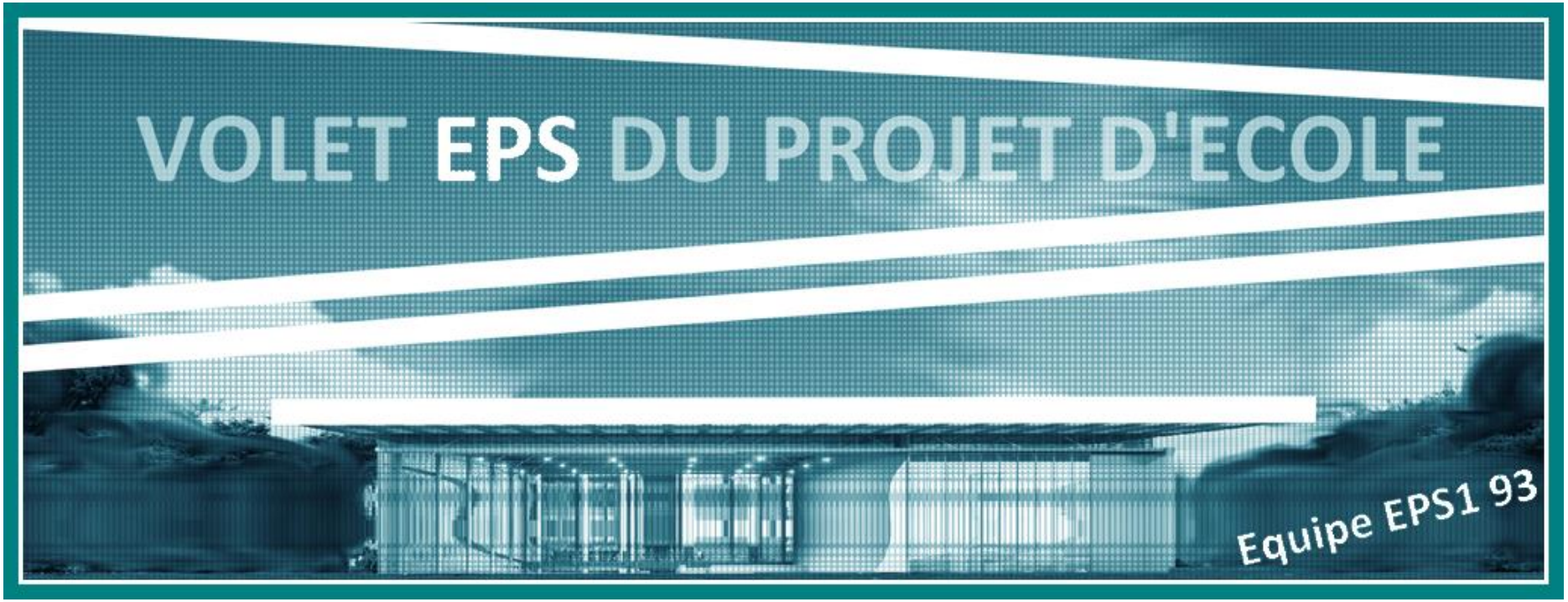

VOLET EPS DU PROJET D'ECOLE
Equipe EPS1 93

Il contribue à atteindre les compétences du socle, les compétences travaillées dans les cycles et les attendus en EPS.
Il a une triple fonction :

Il assure la cohérence de l'action éducative de l'école maternelle, élémentaire et du collège par :

- La continuité des apprentissages tout au long des cycles
- La complémentarité des enseignements entre les possibles différents intervenants (enseignants du 1er degré, USEP et intervenants extérieurs en EPS) (enseignants du 2d degré, association sportive de collège)
- Le croisement des enseignements avec l'EPS
- Les repères de progressivité, l'évaluation
- L'utilisation optimale des ressources humaines mobilisables, des installations, des matériels et équipements disponibles

Il met en œuvre un parcours de formation équilibré et progressif sur les cycles pour chaque élève par :

- La construction de compétences dans chaque champ d'apprentissage intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées
- La prise en compte de leurs besoins (quantité de pratique, rythme d'apprentissage, repères de progressivité)
- L'inclusion dans l'établissement, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap

