

PROGRAMMATION EN EPS AU CYCLE 2



I LES PROGRAMMES DE 2002 : BO HS N°1 du 14 Février 2002

Une véritable éducation physique cohérente, complète et équilibrée **nécessite une programmation précise des activités**. Celle-ci est placée sous la responsabilité de l'équipe de cycle. Pour éviter l'accumulation de séances disparates, quelques principes doivent être respectés. Dans chacune des années du cycle, **les quatre compétences spécifiques (réaliser une performance mesurée, se déplacer dans différents types d'environnements, s'opposer individuellement ou collectivement, concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive) sont abordées**.

Chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités. Ainsi, la compétence "Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive" peut être travaillée dans des activités de danse ou dans des activités gymniques.

Il serait souhaitable, **pour que les apprentissages soient réels, que les modules d'apprentissage soient de 10 à 15 séances**. Par souci de réalisme, le minimum est fixé à cinq ou six séances de chaque activité pour un module d'apprentissage.

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 compétence "S'opposer individuellement ou collectivement" est obligatoirement travaillée chaque année grâce à un module d'apprentissage sur les jeux collectifs, traditionnels ou non (on peut compléter la programmation avec un module de jeux de lutte ou de jeux de raquettes). Les activités de natation (un module d'au moins 12 séances chaque année) seront programmées en priorité pour les élèves de ce cycle chaque fois que les équipements le permettront.

Les compétences générales et les connaissances peuvent être abordées au travers de toutes les activités physiques.

II COMPETENCES DISCIPLINAIRES E.P.S. ET COMPETENCES TRANSVERSALES AU CYCLE II :

D'après P. FERNANDEZ : "Conception actuelle des apprentissages moteurs"

P. FERNANDEZ a répertorié **cinq types de compétences générales en E.P.S .**

- C1 : Développement du répertoire moteur de l'enfant
- C2 : Gestion du rapport sécurité / prise de risque
- C3 : Participation à une action collective de coopération et / ou d'opposition
- C4 : Communication avec les autres dans des situations d'expression / représentation
- C5 : Gestion d'efforts variés avec une utilisation optimale de ses possibilités

Mise en relation compétences générales, compétences disciplinaires de fin de cycle, et compétences transversales

Quelles activités pour quelles compétences ?

D'après L'E.P.S. aux cycles 2 et 3 - CDDP du Tarn



III CINQ GRANDS DOMAINES D'ACTION :

Les activités E.P.S. sont répertoriées en cinq grands domaines d'action qui représentent cinq types de problèmes moteurs que peut rencontrer un enfant en E.P.S.
(Guide de l'enseignant – tome 1 – Editions Revue E.P.S.)

- Domaine 1 : Actions dans un environnement physique stable
- Domaine 2 : Actions à visées esthétiques et expressives
- Domaine 3 : Actions d'oppositions inter-individuelles
- Domaine 4 : Actions de coopération et / ou d'opposition
- Domaine 5 : Actions dans un environnement physique porteur d'incertitude

Remarque : Une activité (exemple : la natation) peut faire partie de domaines différents suivant les conditions de pratique.

- La natation au cycle 3, pratiquée par des enfants nageurs se situera dans le domaine 1.
- La natation synchronisée , pratiquée par ces mêmes enfants, fera partie du domaine 2.
- La découverte du milieu aquatique, en piscine, par des enfants de GS de maternelle, se situera dans le domaine 5.



IV UNE PROGRAMMATION EN E.P.S. POUR QUOI FAIRE ?

Tout le monde fait de l'E.P.S., suivant des approches plus ou moins disparates, seul ou avec d'autres, (décloisonnement entre collègues, intervenants extérieurs ...).

D'une école à l'autre il y a beaucoup de différences dues aux problèmes de matériel, aux installations sportives, selon le fait que l'on se situe en ville ou en rural.

Programmer, c'est organiser collectivement l'E.P.S. (dans sa classe, dans un cycle, dans l'école) pour un enseignement efficace, dans un souci de complémentarité et d'équilibre.

C'est choisir des activités en cohérence avec les compétences que l'on voudrait développer avec les enfants et répartir leur temps d'apprentissage dans le temps et dans l'espace.

La programmation est un cadre référentiel qui permet de remettre en ordre ce qui se fait déjà le plus souvent individuellement dans un souci de travail d'équipe, afin d'assurer une continuité des apprentissages.

- programmation de classe
- de cycle
- d'école

La programmation fixe des repères pour les enseignants comme pour les élèves

- repères dans le temps (sur l'année , sur un cycle)
- repères dans les espaces d'action (répartition des structures sportives)
- repères à propos des contenus
- repères en fonction des intervenants extérieurs

La programmation E.P.S. fait partie intégrante du projet d'école et les enseignants peuvent s'appuyer dessus pour coordonner leurs interventions.

V BATIR UNE PROGRAMMATION DE CLASSE EN E.P.S. : METHODOLOGIE

NIVEAU 1 : L'état des lieux

Recenser les installations, le matériel, les activités physiques possibles avec ou sans intervenant extérieur

Répartir ces installations et ce matériel par classe pour les utiliser au mieux

Placer judicieusement l'E.P.S. dans l'emploi du temps de la classe pour profiter pleinement du matériel et des installations.

CF FICHES dans la rubrique [TELECHARGEMENTS](#)



Annexe 5 : [Inventaire du matériel E.P.S.](#)

Annexe 6 et annexe 7 : [Inventaire des installations et inventaire des activités physiques possibles](#)

NIVEAU 2 : Mettre en cohérence compétences et activités physiques et sportives

Cela implique de faire un choix, de privilégier certaines activités en fonction des compétences que l'on souhaite faire acquérir aux élèves.

Cela suppose de s'interroger sur ce qu'ils ont fait auparavant (en concertation avec les collègues). Définir les contenus minimum pour chaque classe (objectifs plancher = jusqu'où je veux emmener les élèves)

NIVEAU 3 : Répartir dans le temps les activités retenues dans l'école et dans la classe

- CALENDRIER

(CF FICHE Annexe 8 : [PROGRAMMATION E.P.S.](#))

Définir les durées nécessaires pour qu'il y ait apprentissage (nombre de séances minimum sur une période donnée).

Dans chaque cycle d'activité, construire une unité d'apprentissage.

[Sources](#) : d'après un dossier réalisé par Anne GANTELET - CPC EPS Châlons 2