes et des premières correspondances lettre-son.

OA 2 : ECOUTER ET COMPRENDRE DE L'ÉCRIT

En préparant les enfants aux premières utilisations maîtrisées de l'écrit, le préscolaire occupe une place privilégiée pour leur offrir une fréquentation de l'écrit, très différent de l'oral. L'enjeu est de les habituer à la réception de langage écrit afin d'en comprendre le contenu. L'enseignant prend en charge la lecture, oriente et anime les échanges qui suivent l'écoute. La progressivité réside essentiellement dans le choix de textes de plus en plus longs et éloignés de l'oral ; si la littérature de jeunesse y a une grande place, les textes documentaires ne sont pas à négliger.

En se familiarisant avec la littérature et les documentaires, les enfants découvrent également que l'écrit est un outil culturel qui permet de communiquer efficacement et durablement avec autrui, de générer des mondes, de produire du savoir consultable, de provoquer des émotions : la fréquentation des documentaires et des albums de littérature de jeunesse à laquelle il faut laisser une grande place, les amène à des activités de lecteurs : comprendre, interpréter, saisir l'essentiel et l'implicite d'un texte, traiter et hiérarchiser les informations.

L'option du nouveau curriculum est donc de faire cohabiter le français et la langue maternelle dans des proportions qui permettent le développement harmonieux du français. L'arabe trouvera également sa place dans cette diversité linguistique dans les structures préscolaires franco-arabes ou les daara préscolaires.

OA 3 : DÉCOUVRIR LA FONCTION DE L'ÉCRIT

Les enfants n'ont pas tous l'occasion d'observer, de vivre des utilisations variées et nombreuses de l'écrit dans leur milieu familial, celles qui permettent d'établir des liens culturels, sociaux, cognitifs, psychologiques et affectifs avec le monde de l'écrit. Le préscolaire doit construire la familiarisation avec cet univers. Pour construire donc une acculturation relative au fonctionnement du système, l'enseignant passera par l'écriture. Quand il écrit un mot dans un but fonctionnel devant des enfants, il commente ce qu'il fait : en décomposant le mot en syllabes, en isolant la syllabe qu'il écrit, en énonçant le nom de la lettre et sa valeur sonore, en commentant la forme des tracés. Il n'attend pas de mémorisation mais vise à construire une familiarité avec ce qu'est le système d'écriture, une première compréhension de son fonctionnement alphabétique.

Au préscolaire, l'enfant le découvre la fonction de l'écrit en utilisant divers supports (livres variés, affiches, lettres, messages électroniques ou téléphoniques, étiquettes, etc.) en relation avec des situations ou des projets qui les rendent nécessaires ; il en fait une expérience plus précise encore quand il est spectateur d'une écriture adressée et quand il constate lui-même les effets que produisent les écrits sur ceux qui les reçoivent.

OA 4 : PRODUIRE DES ÉCRITS POUR EN DÉCOUVRIR LE FONCTIONNEMENT

Avant d'aboutir, toute production d'écrits nécessite différentes étapes. La phase d'élaboration orale préalable du message est fondamentale, notamment parce qu'elle permet la prise de conscience des transformations nécessaires d'un propos oral en phrases à écrire. La technique de dictée à l'adulte concerne l'une de ces étapes qui est la rédaction proprement dite. Ces expériences précoces de productions génèrent une prise de conscience du pouvoir que donne la maîtrise de l'écrit.

Cet OA permet à l'enfant de participer verbalement à la production d'un écrit et de découvrir qu'on n'écrit pas comme on parle.

OA 5 : DÉCOUVRIR LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE

L'une des conditions pour apprendre à lire et à écrire est d'avoir découvert le principe alphabétique selon lequel l'écrit code en grande partie l'oral (la sonorité). La connaissance des lettres est un prédicteur précoce de la réussite en lecture-écriture. La connaissance des lettres avant l'enseignement formel du code, contribue à faciliter l'accès au principe alphabétique. Cependant, avant l'enseignement formel du principe alphabétique et de la lecture, la connaissance du nom des lettres contribue d'une part, à l'accès au code graphophonologique et facilite d'autre part, l'accès aux représentations phonémiques. En effet, la connaissance du nom des lettres permet de constituer les premiers liens entre l'oral et l'écrit.

En début de petite section, le plus souvent, dessins, écritures, graphismes, pictogrammes, symboles, signes ne sont pas différenciés. Peu à peu, la différence entre dessin et écriture se construit, lorsque les enfants comprennent que certaines traces se distinguent des autres et portent un sens, toujours identique. Le prénom, par exemple, écrit en accompagnement de la photo, participe à cette différenciation. Les enfants identifient, avec l'enseignant, que cet écrit a toujours recours aux mêmes signes, limités, permanents, alignés et normés bien avant de reconnaître la valeur conventionnelle du code alphabétique. L'enseignant doit verbaliser clairement ces caractéristiques de manière à les rendre observables et lever les implicites.

Ce qui est visé ici est la découverte de ce principe et non l'apprentissage systématique des relations entre formes orales et écrites.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

Compte tenu de la nature de l'intelligence infantile (intelligence concrète), il faut toujours utiliser le concret pendant l'activité de lecture.

La liaison langage / lecture-écriture est nécessaire pour permettre l'acquisition d'un vocabulaire riche et varié, condition indispensable pour l'apprentissage de la lecture.

La démarche de l'enseignement explicite sera en vigueur. Cependant le jeu, en tant que ressource, peut être utilisé comme situation d'entrée, de consolidation ou d'évaluation.

Le jeu aussi, dans certains cas, peut constituer entièrement une séance d'enseignement-apprentissage.

DEMARCHE

- Préalables

Ils constituent un moment de prise en main pour mettre l'enfant dans de bonnes conditions d'apprentissage. Pour ce faire, une bonne disposition des enfants de manière à pouvoir les contrôler correctement et de façon individuelle est indispensable ; à cela s'ajoute la disponibilité du matériel didactique gage d'un apprentissage réussi.

- Révision

C'est une étape au cours de laquelle l'enseignant fait le contrôle des acquis antérieurs. Elle peut aussi servir de moments de consolidation et de point d'ancrage à la leçon du jour.

Son importance réside dans le fait que le non usage des connaissances antérieures favorise l'oubli.

- la mise en situation (préalables)

Prélude à la présentation de la notion, l'enseignant oriente d'emblée l'attention des élèves sur l'objectif d'apprentissage visé et le lien – autant que faire se peut – avec la vie quotidienne des élèves.

- la présentation de la notion

C'est l'étape de découverte d'une notion ou de son approfondissement. L'enseignant ne doit pas être long dans ses explications et doit adapter son vocabulaire au niveau de langue des enfants. C'est le lieu pour l'enseignant de modéliser ou de démontrer.

- la pratique guidée

C'est l'étape qui permet à l'enseignant de s'assurer de la juste compréhension et de la maîtrise de la notion présentée. Pour ce faire, quelques enfants sont sollicités pour simuler l'activité présentée par l'enseignant.

- la pratique autonome

C'est le moment où les enfants accomplissent sans assistance et de façon individuelle les tâches

identiques à la pratique guidée.

C'est au cours de cette étape qu'un exercice sous forme de jeu sera présenté.

- L'objectivation

Un moment privilégié pour l'enfant d'identifier, de systématiser et de formuler à voix haute, à partir des manipulations et constats avec ses propres mots, les éléments compris et à retenir de la notion présentée.

ACTIVITÉ 2 : GRAPHISME-ÉCRITURE

GRAPHISME

Le graphisme est la combinaison du geste et d'un instrument scripteur laissant des traces sur un support. Les premiers exercices graphiques visent à donner aux enfants la force musculaire et la souplesse articulaire nécessaires aux différents mouvements de l'écriture. Les supports (sol, tableau, feuille, ardoise, cahier...) comme les outils scripteurs (craie, charbon, bouts de bois, pinceaux, crayons, stylos...) peuvent être variés.

Comme toute activité, le graphisme s'enseigne : il occupe une place dans les emplois du temps, il fait l'objet d'un projet d'enseignement, il suit une programmation et une progression spécifiques adaptées au public de chaque section. Il faudra notamment veiller à la tenue des outils dont le choix doit évoluer dans le temps en fonction de leur nature, leur usage et leurs caractéristiques.