Il s'appuie sur la PROBLEMATIQUE ET les OBJECTIFS PRIORITAIRES du projet d'école

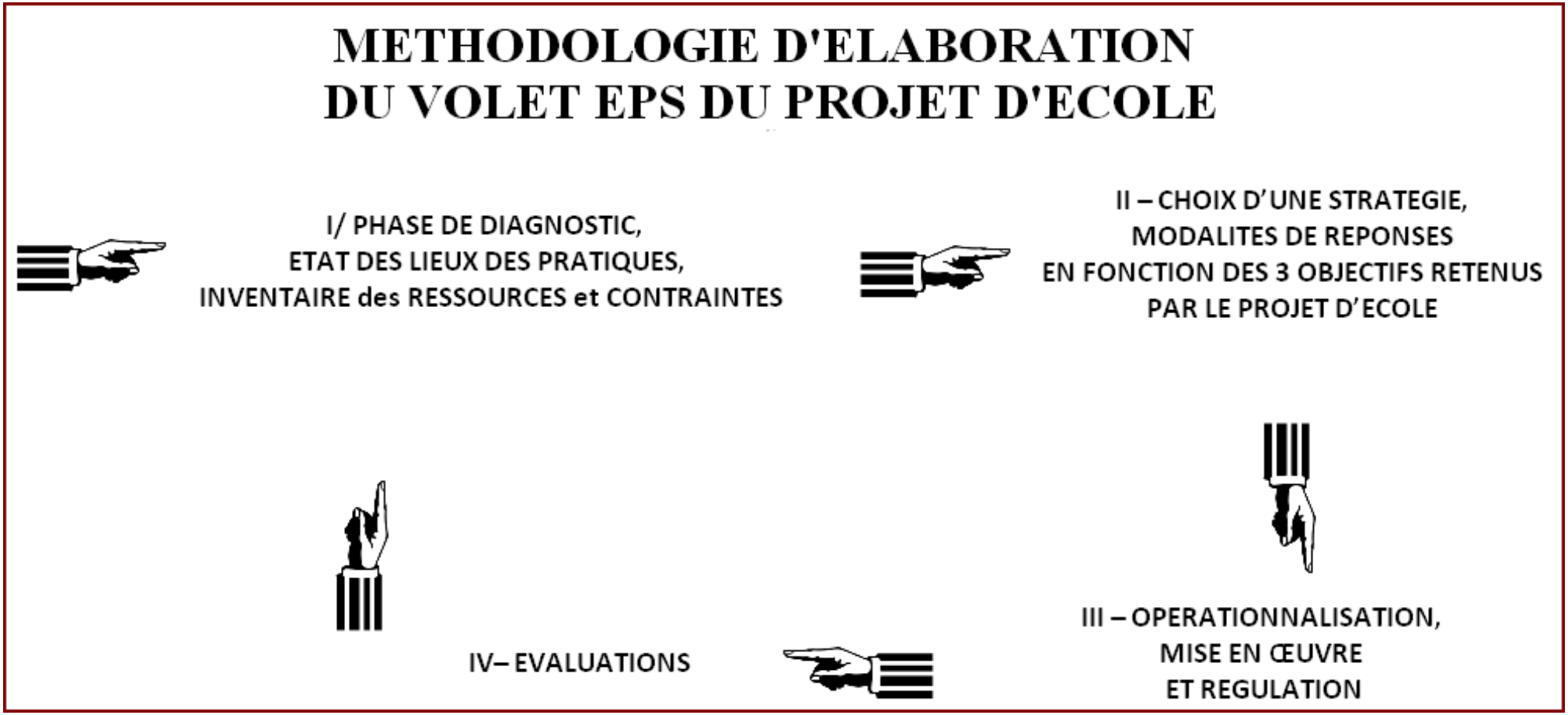
a/ Problématique EPS dans la cadre du projet d'école :

Quels apprentissages EPS sont jugés prioritaires ?
Quels sont les leviers pour les progrès de chacun et la réussite de tous ?
Quel lien avec le socle commun de connaissances de compétences et de culture ?

Quels liens avec l'axe 1 du projet académique 2020/2024* : **MAÎTRISER ET PARTAGER LES SAVOIRS, CONDITION DE L'AUTONOMIE ET DE LA MOBILITÉ POUR TOUS**
Quels liens avec l'axe 2 du projet académique : **FÉDÉRER LES ACTEURS POUR CONSTRUIRE DES TRAJECTOIRES DE RÉUSSITE**
Quels liens avec l'axe 3 du projet académique : **ENGAGER LES ÉLÈVES À S'OUVRIR AU MONDE : CITOYENNETÉ, CULTURE, SPORT, MOBILITÉS INTERNATIONALES**
Quels liens avec l'axe 4 du projet académique : **ACCROÎTRE LA QUALITÉ DE VIE DES PERSONNELS DANS LEUR TRAVAIL PAR UNE AUTONOMIE RENFORCÉE ET DES MOBILITÉS PLUS SOUPLES**
**PROJET D'ECOLE 2020/2024 Autonomie et mobilité: une ambition partagée* → *http://www.ac-creteil.fr/pid32600/le-projet-academique.html*

b/ **La place de l'EPS dans la définition** des **3 objectifs prioritaires**, ciblés et portés par l'équipe pédagogique pour :

Innerver le quotidien des pratiques de classe
Structurer les réunions de concertation pédagogique pilotées par la directrice/ le directeur
Les rendre lisibles dans la communication aux parents et aux élèves
Exemple de méthodologie



I/ PHASE DE DIAGNOSTIC, ETAT DES LIEUX DES PRATIQUES, INVENTAIRE des RESSOURCES et CONTRAINTES

A/ Equipe pédagogique :

S'appuyer sur la réglementation et l'orientation institutionnelle : Textes officiels, recommandations départementales.

