

ÉCRIRE LE PROJET EN E.P.S. DE L'ÉCOLE:

C'est **une démarche** de mise en oeuvre cohérente et collective de l'EPS.
(le document complet permettant l'écriture d'un projet en EPS est disponible dans chaque Inspection de l'Éducation Nationale)

1^{ère} ÉTAPE : FAIRE L'INVENTAIRE DES RESSOURCES ET CONTRAINTES

1/ Liées à l'environnement

- environnement sportif et relations de partenariat éventuel
- partenariat avec les collectivités locales : actions, projets, intervenants

2/ Liées à l'école et à son fonctionnement : axes du projet d'école et apports spécifiques de l'EPS

- existence d'un projet en EPS et/ou d'une programmation des activités (école et/ou classe) ;
- association USEP et rencontres (activités et calendrier) ;
- équipe pédagogique : compétences et motivations des enseignants, besoins en formation, en aide pédagogique et documentaire, échanges de services, différents intervenants ;
- moyens financiers, inventaire matériel (et projets d'acquisition), inventaire des installations à disposition (plannings, créneaux d'utilisation) et besoins éventuels.

3/ Liées à la réglementation et aux attentes institutionnelles : programmes, textes officiels et recommandations départementales.

2^{ème} ÉTAPE: PROGRAMMER LES ACTIVITÉS: DES OBJECTIFS AUX MOYENS

Par équipe de cycle :

1. s'approprier les 4 COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES à atteindre (Programmes)
2. faire l'inventaire des activités physiques et sportives et artistiques (APSA) que l'on peut proposer (comme moyen pour développer les compétences)
3. à partir des ressources et contraintes définies dans la première étape
 - choisir les activités à proposer aux élèves (au moins une par compétence)
 - les répartir sur les niveaux de cycle et de classe
 - quantifier les pratiques (10 séances consécutives 1 à 2 fois semaine = une unité d'apprentissage) en prenant en compte les principes de **continuité des apprentissages** (d'une année sur l'autre)
4. Vérifier l'équilibre des pratiques entre ces 4 compétences (en volume), et si des déséquilibres apparaissent, envisager les moyens à mettre en oeuvre pour y remédier

Reporter ces informations dans les tableaux « **PROJET EPS et PROGRAMMATION** » (annexe 3, 4, 5)

Chaque enseignant établira ensuite la PROGRAMMATION des A.P.S.A. DE LA CLASSE (annexe 6)

Ce document permet

-d'établir la répartition des unités d'apprentissage sur l'année scolaire (en référence aux exigences des programmes),

- de fixer le nombre de séances consécutives dans une même activité ainsi que le volume horaire consacré

Les unités d'apprentissage proposées par l'équipe EPS 62 proposent des solutions pour cette mise en oeuvre.

3^{ème} ÉTAPE : IDENTIFIER LES CONTENUS D'ENSEIGNEMENT

Par équipe de cycle, il s'agit de définir, pour chaque activité enseignée :

- **ce qu'il y a à apprendre** (quels savoirs à construire -en nombre limité-)

- **comment on évalue ces apprentissages** (quelle situation sert de situation référence).

Les outils proposés par l'équipe EPS 62 (**unités d'apprentissage par activité**) en sont des exemples.

La prise en compte des **évaluations des élèves** permettra la régulation des projets pédagogiques : quantité de pratique, contenus et démarches pédagogiques (exemple : le test CM2 natation).

