

BO N°3 19 JUIN 2008 1^{er} degré.

Programmes EPS inscrits dans le socle commun de connaissances et de compétences.

Des objectifs généraux à atteindre déclinés en ...

↳ Compétences spécifiques à développer détaillées en

↳ Activités physiques sportives et artistiques AP
SA à mettre en oeuvre

↳ Pour qu'en fin de cycle l'élève puisse atteindre les compétences du socle commun

PROGRAMME DE L'ÉCOLE MATERNELLE.

Petite section, moyenne section, grande section

DEVENIR ÉLÈVE

- ... vivre avec les autres dans une collectivité organisée par des règles.
- Les enfants découvrent les richesses et les contraintes du groupe.
- La dimension collective de l'école maternelle est une situation favorable pour que les enfants apprennent à dialoguer entre eux et avec des adultes et à prendre leur place dans les échanges.

Coopérer et devenir autonome.

- En participant aux jeux, aux rondes, aux groupes formés, les enfants acquièrent le goût des activités collectives...et apprennent à coopérer.
- Ils s'intéressent aux autres et collaborent avec eux. Ils prennent des responsabilités dans la classe et font preuve d'initiative.
- Ils s'engagent dans un projet ou une activité, en faisant appel à leurs propres ressources ; ils font ainsi l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance.
- Progressivement, ils acceptent le rythme collectif des activités et savent différer la satisfaction de leurs intérêts particuliers.
- Ils acquièrent des repères objectifs pour évaluer leurs réalisations
- Ils découvrent le lien entre certains apprentissages scolaires et des actes de la vie quotidienne.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- respecter les autres et respecter les règles de la vie commune ;
- écouter, aider, coopérer ; demander de l'aide ;
- éprouver de la confiance en soi ; contrôler ses émotions ;
- identifier les adultes et leur rôle ;
- exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires ;
- dire ce qu'il apprend.

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS.

⇒ L'activité physique et les expériences corporelles contribuent au développement **moteur, sensoriel, affectif et intellectuel** de l'enfant.

Elles sont l'occasion d'explorer, de s'exprimer, d'agir dans des **environnements familiers**, puis, progressivement, **plus inhabituels**.

Elles permettent de **se situer** dans l'espace.

L'enfant découvre les possibilités de son corps ;

il apprend **à agir** en toute **sécurité** tout en acceptant de **prendre des risques** mesurés, et à fournir des **efforts** tout en modulant son **énergie**.

Il exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire.

Les enseignants veillent à proposer des situations et **des activités renouvelées d'année en année**, de complexité progressive ; ils s'attachent à ce que les enfants **aient assez de pratique pour progresser** et leur font prendre conscience des nouvelles possibilités acquises.

Grâce aux diverses activités, les enfants acquièrent **une image orientée** de leur propre corps. Ils distinguent ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près. Ils

apprennent à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux ;

ils **verbalisent et représentent** ces déplacements.

Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans :

- des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...),
- des équilibres,
- des manipulations (agiter, tirer, pousser) ou des projections et réceptions
- d'objets (lancer, recevoir).
- Des jeux de balle, des jeux d'opposition, des jeux d'adresse viennent compléter ces activités.

Les enfants coordonnent des actions et les enchaînent.

Ils adaptent leur conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste.

Par la pratique d'activités qui comportent des règles,

- ils développent leurs capacités d'adaptation et de coopération,
- ils comprennent et acceptent et les contraintes des situations collectives.

Les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- **adapter** ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ;
- **coopérer et s'opposer** individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ;
- **s'exprimer** sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;
- **se repérer** et se déplacer dans l'espace ;
- **décrire ou représenter** un parcours simple.

PROGRAMME DU CP ET DU CE1

- L'éducation physique vise le développement des **capacités nécessaires aux conduites motrices** et offre une première **initiation aux activités physiques, sportives et artistiques**.
- Tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger, elle permet de développer le sens de **l'effort et de la persévérance**. Les élèves apprennent à mieux se **connaître**, à mieux connaître les autres ; ils apprennent aussi à veiller à leur **santé**.
-
- La pratique des activités est organisée sur les deux années du cycle en **exploitant les ressources locales**.

Réaliser une performance

- **Activités athlétiques** : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin.
- **Natation** : se déplacer sur une quinzaine de mètres.

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

- **Activités d'escalade** : grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé).
- **Activités aquatiques et nautiques** : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter.
- **Activités de rouler et glisse** : réaliser un parcours simple en roller ou en vélo.
- **Activités d'orientation** : retrouver quelques balises dans un milieu connu.