. En maternelle, les séances quotidiennes sont de 30 à 45 minutes, chaque jour, en cycles 2/3, le volume annuel de 108 heures en EPS est réparti sur l'horaire hebdomadaire en fonction du projet pédagogique des enseignants.

. A l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage.

. Faire l'inventaire des projets, des programmations des activités (école cycle et/ou classe) ***Voir documents pages 20,21,22,23***

. Assurer une répartition équilibrée d'occupation horaire pour chaque classe, sur chaque cycle.

Sur l'école :

. Effectuer l'inventaire des ressources, des compétences et des motivations des enseignants et évaluer les besoins en formation, en aides pédagogique et documentaire

. Structurer les décloisonnements éventuels, la place et le rôle des intervenants extérieurs en EPS

. En cycle 3, assurer la continuité et la consolidation des apprentissages pour une coopération cohérente entre les professeurs du premier et du second degré

. Construire un cadre transversal et éducatif **:** initiation au plaisir de la pratique sportive, respect des autres, de soi-même, des règles, du matériel par des actions concrètes (exemple : travail des rôles sociaux, arbitre, observateur, organisateur, chronométreur, juge arbitre, coach, etc.)

. Développer des démarches et méthodes de travail propres à la discipline : par l'action, l'imitation, l'observation, la comparaison, la coopération, la réflexion sur l'action, etc.

. Favoriser la construction réflexive par des démarches problématisante, inductive, de questionnement.

. Promouvoir l'école inclusive, le bien-être et la santé : Lutte contre l'obésité, projets d'intégration, etc.

. Assurer la sécurité des élèves citoyens : APER, Porter Secours, Savoir Nager (ASSN)

. Associer maîtrise de la langue et EPS, et croisement des enseignements (projet interdisciplinaires et pluridisciplinaires)

. Développer l'ouverture culturelle : nouvelles pratiques, nouveaux lieux par un environnement sportif riche et diversifié : Actions engagées avec l'USEP, les partenaires, les intervenants associatifs, les ETAPS, les bénévoles.

. Penser la cohérence et la complémentarité avec les actions périscolaires

Voir document page 24, fiches indicatives d'actions et de fonctionnement

B/ Matériel, inventaire des installations à disposition dans l'école et en dehors de l'école, (plannings, créneaux d'utilisation), besoins éventuels

. Finances : Solde, ressources éventuelles

Voir documents pages 25, 26, 27

Tableau de pilotage de l'EPS pour l'école

Pour réaffirmer la place de l'EPS dans l'enseignement, au service du développement des capacités motrices, de l'éducation à la santé, à la sécurité, à la responsabilité et à l'autonomie.

Pratique effective de l'EPS	Programmation équilibrée et diversifiée	Croisements avec les enseignements
Totalité des heures EPS inscrite à l'emploi du temps de la classe Respect du volume annuel de 108 heures (cycles2/3) Programmation construite par classe, par cycle (s) Utilisation optimale des installations et du matériel Participation à des rencontres de l'école, du cycle et/ou de classe Rôle de l'USEP Rôle des intervenants extérieurs en EPS	Séances quotidiennes de 30 à 45 minutes, chaque jour en maternelle Séances d'une durée de 45mn à 1h30 aux cycles 2 et 3 (108 heures, 3 h hebdomadaires en moyenne) Modules d'apprentissage entre 8 et 12 séances sur 6 à 8 semaines en fonction du projet et de l'APS (cycles2, 3) Les 4 objectifs de l'activité physique à l'école maternelle, les 4 champs d'apprentissage à l'école élémentaire seront travaillés chaque année À l'issue du cycle 3, tous les élèves doivent avoir atteint le niveau attendu de compétence dans au moins une activité physique par champ d'apprentissage Chaque cycle des programmes (cycle 2, 3) doit permettre aux élèves : - de rencontrer les quatre champs d'apprentissage - de s'initier à des rôles divers (arbitre, observateur, organisateur, …) Les progrès des élèves sont mesurés tout au long de l'année et du cycle (repères de progressivité, compétences travaillées, attendus de fin de cycle)	Utilisation du langage oral avec vocabulaire adapté (description d'actions, organisation d'activités, émotions ressenties) Notions mathématiques (échelle, distance…) et différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer Mise en pratique par l'orientation d'activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie. Education 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…). 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 reconnaitre les émotions, reconnaitre et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives. Utilisation d'une langue vivante étrangère ou régionale pour donner les consignes de jeu, pour décrire ses actions, pour commenter une rencontre, comme langue de présentation d'un spectacle artistique, acrobatique...