Circonscription de

**PROJET EN EDUCATION PHYSIQUE
DE L'ECOLE.....**

Date :

I – INVENTAIRE DES CONTRAINTES ET RESSOURCES

Besoins

Equipements intra-muros	<u>-salles, zones couvertes :</u> <u>-zones non couvertes :</u> <u>-autres :</u>	
Equipements extra-muros	<u>-salles couvertes, créneaux :</u> <u>-piscine, créneaux :</u> <u>-espaces non couverts, créneaux :</u>	
Partenariats	<u>-intervenants :</u> ➤ De la collectivité territoriale ➤ Des associations : ➤ Bénévoles (sauf natation et cyclo) <u>-contrat éducatif local (quelles actions ?):</u>	
Association USEP	<u>-activités et calendrier :</u>	

INVENTAIRE MATERIEL

	Date :	Date :	Date :	Besoins, projets d'achat :
« PETIT MATERIEL » disponible : - Foulards : - Chasubles : - Maillots : - Plots : - Lattes : - Cerceaux :				
MATERIEL DE JEUX DE BALLEs disponible - Ballons : - Balles : - Raquettes :				
MATERIEL DE GYM (caisses, tapis, plinth...)				
MATERIEL PRETE dans le cadre de conventions (tennis, badminton ...) ou par la circonscription				

Equipe pédagogique :	<ul style="list-style-type: none"> - <u>compétences particulières (expérience, diplôme, dominante IUFM), motivations :</u> - <u>échanges de service, autres fonctionnements :</u> 	Besoins de formation, aides :
----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------

Moyens financiers réservés à l'EPS	
------------------------------------	--

Textes et références réglementaires disponibles à l'école		oui	non
Sorties scolaires	-BO SPECIAL sorties scolaires du 23.09.1999		
Natation scolaire	-Circulaires de 1987 et 1988 -Instructions départementales de juillet 1997 -Test départemental CM2		
Intervenants extérieurs	-BD SPECIAL intervenants extérieurs de 2001		
Activités à taux d'encadrement renforcé : cyclo, voile, canoë, ski...	-BO SPECIAL sorties scolaires du 23.09.1999 -Recommandations départementales (cyclo, activités nautiques)		
Enseigner l'EPS	-Plan d'action départemental, juin 2002		
Sécurité des équipements	-Circulaire de 1998		

II –DES OBJECTIFS AUX MOYENS

Compte tenu des contraintes et ressources :

II.1 : les compétences à atteindre (compétences spécifiques et générales des programmes de l'EPS 2002)

II.2 : l'inventaire des moyens (activités physiques, sportives et artistiques) choisis à un moment de la scolarité de l'élève

Types de Compétences spécifiques	Activités possibles			Activités choisies			Autres activités
	cycle 1	cycle 2	cycle 3	classe	nbre de séances		
Se déplacer ou adapter ses déplacements à différents types d'environnement ou environnements	-vers les activités gymniques -activités d'orientation <i>-activités de glisse et de roule</i> : chariots, vélos, tricycles, rollers <i>-activités d'escalade</i> -natation pour la grande section	-orientation -escalade -équitation -randonnée <i>-activités de roule et de glisse</i> : bicyclette, ski, roller, patinage sur glace, à roulettes - natation	<i>-activités nautiques</i> : voile, canoë- kayak, aviron, char à voile <i>-activités de glisse et de roule</i> : bicyclette, VTT, roller, patinage sur glace, à roulettes -équitation -escalade -orientation -randonnée -golf				
Réaliser une action ou performance mesurée	- <i>activités athlétiques</i> : courses, sauts, lancers	<i>-activités athlétiques</i> : course de vitesse, en durée, de haies, relais, sauts, lancers -sports boules	<i>-activités athlétiques</i> : course de vitesse, en durée, de haies, relais, saut en longueur et triple saut, en hauteur, lancers -natation (priorité CM 2) -tir à l'arc -sports boules				
Coopérer, s'opposer ou s'affronter collectivement ou individuellement	-jeu de lutte -jeux collectifs avec ballon -jeux collectifs sans ballon	<i>-jeux de lutte</i> <i>-jeux de raquette</i> : badminton, tennis, tennis de table, speed ball <i>-jeux collectifs sportifs</i> : rugby, handball, basket, hockey, football, volley, base-ball, ultimate <i>-jeux collectifs traditionnels</i> <i>exemples</i> : les voleurs de ballon, la balle au capitaine, la balle au but, les déménageurs, la thèque ...	<i>-jeux de lutte</i> <i>-sports de combat</i> : judo, boxe, escrime... <i>-jeux de raquette</i> : tennis de table, badminton, tennis, speed ball... <i>-jeux collectifs sportifs</i> : rugby, handball, basket ball, hockey, volley ball, football, base-ball, ultimate <i>-jeux collectifs traditionnels avec ou sans ballon</i>				
Concevoir et/ou réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	-danse, mime -rondes et jeux dansés -vers la gymnastique rythmique avec les plus grands : -activités gymniques artistiques -activités de cirque	- danses -cirque -gymnastique rythmique -gymnastique -acrogym	-danses -cirque -natation synchronisée -gymnastique rythmique -gymnastique artistique -acrogym				