Les exercices graphiques s'avèrent nécessaires au développement graphomoteur comme à celui de l'activité perceptive : ils permettent de discriminer les formes, d'initier puis de renforcer le contrôle du geste et son automatiser, compétences requises pour toute réalisation graphique, en particulier pour l'écriture cursive. Les habiletés graphomotrices sont indispensables pour l'écriture de mots mais également pour les dessins, pour tracer des parcours, des plans, pour réaliser des schémas, des graphiques, pour les arts plastiques, mais aussi pour l'écriture des nombres.

Par certains aspects, observer un modèle pour le reproduire à l'aide d'un outil scripteur, la situation graphique s'apparente à celle de l'écriture. Mais si les formes proposées en graphisme sont proches de celles de l'écriture (cercles, boucles, arceaux, coupes, lignes verticales, horizontales...), elles en sont néanmoins distinctes par le contexte qui leur donne un sens. L'enseignant aura donc à conduire les élèves à établir des liens entre les formes exercées au cours des exercices graphiques et celles de l'écriture. Du point de vue gestuel, le graphisme permet de proposer des procédures diverses (tracer vers le haut ou le bas, vers la droite ou la gauche). Ainsi, suggérer de tracer des cercles dans les deux sens de rotation ne va pas à l'encontre des règles de l'écriture. Les règles spécifiques de l'écriture seront introduites au moment voulu, et d'autant plus facilement acquises que la motricité aura été suffisamment développée. Ce développement relève d'un apprentissage spécifique.

OBJECTIFS

L'activité de graphisme systématique vise à :

- assouplir les articulations du poignet et des phalanges ;
- passer progressivement de la motricité globale à une motricité segmentaire et symétrique (une seule main dessine, écrit ou peint) ;
- contrôler le tonus musculaire (un enfant crispé a du mal à dessiner, à peindre ou à écrire) ;
- coordonner les mouvements de l'œil et de la main (prise de conscience de la main) ;
- affiner le repérage et l'orientation dans l'espace (limites de la page, sens gauche, droite, haut,

bas)

- exercer la dextérité manuelle de l'enfant à travers le dessin libre (maîtrise du geste grapho-moteur).

PRINCIPES

- Le travail par groupes restreints ;
- La variation des supports et outils scripteurs ;
- Le respect du sens de l'écriture de gauche à droite, de haut en bas ;
- Le respect de la phase de vécu corporel ;
- Le suivi du travail individuel des enfants en vue de déceler les difficultés et d'aider à remédier.

DÉMARCHE

- Vécu corporel (global, partiel) ;

présentation et exploitation de la situation.

- Représentation graphique ;

représentation et verbalisation du tracé sur différents supports : au tableau, sur ardoise, sur feuille.

- Évaluation ;

exercices dans les cahiers d'activités.

ÉCRITURE

L'apprentissage de l'écriture

Pour l'enfant, l'apprentissage de l'écriture relève souvent d'un exercice graphomoteur qui consiste à reproduire fidèlement une lettre, une syllabe ou un mot en respectant la trajectoire gauche-droite des tracés ainsi que la forme, l'ordre et la direction selon lesquels on trace les traits qui composent une lettre. Cependant, si cet apprentissage nécessite l'appropriation de techniques, la maîtrise des règles et des conventions, on ne peut le réduire à de simples entraînements graphomoteurs. En effet, il nécessite pour l'enfant un travail cognitif supplémentaire.

Ainsi, enseigner l'écriture nécessite pour l'enseignant l'élaboration d'un dispositif d'enseignement qui tienne compte à la fois de la nature de l'objet « langue écrite » ainsi que de la connaissance du développement de l'enfant, aussi bien dans ses aspects sensoriel, cognitif et psychologique. Il va de soi que, pour l'enfant, l'apprentissage de l'écriture ne fait que débiter au préscolaire, c'est tout au long de sa scolarité que se poursuivra l'acquisition, la maîtrise, le perfectionnement de l'écriture.

Grande section : apprentissage de la cursive

En fin de grande section, l'élève doit être capable d'écrire en cursive son prénom et de copier, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples. Il doit en outre pouvoir établir les correspondances de certains sons en lettres.

L'apprentissage de l'écriture cursive est de loin celui qui se révèle le plus difficile. Il ne fait que débiter au préscolaire, il doit se poursuivre à l'école élémentaire avec autant d'attention. Avant de systématiser l'enseignement de l'écriture cursive, il est conseillé de vérifier les acquis des élèves, aussi bien pour la reconnaissance du prénom (majuscules, cursive, script) que pour son écriture en majuscules (compétence qui devrait être acquise en fin de moyenne section). Cependant, l'hétérogénéité est souvent grande dans ce domaine : l'enseignant de grande section aura à vérifier et à consolider les connaissances antérieures et parfois à reprendre pour certains enfants des séances

consacrées à l'écriture en majuscules.

Il faut proposer l'écriture cursive avec prudence et rigueur, en veillant à ce que les enfants n'écrivent pas sans surveillance avant d'avoir progressé suffisamment dans la maîtrise de cette graphie.

OBJECTIFS

Pour maîtriser le code graphique, l'élève doit être capable de :

- maîtriser le sens de l'écriture (de la gauche vers la droite) ;
- reproduire des modèles conventionnels : les lettres ;
- Assembler ces modèles selon les normes pour écrire des mots, des phrases, des textes.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

Qu'il soit droitier ou gaucher, l'enfant doit apprendre à tenir ses instruments sans crisper la main (en utilisant la pince du pouce et de l'index et le support du majeur), à disposer la surface qu'il utilise dans le prolongement de l'avant-bras (correctement placé) tout en adoptant une posture adéquate.

Pour amener les élèves à avoir une écriture belle et correcte, il convient de veiller à un certain nombre de principes :

- donner de bons modèles à l'élève (calligraphie de l'enseignant) ;
- libérer l'espace de travail autour de la surface utilisée (ardoise, cahier) ;
- veiller à la posture d'écriture ;
- repérer les enfants gauchers et les placer de préférence à gauche d'une table afin qu'ils ne soient pas gêné(e)s par leur voisin ;
- veiller à la bonne inclinaison du support ;
- éviter la culpabilisation des élèves en raison des échecs inévitables.

DÉMARCHE POSSIBLE

- Préalables

- Installer les élèves dans une posture idéale pour écrire ;
- Présenter l'objectif de la séance ;
- Assouplir les articulations ;

- Révision ou rappel

- Rappel de la dernière leçon d'écriture ;
- Écriture individuelle de l'acquisition antérieure ;

- Mise en situation

Prélude à la présentation de l'objet d'étude, l'enseignant oriente d'emblée l'attention des élèves sur l'objectif d'apprentissage visé et le lien – autant que faire se peut – avec la vie quotidienne des enfants.

- Présentation de la notion

C'est l'étape de découverte d'une notion ou de son approfondissement. L'enseignant ne doit pas être long dans ses explications et doit adapter son vocabulaire au niveau de langue des enfants. C'est le lieu pour l'enseignant de modéliser ou de démontrer.

- Pratique guidée

C'est l'étape qui permet à l'enseignant de s'assurer de la juste compréhension et de la maîtrise de la notion présentée. Pour ce faire, quelques enfants sont sollicités pour reprendre le modèle présenté par l'enseignant.

- Pratique autonome

C'est le moment où les enfants accomplissent sans assistance et de façon individuelle les tâches identiques à la pratique guidée.

- Objectivation

Un moment privilégié pour l'enfant d'identifier, de systématiser et de formuler à voix haute, à partir des manipulations et constats avec ses propres mots, les éléments compris et à retenir du modèle présenté.

DOMAINE 2 : MATHÉMATIQUES

INTRODUCTION GÉNÉRALE SUR LA DIDACTIQUE DES MATHÉMATIQUES

L'apprentissage des mathématiques au préscolaire est avant tout un apprentissage actif où des activités sont déroulées à l'aide de matériel concret qui incite l'enfant à la manipulation, à l'exploration et à l'expérimentation. Il est important que l'éducateur crée des activités structurées pour permettre la réflexion, le raisonnement et la résolution de problèmes pratiques.

