

**L ' EPS à L'ECOLE**

# L'E.P.S à l'école

programme 2016

- Tout au long de la scolarité, l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble... L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :
- *1/ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.*
- *2/ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.*
- *3/ Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.*
- *4/ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.*
- *5/ S'approprier une culture physique sportive et artistique.*

# L'E.P.S à l'école

programme 2016

- Pour développer ces compétences générales, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires:
  - 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.*
- Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale)...

# L'E.P.S à l'école

- Enseigner l'E.P.S à l'école demande à l'enseignant de:

**S'inscrire** dans une dynamique....

**Caractériser**

**Modéliser**

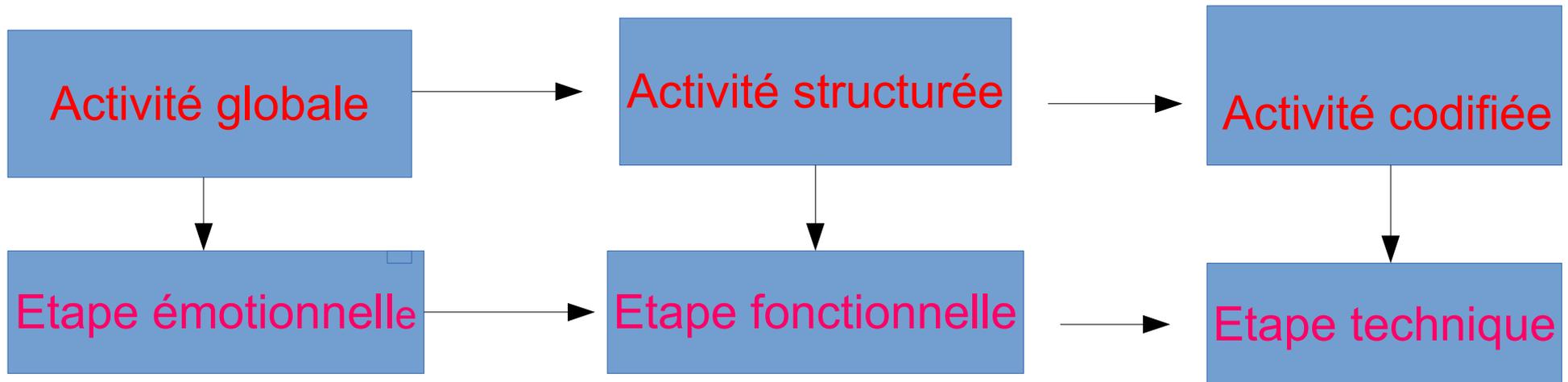
**Varié**

**Construire**

**Prévoir** son enseignement...

# L'E.P.S à l'école

- **S'inscrire** dans une dynamique d'appropriation active des compétences, c'est permettre à l'enfant de passer par différents stades :



# L'E.P.S à l'école

- **Caractériser** la situation d'apprentissage permet de préciser ce que l'on attend de l'enfant.
- Exemple :

Situation-problème	Exercice
But spécifié	But spécifié
Consigne ouverte	Consigne portant sur les façons de faire
Démarche libre	Démarche de structuration logique contrôlée
...Soumise à spontanéité, intuition	Soumise à systématisation
Absence de modèle	Présence de modèle ( démonstration)
Induction, déduction	Reproduction
Fonctionnement centrifuge	Fonctionnement reposant sur les lois et règles extérieures au sujet
Evaluation par outils centrés sur l'enfant et son activité	Evaluation tendant à l'objectivité et plutôt centrée sur l'acquisition de techniques

# L'E.P.S à l'école

- **Modéliser** une situation facilite la mise en œuvre.

Exemple :

- Objectif (pour l'enseignant) (cycle 3 ,compétence 3) : assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées
- But (pour l'enfant) : amener son adversaire au sol
- Dispositif ( à mettre en place): 1 contre 1, départ à genoux, face à face sur un tapis.
- Consignes ( à donner aux enfants) : « en se tenant les bras ou les épaules, amener son adversaire au sol. »
- Evaluation (à communiquer) : **sécurité**, amener donc sans lâcher.  
**efficacité**, quelles procédures utiliser ?

# L'E.P.S à l'école

- **Varier** les situations, c'est agir sur les composantes :
- Temporelles: réduire ou augmenter la durée, varier le statut du temps
- Spatiales :augmenter ou diminuer l'aire de jeu, de près de loin, en haut, en bas, en dénivellation ...
- Matérielles: dans un milieu aménagé de différentes façons, avec plus ou moins de matériel, des contraintes ou pas d'utilisation...
- Relationnelles : le nombre, le rôle, le statut des joueurs, leur rapport au matériel...
- Corporelles : en proposant ou interdisant certaines actions, formes ou utilisation du corps
- Pédagogiques:pour animer, manager, arbitrer, légiférer, observer...

# L'E.P.S à l'école

- **Construire** une séance consiste à prévoir une entrée dans l'activité par une situation ouverte (approche globale en milieu aménagé) pour ensuite structurer ( situation ciblée) et réinvestir dans une situation plus complexe.

Exemple

- S1 : jouer avec des balles et raquettes librement
- S2 : échanger à deux sans limitation de terrain.
- S3 : parcourir ensuite un circuit (jonglages, dribbles, passes, services...)
- S4 : jouer 2 contre 2 par dessus un filet et à l'intérieur d'un terrain.

- **Prévoir** dans l'année des cycles d'activités, collectives, en salle, de pleine nature, artistiques... pouvant aboutir à la pratique d'une activité « sportive » adaptée et débouchant sur une rencontre interclasses, interécoles, USEP, permettant un réinvestissement décontextualisé des apprentissages et des compétences.