Identifier les apprentissages en jeu, les compétences travaillées, les repères de progressivité, les attendus dans chaque champ d'apprentissage et dans chaque activité physique, sportive et artistique (APSA)

Pour chaque APSA programmée, identifier précisément ce que l'élève doit apprendre en termes de :

. **connaissances** qui renvoient aux informations que doit s'approprier l'élève sur les activités physiques, sur sa propre activité ou celle d'autrui. Il s'agit principalement de règles, de principes, de repères, concrétisés dans le vécu des différents rôles sociaux ;

. **capacités** (savoir-faire), qui renvoient à la mise en œuvre des connaissances, à l'activité de l'élève et à la mobilisation des ressources pour agir. Il s'agit principalement d'habiletés, de techniques, de savoir-faire ;

. **attitudes** (savoirs être), qui renvoient à l'engagement et aux comportements que l'élève doit avoir dans ses relations à lui-même, aux autres et à l'environnement et sont sous-tendues par des valeurs qu'il convient d'acquérir et d'installer.

. Agir, s'exprimer, comprendre (maternelle), agir et réfléchir sur l'agir (élémentaire) par des démarches problématisantes, de questionnement, inductives…

Prendre appui sur le vécu pour faire émerger des savoirs : Susciter des échanges, provoquer des interactions entre les élèves, comprendre et verbaliser sa stratégie, comparer les stratégies.
Pour faciliter ces apprentissages, exploiter périodiquement en salle de classe un "avant" et un "après" l'animation des séances sur le terrain d'activité.
Formaliser des traces de l'activité déployée sur le terrain pour construire une mémoire des expériences motrices. La nature et la forme des traces sont adaptées au niveau de scolarité des élèves : ce peut être des écrits, mais aussi des vidéos, des photos, des dessins, des schémas, utilisant chaque fois que cela est possible les techniques usuelles de l'information et de la communication …
Organiser les traces. Le "cahier d'EPS" constitue une forme d'organisation scolaire des différentes traces. Pour une activité donnée faisant l'objet d'une progression mesurable, il peut être remplacé par un "carnet" "… du nageur", " … d'athlète", "… de grimpeur". À la maternelle il peut s'agir d'un cahier collectif.

II – CHOIX D'UNE STRATEGIE, MODALITES DE REPONSES EN FONCTION DES 3 OBJECTIFS RETENUS PAR LE PROJET D'ECOLE

PROJET D'ECOLE		DECLINAISON dans le PROJET EPS Actions proposées (pour les cycles 2 et 3, en s'appuyant sur les compétences du socle) *Voir document page 28*			
		Volet didactique	**Volet pédagogique**	**Volet éducatif**	**Volet culturel et sportif**
		A partir des habiletés motrices fondamentales et composites, des objectifs de l'activité physique à la maternelle, des contenus des champs d'apprentissage aux cycles 2 et 3, et de leur spécificité sur chaque APSA, de la notion de progrès sur les concepts d'équilibrations statique et dynamique, de coordination, de dissociation, d'automatisation, etc.	Quelles démarches retenues pendant l'action (démarche de découverte, d'imitation, essais-erreurs, problématisante, de répétition et d'entraînement, comparative, etc.) et de réflexion sur l'action (démarche de questionnement, démarche réflexive, comparative, argumentative, inductive, etc.	Choisir les compétences méthodologiques et sociales travaillées Comment sont-elles travaillées ? Quels liens avec le socle ?	Investir des lieux culturels forts (salle de gymnastique, salle de handball) Rencontrer des athlètes de haut niveau, des professionnels, les interviewer Rencontrer les personnels sportifs de la ville ou association
Objectif 1					
Objectif 2					
Objectif 3					

Programmation avec lieux et matériel

. Réalisation des tableaux horaires d'occupation des infrastructures sportives dans l'école (cour, plateau d'évolution, salle polyvalente, etc.)
. Réalisation des tableaux horaires d'occupation des infrastructures sportives en dehors de l'école
. Utilisation pragmatique de la cour d'école
. Construction de la programmation annuelle de l'EPS pour chaque classe
. **Livret EPS, livret spécifique ou intégré au livret scolaire.**
. Rencontres (inter-école, circonscription, USEP, départementales)

III – OPERATIONNALISATION, MISE EN ŒUVRE ET REGULATION

Exemple d'une modalité de réponse : Le parcours EPS de formation de l'élève citoyen

Objectif 1 du projet d'école : *Le parcours citoyen*

Problématique retenue : ***Développer la citoyenneté et la culture de l'engagement chez l'élève avec tous les partenaires de l'école***

Durée de l'action : *2 ans.*

COMPETENCES PRIORITAIRES A DEVELOPPER CHEZ LES ELEVES *(en italique)*				
	Compétence 1 EPS du socle	**Compétence 3 EPS du socle :**	**Compétence du champ d'apprentissage 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique**	**Compétence du champ d'apprentissage 4 Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel**
Compétences des élèves à travailler en cycle 2	***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...)*** ***Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements*** ***Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe***	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***	***S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.*** Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique. S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs. ***Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.***	Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. ***Accepter l'opposition et la coopération.*** S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. ***Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.***
Compétences des élèves à travailler en cycle 3	***Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités*** ***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***	Développer sa motricité et construire un langage du corps 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	Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons. Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion. ***S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maitrisant les risques et ses émotions.*** ***Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.***	Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples. Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires. Coordonner des actions motrices simples. Se reconnaitre attaquant / défenseur. ***Coopérer pour attaquer et défendre.*** ***Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.*** S'informer pour agir.