Toutes les situations d'apprentissage mathématique proposées aux enfants doivent tenir compte des principes pédagogiques suivants :

- le principe d'activité

C'est par sa propre exploration et non par référence à l'expérience d'autrui que l'enfant construira la connaissance.

- le principe de constructivité

L'analyse et la pensée intuitive, précédant toujours l'analyse et la pensée réflexive, il faut laisser l'enfant se heurter à la difficulté, procéder par essais, erreurs et rectifications.

- le principe de progression

Aller du concret à l'abstrait en passant par le semi concret.

Les principes de variabilité (perceptuelle et mathématique)

Il faut par exemple varier le matériel (variabilité perceptuelle) mais aussi varier les paramètres (variabilité mathématique).

DÉMARCHE EN MATHÉMATIQUES

- Préalables

Ils constituent un moment de prise en main pour mettre l'enfant dans de bonnes conditions d'apprentissage. Pour ce faire, une bonne disposition des enfants de manière à pouvoir les contrôler correctement et de façon individuelle est indispensable ; à cela s'ajoute la disponibilité du matériel didactique gage d'un apprentissage réussi.

- Révision

C'est une étape au cours de laquelle l'enseignant (e) fait le contrôle des acquis antérieurs. Elle peut aussi servir de moments de consolidation et de point d'ancrage à la leçon du jour.

Son importance réside dans le fait que le non usage des acquisitions antérieures favorise l'oubli.

- la mise en situation

Prélude à la présentation de la notion, l'enseignant oriente d'emblée l'attention des élèves sur l'objectif d'apprentissage visé et le lien – autant que faire se peut – avec la vie quotidienne des élèves.

- la présentation de la notion

C'est l'étape de découverte d'une notion ou de son approfondissement. L'enseignant ne doit pas être long dans ses explications et doit adapter son vocabulaire au niveau de langue des enfants. C'est le lieu pour l'enseignant de modéliser ou de démontrer.

- la pratique guidée

C'est l'étape qui permet à l'enseignant de s'assurer de la juste compréhension et de la maîtrise de la notion présentée. Pour ce faire, quelques enfants sont sollicités pour simuler l'activité présentée par l'enseignant.

- la pratique autonome

C'est le moment où les enfants accomplissent sans assistance et de façon individuelle les tâches identiques à la pratique guidée.

C'est au cours de cette étape qu'un exercice sous forme de jeu sera présenté.

- L'objectivation

Un moment privilégié pour l'enfant d'identifier, de systématiser et de formuler à voix haute, à partir des manipulations et constats avec ses propres mots, les éléments compris et à retenir de la notion présentée.

ACTIVITE 1 : ACTIVITES NUMERIQUES

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

Dès la naissance, le cerveau humain est programmé pour traiter les quantités (notion de cardinal), le nombre qualitativement (notion d'ordre, de rang...), etc. D'où la nécessité d'aborder l'étude du nombre de manière précoce.

Un nombre est un concept (création de l'esprit), une notion fondamentale permettant d'évaluer et de comparer des quantités ou des mesures, mais aussi d'ordonner ou de nommer des éléments par une numérotation.

Savoir la comptine des nombres est un exercice de mémorisation, cela ne veut pas dire que l'enfant sait représenter le nombre. Ainsi, le nombre ne s'apprend pas, il se construit.

Développement des apprentissages en activités numériques au préscolaire

- en petite section, les enfants étudieront les nombres de 1 à 3, mémoriseront la comptine numérique jusqu'à 5 ;
- en moyenne section, les nombres de 1 à 9 seront étudiés et la comptine numérique de 1 à 10 mémorisée. Le zéro (0) sera étudié après le nombre 5 ;
- en grande section, l'étude s'étendra jusqu'à 10 et la mémorisation de la comptine jusqu'à 20.

OBJECTIFS

L'enfant doit être en mesure de :

- réaliser et comparer de grandes collections en utilisant ses connaissances des nombres ;
- lire et mémoriser la comptine numérique orale jusqu'à 5 en PS, 10 en MS et 20 en GS ;
- écrire, sans support visuel, les nombres jusqu'à 3 en PS, 5 en MS et 10 en GS ;
- résoudre des problèmes de quantités.

Ce qui est attendu de l'enfant en fin du cycle préscolaire

- Savoir que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments ;
- Savoir que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente ;
- Savoir quantifier des collections jusqu'à dix au plus ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales ;
- Pouvoir dire combien faut-il ajouter ou enlever pour obtenir une quantité.
- Savoir parler des nombres à l'aide de leur décomposition ;
- Pouvoir dire la suite des nombres en fonction de la progression en numération ;
- Savoir dénombrer ;
- Savoir évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non

numériques ;

- Savoir réaliser une collection dont le cardinal est donné ;
- Savoir utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée ;
- Savoir utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions ;
- Savoir mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

ACTIVITE 2 : ACTIVITES GEOMETRIQUES

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

A l'école, il y a trois temps d'apprentissage des activités géométriques :

- d'abord, la géométrie perceptive où l'élève reconnaît globalement une figure par le biais de ses sens (la vue, le toucher) ;
- ensuite, la géométrie instrumentée où l'élève prouve la nature de la figure en utilisant des instruments appropriés ;
- enfin, la géométrie mathématisée où l'élève énonce certaines propriétés d'une figure en fonction d'informations données initialement ou déduites.

Au préscolaire, on se situe dans le temps de la géométrie perceptive, l'élève reconnaît une figure par la vue ou le toucher (manipulation).

L'élève est familiarisé avec un vocabulaire qui lui permettra, à terme, de caractériser les propriétés d'objets qu'il a à décrire, reconnaître, reproduire et construire dans la suite de sa scolarité. On peut donc parler d'introduction à la géométrie plus que de géométrie proprement dite.

Ainsi, le vocabulaire de «cube, pyramide, boule, cylindre» doit être abordé pour les solides et le vocabulaire de «carré, rond, triangle» pour la géométrie plane.

La géométrie entre non seulement dans le domaine des apprentissages mathématiques appelé «construction des premiers outils pour structurer la pensée» mais également dans le domaine de la découverte du monde sous l'angle d'une prise de conscience de la notion d'espace. L'espace de la feuille ne représente pas un espace évident pour l'enfant du préscolaire. Sa découverte et sa prise en compte font d'ailleurs l'objet d'un apprentissage à part entière.

Utilité de la manipulation

La manipulation a un effet bénéfique sur les enfants. Elle a dans un premier temps un intérêt en termes de perception. En confrontant les enfants à leur sens du toucher, on diversifie les angles d'approche de la géométrie dans l'espace, la posant comme une activité concrète, proche des enfants.

En effet, la manipulation permet de rendre la géométrie concrète. Elle engendre l'utilisation de plusieurs sens en même temps et ainsi ancre plus durablement les apprentissages chez les enfants. Ainsi, la manipulation sous ses différentes formes (catégorisation et reproduction), permet aux enfants d'exercer leur sens de l'observation et de créer une relation plus forte avec la géométrie à travers les expériences concrètes vécues.

OBJECTIFS

- Identifier quelques solides ;
- Classer, nommer des formes simples et plus complexes ;
- Reproduire un assemblage à partir de modèles.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES:

En plus des principes généraux énoncés ci-haut, on peut retenir :

- Explorer des formes :
- L'approche des formes planes, des objets de l'espace se fait par la manipulation et la coordination d'actions sur des objets ;
- L'approche est soutenue par le langage : il permet de décrire ces objets et ces actions et favorise l'identification de premières caractéristiques descriptives ;
- Ces connaissances qui resteront limitées constituent une première approche de la géométrie
- La mise en contact avec des situations problèmes se rapportant à son milieu ;
- La manipulation des objets en vue de les identifier, de les caractériser, de les comparer ; c'est d'ailleurs cette manipulation qui fait naître chez l'enfant une activité mentale permettant de modifier ses représentations ;
- La verbalisation des découvertes : explication, description qui favorisent la mémorisation et la stabilisation des découvertes ;
- La diversification du matériel et des matériaux pour favoriser les découvertes et les transferts de connaissance et d'expériences ;
- L'interdisciplinarité est une approche nécessaire pour l'installation de prérequis dans d'autres activités mathématiques.

