

CYCLE 2		CYCLE 3		CYCLE 4	
1 Finalité					
Former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble					
5 compétences générales					
C1	Développer sa motricité et construire un langage du corps				
C2	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre				
C3	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble				
C4	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière				
C5	S'approprier une culture physique sportive et artistique			... pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	
Un parcours de formation constitué de 4 champs d'apprentissage					
1	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée				
2	Adapter ses déplacements à des environnements variés				
3	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique				
4	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel				
En s'appuyant sur des APSA diversifiées, chaque champ d'apprentissage permet à l'élève de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrices, méthodologiques et sociales)					
NIVEAU ATTENDU DE COMPETENCE	Les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en EPS. Une attention particulière est portée au savoir nager .		Tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage .		La validation des compétences visées pendant le cycle dans chacun des champs d'apprentissage contribue à attester la maîtrise du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.
CROISEMENT entre enseignements	Langage oral, éducation à la santé et sécurité- notions relatives à l'espace et au temps Représentations et évolution de la performance Comportement citoyen Langue vivante étrangère ou régionale Danse, approchée dans toutes ses formes.		Pratiquer le langage oral, Notions mathématiques, Activités de repérage ou de déplacement, Education à la santé et à la sécurité, Comportements citoyens, Utilisation d'une langue vivante étrangère ou régionale		Maitrise langue française, Notions mathématiques, Place des techniques, Développement du comportement citoyen, Pratique d'une langue vivante étrangère ou régionale. <u>Exemples de thèmes:</u> corps santé, bien être et sécurité Culture, créations artistiques Transitions écolo et développement durable Information, communication, citoyenneté Langue et culture de l'antiquité Langue culture étrangère ou régionale Sciences, technologie et société.

	CYCLE 2	CYCLE 3	CYCLE 4
Développer sa motricité et construire un langage du corps	Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps » Adapter sa motricité à des environnements variés » S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui	» Adapter sa motricité à des situations variées » Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité » Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité » Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe » Verbaliser les émotions et sensations ressenties » Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne
S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	» Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action » Apprendre à planifier son action avant de la réaliser	» Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres » Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace » Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions	Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser » Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace » Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs » Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble	» Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur,...) » Elaborer, respecter et faire respecter règles et règlements » Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe	» Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...) » Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements » Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées » S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives	Respecter, construire et faire respecter règles et règlements » Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité » Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat » Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	» Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être » Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques	» Evaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école » Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie » Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger	Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé » Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique » Evaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école » Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
S'appropriier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain.	De s'approprier une culture physique sportive et artistique » Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs » Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif	De s'approprier une culture physique sportive et artistique » Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine » Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives	De s'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique » Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif » Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive » Connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines



Les EPI en EPS



D'APRES LES PROGRAMMES POUR LES CYCLES 2, 3 ET 4,

BO SPECIAL DU 26 NOVEMBRE 2015

Introduction

Des propositions de croisements entre enseignements pour chaque discipline et chaque cycle

« Pour chaque discipline et chaque cycle, les nouveaux programmes proposent des croisements entre enseignements. Ils établissent des liens explicites entre les disciplines et, au cycle 4, précisent leurs contributions possibles aux 8 thématiques des enseignements pratiques interdisciplinaires.

L'interdisciplinarité a fait ses preuves en Finlande comme en Allemagne, pays mieux situés que la France dans les classements PISA. »

Exemple de croisements entre enseignements au cycle 3 : le nouveau programme d'arts plastiques et visuels indique que la compétence « Mettre en œuvre un projet artistique » peut donner lieu à un travail pluridisciplinaire (éducation musicale, français, éducation physique et sportive) autour d'une forme artistique voisine des arts plastiques sur des projets incluant notamment la représentation (théâtrale), l'espace scénique ou l'espace de présentation. Le programme de cycle 4 outille les enseignants pour la mise en place des enseignements pratiques interdisciplinaires.

DOSSIER DE PRESSE, PROJET DE PROGRAMME POUR LES CYCLES 2, 3 ET 4

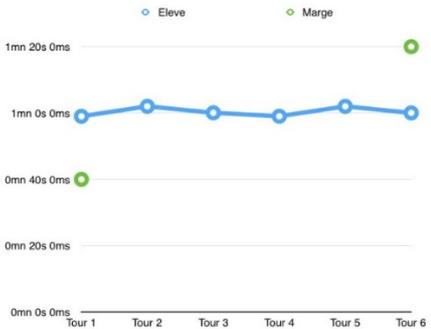
L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le **langage oral**. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser son activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

Exemple :

