

PROGRAMMATION DES CONTENUS
D'ENSEIGNEMENT

EN EDUCATION PHYSIQUE ET
SPORTIVE

Document élaboré par l'équipe départementale E.P.S.
du 1^{er} degré des Landes – année scolaire 2002 - 2003

MODE D'EMPLOI

1. Etat des lieux :

Au niveau de la classe :

Chaque enseignant répertorie les activités pratiquées effectivement dans sa classe et le temps consacré à chacune d'elles dans l'année, à l'aide du tableau (T 1) : « programmation de classe – état des lieux ».

Au niveau du cycle :

Compléter la fiche (T 2) : « programmation des activités par cycle ».

Au niveau de l'école :

Compléter le tableau (T 3) : « programmation d'école – liste des activités ; se référer également aux fiches d'inventaire des lieux de pratique ainsi que du matériel et au tableau d'analyse des intervenants.

2. Etude des documents réalisés pour une programmation :

Recommandations :

- Durant les 5 périodes de 7 semaines (environ), on pourra prévoir 21 séances par période, et ce, à raison de 3 séances, au moins, par semaine.
- Il est indispensable d'avoir au moins une unité d'apprentissage (U.A.) par période, soit au moins 5 unités d'apprentissage dans l'année.

Programmation d'école :

Compléter, en tenant compte de l'étude précédente, le tableau « programmation E.P.S. d'école » : (T 4).

Programmation de cycle et de classe :

- En s'appuyant sur la programmation d'école, compléter le tableau « programmation de cycle » : (T 5).
- Même démarche pour la programmation de classe, à l'aide du tableau « programmation de classe » : (T 6).

3. Fiche de suivi de l'élève :

Comment remplir la fiche élève ?

Sur les pointillés, indiquer les activités choisies en regard de la compétence retenue, citée et développée en haut de fiche.

Evaluer le niveau de pratique dans ces activités en cochant : « Toujours – Souvent – Parfois – Pas encore ».

COMMENT PROGRAMMER
L'ENSEIGNEMENT
DE L'E.P.S.
A L'ECOLE PRIMAIRE ?

LA PROGRAMMATION EN E.P.S., C'EST :

« ...une indispensable organisation du cycle, de l'année et de chaque période d'apprentissage. »

une œuvre collective concernant l'équipe de cycle, en premier lieu
elle revêt un aspect prévisionnel afin d'atteindre des objectifs prédéterminés
elle nécessite pour sa mise en œuvre des choix de contenus
elle doit être nécessairement évaluable et évaluée
elle recouvre l'ensemble du cycle et, de fait, l'ensemble du cursus scolaire.

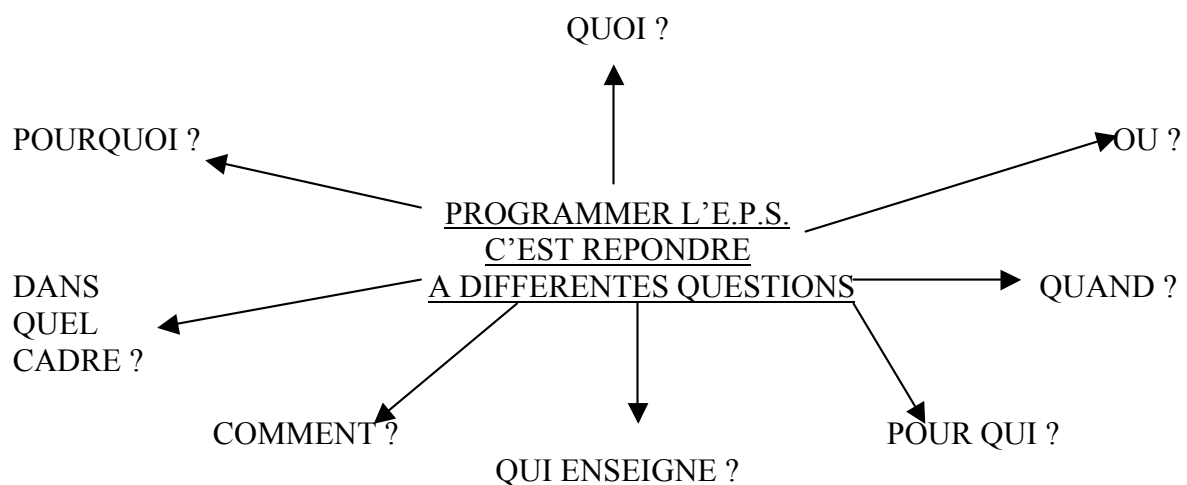
POUR LE MAITRE , IL S'AGIT DE :

permettre à chaque enfant d'être physiquement éduqué
aider chacun à construire des savoirs en lui proposant des activités adaptées
organiser ces activités de manière cohérente.

UN ENFANT PHYSIQUEMENT EDUQUE :

à la fin de sa scolarité primaire, est celui qui :

aura été confronté à diverses activités physiques, sportives et artistiques, ayant du sens pour lui et qui recouvrent toutes les dimensions de la motricité humaine ;
aura construit quatre types de compétences spécifiques, significatives de ces expériences corporelles et ce, à différents niveaux de maîtrise ;
le but , étant l'accès à l'autonomie fonctionnelle.