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement

- **Jeux de lutte** : agir sur son adversaire pour l'immobiliser.
- **Jeux de raquettes** : faire quelques échanges.
- **Jeux traditionnels et jeux collectifs** avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

- **Danse** : **exprimer corporellement** des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers.
- **Activités gymniques** : **réaliser un enchaînement** de 2 ou 3 actions "acrobatiques" sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis).

Se repérer dans l'espace et le temps

- Les élèves découvrent et commencent à élaborer des représentations simples de l'espace familier.
- Ils découvrent des formes usuelles de représentation de l'espace.
- Ils utilisent des outils de repérage et de mesure du temps

Atteindre les compétences du socle oui..... mais sans oublier d'atteindre les compétences motrices spécifiques.

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

L'élève est capable de :

- respecter les autres et les règles de la vie collective ;
- pratiquer un jeu ou un sport collectif en respectant les règles ;
- participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication ;
- appeler les secours ; aller chercher de l'aide auprès d'un adulte.

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

L'élève est capable de :

- écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;
- échanger, questionner, justifier un point de vue ;
- travailler en groupe, s'engager dans un projet ;
- maîtriser quelques conduites motrices comme courir, sauter, lancer ;
- se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée ;
- appliquer des règles élémentaires d'hygiène.

PROGRAMME DU CE2, DU CM1 ET DU CM2

- L'éducation physique et sportive vise **le développement des capacités** motrices et la pratique d'activités physiques, sportives et artistiques.
- Elle contribue à l'éducation **à la santé** en permettant aux élèves de mieux connaître leur corps, et à l'éducation à la **sécurité**, par des **prises de risques** contrôlées. Elle éduque à la **responsabilité et à l'autonomie**, en faisant accéder les élèves à des **valeurs morales** et **sociales** (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).
- La pratique des activités est organisée sur les trois années du cycle en exploitant les ressources locales.

Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps)

- **Activités athlétiques** : courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin, sauter haut, lancer loin.
- **Natation** : se déplacer sur une trentaine de mètres.

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

- **Activités d'escalade** : grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé).
- **Activités aquatiques** et nautiques : plonger, s'immerger, se déplacer.
- **Activités de roule et glisse** : réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski.
- **Activités d'orientation** : retrouver plusieurs balises dans un espace semi- naturel en s'aidant d'une carte.

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

- **Jeux de lutte** : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser.
- **Jeux de raquettes** : marquer des points dans un match à deux.
- **Jeux sportifs collectifs** (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique

- **Danse** : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour **exprimer** corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers.
- **Activités gymniques** : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments "acrobatiques" sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).

Atteindre les compétences du socle oui..... mais sans oublier d'atteindre les compétences motrices spécifiques.

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques.

L'élève est capable de :

- reconnaître les symboles de l'Union européenne ;
- respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons ;
- avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences au quotidien ;
- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application ;
- prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;
- faire quelques gestes de premier secours ;
- obtenir l'attestation de première éducation à la route ; savoir si une activité, un jeu ou un geste de la vie courante présente un danger vital.

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative.

L'élève est capable de :

- respecter des consignes simples en autonomie ;
- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;
- se respecter en respectant les principales règles d'hygiène de vie ; accomplir les gestes quotidiens sans risquer de se faire mal ;

A la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :	A la fin de l'école élémentaire, l'enfant est capable de :	
	Cycle 2	Cycle 3
Par la pratique d'activités physiques libres ou guidées dans des milieux variés, les enfants développent leurs capacités motrices dans des déplacements (courir, ramper, sauter, rouler, glisser, grimper, nager...),	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une performance : <ul style="list-style-type: none"> - Activités athlétiques : courir vite, longtemps, en franchissant des obstacles, sauter loin et haut, lancer loin. - Natation : se déplacer sur une quinzaine de mètres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps) : <ul style="list-style-type: none"> - Activités athlétiques : courir vite, courir longtemps, courir en franchissant des obstacles, courir en relais, sauter loin, sauter haut, lancer loin. - Natation : se déplacer sur une trentaine de mètres.
<ul style="list-style-type: none"> - adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés ; - se repérer et se déplacer dans l'espace ; - décrire ou représenter un parcours simple. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses déplacements à différents types d'environnement. <ul style="list-style-type: none"> - Activités d'escalade : grimper jusqu'à 3 m et redescendre (mur équipé). - Activités aquatiques et natation : s'immerger, se déplacer sous l'eau, se laisser flotter. - Activités de rouler et glisse : réaliser un parcours simple en roller ou en vélo. - Activités d'orientation : retrouver quelques balises dans un milieu connu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter ses déplacements à différents types d'environnement. <ul style="list-style-type: none"> - Activités d'escalade : grimper et redescendre sur un trajet annoncé (mur équipé). - Activités aquatiques et natation : plonger, s'immerger, se déplacer. - Activités de rouler et glisse : réaliser un parcours d'actions diverses en roller, en vélo, en ski. - Activités d'orientation : Retrouver plusieurs balises dans un espace semi-naturel en s'aidant d'une carte.
<ul style="list-style-type: none"> - coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives ; 	<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement : <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lutte : agir sur son adversaire pour l'immobiliser. - Jeux de raquettes : faire quelques échanges. - Jeux traditionnels et jeux collectifs avec ou sans ballon : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre). 	<ul style="list-style-type: none"> • Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement : <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de lutte : amener son adversaire au sol pour l'immobiliser. - Jeux de raquettes : marquer des points dans un match à deux. Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).
<ul style="list-style-type: none"> - s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ; 	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique : <ul style="list-style-type: none"> - Danse : exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments pour communiquer des émotions en réalisant une petite chorégraphie (3 à 5 éléments), sur des supports sonores divers - Activités gymniques : réaliser un enchaînement de 2 ou 3 actions « acrobatiques » sur des engins variés (barres, plinths, poutres, gros tapis). 	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique : <ul style="list-style-type: none"> - Danse : construire à plusieurs une phrase dansée (chorégraphie de 5 éléments au moins) pour exprimer corporellement des personnages, des images, des sentiments et pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers. - Activités gymniques : construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments « acrobatiques » sur divers engins (barres, moutons, poutres, tapis).