CIBLER DES ACTIONS ET RENCONTRES COLLECTIVES POUR EVALUER UNE CITOYENNETE EN ACTE :

1/ PROJET AUTOUR D'UN TOURNOI DE HANDBALL EN DEFI COLLECTIF EQUITABLE CM2/6ème

2/ PROJET D'UNE RENCONTRE GYMNASTIQUE AVEC TUTORAT ET JUGE ARBITRE des 6ème pour les CP :

3/ RENCONTRE ACROSPORT avec prestations de groupes mixés (CE1-CM2 ou CE1-6ème)

Compétences des enseignants à mobiliser	**Construire une démarche de projet autour de 3 APS prioritaires « handball coopétitif - gymnastique - acrosport)**	**Décloisonner, mutualiser, travailler ensemble**	**S'appuyer sur la pluridisciplinarité**
	Travailler avec les professeurs EPS et les élèves de 6ème du collège	**Se former pour maîtriser la démarche de projet, maîtriser les APS enseignées, organiser les savoirs en réseau**	**Impliquer les parents dans les différents temps du parcours**
Compétences pluridisciplinaires des élèves	**RENFORCEMENT DU PARCOURS EPS DE FORMATION DE L'ELEVE CITOYEN PAR LA POLYVALENCE**		
	ENSEIGNEMENT CIVIQUE ET MORAL La règle et le droit	**MATHEMATIQUES** La formule championnat et coupe	**HISTOIRE** L'histoire du handball

1/ TOURNOI DE HANDBALL de 4 classes (2 CM2 et 2 6ème) en DEFI COLLECTIF EQUITABLE

But du jeu :
Gagner le match en marquant au moins un but de plus que ses adversaires.
Organisation : Pour chaque classe, constituer 4 équipes de 4/5 joueurs et un gardien, plus un remplaçant. Les équipes sont mixées (2 joueurs CM2/2 joueurs 6ème)
Chaque équipe est mixte et de niveau (experts, confirmés, débrouillés et initiés).
Déroulement : Dès qu'une équipe marque 2 buts de suite, **l'équipe observatrice coach** vient choisir une carte* pour avantager l'équipe menée au score et ainsi tenter un rééquilibrage des forces. La réflexion et le choix se font en 30 secondes au maximum, après avoir repéré l'efficacité collective des deux équipes à l'aide de critères simples. Une fois le choix effectué, le jeu redémarre avec l'application immédiate de la nouvelle règle ou son annulation. *Les cartes « défis » peuvent être construites avec les élèves. Exemples (suppression d'une cible, toutes les remises en jeu pour l'équipe menée au score, joueur désigné ne pouvant plus marquer ou défendre, etc.).

Chaque équipe arbitre lorsqu'ils ne sont pas joueurs ou observateurs coach.
Après avoir réalisé un tirage au sort pour connaître l'équipe qui va engager, la mise en jeu se fait du milieu de terrain par une passe à un coéquipier. Les adversaires sont à deux mètres du ballon.
Chaque match dure 7 à 9 minutes.
A la fin du match les joueurs des 2 équipes se serrent la main.

Dispositif :

Le terrain « classique » de handball est divisé en 4 terrains (environ 10 m X 20 m). Les buts sont de 2,5 mètres.
Terrain 1 – Les experts Terrain 2 - Les confirmés Terrain 3 - Les débrouillés Terrain 4 – Les initiés
Les équipes s'opposent par 2, pendant qu'une 3ème gère (arbitrage, chronométrage, choix des cartes, feuilles de match) et la 4ème se repose.

ROTATIONS (formule championnat)	Equipes qui jouent	Equipes qui arbitrent	Equipes qui observent et coachent
Temps 1	A / B	C	D
Temps 2	C / D	A	B
Temps 3	A / D	B	C
Temps 4	B / C	D	A
Temps 5	A / C	B	D
Temps 6	B / D	A	C