POUR EN SAVOIR PLUS :

En référence au B.O. n°1 hors – série du 14 février 2002-03-28

Cycle 1	Cycles 2 & 3
<p>une programmation ordonnée des activités tout au long de la scolarité...</p> <p>contrôler que chacune des actions motrices élémentaires sera bien sollicitée...</p> <p>varier les activités physiques et les situations...</p> <p>une séance d'activités corporelles chaque jour, de 30 à 45 minutes...</p> <p>chacune des quatre compétences doit être vécue, chaque année, dans des modules de différentes activités, sur plusieurs séances...</p>	<p>une programmation précise des activités</p> <p>des modules d'apprentissage de 10 à 15 séances...la pratique journalière doit être recherchée...</p> <p>au cours d'une semaine, et pendant au moins un demi-trimestre, 2 ou 3 compétences peuvent être programmées à travers des activités différentes...</p> <p>dans chacune des années du cycle, les quatre compétences spécifiques seront abordées...</p> <p>chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités...</p>

1. LES FINALITES DE L'E.P.S.
2. LES COMPETENCES A DEVELOPPER
3. LES PROGRAMMES

1. Les **finalités** assignées à l'E.P.S. définissent cette discipline par rapport aux objectifs généraux de l'éducation :

le premier est de construire puis de développer chez tous les enfants les capacités et les ressources nécessaires aux conduites motrices.

le second est de permettre la prise de contact puis l'accès au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.

le troisième est d'acquérir progressivement les compétences et connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en bonne santé.

Ainsi l'E.P.S. contribue au développement de la personne et intègre de façon spécifique des préoccupations éducatives telles que la sécurité, la solidarité, l'autonomie, la responsabilité et la santé. En offrant des occasions concrètes d'accéder aux valeurs sociales et morales, et notamment dans le rapport à la règle, elle participe à l'éducation à la citoyenneté.

2. Les **compétences** sont des savoir-faire en situation(s) qui intègrent :

Des contenus cognitifs / des connaissances

Des apprentissages pratiques

Des attitudes et motivations / des comportements.

On distinguera :

les **compétences spécifiques** qui se situent à des niveaux de maîtrise différents selon le cycle, qui sont validées dans différentes activités et qui concernent le développement du répertoire moteur et des capacités d'adaptation à différents milieux, celles de coopération et d'opposition et celles d'expression.

les **compétences générales** qui sont de nature plus transversale et qui concernent l'engagement dans l'action, la construction de projet, l'appréciation des effets de l'activité et l'application de règles de vie collective.

3. Les compétences à développer sont définies dans les *programmes* de l'école (2002)

Compétences spécifiques :

	<u>Compétence 1</u>	<u>Compétence 2</u>	<u>Compétence 3</u>	<u>Compétence 4</u>
Cycle 1	Réaliser une action que l'on peut mesurer	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive
Cycle 2	Réaliser une performance mesurée	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	S'opposer individuellement ou collectivement	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive
Cycle 3	Réaliser une performance mesurée	Adapter ses déplacements à différents environnements	S'affronter individuellement ou collectivement	Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive.

Compétences générales :

Cycle1	<p>S'engager dans l'action / Oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions. Faire un projet d'action à court terme. Identifier et apprécier les effets de l'activité / Prendre des indices simples ; prendre des repères dans l'espace et dans le temps ; constater ses progrès. Se conduire dans le groupe en fonction de règles / Participer à des actions collectives ; comprendre des règles ; écouter et respecter les autres ; coopérer.</p>
Cycle 2	<p>S'engager lucidement dans l'action / Oser s'engager en toute sécurité ; choisir des stratégies efficaces ; contrôler ses émotions. Construire un projet d'action / le formuler ; le mettre en œuvre. Mesurer et apprécier les effets de l'activité / lecture d'indices variés ; mise en relation des notions d'espace et de temps ; appréciation de ses actions, de ses progrès et de ceux des autres. Appliquer des règles de vie collective.</p>
Cycle 3	<p>S'engager lucidement dans l'action / oser s'engager en toute sécurité ; choisir des stratégies efficaces ;contrôler ses émotions. Construire un projet d'action / le formuler ; le mettre en œuvre ; s'engager contractuellement. Mesurer et apprécier les effets de l' activité / lecture d'indices complexes ; mise en relation des notions d'espace et de temps ; application de principes d'action ; appréciation de ses actions. Appliquer et construire des principes de vie collective / se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes ; écouter et respecter les autres ; coopérer.</p>

LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

2. LES ACTIVITES
3. LES NIVEAUX DE PRATIQUE

1. les *contenus d'enseignement* sont définis dans les programmes ; leurs choix s'effectue en fonction des effets, des savoirs ou des acquisitions à générer, en se référant aux compétences spécifiques et générales que couvre l'activité.

