

La programmation : un outil au service de choix pédagogiques.

ELEMENTS POUR UNE PROGRAMMATION A LECOLE ELEMENTAIRE

- Des enjeux éducatifs pour chaque compétence
- Des principes organisateurs
- Des activités au service des compétences

Précautions

- 1) Les exemples proposés sont des exemples génériques. Ils ont valeur d'illustration et non de prescription.
- 2) Les exemples proposés sont à prendre comme des modélisations pour pouvoir comprendre les principes posés plus haut et leurs limites. Ils doivent servir de support à des échanges dans le groupe.
- 3) Ce document fait appel à différentes sources :
 - les travaux du groupe des CPC , journée départementale de janvier 2008,
 - le contenu du stage CPC de l'année 2008-2009,
 - le travail mené en commun avec les PIUFM sur les programmes 2008.

Des principes organisateurs

Des orientations institutionnelles

- Les programmes 2008 de l'école primaire, inscrits dans le socle commun.
- ↓
- Des compétences propres à l'EPS en lien avec les compétences attendues du socle
- Des horaires

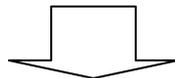
Des orientations pédagogiques poursuivies dans le département

Des contenus d'apprentissage identifiés à partir des :

- compétences propres à l'EPS
- compétences contributives aux compétences du socle commun

Une démarche d'enseignement : une approche par les compétences

- structurée en modules d'apprentissage longs
- centrée sur des tâches d'apprentissage
- en lien étroit avec la compétence maîtrise de la langue et les compétences sociales et civiques



UNE PROGRAMMATION CONTEXTUALISEE :

Qui implique :

- Cohérence, progressivité et complémentarité sur l'ensemble du cursus : parcours de l'élève en EPS
- Une entrée par des compétences propres à l'EPS en lien avec les compétences du socle
- La poursuite d'enjeux éducatifs : contenus d'enseignement des compétences et orientations du projet d'école
- La proposition des activités adaptées choisies en fonction des compétences visées
- Une démarche d'apprentissage spécifique

DES OUTILS complémentaires et nécessaires

PROGRAMMATION PAR ECOLE (projet d'école) :

Sa fonction : **planifier le parcours en éducation physique d'un élève** au cours de sa scolarité primaire.

Y figurent : les cycles découpés en année, les compétences propres programmées chaque année, la priorité éventuelle accordée à l'une d'entre elles et les activités supports envisageables

PROGRAMMATION PAR CYCLE ET PAR CLASSE

Sa fonction : planifier l'année scolaire en EPS.

Y figurent : **le découpage choisi des périodes d'apprentissage sur l'année, les compétences propres, la priorité éventuelle accordée à l'une d'entre elles et les activités supports en lien avec les compétences**

Compétence 1 « Réaliser une performance mesurée (en distance, en temps) »

A travers des pratiques physiques individuelles et ou collectives, mettre un œuvre un projet de performance maximale stabilisé.

Ce projet de performance nécessite la connaissance et la prise de conscience de ses ressources qui permettent de situer sa prestation par rapport à soi et aux autres et d'envisager de l'améliorer.

Compétence 2 « Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés »

Mettre en relation ses ressources et les contraintes du milieu pour faire des choix d'itinéraires adaptés, pour agir en autonomie et en toute sécurité.

Compétence 3 « S'opposer individuellement et/ou collectivement »

A travers des pratiques physiques individuelles ou collectives, construire et mettre en œuvre un projet, seul ou avec des partenaires, dans un espace et un temps partagés, en respectant des règles, des rôles, des contraintes qui inscrivent les relations dans un rapport civilisé

Compétence 4 « Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique »

Oser, savoir et pouvoir agir, sous le regard des autres, dans un souci de communiquer

DES PRINCIPES ORGANISATEURS

- L'enjeu éducatif de chaque compétences est à privilégier dans la réflexion. **La nécessité d'organiser la programmation en fonction de ce que l'on veut apprendre aux élèves , dans ce contexte ci d'école, et non en terme d'activité à leur faire faire.**
- Des modules d'apprentissage longs et structurés. 108h annuelles à faire, module de 10 à 18 séances (1/2 année) de 1h à 1h30
- L'enseignement des quatre compétences chaque année est préconisé, un minimum de 2 séances hebdomadaires est attendu.
- Des activités physiques différentes peuvent servir de support à l'acquisition d'une même compétence.
- La possibilité sur le cycle, de mettre une focale sur l'une ou l'autre des compétences en fonction du contexte, du projet d'école et du partenariat USEP.
- La massification est possible si elle justifiée par un projet particulier approuvé par le conseil d'école et agréé par le CPC et IEN.

Les liens avec les compétences du socle commun sont à rechercher

Des exemples d'activité sont donnés par le programme. D'autres APSA peuvent être enseignées dans le respect du cadre réglementaire, et avec un traitement didactique et pédagogique adapté au développement de l'enfant et des objectifs poursuivis

Argumentaire

-Volonté de respecter la quantité d'intervenants extérieurs

-Souci d'une progressivité des apprentissages dans une activité

-La coloration du projet annuel peut porter pour le cycle 3 :

- sur les compétences 1 et 3
- sur des compétences en lien avec les particularités du contexte élèves de l'établissement
- sur les activités à taux d'encadrement renforcé
- sur des axes importants du projet d'école (parcours artistique par exemple).

Exemple de Programmation Cycle 3

		Période 1	Période 2	Période 3
CE2	Jour A	Réaliser une performance mesurée Activités athlétiques :	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement Jeux de lutte	Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement Jeux collectifs
	Jour B	Adapter ses déplacements à différents types d'environnement PARTENARIAT Vélo	Réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique Danse	Réaliser une performance mesurée Activités athlétiques :
CM1	Jour A	Réaliser une performance mesurée Boules (ou tir à l'arc)	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement Jeux de raquettes	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements Course d'orientation
	Jour B	Adapter ses déplacements à différents types d'environnements Patinage PARTENARIAT	Réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique Gymnastique	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement Jeux collectifs
CM2	Jour A	Réaliser une performance mesurée Natation		Adapter ses déplacements à différents types d'environnements Escalade ou voile ou VTTOU..... PARTENARIAT
	Jour B	Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement Jeux collectifs	Réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique Cirque	Réaliser une performance mesurée Activités athlétiques :