



La boîte à outil du PES

Outil 5

Programme, progression et programmation



1) Le programme

C'est une liste des notions à faire étudier organisée autour des grandes composantes de l'enseignement et qui ne se préoccupe pas de l'ordre selon lequel les activités sont menées au sein de la classe.



2) La programmation

Vient du mot programme. On se situe dans une **logique temporelle**. Placement des apprentissages, dans l'ordre de la progression, dans le cadre du calendrier scolaire. Il s'agit de répartir les contenus des programmes dans les années du cycle, dans l'année, dans une période.

La programmation peut être :

- Segmentée : le programme d'une matière est partagé sur les années du cycle (les + : mieux maîtriser les contenus, éviter les redites ou les oublis, limiter le nombre de notions abordées)
- Spiralaire : les mêmes notions sont retravaillées plusieurs années de suite et approfondies au fur et à mesure (les + : réactiver les connaissances régulièrement pour les pérenniser)

Pour élaborer une programmation :

- ✓ Bien repérer les principaux domaines du programme : avoir une idée précise des connaissances à construire pour chacune des notions.
- ✓ Choisir des sujets d'étude pour couvrir les différents domaines du programme ; planifier les sorties ou les rencontres avec des intervenants extérieurs.
- ✓ Respecter une logique par cycle et par année scolaire.
- ✓ Mettre en cohérence contenus, compétences et activités.
- ✓ Tenir compte des différences entre élèves : analyser les besoins de chacun pour définir des niveaux d'entrée.
- ✓ Proposer différentes approches pour les apprentissages : supports variés au niveau de la classe, du cycle, de l'école.

- ✓ Évaluer le temps consacré à chaque partie programmée ; ordonner les sujets choisis et les répartir selon les périodes ; répartir les différents « chantiers » importants de l'année ; assurer un équilibre dans les activités.
- ✓ Programmer tout en préservant de la souplesse : évaluer pour réguler.



3) La progression

Vient du mot progresser. On se situe dans une **logique didactique**. Définition des activités avec une notion de difficulté croissante qu'on va mettre en place pour qu'une compétence soit acquise (sur une ou plusieurs années). Enchaînement de séquences apportant un ordre dans les apprentissages, un itinéraire, des passages obligés, des temps de synthèse, des bilans. Elle cible des objectifs évaluables, définit des critères d'évaluation, envisage des activités de remédiation et d'approfondissement.

Attention : quand on établit une progression, penser à prendre en compte des temps nécessaires d'évaluation, d'impondérables de toutes sortes (visites médicales, sorties scolaires, projets émergents, et autres événements forcément imprévisibles) pour ne pas l'élaborer de manière trop serrée, sinon elle ne pourra pas être respectée : il faut ménager des temps de souplesse.



Les deux termes « programmation » et « progression », bien que se recoupant généralement dans les pratiques, renvoient à des logiques différentes