2. l'*activité* est définie par :

la compétence visée / ce qui permet de préciser l'objet d'apprentissage
 le degré de maîtrise / qui est fonction du cycle d'apprentissage et du niveau de l'élève
 éventuellement, un projet particulier / tel que : classe transplantée, réinvestissement sur une sortie scolaire, rencontre USEP....

CYCLE 1

Compétence 1 ...de différentes façons, dans différents espaces, avec des matériels variés, en utilisant divers moyens de mesure.	Mise en œuvre Activités athlétiques : courir sauter lancer
Compétence 2 ...remise en cause de l'équilibre dans différents environnements, avec différents engins, dans ou sur des milieux instables.	Mise en œuvre Activités gymniques Activités d'orientation Activités de roule et de glisse Activités aquatiques Activités d'escalade Activités d'équitation
Compétence 3 ...opposition individuelle à un adversaire ; coopération avec des partenaires et opposition collective à un ou plusieurs adversaires.	Mise en œuvre Jeux d'opposition duelle (jeux de lutte) Jeux collectifs ; jeux traditionnels avec ou sans ballon, jeux d'adresse.
Compétence 4 ...expression corporelle, communication, expression libre ou rythmique, avec ou sans matériel.	Mise en œuvre Danse, mime, rondes et jeux chantés Vers la gymnastique rythmique Activités gymniques Activités de cirque.

CYCLE 2

<p style="text-align: center;">Compétence 1</p> <p>...différentes actions motrices...dans différents espaces, avec divers matériels...en variant les types d'effort... ...de plus en plus régulièrement</p>	<p style="text-align: center;">Mise en œuvre</p> <p>Activités athlétiques Activités de natation</p>
<p style="text-align: center;">Compétence 2</p> <p>...remise en cause de l'équilibre... dans différents milieux...sur différents engins... dans divers environnements.</p>	<p style="text-align: center;">Mise en œuvre</p> <p>Activités d'escalade Activités d'orientation Activités de natation Activités de roule et de glisse Activités d'équitation</p>
<p style="text-align: center;">Compétence 3</p> <p>Rencontres duelles Coopérer pour s'opposer collectivement... Agir comme attaquant et comme défenseur</p>	<p style="text-align: center;">Mise en œuvre</p> <p>Jeux de lutte Jeux de raquettes Jeux collectifs ; jeux traditionnels Jeux d'adresse</p>
<p style="text-align: center;">Compétence 4</p> <p>Expression corporellecommunication...réalisation acrobatique...expression libre</p>	<p style="text-align: center;">Mise en œuvre</p> <p>Danse, mime Activités gymniques Activités de cirque Gymnastique rythmique</p>

CYCLE 3

<p style="text-align: center;">Compétence 1</p> <p>...de différentes façons...dans divers espaces ...avec différents matériels...avec différents types d'efforts...régulièrement et à échéance. (projet)</p>	<p style="text-align: center;">Mise en œuvre</p> <p>Activités athlétiques Activités de natation</p>
<p style="text-align: center;">Compétence 2</p> <p>...remise en cause de l'équilibre...dans des milieux de plus en plus diversifiés et instables...avec différents engins...dans divers environnements...en variant les types d'effort...</p>	<p style="text-align: center;">Mise en œuvre</p> <p>Activités d'orientation Activités d'escalade Activités de roule et de glisse Equitation Activités nautiques</p>
<p style="text-align: center;">Compétence 3</p> <p>Affrontement duel Coopérer pour s'opposer collectivement</p>	<p style="text-align: center;">Mise en œuvre</p> <p>Jeux de lutte Jeux de raquettes Jeux collectifs traditionnels Jeux collectifs sportifs Golf...tir à l'arc</p>
<p style="text-align: center;">Compétence 4</p> <p>Expression corporelle, seul ou en groupe... Communication...expression acrobatique... Expression libre</p>	<p style="text-align: center;">Mise en œuvre</p> <p>Danse, gym artistique, gymnastique rythmique, activités de cirque, natation synchronisée.</p>

3. les *niveaux de maîtrise* :

On passe de : à :

Pour la compétence 1 :

- de la réalisation d'une action que l'on peut mesurer.....
-- à la réalisation, à échéance, d'une action de plus en plus régulière, que l'on peut mesurer.

Pour la compétence 2 :

- de l'adaptation de ses déplacements à différents types d'environnement
- - à l'adaptation à des milieux de plus en plus diversifiés et entraînant différents types d'effort.

Pour la compétence 3 :

- de l'opposition individuelle.....
-- à l'affrontement ;
- et de la coopération et l'opposition collective.....
-- à la coopération en vue d'une opposition, avec changements de rôles.

Pour la compétence 4 :

- de l'expression –communication.....
-- à la création, seul ou en groupe.

1. LES LIEUX DE PRATIQUE
2. LE MATERIEL
3. LES RESSOURCES EDUCATIVES

1. La pratique de l'E.P.S. est évidemment liée aux **lieux** où elle se déroule. La prise en compte des paramètres relatifs à l'environnement renvoie aux questionnements sur les sorties scolaires, sur les plannings d'installation et sur la responsabilité d'utilisation d'une structure.