II.3 : la programmation

Ce sont les choix de l'équipe pédagogique quant aux activités proposées aux élèves à chaque niveau de classe et à la quantité de pratique proposée.

Reporter ses choix dans le tableau synthétique (annexe 1, 2 ou 3), en indiquant l'activité choisie et le nombre de séances consécutives (durée de l'unité d'apprentissage). Un exemple de programmation est proposé en annexe 4.

Rappel des programmes de l'EPS 2002 :

- Les 4 compétences spécifiques chacune des années du cycle, traitées au travers 1 ou plusieurs activités ;
- Un jeu ou sport collectif chaque année
- Une unité d'apprentissage de 10 à 15 séances (minimum 5 à 6), pour un volume horaire de 10 heures environ.

III – CONTENUS D'ENSEIGNEMENT :

Pour aller plus loin dans la réflexion, une fois la programmation établie.

Compte tenu de la programmation de l'école, définir **ce qu'il y a à apprendre pour l'élève (savoirs à construire)** et dans quelles **situations on évalue** ces apprentissages.

La finalité de cette réflexion étant d'établir une continuité des apprentissages de l'élève.

Exemple de démarche pour définir des contenus :

**CONTENUS D'ENSEIGNEMENT DE
LA COMPETENCE SPECIFIQUE :**
.....

UNITES D'APPRENTISSAGE (les activités proposées aux élèves)	Niveaux d'enseignement (classes)	Ce qu'il y a à apprendre pour l'élève (savoirs à acquérir)	Situations d'évaluation utilisées (situation de référence)
Documentation utile :			
Les tableaux « unité d'apprentissage » proposés dans les B.D. SPECIAUX peuvent constituer une base de travail pour faire ces choix.			
Exemple concret pour un cycle 2 et dans la compétence « s'opposer individuellement ou collectivement »			
JEUX DE COMBAT	G.S. (10 séances d'une heure)	Accepter contacts, chutes, et déséquilibres Utiliser des actions sur son adversaire : RETOURNER S'approprier les règles collectives (sécurité)	1 contre 1 (+un arbitre) sur 2 tapis de gym : départ et lutte à genoux, sans se relever : 1 point si l'adversaire est retourné sur le dos
JEUX DE COMBAT	C.P. (10 séances d'une heure)	Utiliser des actions sur son adversaire : TIRER ET POUSSER Rechercher des saisies et se protéger Organiser des combats et les arbitrer	1 contre 1 (+un arbitre) sur 2 tapis de gym : départ assis dos à dos : 1 point si l'adversaire est retourné sur le dos ou sort du terrain
JEUX DE RAQUETTES	C.E.1 (10 séances d'une heure)	S'orienter et se placer pour frapper dans une direction Coopérer pour obtenir le meilleur score	Maxi- échanges, 2 élèves séparés par un obstacle bas, avec une raquette de mini- tennis et une balle mousse Etablir un record avec 4 joueurs différents