Rôle de l'enseignant : amener l'élève à un niveau supérieur de compétence

Connaître le niveau → Evaluation diagnostique

Chacun à **SON** niveau supérieur → Différenciation

BUT de l'apprentissage

Doter l'apprenant de nouvelles **compétences**

Utiliser ces compétences dans des situations variées

L'enfant élabore ses compétences
en agissant



Son **action** doit être empreinte de **sens**
(ludique, esthétique, utilitaire...)

COMPETENCE

Définition du
Conseil de l'Union européenne :

« Une combinaison de connaissances, d'aptitudes et d'attitudes appropriées à une situation donnée ».

COMPETENCE

Une définition de Perrenoud :

Une compétence est la faculté de mobiliser un ensemble de ressources cognitives (savoirs, capacités, informations, etc) pour faire face avec pertinence et efficacité à une famille de situations.

La vogue actuelle des compétences s'ancre dans deux constats :

- 1. Le transfert et la mobilisation des capacités et des connaissances ne sont pas donnés "par dessus le marché", il faut les travailler, les entraîner. Cela exige du **temps**, des **démarches didactiques** et des **situations appropriées**.
- 2. A l'école, on ne travaille pas assez le **transfert** et la mobilisation et on ne donne pas assez d'importance à cet entraînement. Il est donc insuffisant. Si bien que les élèves accumulent des savoirs, passent des examens, mais ne parviennent pas à mobiliser ces acquis dans les situations de la vie, au travail et en dehors (famille, cité, loisirs, etc.).

En formulant plus explicitement des objectifs de **formation** en termes de **compétences**, on lutte ouvertement contre la tentation de l'école :

- de préparer à elle-même, de marginaliser la référence à des situations de la vie ;
- et de ne pas prendre le temps **d'entraîner** la mobilisation des acquis en situation complexe.

L'approche par compétences est une façon de prendre au sérieux, avec d'autres mots, une problématique ancienne, celle du "**transfert de connaissances**".

Qu'est-ce que le professeur doit alors modifier dans sa pratique ?

Pour développer des compétences, il faut avant tout **travailler par problèmes** et par **projets**, donc **proposer des tâches complexes**, des **défis**, qui incitent les élèves à **mobiliser leurs acquis** et dans une certaine mesure à les compléter.

LA SITUATION PROBLEME

Définition de Meirieu

« ...une **situation didactique** dans laquelle il est proposée au sujet une **tâche** qu'il ne peut mener à bien sans effectuer un **apprentissage précis**.

Cet apprentissage précis qui constitue le véritable objectif de la situation-problème, s'effectue en levant l'obstacle à la réalisation de la tâche.

Ainsi, **la production impose l'acquisition.** »

SITUATION PROBLÈME

*Pour faire vivre de véritables SRP....
la situation doit :*

- avoir du **sens**
- être liée à un **obstacle** bien identifié, considéré comme franchissable (=> “décalage optimal”, “zone proximale”)
- faire naître un **questionnement** chez les élèves (démarche expérimentale)
- créer une ou des **ruptures / aux représentations initiales**
- correspondre à une **situation complexe**, pouvant ouvrir sur **différentes réponses** acceptables et **différentes stratégies** utilisables
- déboucher sur un **savoir**
- faire l’objet d’un retour réflexif, à caractère métacognitif (**verbalisation, analyse a posteriori** du vécu et des stratégies mises en oeuvre).