Remarque : A la maternelle, chaque fois que c'est possible, il est judicieux de pratiquer des activités physiques en extérieur pour éprouver d'autres sensations, prendre d'autres repères.

Proposition d'un tableau permettant un inventaire des lieux de pratique :

Inventaire des possibles	utilisation	Installations couvertes	Installations extérieures	Perspectives
		Aménagées / Non amén.	Aménagées / Non amén.	Création / aménagement
Dans l'école	Utilisé	/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
	Non utilisé	/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
Dans un lieu à proximité	Utilisé	/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
	Non Utilisé	/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
		/	/	/
		/	/	/

2. La pratique de l'E.P.S. est également liée au **matériel** mis en place pour organiser les situations d'apprentissage.

Les questions sous-jacentes à un inventaire du matériel renvoient aux problèmes de gestion, d'entretien, de conformité et d'adaptation au cadre scolaire.

Proposition d'un tableau permettant un inventaire du matériel :

Inventaire du matériel	Fixe	Mobile	Perspectives
		Facilement transportable /lourd	Renouvellement / Nouveauté
De l'école		/ / / /	/ / / /
Des associations, des clubs...		/ / / /	/ / / /
De l'U.S.E.P.		/ / / /	/ / / /
De la circonscription		/ / / /	/ / / /

3. Les **ressources éducatives** doivent également être étudiées ; notamment, certaines pratiques n'étant pas possibles dans l'école ou à proximité (cf. B.O. sur les sorties scolaires) , il est parfois envisagé d'organiser une classe transplantée pour accéder à ces pratiques. (par ex. :classes à dominante sportive telles que les classes-voile, les classes-ski, les classes-natation....).

1. LES HORAIRES OFFICIELS
2. UN PROGRAMME SUR L'ANNEE

1. Concernant les **horaires**, on fera référence à l'arrêté du 25-01-2002 qui précise la durée moyenne de la semaine scolaire des élèves à l'école maternelle et à l'école élémentaire de 26 heures ; sachant que l'aménagement de la semaine scolaire ne peut en rien modifier l'horaire global d'enseignement ou l'équilibre entre les domaines disciplinaires.

Au niveau du cycle 1, l'organisation du temps est laissée à l'entière initiative des enseignants. Toutefois, le besoin de mouvement de l'enfant étant bien réel, il s'avère impératif d'organiser une séance d'activités corporelles chaque jour (de 30 à 45 minutes environ, selon la nature des activités, l'organisation choisie, l'intensité des actions réalisées, le moment dans l'année, les comportements des enfants...). Ces séances doivent être placées dans l'emploi du temps de manière à respecter les rythmes de l'enfant : le milieu de matinée est plutôt favorable aux activités de prise de risque, à la découverte d'une nouvelle situation ; la fin de matinée est propice aux activités plus calmes ; le début d'après-midi n'est pas un moment très favorable ; la deuxième partie de l'après-midi convient, pour les plus grands, à toutes les activités qui ne comportent pas de prises de risques excessives.

Au niveau des cycles 2 et 3, les trois heures hebdomadaires seront réparties au minimum sur deux jours distincts par semaine. La pratique journalière, quand elle est réalisable dans des conditions acceptables, doit être recherchée aussi souvent que possible.

La répartition des horaires par domaines disciplinaires sur plusieurs semaines et selon des rythmes différents est possible, sous réserve que l'on respecte quotidiennement le temps des activités de lecture et d'écriture et que l'on puisse vérifier périodiquement que l'horaire global par domaine disciplinaire est assuré.

2.La mise en place d'un **programme annuel** suppose un questionnement, certes sur la pratique hebdomadaire, mais aussi sur la durée, le nombre, la fréquence des séances par activité, le moment où elle se situe dans la journée, les temps de déplacement, le planning d'utilisation des installations et les divers projets associés à la pratique de l'E.P.S. (rencontres sportives, calendrier U.S.E.P., actions fédérales, animations ponctuelles...)

Proposition pour organiser un programme annuel :

Chacune des 4 compétences doit être vécue, chaque année, dans des modules de différentes activités, sur plusieurs séances (5 à 6 au minimum au cycle 1, de 10 à 15 aux cycles 2 et 3).

5 périodes de 7 semaines

3 séances par semaine

= 21 séances par période

2 Unités d'Apprentissage (U.A.) par période

2 U.A. par compétence, sachant que la compétence 3 peut être dédoublée (activités duelles, activités collectives)

10 U.A. par année scolaire

Au niveau d'une classe :

	Septembre octobre	Novembre décembre	Janvier février	Mars avril	Mai Juin
U.A 1					
U.A 2					

1.LE FONCTIONNEMENT DE L'ENFANT (PAR CYCLE)

2.PORTRAIT DE CLASSE

3.PROJET D'ECOLE

1. **Cycle 1** : l'élève apprend à mieux connaître son corps et les possibilités qu'il lui offre. Dans ce cycle, l'enfant construit ses conduites en s'engageant dans l'action.

Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité, il compare les effets recherchés et les effets obtenus.