ACTIVITE 3 : ACTIVITES DE MESURE

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

Au préscolaire, les activités de mesure mettent l'accent sur :

- la compréhension des attributs liés aux grandeurs ;
- l'utilisation d'unités non conventionnelles pour mener des activités de mesurage afin de comparer des grandeurs.

Exemples :

- Pour les longueurs, utiliser le pas ou la coudée pour comparer.
- Pour les capacités, utiliser un pot pour remplir deux bouteilles et comparer les capacités.

Les recherches démontrent que tous les enfants peuvent développer ce sens de la mesure par l'entremise d'activités qui intègrent la manipulation de matériel concret et l'utilisation d'unités de mesure non conventionnelles.

Au préscolaire, l'enfant doit commencer l'apprentissage des concepts associés à la mesure dans le cadre de situations concrètes et ludiques. Des activités de manipulation portant essentiellement sur des comparaisons permettront d'explorer les notions en lien avec les grandeurs (longueur, masse, etc.). Il importe d'observer les stratégies utilisées par l'enfant (aligner, superposer, soupeser, etc.) pour l'aider à rendre les situations de comparaison plus pertinentes et efficaces.

Par exemple : les stratégies appropriées de comparaison des longueurs consistent à aligner une des extrémités de chaque objet pour déterminer lequel est le plus long ou le plus court et à superposer deux objets pour déterminer lequel est le plus long ou le plus court.

Les enfants peuvent aussi mener des activités de comparaison de capacités en utilisant des bacs à eau et à sable, etc.

S'agissant de la mesure du temps, il importe de mettre à profit des situations naturelles pour aider l'enfant à s'approprier le vocabulaire ciblé. De plus, certains moments de la journée peuvent servir à utiliser concrètement les repères temporels (le calendrier du matin, le plan de la journée, la planification d'un événement spécial, etc.). L'horaire type du préscolaire comporte d'autres occasions concrètes qui permettent d'associer quotidiennement des événements à des repères temporels. Par exemple, l'enfant peut créer des liens avec les activités journalières : moment du goûter, de la psychomotricité, heure d'arrivée à l'école, etc.

OBJECTIFS

Comparer des grandeurs :

- longueurs ;
- masses ;
- capacités ;
- durée.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES:

En plus des principes généraux énoncés ci-haut, on peut retenir qu'au préscolaire, les activités de mesure mettent l'accent sur :

- la compréhension des attributs liés aux grandeurs ;
- l'utilisation d'unités non conventionnelles pour mener des activités de mesurage afin de comparer des grandeurs.
- L'exploration des grandeurs :
- l'approche des formes planes, des objets de l'espace se fait par la manipulation et la coordination d'actions sur des objets ;
- L'approche est soutenue par le langage : il permet de décrire ces objets et ces actions et favorise l'identification de premières caractéristiques descriptives ;
- Ces connaissances qui resteront limitées constituent une première approche de la mesure.

DOMAINE 3 : DECOUVERTE DU MONDE**ACTIVITE 1 : INITIATION SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE****CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES**

C'est à partir des premières conceptions que l'enfant se forge une idée du monde et construit progressivement son système de pensée et ses apprentissages. Par conséquent, il est important de susciter très tôt différents modes de raisonnements, de formes de pensées qui, s'ils ne sont pas installés dès la petite enfance, constitueront des freins à un apprentissage nouveau. C'est pourquoi, dès le préscolaire, l'enseignant doit aider l'enfant à développer progressivement des aptitudes d'objectivité par des questionnements, des expérimentations, des observations, des manipulations, etc.

Le contenu de l'initiation scientifique et technologique est essentiellement basé sur l'étude des êtres vivants (animaux, végétaux), des phénomènes physiques (sons, lumière, matière, eau, électricité) des relations que l'homme entretient avec son environnement mais aussi sur le fonctionnement de quelques objets technologiques courants. Le but de l'initiation scientifique et technologique est de développer chez l'enfant d'âge préscolaire l'esprit scientifique et des prédispositions à la technologie en vue de participer positivement à la transformation de son environnement.

OBJECTIFS

L'initiation scientifique a pour objectifs de :

- favoriser l'éveil au milieu ;
- découvrir le monde physique et vivant (l'homme, les animaux, les plantes) ;
- faire reculer l'égoïsme et ses conséquences : l'animisme, l'artificialisme et le réalisme enfantin ;

- développer une pensée plus rationnelle, plus objective.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

Pour réussir une séance d'initiation scientifique, il faut :

- une grande importance à la manipulation ;
- un choix d'une situation-problème significative pouvant permettre d'initier l'enfant à la démarche de résolution de problème ;
- une importance de l'observation fine ;
- une expérimentation en vue de vérifier les propositions de solutions faites par les enfants et constater eux-mêmes la vérité par tâtonnement et erreur ;
- une activité de l'enfant : implication effective de l'enfant dans les tâches qui doivent être réalisées en groupes : comparer, examiner, reproduire une expérience ;
- une adaptation des situations : elles doivent être adaptées à l'âge des enfants et ne doivent pas présenter des risques.

DÉMARCHES POSSIBLES

Initiation scientifique

1ère possibilité

Phase 1 : Préalables

Phase 2 : Révision (au besoin)

Phase 3 : Mise en situation : Présentation d'une situation

Phase 4 : Exploitation de la situation : Observation libre puis dirigée (Constats, hypothèses et analyse)

Phase 5 : Vérification des hypothèses et validation

Phase 6 : Synthèse : énonciation d'un principe, d'une règle ou stabilisation de la notion

Phase 7 : Évaluation

2ème possibilité

Phase 1 : Préalables

Phase 2 : Révision (au besoin)

Phase 3 : Présentation de la situation problème

Phase 4 : Formulation des propositions de solutions

Phase 5 : Résolution du problème par essais - erreurs

Phase 6 : Consolidation (présenter une situation similaire)

Phase 7 : Évaluation

Initiation technologique

Phase 1: Préalables

Phase 2 : Révision (au besoin)

Phase 3 : Mise en situation : Présentation d'une situation

Phase 4 : Exploitation de la situation :

Observation libre puis dirigée (Constats, analyse et hypothèses, Vérification des hypothèses)

Manipulation

Phase 5 : Validation: énonciation d'un principe ou stabilisation du mécanisme de fonctionnement

Phase 6 : Évaluation : montage ou démontage, mise en fonction de l'appareil, du jouet électronique

ACTIVITE 2 : HYGIENE ET BIEN-ETRE

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

Le développement et le bien-être corporel relèvent des règles d'hygiène, des soins permanents de santé et d'une nourriture équilibrée. L'enfant d'âge préscolaire est exposé à toutes sortes d'affections dues souvent au manque de respect des règles d'hygiène de vie collective, individuelle, corporelle et vestimentaire. Le souci de tout enseignant doit être de veiller à une bonne éducation sanitaire de l'enfant afin de lui permettre de préserver sa santé et son environnement.

L'hygiène individuelle est une marque de respect de soi et des autres dans la vie en société et doit être intégrée aux principes de base de l'éducation. Elle doit être appliquée au quotidien, par les enfants et tous les adultes intervenant à l'école, dans tous les locaux et espaces recevant des enfants. Les mesures d'hygiène sont d'autant plus importantes que l'école accueille de jeunes enfants, population plus exposée au risque infectieux.

OBJECTIF

L'hygiène et le bien-être visent à préserver la santé et le bien-être de l'enfant en s'appropriant les règles d'hygiène corporelle, vestimentaire et alimentaire.

PRINCIPES

- Proposer des activités pratiques permettant aux enfants de réinvestir ce qu'ils ont appris;
- Suivre les comportements de l'enfant en classe et dans la cour pour vérifier si les bonnes habi-

tudes sont bien installées ;

- Rappeler des règles d'hygiène dans toutes les occasions ;
- Exploiter des situations vécues en classe, dans la cour, pendant les sorties et visites : atelier de peinture, modelage, goûter, fêtes, jeux de plein air....