PROJET E.P.S. de l'école maternelle				
<i>Ecole :</i>		PROGRAMMATION DES A. P. S.A.		
<i>Circonscription :</i>				
Programmes de l'Ecole Primaire		Activités choisies et programmées		
Types de Compétences spécifiques	Activités supports	<i>Petite section, Tout-petits</i> ou 1 ^{ère} année de la programmation	<i>Moyenne section</i> ou 2 ^{ème} année de la programmation	<i>Grande section</i> ou 3 ^{ème} année de la programmation
C1 : réaliser une action que l'on peut mesurer	- <i>activités athlétiques</i> : courses, sauts, lancers			
C2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnement	-vers les activités gymniques -activités d'orientation - <i>activités de glisse et de roule</i> : chariots, vélos, tricycles, rollers - <i>activités d'escalade</i> -natation pour la grande section			
C3 : coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	-jeux de lutte (surtout avec les plus grands) -jeux collectifs avec ballon -jeux collectifs sans ballon			
C4 : réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	-danse, mime -rondes et jeux dansés -vers la gymnastique rythmique avec les plus grands : -activités gymniques artistiques -activités de cirque			

PROJET E.P.S. CYCLE 2				
<i>Ecole :</i>		<i>PROGRAMMATION DES A. P. S. A.</i>		
<i>Circonscription :</i>				
Programmes de l'Ecole Primaire		Activités choisies et programmées		
Types de Compétences spécifiques	Activités supports	Grande section ou 1 ^{ère} année de la programmation	CP ou 2 ^{ème} année de la programmation	CE 1 ou 3 ^{ème} année de la programmation
C1 : réaliser une performance mesurée	- <i>activités athlétiques</i> : course de vitesse, en durée, de haies, relais, sauts, lancers -sport boules			
C2 : adapter ses déplacements à différents types d'environnements	-orientation -escalade -équitation -randonnée - <i>activités de roule et de glisse</i> : bicyclette, ski, roller, patinage sur glace, à roulettes - natation			
C3 : s'opposer individuellement ou collectivement	- <i>jeux de lutte</i> - <i>jeux de raquette</i> : badminton, tennis, tennis de table, speed ball - <i>jeux collectifs sportifs</i> : rugby, handball, basket, hockey, football, volley, base-ball, ultimate - <i>jeux collectifs traditionnels</i> <i>exemples</i> : les voleurs de ballon, la balle au capitaine, la balle au but, les déménageurs, la thèque ...			
C4 : concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	-danses -cirque -gymnastique rythmique -gymnastique -acrogym			

PROJET E.P.S. CYCLE 3

Ecole :		PROGRAMMATION DES A. P. S. A.		
Circonscription :				
Programmes de l'Ecole Primaire		Activités choisies et programmées		
Types de Compétences spécifiques	Activités supports	CE 2 ou 1 ^{ère} année de la programmation	CM 1 ou 2 ^{ème} année de la programmation	CM 2 ou 3 ^{ème} année de la programmation
C1 : réaliser une performance mesurée	-activités athlétiques : course de vitesse, en durée, de haies, relais, saut en longueur et triple saut, en hauteur, lancers -natation (priorité CM 2) -tir à l'arc -sport boules			
C2 : adapter ses déplacements à différents environnements	-activités nautiques : voile, canoë- kayak, aviron, char à voile -activités de glisse et de roule : bicyclette, VTT, roller, patinage sur glace, à roulettes -équitation -escalade -orientation -randonnée -golf			
C3 : s'affronter individuellement ou collectivement	-jeux de lutte -sports de combat : judo, boxe, escrime... -jeux de raquette : tennis de table, badminton, tennis, speed ball... -jeux collectifs sportifs : rugby, handball, basket ball, hockey, volley ball, football, base-ball, ultimate -jeux collectifs traditionnels avec ou sans ballon			
C4 : concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive	-danses -cirque -natation synchronisée -gymnastique rythmique -gymnastique artistique -acrogyrn			