Ses compétences sont développées dans des espaces variés, avec ou sans matériel, dans des situations qui ont un sens pour lui et qui lui permettent un engagement total.

Cycle 2 : les activités deviennent plus spécifiques, leur mise en œuvre doit permettre aux enfants de satisfaire leur besoin de mouvement.

Dans ce cycle, l'enfant structure ses conduites, en analysant son activité. Il établit des relations entre ses manières de faire et le résultat de son action. Il prend en compte ces relations pour réorganiser son projet d'action.

Ses compétences sont développées dans des projets d'action progressivement plus efficaces et économes, dans des milieux physiques différents. C'est dans et par l'action qu'il construit et utilise des savoirs fondamentaux.

Cycle 3 : les élèves s'engagent dans des activités plus spécifiées, individuelles ou collectives, à finalité sportive .

Dans ce cycle l'enfant ajuste, affine et développe plus méthodiquement ses conduites motrices en anticipant sur les actions à réaliser. Il choisit les stratégies d'action les plus efficaces parmi celles qu'on lui propose ou qu'il conçoit.

Ses compétences sont développées à partir d'activités physiques, sportives et non sportives, dans des situations d'apprentissage qui lui permettent d'acquérir des savoirs et de mettre en œuvre des projets d'action.

2 .Les caractéristiques d'une classe varient, d'une année à l'autre, en fonction des élèves qui la constituent, de leur vécu, de leur évolution.

C'est pourquoi l'établissement d'un **portrait de classe** est incontournable lorsqu'on parle de programmation, et ce, dans le but d'une adaptation des activités du groupe-classe.

Un portrait de classe peut comprendre trois grandes parties :

- en premier lieu l'analyse porte sur tout ce qui touche aux *attitudes*, caractérisées par le niveau d'activation et par les relations interindividuelles (réseau de communication).
- En second lieu, on envisage tout ce qui touche aux *connaissances*, c.a.d. aux rapports de l'élève à son corps, aux *capacités*, c.a.d. aux structurations spatio-temporelles, à l'équilibre, aux coordinations d'actions et à la dynamique corporelle, et aux *savoirs-faire*, c.a.d. aux réalisations concrètes de l'élève en situation.
- Enfin, la troisième partie couvre tout ce qui touche à la *personnalité*.

3.Le **projet d'école** génère des attendus particuliers, qu'il faudra intégrer pour adapter les activités.

Il s'agit à ce niveau de prendre en compte des besoins éducationnels dont la logique est différente de la logique des activités.

1.CADRE GENERAL
2.LES INTERVENTIONS EXTERIEURES
3.TABLEAU D'ANALYSE

1.A l'école, l'enfant est confié au directeur d'école, qui lui-même le confie à des instituteurs ou à des intervenants extérieurs, qui participent à une mission d'enseignement, doublée d'une obligation de surveillance.

La participation d'intervenant extérieur ne peut en aucun cas s'envisager dans le cadre d'une substitution à l'instituteur, qui assume de façon permanente la responsabilité pédagogique de sa classe.

2.L'enseignement de l'E.P.S.est assuré dans les écoles maternelles et primaires par les instituteurs, réunis en équipe pédagogique ; toutefois, en tant que besoin :

- nécessité d'encadrement supplémentaire,
- conditions de pratique particulières,
- organisation pédagogique spécifique,
- connaissances et compétences techniques obligatoires

un personnel qualifié et agréé peut assister l'équipe pédagogique à sa demande et sous sa responsabilité.

Conditions d'intervention :

Nécessité pour les interventions extérieures de l'autorisation du directeur, de l'habilitation de l'inspecteur d'académie et de l'agrément par l'I.E.N. du projet pédagogique.

Organisation pédagogique :

L'enseignant doit intégrer les activités dans le projet de sa classe, il doit y participer, il peut les suspendre si les conditions de sécurité ne sont plus réunies.

L'intervenant ne se substitue pas à l'enseignant, il apporte un éclairage technique ou propose une autre approche de l'activité, il peut prendre toute initiative dans le cadre strict de ses fonctions.

Définition des rôles :

Intervention ponctuelle et participation bénévole : l'enseignant doit définir les conditions d'exercice des activités et de mise en œuvre des règles de sécurité. L'intervenant extérieur se limitera au strict pédagogiquement utile et s'appuiera toujours sur un projet conçu par le maître de la classe, qui en conservera la pleine maîtrise, notamment par sa participation et sa présence effective. Pour les intervenants rémunérés par une collectivité ou une association, une convention doit être signée.

3 .Tableau d'analyse :

Qui intervient ?	CYCLE 1 Classes :	CYCLE 2	CYCLE 3
Maître de la classe			
Autre maître			
Educateur territorial			
Intervenant extérieur permanent			
I.E. temporaire			
I.E. occasionnel			
Aide éducateur			
Parent			
ATSEM			
Autre			

1. DEMARCHE PEDAGOGIQUE

2. UNITE D'APPRENTISSAGE

1.A l'école, l'enseignant est là pour provoquer l'apprentissage et l'acquisition de compétences spécifiques, de ce fait, il place l'élève face à une activité, des situations. De plus, il doit intégrer la construction des compétences générales.