DÉMARCHE POSSIBLE

Phase 1. Préalables

Phase 2. Révision ou rappel (au besoin)

Phase 3. Mise en situation : Présentation d'une situation

Phase 4. Exploitation de la situation :

- Identification du problème d'hygiène (vestimentaire, corporel ou alimentaire)
- Proposition de solutions
- Mise en œuvre de la solution retenue

Phase 5. Validation :

- Impact de la solution retenue (comparaison de l'état initial à l'état final)

Phase 6. Evaluation :

Formalisation de la règle d'hygiène à partir des résultats de la comparaison état initial état final. Suivi des comportements des enfants en classe et dans la cour pour vérifier si les bonnes habitudes sont bien installées.

DOMAINE 4 : DEVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF ET BIEN-ETRE GLOBAL

SOUS-DOMAINE 1 : *VIVRE ENSEMBLE*

ACTIVITE : *ÉDUCATION AUX VALEURS MORALES ET CIVIQUES*

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

L'enfant vit dans une société qui s'organise autour de valeurs auxquelles il doit se conformer pour mieux s'adapter. L'éducation aux valeurs morales et civiques est importante au préscolaire si l'on sait que l'enfant de cet âge est le citoyen de demain. Dès lors, l'éducation aux valeurs morales et civiques doit occuper une place de choix dans les activités du préscolaire. Pour qu'il soit un citoyen capable de participer activement à la transformation positive de sa société, la préoccupation majeure de tout enseignant doit être d'installer chez lui un certain nombre de comportements positifs. L'éducation aux valeurs morales et civiques comporte quatre dimensions, étroitement articulées entre elles : une dimension sensible (culture de la sensibilité) ; une dimension normative (culture de la règle et du droit) ; une dimension cognitive (culture du jugement) et une dimension pratique (culture de l'engagement).

Culture de la sensibilité

La sensibilité est une composante essentielle de la vie morale et civique. Elle permet à l'enfant d'être capable de/d' :

- s'estimer, prendre soin de soi, avoir confiance en soi ;
- identifier et de nommer ses émotions et ses sentiments ;
- avoir de l'empathie, savoir se mettre à la place des autres ;
- exprimer en les contrôlant ses émotions et ses sentiments ;
- se sentir membre d'une communauté.

Culture de la règle et du droit

La culture de la règle et du droit vise à faire acquérir aux enfants le sens des règles au sein de la classe, de l'école ou de la communauté.

Elle permet aux enfants de savoir participer à la définition de règles communes, d'être capable de conformer sa tenue, son langage et son attitude aux différents contextes de vie. Elle permet aussi aux enfants de comprendre :

- les principes et les valeurs socioculturelles de leurs communautés ;
- les principes et les valeurs d'une société humaniste et démocratique ;
- les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique ;

- que la règle commune peut interdire, obliger mais aussi autoriser ;
- qu'il existe une gradation des sanctions et que la sanction est éducative (accompagnement, réparation...).

Culture du jugement

Le développement du jugement moral, modulé selon les âges, fait appel de manière privilégiée aux capacités d'analyse, de discussion, d'échange, de confrontation des points de vue dans des situations problèmes. Il demande une attention particulière au travail du langage, dans toutes ses expressions écrites ou orales. Le développement du jugement moral permet à l'enfant d'être capable de/d' :

- développer les aptitudes à la réflexion critique pour fonder ses jugements ;
- argumenter et de confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ;
- rechercher les critères de validité des jugements moraux ;
- remettre en cause et de modifier ses jugements initiaux après un débat argumenté ;
- différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.

Culture de l'engagement

L'école doit permettre aux enfants de devenir acteurs de leurs choix et de participer à la vie sociale de la classe, de l'école et de la communauté dont ils sont membres. Par conséquent, l'enfant doit :

- être capable de respecter les engagements pris envers soi-même et envers les autres ;
- être capable de prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne et écologique ;
- être capable de travailler en autonomie et de coopérer ;
- s'impliquer dans la vie scolaire (actions, projets, instances...) ;
- s'impliquer progressivement dans la vie collective à différents niveaux.

OBJECTIFS

- éduquer au respect du bien collectif ;
- éveiller la conscience citoyenne ;
- favoriser l'intégration de l'enfant dans la communauté par l'acquisition de bonnes habitudes (saluer, respect des personnes âgées, respect des symboles de la république).

PRINCIPES

- proposition d'activités pratiques permettant aux enfants de réinvestir ce qu'ils ont appris ;
- interdisciplinarité avec le conte ;
- implication des parents dans le suivi ;

- rappel des leçons de morale ou de civisme, des règles de sécurité dans toutes les occasions ;
- exploitation de situations vécues en classe, dans la cour, pendant les sorties et visites ... ;
- utilisation de supports ;
- suivi des comportements de l'enfant en classe et dans la cour pour vérifier si les bonnes habitudes sont bien installées ; au cas contraire profiter de certaines situations pour donner des leçons de morale.

NB : Prendre en compte l'aspect « modèle/exemple » ou principe de l'exemplarité.

DÉMARCHE POSSIBLE

- Préalables
- Révision ou rappel
- Mise en situation
- Exploitation de la situation
- Identification du problème civique ou moral
- Propositions de solutions (clarification des concepts (valeurs))
- Mise en œuvre de la solution retenue
- Validation : variation de la situation (situation similaire)
- Évaluation : formalisation du comportement à adopter

SOUS-DOMAINES 2 : VIVRE DANS SON MILIEU

ACTIVITÉ : ÉDUCATION ENVIRONNEMENTALE

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

L'éducation environnementale permet au jeune enfant d'agir en connaissance de cause dans un sens favorable à tout le monde. Elle contribue à la compréhension des aspects scientifiques mais aussi au développement de nombreux savoir-être. C'est une activité qui doit faire l'objet d'une sensibilisation constante de la part de chaque enseignant.

Le respect de l'environnement est une notion essentielle qui commence par des gestes au quotidien. Pour que les générations futures participent au développement durable, il est essentiel qu'elles acquièrent les réflexes nécessaires. L'enseignant doit aujourd'hui savoir transmettre les gestes du quotidien pour préserver les ressources et garder l'intégrité de l'environnement immédiat. Il s'agit aussi pour l'enseignant de prêter attention à la sécurité de l'enfant pour tout ce qui constitue pour lui des sources de danger dans son environnement immédiat (maison, école, classe, environs de l'école, etc.)

À ce stade de la scolarité, il s'agit principalement :

- d'amener les enfants à découvrir, s'émerveiller et observer l'environnement dans lequel ils évoluent (le monde vivant et le monde non vivant) ;
- de leur faire prendre conscience de l'impact de leurs gestes et comportements sur cet environnement, car c'est celui sur lequel ils pourront agir quotidiennement ;
- de leur faire prendre conscience du danger auquel ils sont exposés et des mesures de sécurité à adopter.

OBJECTIFS

- Respecter son environnement ;
- Protéger son environnement ;
- Veiller à sa sécurité et à celle des autres ;
- Acquérir des techniques simples de préservation de l'environnement.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

- l'activité de l'enfant : proposition d'activités pratiques permettant aux enfants de réinvestir ce qu'ils ont appris ;
- le suivi des comportements de l'enfant en classe et dans la cour pour vérifier si les notions de sécurité et de danger sont bien installées ;
- l'implication des parents dans le suivi ;
- la mise à profit de certaines situations pour rappeler les mesures de sécurité ;

- l'exploitation des situations vécues en classe, dans la cour, pendant les sorties et visites;
- l'utilisation de supports ;
- l'interdisciplinarité avec le conte.

Démarche possible

Phase 1 : mise en situation ;

Phase 2 : identification du problème environnemental ou sécuritaire;

Phase 3 : proposition de solutions ;

Phase 4 : Mise en œuvre de la solution retenue ;

Phase 5 : Comparaison de l'état initiale et de l'état final ;

Phase 6 : Evaluation (formation de la règle à partir de comparaison état initial-état final).