ESCALADE	Vocabulaire adapté	Communication avec un langage dans un genre codifié
	<p>Connaissance du vocabulaire lié au matériel utilisé (boudrier, mousqueton, descendeur, assurage) et à l'escalade (voie, cotation).</p> <p>Explication de son projet en amont.</p> <p>Possibilité d'organiser des entretiens d'explicitation pour inviter les élèves à exprimer leurs ressentis.</p>	<p>Entre l'assureur et le grimpeur : « sec », « du mou »</p> <p>Pour la sécurité : « Corde » avant la chute d'une corde.</p>

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des **notions mathématiques (échelle, distance, ...)**. Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

Exemple :

COURSES	Notions mathématiques (échelle, distance, ...)	Utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux)										
	<p>Exemple : calcul du temps au tour, différence de temps....</p> <p style="text-align: right;">01:00,38</p> <p style="font-size: 2em; text-align: center;">06:03,86</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td>Tour 5</td><td>01:02,11</td></tr> <tr><td>Tour 4</td><td>00:59,33</td></tr> <tr><td>Tour 3</td><td>01:00,63</td></tr> <tr><td>Tour 2</td><td>01:02,24</td></tr> <tr><td>Tour 1</td><td>00:59,16</td></tr> </table>	Tour 5	01:02,11	Tour 4	00:59,33	Tour 3	01:00,63	Tour 2	01:02,24	Tour 1	00:59,16	
Tour 5	01:02,11											
Tour 4	00:59,33											
Tour 3	01:00,63											
Tour 2	01:02,24											
Tour 1	00:59,16											

Les parcours ou courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les **activités de repérage ou de déplacement** (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie.

Exemple :

COURSE D'ORIENTATION	Activités de repérage	Activités de déplacement
	Lecture carte/terrain : <ul style="list-style-type: none"> - Apprentissage de la légende - Découverte de la végétation 	Adaptation de son allure de course aux différents milieux <ul style="list-style-type: none"> - Déplacement sans appréhension et en toute sécurité - Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, végétation, eau...)

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à **l'éducation à la santé** (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations, ...) et à la **sécurité** (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière, ...).

Exemple :

PREMIERS SECOURS	SECURITE	LIENS AVEC EPS
	Connaissance des gestes de premiers secours	Exemples possibles en EPS : <ul style="list-style-type: none"> - Traumatisme - Malaise

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de **comportements citoyens** pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.

Exemple :

SPORTS COLLECTIFS	Respecter les autres	Participer à l'organisation
	Création des règles : <ul style="list-style-type: none"> - Règles présentes pour aider au fonctionnement du groupe - Création de débats autour des règles ajoutées 	Formation de jeunes officiels (lien avec AS) – arbitrage : <ul style="list-style-type: none"> - Connaissance des règles - Organisation de rencontres sportives

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu, pour commenter une rencontre, comme langue de présentation d'un spectacle acrobatique...

Exemple :

RUGBY	Donner les consignes de jeu	Commenter une rencontre
	Connaître le vocabulaire de base de l'activité en anglais (vocabulaire simple : ball, pass, cone...)	Lien culturel avec l'activité (H Cup arbitrée en anglais) Possibilité d'arbitrer en anglais

Avec toutes les autres disciplines scolaires, l'éducation physique et sportive participe à la **maitrise de la langue française**. La pratique d'activités physiques offre ainsi de nombreuses occasions pour le développement de compétences langagières, par exemple, en élargissant le répertoire lexical des élèves, en favorisant les situations de communication.

BADMINTON	Développement de compétences langagières	Favoriser les situations de communication
	Mise en place d'un coaching entre deux élèves (Tuteur-tutoré) <ul style="list-style-type: none"> - Reformuler les consignes à son camarade - Le conseiller en utilisant le vocabulaire adapté - Préparer des stratégies de jeu 	Organisation du match en 2 sets gagnants avec un temps d'échange par binôme entre chaque set.

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques donnent du sens à des **notions mathématiques** (échelle, distance, vitesse, proportionnalité, ...). De même, les activités d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique des notions de repérage et de déplacement sur un plan ou une carte étudiés en mathématiques et en géographie.

COURSE D'ORIENTATION	Notions mathématiques	Notions de repérage et de déplacement
	Explication de l'échelle (distance terrain / distance carte) Calcul de la vitesse moyenne de course (distance parcourue/temps)	Différencier les allures de courses : sur chemin, à l'approche d'un point de décision, à l'approche d'une balise Prévoir et gérer son déplacement

L'EPS permet d'**appréhender la place des techniques, leur développement, leurs interactions** avec les sciences en lien avec le programme de SVT ou de sciences physiques (notion de centre de gravité, etc.), de comprendre ainsi comment la technique façonne les corps et influe de plus en plus sur les performances sportives. L'apport conjoint de connaissances théoriques et pratiques permet aux élèves de **comprendre le fonctionnement du corps humain au plan mécanique et physiologique, pour gérer un effort**.