Pour ce faire, il utilise une *démarche*.

Les démarches actuelles, dites cognitivistes, s'inscrivent dans un modèle d'appropriation active des savoirs, fondé sur des relations d'aide/ sollicitation/ régulation et la recherche d'une adéquation entre la logique de l'élève et la logique de l'activité.

Pour les tous-petits :

La démarche consiste à donner les moyens aux enfants d'éprouver leurs pouvoirs sur le monde et sur les objets qui les entourent, et à donner du sens à leurs actions.

Ceci suppose : - la prise en compte de l'effet produit

- un riche aménagement de l'espace
- la mise à disposition de matériels variés
- la possibilité donnée à chacun d'une exploration libre et d'imitations
- la verbalisation par le maître de ce qui est fait.

Pour les 3-6 ans :

Une démarche auto-adaptative qui suppose :

une tâche dont le but est bien matérialisé, concret, perceptif,
dont les critères de réussite sont clairement définis, concrets et inscrits dans le dispositif,
dont le résultat sera immédiatement lisible, repérable
et qui tient compte des méthodes de travail utilisables par l'enfant.

Pour les 7-10 ans :

Une démarche de type réussir et comprendre qui suppose 3 temps :

faire et réussir,
réussir et expliquer,
dire ce que l'on va réussir.

Ceci implique un aller-retour entre espace d'action et espace de réflexion.

Pour les 11-12-13 ...ans :

Une démarche cognitive qui suppose :

une analyse initiale du but à atteindre,
une réflexion a priori permettant d'émettre des hypothèses,
un constant aller-retour entre espace d'action et espace de réflexion.

2.L'**unité d'apprentissage** est un module constitué de situations d'apprentissage, s'organisant en séances d'E.P.S. ; celles-ci s'articulent selon des liens logiques en fonction d'objectifs, définis dans une perspective finalisée.

Articulation de l'unité d'apprentissage (*)

Un temps pour entrer dans l'activité	Un temps pour voir où on en est	Un temps pour apprendre et progresser	Un temps pour mesurer les progrès
Evaluation diagnostique	Evaluation diagnostique	Evaluation formative	Evaluation sommative
Situations globales	Situation de référence	Situations de transformation	Situation de référence ou situation de réinvestissement
Situations simples, ludiques, globales, sollicitantes, ouvertes mais aussi spécifiques.	Situations synthétisant l'ensemble des capacités nécessaires permettant de finaliser les apprentissages et choisies de façon à pouvoir dégager des objectifs.	Situations construites à partir de l'évaluation initiale et selon les objectifs alors définis, organisées par ateliers ou groupes de besoin ou niveaux...	Retour à la situation d'évaluation initiale ou à une situation proche de celle-ci.
Elles permettent au maître d'apprécier le niveau initial, d'identifier les représentations, d'affiner la situation de référence, d'organiser la classe, de constituer de groupes de travail par affinités.	Elle permet au maître de déterminer le niveau initial, de former des groupes de travail homogènes.	Elles permettent au maître d'adapter la forme et le contenu aux besoins des élèves, de rendre tous les enfants actifs, de tenir compte de leurs réponses pour réguler, modifier, enrichir le dispositif.	Elle permet au maître de constater les progrès réalisés et d'enclencher un nouveau module de travail.
Elles permettent à l'élève d'avoir envie d'apprendre, de prendre du plaisir en s'engageant dans l'action, de s'habituer à des formes d'activités variées, de prendre des éléments pour comprendre.	Elle permet à l'élève de se situer, de comprendre le sens de ce qui est à apprendre, de repérer les objectifs d'apprentissage.	Elles permettent à l'élève d'être réellement acteur de ses apprentissages, de réaliser des progrès et d'analyser ceux-ci.	Elle permet à l'élève de mesurer ses acquisitions.

(*) Voir les livrets d'activité élaborés par l'équipe E.P.S. 40 – disponibles dans la valise pédagogique E.P.S. du C.D.D.P.

1. LES ACTIVITES SPORTIVES QUI NE DOIVENT PAS ETRE PRATIQUEES A L'ECOLE
2. LES ACTIVITES NECESSITANT DES CONDITIONS PARTICULIERES
3. LES TEXTES DE REFERENCE

1. Certaines activités physiques et sportives, présentant des risques particuliers **telles que** le tir avec arme à feu, les sports aériens, les sports mécaniques (différents des activités liées à l'éducation à la sécurité routière), la musculation avec charge, l'haltérophilie, la spéléologie (classe III et IV), le canyoning, le rafting, la nage en eau vive ne doivent pas être pratiquées à l'école primaire.

ATTENTION : Cette liste n'est pas exhaustive. L'enseignant devra mesurer dans toutes les activités la notion de risque au regard de celle de mise en danger.