DOMAINE 5 : ÉDUCATION PSYCHOMOTRICE ET ARTISTIQUE

ACTIVITE 1 : *PSYCHOMOTRICITE*

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

Le développement physique et moteur influence le développement social et affectif, « car la conscience de soi s'ancre en tout premier lieu dans la découverte que l'enfant fait de son corps. L'autonomie physique que l'enfant acquiert graduellement pour se déplacer et faire des choses par lui-même lui apporte de la fierté, soutient sa confiance et son estime de soi. De plus, les habiletés motrices développées par l'enfant lui permettent de s'approcher de ses pairs pour entrer en contact, d'imiter leurs gestes et ceux des adultes qui l'entourent, d'interagir et de coordonner ses gestes avec les leurs. Ses capacités d'ajuster ses actions et ses mouvements aux personnes avec lesquelles il se trouve l'aident à instaurer des relations harmonieuses avec les autres.

La psychomotricité vise à répondre aux besoins immédiats de mouvements chez l'apprenant (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.

Elle favorise son esprit de recherche, de créativité et son initiative qui doivent toujours s'exprimer dans un climat serein, sécurisant et dans une atmosphère de joie et de plaisir. L'apprenant, tout en préservant sa disponibilité naturelle d'enfant est préparé aux tâches de sa future vie professionnelle. Il s'adapte à l'effort, à la résistance, à la fatigue, au travail musculaire et organique, à la coordination et à la disponibilité motrice.

A travers les activités psychomotrices, l'enseignant prépare l'enfant au monde des loisirs contemporains en lui proposant diverses pratiques ludiques qui favorisent 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 ;
- participer au développement global de l'enfant.
- Développer les possibilités mentales et de conception de l'enfant :
- 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.

Il convient de retenir que le mouvement est un besoin nécessaire chez l'enfant. Il n'a pas encore une bonne connaissance de son corps et s'oriente difficilement dans l'espace et dans le temps. C'est par des exercices appropriés que l'enseignant va faciliter son évolution. Pour un bon déroulement des enseignements-apprentissages, il importe à l'enseignant de disposer des conditions matérielles appropriées et de tenir compte des réalités physiologiques de l'enfant.

OBJECTIFS

Les objectifs poursuivis sont de:

- répondre au besoin de mouvements de l'enfant, besoin qui se manifeste par son incapacité pour une période donnée ;
- développer la motricité globale de l'enfant en vue d'assurer un développement fonctionnel prenant en compte ses possibilités;
- aider l'enfant à épanouir et à équilibrer son affectivité par l'échange avec son environnement ;
- aider l'enfant à acquérir et à prendre conscience de son schéma corporel ;
- développer l'équilibre, l'adresse, la coordination oculomotrice ;
- favoriser la latéralisation et permettre à l'enfant de prendre conscience de l'espace et du temps.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

- principe d'interdisciplinarité : la psychomotricité permet d'intégrer facilement les autres activités comme les mathématiques, les activités graphiques à travers le vécu, les manipulations... ;
- adaptation des exercices au degré de maturation physiologique de l'enfant (la fatigabilité) dans le choix des exercices ;
- les jeux traditionnels du milieu doivent être privilégiés ;
- utilisation rationnelle du temps : éviter les pertes de temps, et l'inactivité des enfants pour l'essentiel du temps consacré à la séance ;
- implication des enfants dans le choix des exercices et l'installation du matériel : ils doivent être au centre des apprentissages ;
- formulation de consignes brèves, simples, adaptées en veillant à leur strict respect ;
- favoriser la créativité et le jeu ;
- favoriser la démarche expérimentale (mettre en place un dispositif qui permet à l'enfant de chercher, de tâtonner, de trouver, de s'adapter).

DÉMARCHE POSSIBLE

Phase 1 : Préalables

Phase 2 : Mise en train

Phase 3 : Corps de séance :

- 1.- Disposition du matériel et consignes ;
- 2.- Vérification de la compréhension des consignes par des essais démonstrations) ;
- 3.- Exécution des mouvements ou des jeux.

Phase 4 : Retour au calme

Phase 5 : Relaxation

ACTIVITE 2 : ARTS MUSICAUX ET SCENIQUES

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

En tant que moyen d'expression, les arts musicaux et scéniques permettent la rencontre de l'autre, de ses idées, de ses sentiments et de ses expériences créatives en image, en musique, en gestes et en mouvements. Cette rencontre enrichit l'enfant et lui permet de questionner ses propres interprétations et représentations du monde, de s'autoriser à sortir des cadres établis et de se construire des références culturelles et esthétiques.

ART MUSICAL

L'éducation musicale au préscolaire regroupe toutes les activités de rythmes sonores. Il s'agit du chant, de la comptine, de l'expression corporelle, des séances d'audition de sons et des exercices vocaux. Elle développe chez le jeune enfant les perceptions auditives, les capacités psychomotrices, socio-affectives et intellectuelles.

OBJECTIFS

L'Éducation musicale, à travers le chant, la pratique instrumentale et les exercices vocaux permet de :

- doter l'enfant de comportements linguistiques appropriés ;
- contribuer à la maîtrise de la langue maternelle, de la langue seconde ou du langage mathématique dans sa forme comptine ;
- développer l'attention, l'écoute, la mémoire et la fonction symbolique ;
- développer la sensibilité de l'enfant et interpeller sa dimension socioaffective ;
- sensibiliser aux arrêts (temps), aux rythmes dans la chaîne parlée ;
- développer la voix, améliorer l'articulation, la prononciation et la respiration par les groupes de souffle ;
- permettre la structuration de l'espace et du temps ;
- favoriser l'expression corporelle ;
- favoriser la transmission des valeurs culturelles.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES

- tenir compte du milieu de l'enfant : les comptines, poésies et chants seront tirés surtout du patrimoine culturel de l'enfant ;
- mettre l'enfant en situation réelle de jeu ;
- choisir des chants adaptés aux possibilités vocales et respiratoires des enfants ;
- prendre en compte l'approche fonctionnelle et interdisciplinaire : choisir le chant en rapport

avec les activités langagières orales, la psychomotricité, voire la poésie ou la comptine ;

- diversifier les activités : exercices vocaux, exercices d'écoute, pratique instrumentale, expression corporelle ;
- tenir compte de l'interdisciplinarité : chant/poésie, langage, psychomotricité, conte....

DÉMARCHE POSSIBLE

Préalables : (position debout)

- bonne disposition des enfants (par vague : petits – moyens – grands) ;
- vérification des mains, de la bouche et du nez (enlever les objets gênants) ;
- vocalises (dérouiller la voix, dégager les voies respiratoires, imiter des cris d'animaux ou autres sons, faire prononcer / articuler certains mots difficiles du chant).

Révision (position debout)

Réviser 2 à 3 chants connus (utilisation possible d'instruments de musique).

Apprentissage (les enfants en position assise)

L'enseignant chante (séance de Chant) ou récite (séances de Comptine et de Poésie) le texte 2 à 3 fois ;

- explique le sens ou la portée générale du texte avec la participation des enfants ;
- fait apprendre, le chant, la comptine ou le poème par phrase musicale (1ère phrase, 2e phrase, 3e phrase...), paroles seulement puis paroles avec mélodie ;
- fait la liaison progressive des phrases musicales, à chaque fois avec la partie maîtrisée.

Évaluation

- fait chanter ou restituer individuellement la partie apprise, par quelques enfants ;
- fait chanter collectivement la partie apprise (activité de Chant).

Animation

- fait chanter collectivement une à deux chansons déjà apprises (rythmer pour favoriser l'expression corporelle avec l'utilisation possible d'instruments de musique).

ART SCENIQUE

La scène est un espace particulier, un espace de « jeu » certes, mais également un espace de communion où la classe est amenée à partager ce qu'elle a appris avec respect, joie et amour. Même si la présentation est parfois teintée d'humour, l'acquisition d'attitudes et d'aptitudes y est diffuse. L'art scénique permet le développement d'une sensibilité et la construction d'un regard sur soi et sur le monde. Le déroulement des activités peut relever de compétences variées : enseignants, personnes ressources (artistes, professionnels de la culture,...). Il nécessite un espace de jeu appelé scène, notamment pour les activités de représentations scéniques (dances, musiques, récital, théâtre, etc.).