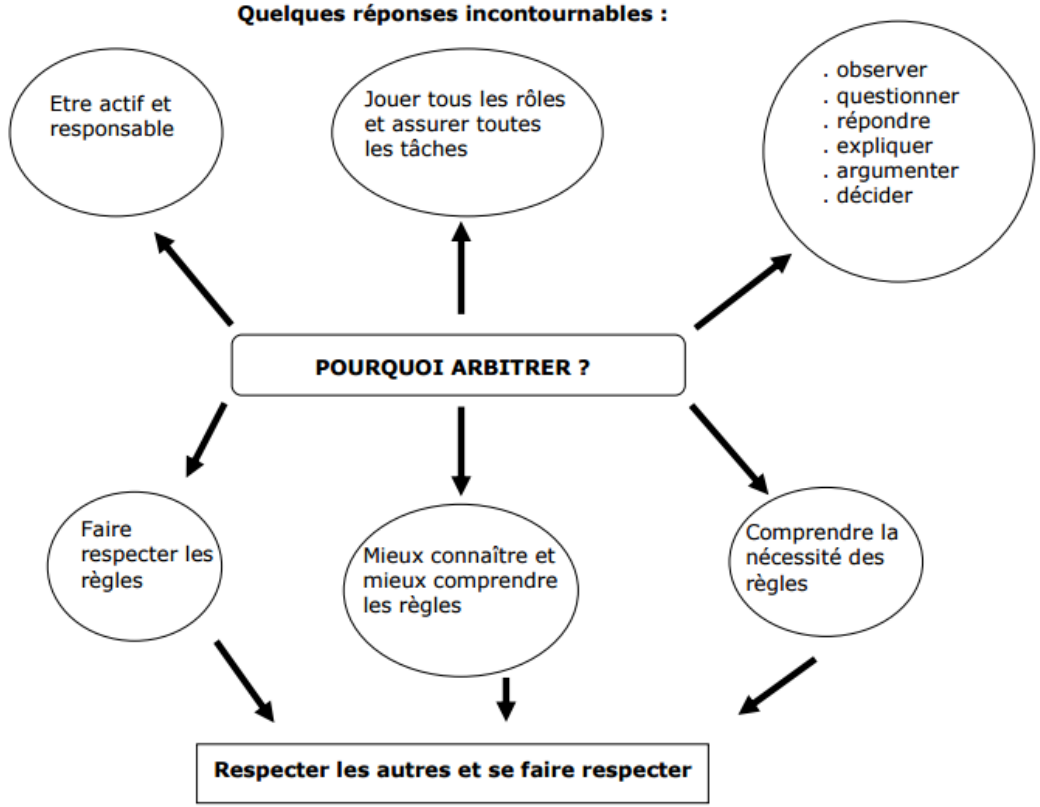
EN AMONT DE LA RENCONTRE DE HANDBALL :

APPRENDRE A ARBITRER

POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

Susciter le débat en demandant : pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?

Quelques réponses incontournables :



OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT

Construire le rôle d'arbitre :

- Acquérir **des méthodes de travail** (connaître les règles du handball, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action)
- **Transformer ses attitudes par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter**
- **Connaître « ce qu'il y a apprendre »** (connaissances expertes des règles)
- **Savoir se placer et se déplacer** stratégiquement sur le terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action
- **Identifier les actions, les conséquences des actions et décider** (voir tableau page suivante)
- Etre capable de répondre, **justifier**, argumenter, décider

CONSEIL A L'ATTENTION DES ENSEIGNANTS

Il ne peut y avoir de jeu sans mise en place **d'un code commun, de règles simples mais comprises par tous**.

Les règles sont **au service du et des joueurs.** La mise en place d'une nouvelle règle devra répondre à un besoin et non à un souci immédiat de sanction. La connaissance des règles « primaires » du jeu par les élèves doit aller de pair avec les connaissances techniques et stratégiques (règles secondaires ou règles de l'action efficace).

Connaître et appliquer quelques règles simples (en tant que joueur mais aussi en tant qu'arbitre) aura des incidences fortes sur la construction de la motricité spécifique liée à l'activité des élèves.

La charge émotionnelle peut être importante pour un élève désigné pour l'arbitrage.

L'enseignant veillera à préserver chaque élève :

- en proposant **une « doublette » d'arbitres**, surtout lors des premières séances
- en graduant la responsabilité de l'arbitre (ne peut siffler que les ballons hors du jeu, dans un premier temps, par exemple)
- en étant un recours éventuel en cas de problème (dans le cas d'une délégation de pouvoir à un élève arbitre, l'enseignant devra éviter au maximum d'intervenir).

CONSEILS A L'ATTENTION DES ELEVES-ARBITRES

Pour arbitrer le plus justement possible, il faut :

bien connaître les règles du jeu :

ce qu'il est permis de faire

ce qu'il est interdit de faire

prendre fermement les décisions :

pour cela le coup de sifflet doit être assez fort et sec (bref)

pour indiquer :

ce qui s'est passé : en parlant (« sortie ») ou en faisant un geste que tout le monde comprend

ce que vous avez décidé : par exemple en parlant bien fort (« balle à l'équipe rouge »)

Si vous pensez que votre décision est juste, vous faites appliquer aussitôt votre décision.

Si votre décision est contestée et que quelqu'un (un joueur ou un adulte) vous explique en quoi vous vous êtes trompé, vous pouvez modifier votre décision, en expliquant la nouvelle décision.

Avant le début du match :

vous comptez les joueurs sur le terrain.

vous appelez un joueur de chaque équipe pour tirer au sort l'équipe qui va engager (c'est à dire commencer le match en ayant la balle). Pour effectuer un tirage au sort vous présenter à un joueur de chaque équipe vos deux poings fermés, un petit objet (petit morceau de bois ou brin d'herbe) étant dans l'une des mains : celui qui montre la main contenant l'objet a gagné l'engagement.

vous donnez la balle à l'équipe qui a gagné le tirage au sort.