2. Certaines activités physiques et sportives nécessitent des conditions de réalisation particulières.

Conditions liées à l'encadrement :

Pour **toutes** les A.P.S. pratiquées lors de sorties occasionnelles avec ou sans nuitée.
Pour **certaines** A.P.S. pratiquées lors de sorties régulières, occasionnelles avec ou sans nuitée : à savoir les A.P.S. faisant appel aux techniques des sports de montagne, du ski, de l'escalade ou de l'alpinisme, les activités aquatiques ou subaquatiques, les activités nautiques avec embarcation, le tir à l'arc, le VTT, le cyclisme sur route, les sports équestres, les sports de combat, le hockey sur glace, la spéléologie (classe I et II), la natation.

Conditions liées aux équipements individuels de sécurité :

C'est le cas pour l'équitation, le cyclisme, les sports nautiques, les patins et les planches à roulettes, le hockey sur glace.

Conditions liées aux particularités de certaines pratiques :

C'est le cas des sports nautiques ; la pratique est subordonnée à la réussite d'un test de natation.

3. Se référer :

- aux programmes de février 2002
- au B.O. hors série n° 7 du 23/09/99 sur les sorties scolaires
- à la circulaire du 27/04/87 sur la natation
- à la circulaire du 03/07/92 sur les intervenants extérieurs.

COMPETENCE 1**Activité support : COURSE DE VITESSE**

	Cycle 1 Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes.	Cycle 2 Partir vite à un signal, maintenir sa vitesse pendant 6 à 7 secondes, franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.	Cycle 3 Prendre un départ rapide, maintenir sa vitesse pendant 8 à 9 secondes environ et franchir la ligne d'arrivée sans ralentir.
Niveau 1	Courir d'un point à un autre.		
Niveau 2	Courir le plus loin possible, sur un chemin défini, dans un temps donné (4 à 5 secondes).		
Niveau 3	Courir le plus loin possible, sur un chemin défini, dans un temps donné (4 à 5 secondes) et réaliser au moins 3 fois la même performance.		

Exemple d'une activité permettant de travailler
plusieurs compétences
NATATION

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
<p>C2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnements (actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre, déplacements dans ou sur des milieux instables).</p> <p>-----</p> <p>- Se déplacer sur quelques mètres, en grand bain, par l'action des bras et des jambes, avec ou sans support (frite ou planche).</p>	<p>C2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnements (actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre, déplacements dans des milieux instables variés).</p> <p>-----</p> <p>- Se déplacer en surface et en profondeur dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre : sauter dans l'eau, aller chercher un objet au fond (grand bain), passer dans un cerceau immergé, remonter, se laisser flotter 5 secondes et revenir au bord.</p> <hr/> <p>C1 : réaliser une performance mesurée (mettant en jeu des actions motrices variées, dans différents espaces, dans divers types d'efforts, de plus en plus régulièrement).</p> <p>-----</p> <p>- Se déplacer sur une distance équivalente à la largeur du bassin (env. 12 m.).</p>	<p>C1 : réaliser une performance mesurée (de différentes façons, dans des espaces variés, dans différents types d'efforts, régulièrement et à une échéance donnée).</p> <p>-----</p> <p>Nager longtemps et vite : se déplacer sur une quinzaine de mètres sans support.</p> <hr/> <p>C3 : coopérer avec des partenaires pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires (water-polo).</p> <p>-----</p> <p>- Comme attaquant : en nageant, se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle, la passer ou tirer pour marquer ; - Comme défenseur : nager pour gêner le porteur de balle ou récupérer le ballon ou s'interposer par rapport au but.</p> <hr/> <p>C4 : concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive (natation synchronisée).</p> <p>-----</p> <p>- Nager de différentes façons pour exprimer et communiquer aux autres des sentiments ou des émotions.</p>

COMPETENCE 2**Activité support : COURSE D'ORIENTATION**

	Cycle 1 Dans un parc public, à vue de l'enseignant, par groupes de 2, retrouver en courant les objets que l'on a déposés juste avant, au cours de la promenade de découverte faite avec l'enseignant.	Cycle 2 Dans un milieu connu (parc public, par ex.), par 2, retrouver le plus vite possible 5 balises sur les indications données par le groupe qui les a placées.	Cycle 3 Réaliser le plus rapidement possible un parcours de 5 balises en étoile à partir de la lecture d'une carte où figurent des indices.
Niveau 1	Dans un espace connu et limité : - s'éloigne peu - ne respecte pas les limites données - court sans prendre de points de repère.	Dans un espace connu puis inconnu : - ne s'éloigne que dans un milieu proche ou connu - ne sait pas utiliser une représentation simple pour prendre des repères sur le terrain.	Dans un milieu inconnu : - ose s'éloigner dans un milieu inconnu suivant un itinéraire balisé facilement repérable sur une carte.
Niveau 2	- S'éloigne en gardant le contact visuel de l'adulte. - Ne prend que des points de repère proches.	- Ose s'éloigner dans un milieu connu à l'aide d'une représentation simple de l'espace (plan sommaire).	- Identifie et utilise uniquement des points remarquables (chemins, croisements...) sur une carte pour élaborer une stratégie de déplacement sans souci d'efficacité.
Niveau 3	- Ose s'éloigner en respectant les limites de sécurité et en orientant sa course en fonction de repères (balises, postes...).	- Ose s'éloigner dans un milieu inconnu en respectant les limites de sécurité et en orientant sa course en fonction des repères puis du plan.	- A l'aide d'une carte, sait élaborer une stratégie de cheminement en tenant compte de la distance à parcourir, des obstacles identifiés et de la pénétrabilité du terrain, en choisissant la plus adaptée à ses possibilités du moment.