LE MATÉRIEL À PRÉVOIR

Pour les activités théâtralisées (théâtre, conte, récital), il faut :

Le décor : il s'agit de prévoir les objets représentant l'espace dramatique. Pour le marché, on peut utiliser une table ou une natte pour servir d'étal.

Les accessoires : ils 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.

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 dances (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. 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, ...).

DÉMARCHE POSSIBLE

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 du dialogue.

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 enfants de se mettre en situation de jeu. L'enseignant peut faire appel à des personnes ressources pour aider les enfants dans la maîtrise de certains éléments (musique, pas de danses, etc.).

ACTIVITÉ 3 : ARTS PLASTIQUES

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES

Les activités d'art plastique regroupent le dessin, la peinture et les techniques manuelles. Elles développent les capacités intellectuelles, psychomotrices et socioaffectives. De manière spécifique et cohérente, en arts plastiques les compétences se développent, se mobilisent et s'enrichissent dans une pratique étroitement liée au vécu de l'enfant. Ainsi, au préscolaire, dans une perspective d'installer les compétences surtout émotionnelles, les arts plastiques sont structurés autour de différentes capacités à installer chez les enfants pour leur permettre de s'approprier des références artistiques qui construisent la culture commune mais aussi la sensibilité individuelle. De ce fait, dès la petite section, l'enfant doit pouvoir exprimer sa sensibilité aux questions de l'art avant de développer des capacités de créativité qui coexistent avec son développement qui le conduira vers une vision plus analytique du monde.

OBJECTIFS

Au plan psychomoteur : les activités manuelles développent et affinent l'adresse, l'habileté manuelle et la coordination du mouvement, la maîtrise du geste. Elles suscitent le besoin d'activité, le plaisir d'avoir un pouvoir sur la matière.

Au plan socio-affectif, les activités manuelles :

- conduisent à une plus grande socialisation ;
- permettent à l'enfant de s'exprimer, de communiquer, d'accepter une règle, de prendre conscience de l'œuvre individuelle ou collective ;
- développent la persévérance ;
- permettent d'observer le caractère de l'enfant et son rythme de travail, et de déceler les enfants à problèmes.

Au plan cognitif, elles :

- libèrent la pensée, développent les activités intellectuelles ;
- favorisent la fonction langagière, la liaison pensée action ;
- développent l'autonomie, l'imagination et la créativité

Principes méthodologiques

Implication de l'enfant dans les tâches qui doivent être réalisées en petits groupes ;

Aspect utilitaire : les objets fabriqués doivent présenter un intérêt pour la classe (utilisation pédagogique, décoration de la classe, résolution d'un problème) ;

Adaptabilité : les matériaux et le matériel doivent répondre aux exigences techniques de l'objet à fabriquer, présenter des possibilités de manipulation ;

Sécurité : éviter de donner aux enfants des objets dangereux : lames ou matériaux toxiques ;

Hygiène : éviter de salir les habits des enfants et nettoyer après l'activité.

DÉMARCHE POSSIBLE

Phase 1. Motivation (découvrir la nécessité de fabriquer un objet utile);

Phase 2. Identification du matériel;

Phase 3. Réalisation;

Expérimentation par les enfants (essais et erreurs);

Apprentissage systématique.

Phase 4. Évaluation : elle porte sur le processus de réalisation (technique de fabrication, ordre de succession des étapes) et sur la fonctionnalité de l'objet réalisé

III. LE CADRE D'ÉVALUATION

INTRODUCTION

On définit l'évaluation des apprentissages comme une démarche qui permet de porter un jugement sur les compétences développées et les connaissances acquises par l'élève en vue de prendre des décisions et d'agir. Ce jugement doit s'appuyer sur des informations pertinentes et suffisantes qui donnent un sens à la décision.

L'évaluation des compétences se fait à partir de situations signifiantes, c'est-à-dire de situations qui font appel au vécu de l'élève et qui stimulent sa motivation. Dans la mesure où elles offrent la possibilité à l'enseignant de recueillir des informations qui lui permettent de rendre son intervention pédagogique plus efficace, les situations d'évaluation favorisent le développement des compétences.

Au préscolaire, les fonctions principales de l'évaluation sont celles d'aide à l'apprentissage et de reconnaissance des compétences. Ces deux fonctions sont présentées séparément, mais les démarches qui y correspondent ne sont pas forcément indépendantes et successives. En effet, l'enseignant qui recueille régulièrement des renseignements pour aider l'enfant dans ses apprentissages se trouve par le fait même à situer le développement des compétences de ce dernier.

La fonction d'aide à l'apprentissage est présente chaque fois que l'évaluation a pour but d'intervenir afin de soutenir l'élève dans l'acquisition de connaissances et le développement de ses compétences. Pour remplir cette fonction, l'évaluation doit être intégrée au processus d'enseignement et d'apprentissage et jouer un rôle de régulation. Par régulation, on entend l'ajustement de l'apprentissage ainsi que l'ajustement des actions pédagogiques.

La fonction de reconnaissance des compétences est présente lorsque l'évaluation vise à rendre compte du niveau de développement des compétences, ce qui est notamment le cas en fin de section ou du cycle.

Pour rendre compte du développement des compétences de l'enfant, les enseignants réalisent le bilan de ses apprentissages en considérant l'ensemble des informations pertinentes. Ils interprètent ces dernières à la lumière des attentes de fin de section ou de cycle.

POURQUOI ÉVALUER AU PRÉSCOLAIRE ?

On évalue pour se rendre compte et pour rendre compte.

Pour se rendre compte, c'est-à-dire :

- Repérer et comprendre les effets de sa pratique professionnelle
- Ajuster ses pratiques : ciblage des objectifs, guidance de la poursuite des objectifs.
- Dépasser une approche globale, souvent juste mais aussi souvent trop imprécise pour per-

mettre d'identifier les décalages, les « zones de besoin », les points de fragilité qui appellent des aides ou des remédiations (aides personnalisées par exemple).

Pour rendre compte :

- Aux élèves : les aider à identifier ce qu'ils savent, ce qu'ils savent faire, ce qu'ils doivent apprendre ; les aider à prendre la mesure de leurs réussites et des progrès possibles ;
- Aux parents d'élèves : les assurer que l'école se soucie d'apporter à leur enfant ce qui lui est dû ; leur donner les informations utiles sur des acquis, des progrès, l'absence de progrès, des obstacles, etc.
- À l'institution et à la société : attester de la prise en compte des exigences institutionnelles, valoriser les effets de la préscolarisation.

QUE FAUT-IL EVALUER ?

- On n'évalue que ce qu'on a permis d'apprendre et de construire (articulation entre l'évaluation et la durée, la chronologie des temps d'apprentissage) ;
- On évalue ce qui est déterminant: tout n'est pas au même niveau, il faut faire des choix, des choix cohérents avec nos objectifs,
- On évalue des priorités et des points sensibles

QUAND EVALUER ?

L'évaluation de ces compétences se fera dès la petite section et périodiquement (Chaque trimestre), en fin de section et en fin de cycle préscolaire en relation avec les compétences de base, de section et de cycle.

COMMENT EVALUER ?

Pour évaluer, l'enseignant doit recueillir et interpréter des informations utiles et suffisantes pour appuyer les jugements qu'il doit porter tant en cours d'apprentissage qu'à la fin du préscolaire.

L'évaluation étant intégrée à la dynamique de l'enseignement et de l'apprentissage, la prise de l'information se fait surtout pendant les activités régulières de la classe. Dans la classe, pendant les activités régulières, il suffit souvent à l'enseignant d'observer et de questionner les élèves pour obtenir l'information qui lui permettra d'intervenir efficacement auprès d'eux. Cette forme d'évaluation, spontanée et non instrumentée, se révèle profitable, car elle permet de fournir rapidement à l'élève de l'information utile pour prendre conscience d'un comportement inefficace, pour améliorer le processus suivi ou pour corriger une erreur. Elle permet aussi un ajustement immédiat de l'action pédagogique de l'enseignant, tels la précision d'une consigne ou l'ajout d'explications pour un petit groupe d'élèves ou l'ensemble de la classe.