Début du match :

vous donnez un coup de sifflet, le joueur qui a la balle dans les mains fait alors une passe à un joueur de son équipe.

Pendant le match :

vous suivez le déplacement de la balle en restant assez près du jeu (pour bien observer ce qui se passe).

vous faites respecter les règles du jeu en sifflant toute faute commise (une faute peut être une erreur faite par le joueur ; exemple : il touche le ballon avec le pied); ce peut être également une faute commise sur un autre joueur : par exemple un joueur bouscule un adversaire en voulant lui prendre le ballon).

aucune insulte n'est permise : si une insulte est proférée pendant le jeu, vous sifflez pour arrêter le jeu, vous expliquez au joueur que le insultes ou grossièretés sont interdites ; vous donnez un pénalty contre l'équipe fautive. Si vous constatez des violences qui se répètent (violences physiques : des coups répétés, ou violences verbales : insultes ou gros mots) vous arrêtez le jeu et vous demandez à un adulte d'être présent avec vous pour sanctionner les joueurs.

Quand un but est marqué et que vous l'accordez, vous sifflez **deux fois.**

Fin du match :

quand le temps de jeu est terminé vous sifflez trois fois, vous récupérez la balle et vous annoncez le résultat du match.

Un adulte est toujours à proximité du terrain de jeu : il faut l'appeler à chaque fois que vous avez un doute, un problème, une question.

Matériel nécessaire à l'arbitre : un sifflet un petit objet ou une pièce de monnaie éventuellement (pour le tirage au sort)

EN AMONT DE LA RENCONTRE DE HANDBALL : APPRENDRE A OBSERVER POUR COACHER

OBJECTIFS POUR L'ENSEIGNANT

Construire le rôle d'observateur :

- Acquérir **des méthodes de travail** (concevoir un projet en groupe, s'appuyer sur ses résultats pour définir un projet personnel, observer un camarade pour l'aider...)
- **Transformer ses attitudes par l'acceptation des différences de niveaux de pratiques, par le** travail en groupe, par une meilleure connaissance de soi, par une analyse et une explication à l'élève observé de ce qu'il y a à améliorer.
- Connaître **les règles du jeu**
- Connaître **« ce qu'il y a apprendre »** (critères de réussite et critères de réalisation) et être plus impliqué pour le reproduire sur le terrain avec une action réflexive
- Savoir se placer stratégiquement près du terrain pour bien observer le joueur désigné.
- Identifier des critères simples d'observation (passes, réceptions, tirs, interceptions, etc.), *(voir fiches pages suivantes, qui peuvent être construite avec les élèves)*
- Relever ces critères en restant attentif à chaque action avec l'aide d'un camarade (l'un à l'observation, l'autre au script, *voir fiches pages suivantes*)

CRITERES D'OBSERVATION POUR AMELIORER LE COACHING :

Le porteur de balle	Les réceptions sont-elles maîtrisées à l'arrêt ? en mouvement ? Progresse- t-il dans le couloir de jeu direct en regardant ses partenaires en mouvement et des espaces de jeu libres ? Les passes sont-elles tendues ? Prend-il de vitesse des défenseurs peu efficaces ? Tire-t-il au but en appui au sol en repérant la position du gardien ? Réussit-il quelques tirs en suspension en évitant le gardien ?
Le partenaire attaquant	Demande-t-il le ballon à distance de passe efficace en soutien (derrière) et en appui (devant) ? Est rapidement à nouveau marqué par un défenseur ? Est-il toujours en mouvement lorsqu'il a trouvé un espace libre ?
Le défenseur	Contrôle l'engagement du porteur de balle et récupère quelques ballons lors de duels Commence à se replacer de façon à défendre la zone, mains levées Vient parfois suppléer un camarade qui ne se replace pas. Réussit quelques interceptions en anticipant sur la passe du porteur Suit et gêne un adversaire qui fait un appel au porteur
L'équipe	**En attaque** Les joueurs sont-ils en grappe autour du ballon ou sont-ils plus écartés les uns des autres en progressant vers l'avant. Les joueurs non porteurs demandent-ils la balle en se démarquant vers le but ? **En défense :** Il y a un harcèlement efficace sur le porteur ou peut-il aisément progresser vers l'avant ? Les défenseurs non sur le porteur sont-ils placés devant leur zone ? Gênent-ils un adversaire qui demande le ballon au porteur ? Passent-ils rapidement de défenseurs à attaquants lors des récupérations de balles ?

