

Discipline scolaire obligatoire, l'EPS poursuit les finalités de l'École.

L'EPS doit contribuer à la réussite de tous, elle a pour mission de faire acquérir une culture commune partagée.

De façon plus spécifique, elle participe à l'éducation à la santé et à la sécurité.



DES OBJECTIFS GÉNÉRAUX

1. Développer des capacités et des ressources nécessaires aux conduites motrices.
2. Accéder au patrimoine culturel que représentent les diverses activités physiques, sportives et artistiques, pratiques sociales de référence.
3. Acquérir des compétences et des connaissances utiles pour mieux connaître son corps, le respecter et le garder en forme.

CYCLE 1		CYCLE 2, CYCLE 3	
Agir et s'exprimer avec son corps (pratique quotidienne : 30 à 45 min)		Education Physique et Sportive (3h par semaine)	
COMPETENCES SPECIFIQUES	ACTIVITES	COMPETENCES SPECIFIQUES	ACTIVITES
1 - Réaliser une action que l'on peut mesurer	Vers les activités athlétiques (lancer, sauter, lancer)	1 - Réaliser une performance mesurée	Activités athlétiques, activités de natation
2 - Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Vers les activités gymniques; activités d'orientation, de roule, de glisse, aquatiques, d'escalade, d'équitation	2 - Adapter ses déplacements à différents types d'environnements	Activités d'escalade, d'orientation, de roule, de glisse, d'équitation... Cycle 2 : activités de natation Cycle 3 : activités nautiques
3 - Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	Jeux d'opposition, collectifs, de poursuite, de transport d'objets, activités de lancers de balles et ballons	3 - Cycle 2 : s'opposer individuellement ou collectivement Cycle 3 : s'affronter individuellement ou collectivement	Jeux de lutte, jeux de raquettes Cycle 2 : jeux collectifs, y compris les jeux traditionnels avec et sans ballon Cycle 3 : jeux collectifs, traditionnels ou sportifs
4 - Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Danse, mime, rondes et jeux dansés. Manipulation de petit matériel. G.S. : activités gymniques, activités de cirque	4 - Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	Danse, gymnastique rythmique, activités de cirque Cycle 2 : mime, activités gymniques Cycle 3 : gymnastique artistique, natation synchronisée

CYCLE 1	CYCLE 2, CYCLE 3
COMPETENCES TRANSVERSALES	COMPETENCES GENERALES
1 - s'engager dans l'action 2 - faire un projet d'action 3 - identifier et apprécier les effets de l'activité 4 - se conduire dans le groupe en fonction de règles	1 - s'engager lucidement dans l'action 2 - construire un projet d'action 3 - mesurer et apprécier les effets de l'activités 4 - Cycle 2 : appliquer des règles de vie collectives Cycle 3 : appliquer et construire des principes de vie collective
CONNAISSANCES	
1 - Connaissances sur soi : sensations motrices, émotions ressenties, façons de se conduire dans un groupe. Elles constituent un répertoire qui s'enrichit au fur et à mesure 2 - Savoirs pratiques : actions spécifiques, techniques, tactiques, principes de jeu, stratégies... 3 - Connaissances sur les activités, sur les instruments, sur les règles : vocabulaire(s) spécifique(s), aspect culturel et social, historique, relations entre ou avec d'autres activités physiques et d'autres disciplines scolaires	



Démarche d'apprentissage :

Cycle des apprentissages premiers :

Dans ce cycle, l'enfant construit prioritairement ses conduites en s'engageant dans l'action. Progressivement, il prend en compte les résultats de son activité. Il compare les effets obtenus et les effets recherchés.

Cycle des apprentissages fondamentaux :

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.

Cycle de consolidation et d'approfondissement :

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.

D'autres compétences sont sollicitées dans un module d'apprentissage :

maîtrise de la langue et compétences transversales par la verbalisation - le codage - l'échange.