L'évaluation du développement des compétences exige quant à elle, le recours à des outils particu-

liers. L'utilisation d'outils tels que la grille d'observation ou l'entrevue individuelle amène l'enseignant à planifier des périodes au cours desquelles il procédera à la prise d'information. En fixant des moments dans l'horaire, il se donne la possibilité d'accorder du temps à chaque élève. Les situations d'évaluation doivent être significative sans pour autant verser dans le formalisme.

QUELS OUTILS POUR EVALUER ?

Les outils d'évaluation permettent de recueillir les données indispensables pour porter un jugement sur le développement des compétences et l'acquisition des connaissances. La qualité du jugement repose en grande partie sur celle des outils d'évaluation utilisés.

Les tableaux de compétences ci-dessous servent de référentiel pour l'évaluation des compétences au préscolaire. En cours d'année, chaque enseignant les renseigne en cochant les compétences suffisamment travaillées dans sa classe. A la fin de l'année scolaire, le tableau est transmis au collègue suivant qui hérite de la section. Ce dernier peut ainsi mieux caler son action pédagogique. En fin de GS, les tableaux peuvent être transmis au collègue de l'élémentaire. C'est un outil de liaison préscolaire-élémentaire intéressant.

Tableau 1

Activités langagières orales				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Communiquer avec les autres en se faisant comprendre	X	X	X
2	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner...	X	X	X
3	Repérer des régularités dans la langue à l'oral (exemple : les mots qui riment)	X	X	X
4	Manipuler des syllabes		X	X
5	Discriminer des sons (conscience phonémique)		X	X

Tableau 2

Activités langagières écrites				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu	X	X	X
2	Identifier les principales fonctions de l'écrit et découvrir le principe alphabétique : reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet	X	X	X
3	Commencer à écrire tout seul		X	X
4	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle			X

Tableau 3

Activités numériques				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Dire la suite orale des nombres jusqu'à 20	X	X	X
2	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 20	X	X	X
3	Réaliser une collection dont le cardinal est donné	X	X	X
4	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités	X	X	X
5	Utiliser le dénombrement pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (équipotente)		X	X
6	Quantifier des collections jusqu'à 10	X	X	X
7	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10	X	X	X
8	Utiliser le nombre pour exprimer la position			
9	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application (suites organisées)	X	X	X

Tableau 4

Activités de géométrie				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme	X	X	X
2	Nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle, disque, rectangle)	X	X	X
3	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre)	X	X	X
4	Reproduire, dessiner des formes planes	X	X	X

Tableau 5

Activité de Mesure				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Comparer, classer ou ranger des objets selon un critère de longueur, de masse ou de capacité	X	X	X
2	Explorer des durées: comparer des événements selon la durée	X	X	X

Tableau 6

Initiation scientifique et technologique				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image	X	X	X
2	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux	X	X	X
3	Se repérer dans le temps	X	X	X
4	Se situer dans un espace par rapport à un repère	X	X	X
5	Situer un objet dans l'espace et par rapport à un autre objet	X	X	X
6	Utiliser des repères dans la journée	X	X	X
7	Situer les événements les uns par rapport aux autres	X	X	X
8	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).	X	X	X
9	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de modèles ou d'instructions de montage	X	X	X
10	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur	X	X	X

Tableau 7

Hygiène et bien-être				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Identifier et appliquer les règles de propreté du corps	X	X	X
2	Identifier et appliquer les règles d'hygiène vestimentaire	X	X	X
3	Identifier et appliquer les règles d'hygiène alimentaire	X	X	X

Tableau 8

Éducation aux valeurs morales et civiques				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	S'approprier les règles de fonctionnement de la vie en groupe (école et communauté)	X	X	X
2	Se conformer aux règles de vie du groupe	X	X	X
3	Respecter les règles de la vie commune (règle de civilité, de politesse, coopération...)	X	X	X
4	Accepter et respecter les autres	X	X	X
5	Adopter un comportement citoyen (identifier le drapeau national, respecter les symboles de la nation)	X	X	X

Tableau 9

Education Environnementale				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Identifier les sources de danger à l'école, à la maison et dans les environs	X	X	X
2	Appliquer les règles de sécurité dans la manipulation des produits et des objets	X	X	X
3	Appliquer les règles de sécurité pendant les jeux	X	X	X
4	Appliquer les règles de sécurité routière	X	X	X
5	Rendre propre son environnement immédiat (classe, cour, maison)	X	X	X
6	Identifier et appliquer les règles d'utilisation de l'eau et de l'énergie	X	X	X
7	Participer à la sauvegarde de l'environnement	X	X	X

Tableau 10

Education psychomotrice (ou motricité)				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Développer les habiletés de locomotion : marcher, courir, sauter, grimper de différentes manières	X	X	X
2	Développer des habiletés de manipulation : lancer, attraper, shooter...	X	X	X
3	Développer des habiletés d'équilibre : balancer, se balancer, chuter, rouler, se courber, pivoter, s'élancer...	X	X	X
4	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, collaborer, coopérer, s'opposer	X	X	X

Tableau 11

Arts musicaux et arts scéniques (chant/poésie/comptine, chorégraphie, jeux de rôle...)				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Jouer avec sa voix pour produire des sons et des rythmes	X	X	X
2	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et être en mesure de les interpréter de manière expressive	X	X	X
3	Repérer et reproduire corporellement ou avec des instruments des formules rythmiques simples	X	X	X
4	Dramatiser ou interpréter un rôle	X	X	X

Tableau 12

Arts plastiques (dessin, modelage, peinture, coloriage, collage, sablage...)				
A la fin du préscolaire, l'élève est capable de :		PS	MS	GS
1	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant	X	X	X
2	Réaliser des compositions plastiques en combinant des matériaux, et en réinvestissant des techniques et des procédés	X	X	X
3	Réaliser une composition personnelle en reproduisant ou en créant des graphismes	X	X	X

EQUIPE TECHNIQUE

Coordination institutionnelle :

Tenguella BA, Directeur de l'Education Préscolaire

Coordination technique :

Abdallah SOW, coordonnateur Direction de l'Education préscolaire (DEPS)

Mamadou DIOUF, Chef de la Division Qualité de la DEPS.

Consultants :

Save the Children sous la Direction de **Pape Momar Sow**, Spécialiste en planification, politique et gestion de l'éducation.

Supervision :

Fallou MBOW, Inspecteur Général de l'Education et de la Formation-Préscolaire

Appui technique et financier :

BM / PIPADHS

EQUIPE DE PRODUCTION

Ont participé à la réalisation du guide

1	Abdallah	SOW	DEPS
2	Ibrahima	BITEYE	DEPS
3	Mamadou	DIOUF	DEPS
4	Ibrahima	COLY	DEPS
5	Galadio	DIALLO	DEPS
6	Secka	MBENGUE	DEPS
7	Moussa	NDIAYE	DEE
8	Modou	SARR	INEADE
9	Hubert	NDECKY	DFC/MEN
10	Abdoulaye	WADE	IEF/Grand Dakar
11	Baboucar	DIOUF	IEE / Retraite
12	Mame Aly	DIEYE	IEE / Retraite
13	Marguérite	NDIAYE	IEE / Retraite
14	Aminata	Diéna	Secrétariat Général
15	Moussa	NIANG	IDAARA
16	Mamadou Lamine	SADIO	DAJLD
17	Pape Jean	FAYE	ANPECTP
18	Alassane	DIOP	UGP/PIPADHS
19	Mamour	SYLLA	ANPECTP/Kaolack
20	Mamadou	kébé	DEPS
21	Maxime	Ndecky	DEPS
22	Ousmane	DIATTA	DPRE
23	Idrissa	GUEYE	IA Pikine Guédiawaye
24	Adolphe	NATRANG	Directeur/EM Ibra SECK
25	Fatou	DIENG	CTP/ Yène
26	Sœur Marie Paul	DIAGNE	Coordonnatrice AEPCS
27	Anna Françoise	NDIONE	Save The Children
28	Amy	SENE	Save The Children
29	Théophile	AWONO	Save The Children

Avec la collaboration de :

Abdoulaye NDAO, SIMEN/INFOGRAPHE

Assane FALL SIMEN/INFOGRAPHE

CURRICULUM DE L'EDUCATION PRESCOLAIRE

