

PROJET PEDAGOGIQUE EPS

Proposition de trame – Guide

1. Quelques principes à mettre en œuvre

⇒ L'école vise les apprentissages.

- L'EPS à l'école n'est pas une succession d'activités de découverte. Il s'agit, par le biais de différentes activités sportives et artistiques, de transformer et d'améliorer des conduites motrices (apprentissages).
- Prévoir une situation de fin de cycle d'activité et les réponses attendues de la part des élèves en termes :
 - de connaissances (ex : connaître les règles de jeu, connaître les « règles d'action » pour être en position de recevoir le ballon)
 - de capacités (ex : savoir arbitrer, savoir se démarquer)
 - d'attitudes (ex : respecter les décisions de l'arbitre, ne pas crier pour appeler le ballon)
- En regard des réponses attendues, définir les apprentissages (objectifs) pour y parvenir. Exemple en badminton, si la compétence visée est de maintenir des échanges (critère de réussite : au moins trois échanges après un service bas), quels sont les apprentissages nécessaires ?
- Prévoir peu d'objectifs mais des objectifs réalistes compte tenu de l'âge des élèves, de leurs acquisitions dans l'activité, du nombre de séances, des conditions matérielles et de la situation de fin de cycle. Il convient de choisir des objectifs (ou éventuellement des techniques) et non de découvrir tous les « coups » ou toutes « les techniques ».
- Plusieurs séances sont nécessaires pour atteindre parfois un seul objectif.
- Proposer des situations à la fois variées pour un même objectif, de nombreux essais, des répétitions et des « conseils ».
- Prévoir parfois plusieurs ateliers simultanément.

⇒ L'école vise les progrès de tous.

- Tous les élèves doivent progresser en partant de leurs acquis et différences initiales.
- Proposer pour un même objectif :
 - soit des situations différentes selon les niveaux
 - exemple en badminton entre deux équipes, une « tournante » en coopération ou en opposition
 - soit une même situation mais avec des paramètres évolutifs
 - variables (ex : distance entre les deux passeurs, espacement entre les haies)
 - critères de réussite (ex : nombres d'échanges minima, distance minimum à franchir)
 - modalités d'exécution ou « conseils techniques » (ex : lancer de profil avec ou sans élan).
- Organiser des groupes homogènes ou hétérogènes selon les activités et les périodes d'apprentissage. Exemple pour la course longue : proposer des « contrats

de course » (ou « menus ») individuels ou par équipes de niveaux tout en visant un apprentissage minimum (courir sans s'arrêter et à une vitesse plancher).

- Mobiliser, impliquer tous les élèves (exemple en course longue : des « contrats » peuvent être choisis par les élèves).

⇒ **Des liaisons sont à établir entre la séance d'EPS et le travail en classe.**

- Avant la séance (exemple : organiser les équipes, les binômes ; en gymnastique, prendre connaissance des « fiches ateliers »).
- Pendant la séance (exemple en acrosport, prendre en photo les figures réalisées).
- Après la séance, des documents « mémoire » à compléter en classe (exemple en athlétisme, reporter ses performances ; en acrosport, écrire les règles de sécurité).

2. Définir un projet pour chaque cycle d'activité

⇒ **Définir les conditions d'organisation.**

- **Présenter et analyser les conditions matérielles**
 - Ex : jeux collectifs : cour / foulards / cerceaux... Activités gymniques : gymnase / agrès / ...
- **Définir l'organisation pédagogique des adultes**
 - Ex : deux activités (jeux collectifs et athlétisme) enseignées par l'un ou l'autre avec une ½ classe chacun.
 - Ex : une activité enseignée ensemble (jeux collectifs : chacun anime un jeu pour ½ classe ou les deux interviennent sur le même jeu).
- **Définir l'organisation pédagogique des élèves**
 - Ex : un seul groupe, deux équipes, des petits groupes en ateliers.
 - Ex : rotation sur tous les ateliers à chaque séance.
- **Définir les liens avec le travail en classe**
 - Ex : préparer des fiches.
 - Ex : préparer du matériel.

⇒ **Définir les objectifs, les contenus d'enseignement et la démarche.**

- **Définir des objectifs généraux en référence aux programmes, au socle commun et en lien avec l'activité.**
- **Définir les objectifs spécifiques poursuivis dans le cycle d'activité**
 - Tenir compte du nombre de séances, de l'âge des élèves et des pratiques antérieures pour être réaliste.
Exemple en tennis, si la compétence visée est de maintenir des échanges (critère de réussite, au moins trois après un service bas), quels sont les apprentissages nécessaires ? Service bas ou haut, le coup droit, le revers, se déplacer, se replacer, la volée, l'amortie, apprécier des trajectoires, viser des espaces libres... ?
 - Faire le lien avec les connaissances, capacités et attitudes de la situation finale.
- **Elaborer un contenu pour démarrer le cycle d'activité**
 - Exemple en jeux collectifs « De quels jeux partons-nous ? » La thèque ? le drapeau ?
 - Exemple dans les activités gymniques « Quels dispositifs (et combien) met-on en place et pour réaliser quelles actions ? » (tremplin, plinth, tapis de réception, pour courir, rebondir et franchir).

- **Définir une programmation « synthétique » des objectifs par séance**
 - Exemple en natation pour des débutants : prendre confiance, s'immerger le visage, perdre les appuis plantaires, se déplacer avec des objets en grande profondeur, s'immerger vers le fond, se laisser flotter, se déplacer et entrer avec de moins en moins de matériel...
- **Définir une démarche pédagogique commune**
 - Ex : « Je mets chronologiquement en place :
 - des situations de découverte pour permettre une approche à travers une grande quantité d'actions
 - des situations problèmes pour permettre progressivement d'organiser des réponses
 - des situations de réinvestissement pour permettre la réutilisation de l'ensemble des réponses »
 - Ex : une situation systématique en fin de séance de jeu
 - Ex : après une situation de découverte, je fais expliciter les « bonnes » solutions aux élèves ou je leur explique comment faire.

⇒ Définir les évaluations.

- **Définir une situation, une séance initiale et son rôle (évaluation, observation...)**
- **Définir une évaluation finale**
 - Comment ? En définissant une situation précise (déroulement, critère de réussite).
 - Par qui ? l'intervenant seul, le professeur des écoles seul, les deux, les enfants.
 - Quels outils ? Ex : en reportant les informations sur un document collectif, individuel.
 - Exemple en course d'orientation
 - Situation « la course aux scores »
 - But :
 - trouver les balises portées sur la carte.
 - Organisation :
 - un espace semi naturel de type parc ou stade.
 - au minimum quinze balises placées avec leur code.
 - temps limité.
 - groupes de deux élèves.
 - tous les groupes possèdent la même carte.
 - chaque groupe possède une fiche pour porter les codes.
 - Critère de réussite :
 - trouver le plus grand nombre de balises.
 - les balises doivent être validées par les codes.
 - Ce qui est visé ? En termes de connaissances, capacités et attitudes.
 - Exemple pour la situation de course d'orientation ci-dessus
 - Connaissances : la légende d'un plan symbolique...
 - Capacités : orienter la carte à partir de l'observation, prendre en compte les difficultés des balises, construire un itinéraire avec une contrainte de temps...
 - Attitudes : respecter les consignes...
- **Définir un projet d'activité en fin de cycle**
 - Exemple en jeux collectifs : rencontre interclasses, inter-équipes
 - Exemple en activités gymniques : spectacle, rencontre inter-équipes