COMPETENCE 3'Activité support : JEUX DE RAQUETTES

	Cycle 2 Se déplacer et frapper vers une cible Réaliser des trajectoires (de balle, de volant) de longueurs différentes.	Cycle 3 Dans un tournoi à 2, choisir le geste de renvoi le mieux adapté et maîtriser la direction du renvoi pour jouer dans les espaces libres afin de marquer le point.
Niveau 1	Envoi : l'élève touche la balle Renvoi : l'élève touche la balle Attaque : n'existe pas à ce niveau Pas de rôle explicite ; l'élève n'a pas conscience de l'espace de jeu ; l'élève ne prend pas en compte l'adversaire.	-idem-
Niveau 2	Envoi : l'élève touche la balle et l'envoie par-dessus le filet dans une zone Renvoi : l'élève touche la balle et l'envoie par-dessus le filet dans une zone Attaque : elle est aléatoire, elle intervient uniquement si l'élève est dans de bonnes conditions et avec une bonne balle L'élève reconnaît l'espace de jeu, voit l'adversaire et le reconnaît en tant que tel mais n'agit pas vraiment en fonction.	-idem-
Niveau 3	Envoi : l'élève envoie la balle dans la zone adverse avec intention Renvoi : l'élève renvoie la balle dans la zone adverse avec intention Attaque : elle est maîtrisée et construite L'élève maîtrise l'espace de jeu, il utilise la vulnérabilité de l'autre.	-idem-

COMPETENCE 4
Activité support : DANSE

	Cycle 1 Construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses et directions.	Cycle 2	Cycle 3 Construire dans une phrase dansée (directions, durées, rythmes précis) jusqu'à 5 mouvements combinés et liés, pour faire naître des intentions personnelles ou collectives, choisies ou imposées.
Niveau 1 Du geste quotidien...	S'engage individuellement parmi les autres.	Construit avec d'autres selon un scénario, de courtes séquences dansées.	Met en scène son imaginaire dans une production dansée seule, en duo, ou collective, en fonction de règles chorégraphiques.
Niveau 2	Produit un mouvement pour raconter et être deviné.	Invente.	Construit une chorégraphie / s'engage dans un processus de création.
Niveau 3 ..au geste symbolique	Produit un mouvement en respectant des règles minimales (début, fin, respect de l'espace scénique).	Reproduit pour les autres.	Interprète en fonction de la chorégraphie et des autres.

PROGRAMMATION DE CLASSE (T1)**ETAT DES LIEUX**

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Compétence 1					
Compétence 2					
Compétence 3					
Compétence 3'					
Compétence 4					

PROGRAMMATION DE CLASSE (T6)

	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
Compétence 1					
Compétence 2					
Compétence 3					
Compétence 3'					
Compétence 4					

P : Période de classe

Réaliser une performance mesurée (bleu)
S'affronter individuellement ou collectivement (vert)

C : Cycle
environnement (rouge)
artistique ou expressive (jaune)

Adapter ses déplacements à différents
Concevoir et réaliser des actions à visée

Equipe E.P.S. 40 - septembre 2002

PROGRAMMATION DES ACTIVITES PAR CYCLE (T2)

CYCLE

1 ^{ère} année de cycle						2 ^{ème} année de cycle					3 ^{ème} année de cycle				
	P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
C ₁															
C ₂															
C ₃															
C _{3'}															
C ₄															

C.= Compétence

P. = Période

PROGRAMMATION D'ECOLE EN E. P. S. – (T 3)

LISTE DES ACTIVITES

1 ^{ère} année de cycle							2 ^{ème} année de cycle					3 ^{ème} année de cycle				
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
Cy I	C1															
	C2															
	C3															
	C3'															
	C4															
Cy 2	C1															
	C2															
	C3															
	C3'															
	C4															
Cy 3	C1															
	C2															
	C3															
	C3'															
	C4															

C. : Compétence
P. : Période de classe
Cy : Cycle

PROGRAMMATION D'ECOLE EN E. P. S. – (T 4)

1 ^{ère} année de cycle						2 ^{ème} année de cycle					3 ^{ème} année de cycle					
		P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5	P1	P2	P3	P4	P5
Cy 1	C1															
	C2															
	C3															
	C3'															
	C4															
Cy 2	C1															
	C2															
	C3															
	C3'															
	C4															
Cy 3	C1															
	C2															
	C3															
	C3'															
	C4															

C. : Compétence

Réaliser une performance mesurée (bleu)

P. : Période de classe

S'affronter individuellement

ou collectivement (vert)

Cy : Cycle

Adapter ses déplacements à différents

environnements (rouge)

Concevoir et réaliser des actions à visée

artistique ou expressive (jaune)