NATATION	Appréhender la place des techniques	Comprendre le fonctionnement du corps humain
	Technique de nage : <ul style="list-style-type: none"> - Equilibration - Propulsion - Respiration 	Mobilisation des masses d'eau (accélération, profondeur) Equilibre (couple de redressement, poussée d'Archimède, hydrodynamisme, coefficient de forme).

L'EPS participe au développement du **comportement citoyen des élèves**, en lien avec **l'enseignement moral et civique**.

ARTS DU CIRQUE	Comportement citoyen des élèves	Lien avec l'enseignement moral et civique
	Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.	En tant que juge, analyser le message passé à travers le numéro. Débat possible autour du jeu de rôle ou de l'émotion transmise au public.

L'éducation physique et sportive est un enseignement qui se prête particulièrement bien à la **pratique d'une langue vivante étrangère ou régionale**. Les activités sportives sont l'occasion de réinvestir des structures langagières travaillées en classe dans un **contexte réel de communication**.

BASKET-BALL	Pratique d'une langue vivante étrangère ou régionale	Contexte réel de communication
	L'activité basket-ball est une activité facilitant la pratique de l'anglais : <ul style="list-style-type: none"> - Le vocabulaire technique est déjà en anglais : dunk - Les effectifs par équipe sont réduits, ce qui facilite les échanges en anglais entre les partenaires 	Passer les consignes en anglais (possibilité de faire traduire ensuite par un élève). Demander aux élèves de parler entre eux en anglais (temps de match et temps de concertation par équipe)

Quelques exemples de thèmes qui peuvent être travaillés avec plusieurs autres disciplines sont proposés ci-dessous.

THEME	DETAIL	LIENS AVEC LES AUTRES DISCIPLINES	PROPOSITIONS EN EPS
Corps, santé, bien-être et sécurité	Sport et sciences : alimentation et entraînement Physiologie de l'effort et mesure des performances Statistiques Performance et dopage	En lien avec les SVT, la chimie, la technologie, les mathématiques	Courses : préparation à la course de durée Course d'orientation : gestion des allures Calcul des temps de course Exemples possibles avec l'actualité
Culture et création artistiques	Corps et mouvement : Arts du spectacle vivant (Street Art, danse, L'évolution du cirque, du traditionnel au contemporain)	En lien avec l'histoire, les arts plastiques et visuels, la technologie, l'éducation musicale, le français, les LVE, l'histoire des arts	Choix des thèmes de numéro en fonction de l'Histoire ou de l'actualité Choix de la musique Création des décors
Transition écologique et développement durable	Sport et espace : Orientation et cartographie	En lien avec les mathématiques, les SVT, la physique, la géographie	Course d'orientation : lien carte / terrain Escalade : Lien SAE / sortie falaise + respect environnement
Information, communication, citoyenneté	Sport et images : Arbitrage et vidéo ; image différée et droit à l'image	En lien avec la technologie, l'éducation aux médias et à l'information, l'EMC	Sports collectifs : - Rugby (arbitrage) - Basket-ball - Football Sports de raquettes : - Badminton - Tennis de table
	Sport et numérique : Simulation sportive dans les jeux vidéo, les applications – De la pratique à la simulation virtuelle	En lien avec la technologie, les mathématiques, l'éducation aux médias et à l'information, l'EMC	Gestion d'un tournoi avec les applications EPS Jouer au manager dans un sport d'équipe avec un placement de son équipe (et achat de joueur)
Langues et cultures de l'Antiquité	Sport et Antiquité : L'Olympisme – Des jeux olympiques aux pratiques d'aujourd'hui	En lien avec les langues de l'antiquité, l'histoire	Faire une programmation avec des activités olympiques (fil rouge annuel) Possibilités d'organiser des Olympiades pour des cycles 2 ou début cycle 3.
Langues et cultures étrangères ou, le cas échéant, régionales	Sports anglo-saxons et leurs origines	En lien avec les langues vivantes, l'histoire	Choisir un sport anglo-saxon et travailler le vocabulaire en EPS. (ex. : rugby)
Sciences, technologie et société	Sports et sciences : Performances sportives et évolutions technologiques (vêtements, équipement,...) Évolutions technologiques au service du handisport Énergie Étude du mouvement (animal et humain)	En lien avec les sciences (SVT, PC), la technologie	Natation : combinaison, maillot de bain Travail avec caméra embarquée, ou avec cardio fréquence-mètre Courses : lien avec Athlètes handisport avec lamelle. Travail sur échauffement Analyse du mouvement sur une course