UNE NOTION CENTRALE : DEVELOPPEMENT, ENRICHISSEMENT ET PERFECTIONNEMENT DES ACTIONS MOTRICES ELEMENTAIRES

1. Les locomotions (ou déplacements)
2. Les équilibres (attitudes stabilisées)
3. Les manipulations
4. Les projections et réceptions d'objets



EN LIEN AVEC LES AUTRES DOMAINES DE L'ECOLE

1. Parler, lire et écrire en éducation physique

Si l'éducation physique et sportive vise en priorité l'aspect moteur du développement des élèves de l'école primaire, l'un de ses objectifs est aussi, à côté des autres disciplines, de contribuer au développement des compétences dans le domaine de la langue orale et écrite. Cette contribution de l'éducation physique présente un aspect particulier : la pratique réelle, avec ses sensations, ses émotions de nature diverse, et souvent profondes, est un support de verbalisation extrêmement intéressant pour les élèves.

Du cycle 1 EXPERIENCES CORPORELLES et LANGAGE	
<ul style="list-style-type: none">- Nommer des actions : celle que l'on a envie de faire, celle que l'on sait faire...- Se situer dans l'espace, dans le temps- Formuler une question- Exprimer ses émotions- Donner son avis- Communiquer avec les autres pour élaborer un jeu, ...	
Verbalisation relayée par: <ul style="list-style-type: none">- Un dessin- Un écrit à l'adulte	

au cycle 3 EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	
PARLER	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser le lexique spécifique- Participer à l'élaboration d'un projet- Expliciter les difficultés
LIRE	<ul style="list-style-type: none">- Une règle de jeu, une fiche technique- Chercher des informations sur la toile
ECRIRE	<ul style="list-style-type: none">- Rédiger une fiche technique pour un jeu- Rédiger son projet d'apprentissage- Rendre compte d'un événement sportif : une rencontre USEP

2. L'éducation physique, la formation globale et la formation du citoyen

L'apport de l'éducation physique et sportive à la formation globale est irremplaçable. Elle participe de façon spécifique à l'éducation :

- à la santé, en aidant notamment à mieux connaître son corps en action;
- à la sécurité, que ce soit la sienne et celle des autres, dans des situations réelles où la prise de risque est contrôlée (au niveau de l'environnement, du matériel, des règles d'action...).

Dans des situations pédagogiques où l'engagement physique peut être réel mais contrôlé, les élèves peuvent jouer avec la règle, concilier l'envie de "gagner", de "prendre le dessus", avec le respect de conventions, de règles strictes, s'approprier dans l'action des règles apprises par ailleurs.

3. Articulation avec d'autres champs disciplinaires

L'éducation physique à l'école, par la diversité des expériences qu'elle propose, aide, en relation avec d'autres champs disciplinaires, à concrétiser certaines connaissances et notions abstraites, et à en faciliter la compréhension et l'acquisition.

Les différentes étapes d'un module d'apprentissage (10 à 15 séances) :



Réf. : L'É.P.S. aux cycle 2 et 3 CDDP du Tarn

1ère étape	2ème étape	3ème étape	4ème étape	5ème étape
Pour entrer dans l'activité Situation(s) simple(s), ludique(s), globale(s) Mise en place des règles de fonctionnement	Pour voir où on en est Situation de référence	Pour apprendre et progresser Situations d'apprentissage et de structuration Mise en jeu des règles d'efficacité	Pour mesurer les progrès Situation de référence	Pour réinvestir Projet de rencontres, spectacles, fêtes, sorties...
Tâches non définies ou semi définies	Tâches semi définies	Tâches semi définies, voire définies	Tâches semi définies	Tâches semi définies
Appliquer (et construire) des principes de vie collective S'engager (lucidement) dans l'action	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	Construire un projet d'action	Mesurer et apprécier les effets de l'activité	Mesurer et apprécier les effets de l'activité
EVALUATION DIAGNOSTIQUE		EVALUATION FORMATIVE	EVALUATION SOMMATIVE	

C'est la compétence choisie, ses mots clés et son idée force qui guident l'utilisation que l'enseignant fait des situations.

Aider l'élève à monter une compétence, c'est l'aider à pouvoir réutiliser ce qu'il a appris donc il y a nécessité à mettre en oeuvre une démarche qui lui permet de s'exercer, de faire, de comprendre, de se mettre à distance de l'action, de garder en mémoire ses réussites. (exploitation en classe --> compétences associées...)

Source : Sylvie EUTROPE - PIUFM Antenne Châlons en Champagne