Comparaison des programmes EPS



	Programmes EPS BO n°6 du 28 Aout 2008	Nouveau projet de texte Septembre 2015	Evolutions / Glissements
Finalité	Former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué	Former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué <i>dans un souci du vivre ensemble</i>	Relation aux autres (évolution de la société)
Déclinaisons de la finalité	Source de bien-être et se soucier de la santé	L'EPS amène les enfants et adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé	La santé et le bien être conservent toute leur place
		<i>Assure l'inclusion (élève à besoin éducatifs particuliers ou en situations de handicap)</i>	Prise en compte des différences et plus seulement de la mixité plus grande égalité des chances.
	Plaisir de la pratique sportive	L'EPS initie au plaisir de la pratique	Pas d'évolution
Objectifs	3 objectifs généraux	5 compétences générales	Les anciens objectifs généraux sont transformés en compétences générales. Les mêmes items sont davantage détaillés dans le nouveau texte.
	* développement et mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité	* développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	
	* éducation à la santé et à la gestion de la vie physique et sociale	* s'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	
		* Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	
		* Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	
* accès au patrimoine de la culture physique et sportive	* S'approprier une culture physique sportive et artistique		

Socle commun	Contribution de l'EPS aux acquisitions du socle commun	Les 5 compétences générales de l'EPS se confondent avec les 5 domaines de connaissances, de compétence et de culture du socle commun.	Intégration complète de l'EPS au texte du socle.
Déclinaison pour l'EPS	4 compétences propres	4 champs d'apprentissage	Changement de la sémantique (la compétence propre devient le champ d'apprentissage)
	* produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée	* produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Plus de liberté professionnelle et d'autonomie dans les choix locaux
	* adapter ses déplacements à des environnements variés et incertains	* adapter ses déplacements à des environnements variés	
	* réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique	* s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique	
	* conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel	* conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	
	Les compétences méthodologiques et sociales	Compétences intégrant différentes dimensions	Les nouvelles compétences intègrent CMS + Connaissances, capacités, attitudes
	* agir dans le respect	* motrice	
	* organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités	* méthodologie	
* se mettre en projet	* sociale		
* se connaître, se préparer, se préserver			
Fiches ressources	Connaissances, capacités, attitudes		Attente de documents d'accompagnement
APSA	Liste des APSA avec les niveaux d'acquisition (Niveau 1 et 2) Nombre d'heures minimales de pratique 3 APSA max en dehors de la liste nationale	Temps de pratique conséquent Validation de compétences dans chaque champ d'apprentissage	Passage de 8 activités relevant des 8 groupements à 4 champs d'apprentissage 4 activités pour 4 champs d'apprentissage ou plusieurs activités par champ d'apprentissage Les modalités d'évaluation ne sont pas précisées (En attente de précision).

Projet pédagogique EPS	Place du projet EPS dans le TO très importante et détaillée	Projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables	Les équipes EPS auront plus de liberté dans le choix de leur progression.
		Repères de progressivité en cycle 3: * des aménagements sont envisageables pour permettre aux élèves d'exploiter au mieux leurs ressources pour produire une performance maximale, source de plaisir. * Privilégier la variété des situations qui permettent d'exploiter différents types de ressources dans un temps d'engagement moteur conséquent * les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser.	
		Repères de progressivité en cycle 4: En matière de progressivité des enseignements d'EPS, l'ensemble des compétences et des champs d'apprentissage sont abordés pendant le cycle. Il revient à l'équipe pédagogique d'en planifier le choix et la progression, de mettre en place les activités physiques sportives et artistiques appropriées, en fixant ce qui est de l'ordre de la découverte et ce qui peut être approfondi.	
DNB	Moyenne des 3 notes de 3 APSA, de 3 CP différentes prises en compte pour participer à l'obtention de points en contrôle continu au même titre que les autres matières Atteindre le niveau 2 pour le brevet	Tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage en cycle 3 cycle 4 : validation de la maîtrise du socle dans les 4 champs d'apprentissage. L'EPS se fonde dans le socle et valide les compétences du socle <i>cf: education.gouv.fr, diplômes et attestations: le diplôme national du brevet</i>	L'EPS est prise en compte dans la validation des domaines du socle commun pour le DNB.