2/ RENCONTRE GYMNASTIQUE AVEC TUTORAT ET JUGE ARBITRE des 6ème pour les GS ou CP :

Organiser une rencontre de gymnastique avec 2 classes de CP avec gestion des ateliers de verbes d'actions gymniques spécifiques et évaluation d'un atelier d'enchaînement gymnique

En maternelle : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Objectif 1: Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets		
Elargir et affiner des modes de déplacements.	Considère l'autre comme un partenaire.	S'inscrire dans un projet d'action.
Enchainement d'actions et de déplacements dans le cadre d'une intention précise.	Aide à l'action de l'autre, observation ou évaluation dans le cadre d'une organisation collective.	Engagement d'efforts dans la durée pour obtenir un score, pour chercher à progresser.

Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées	
Favoriser la réalisation d'actions motrices inhabituelles.	Construire des déplacements dans des espaces aménagés
Création d'un projet d'action en libérant son regard des points d'appui, en prenant plaisir à accomplir des «exploits».	Anticipation de ses itinéraires, de ses manières de faire. Recherche «d'exploits» à montrer aux autres.

Au cycle 2 : Education physique et sportive

Champs d'apprentissage 3 : S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Attendus de fin de cycle	
Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique. Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique. Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.	
Compétences visées pendant le cycle	**Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève**
Elaborer et réaliser, seul ou à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion du public. Utiliser des procédés simples de composition, et d'interprétation. S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.	Activités physiques artistiques : danse, arts du cirque. Activités gymniques : acrosport, gymnastique sportive. Recherche de situations nécessitant un engagement de plus en plus important des élèves dans des processus de création, individuellement ou en groupe.

Préparation à la rencontre

Effectuer en amont un cycle d'apprentissage en gymnastique. Utiliser les livrets de compétences de l'équipe EPS 1, en ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS : **http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5549**

Tous les élèves de GS ou de CP auront préparé un enchaînement.

Pour l'atelier enchaînement : trouver au minimum :

un début
une figure tirée de la fiche « s'équilibrer » du livret de compétences
un élément de liaison
trouver une roulade
un déplacement de l'échauffement (lapin, éléphant, puce, kangourou…) ou un franchissement
une fin

Exemple : mon enchaînement préparé en classe

Présentation Début ➔	Je m'équilibre sur 1 pied bras tendus ➔	Je suis en mouvement de jambes en fente avant ➔	Je roule vers l'avant ➔	Je franchis ➔	Présentation Sortie ➔
➔	➔	➔	➔	➔	

Continuité du projet après la rencontre

Continuer le travail déjà réalisé avec les élèves en gymnastique : aller vers la création d'enchaînements plus élaborés.
Mettre en place un cycle vers la gymnastique rythmique.
Document d'appui : http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/IMG/pdf/Gymnastique_Rythmique-1.pdf
Mettre en place un cycle vers la gymnastique acrobatique.
Document d'appui : http://pedagogie.ac-martinique.fr/epspremd/projet%20ACROSPORT%20CPC.pdf

Salle de gymnastique
Mise en place et tutorat 8 élèves de CM2 ou 8 élèves de 6ème (2 par ateliers)

Rotation sur les 4 ateliers avec plusieurs actions et plusieurs niveaux

2 élèves tuteurs Barres/ espaliers/barres parallèles : - Se suspendre - Se balancer - Se renverser - Barres // : traverser **Sécurité, installation pour les élèves tuteurs :** Barres asymétriques, barres parallèles, espaliers, un bloc à mettre sous les barres, un gros tapis et un banc sous les barres	2 élèves tuteurs Poutre : Se déplacer, s'équilibrer et sauter - en avant - en avant par-dessus des objets - en arrière - en avant et en arrière **Sécurité, installation pour les élèves tuteurs :** 3 poutres, un gros tapis en sortie	2 élèves tuteurs Trampoline : - Sauter sur le trampoline plat - Fiche 6 du livret de compétences - courir, sauter du trampoline haut sur les tapis - table de saut : se laisser tomber en arrière **Sécurité, installation pour les élèves tuteurs :** Trampoline plat, trampoline haut, caisse, 2 tapis, table de saut + gros tapis, tremplin, tapis	2 élèves tuteurs L'ATR : - Position ouverture bras-tronc - Alignement sur une caisse - Alignement à l'espalier **Sécurité, installation pour les élèves tuteurs :** Espaliers + tapis, caisse, mur

Plateau d'évolution
ATELIER A : Mise en place et tutorat 8 élèves juges de CM2 ou 8 élèves juges de 6ème (2 par ateliers)

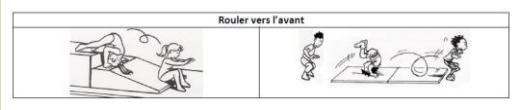
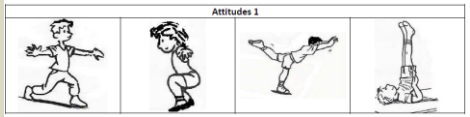
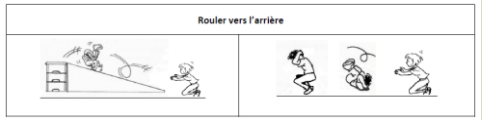
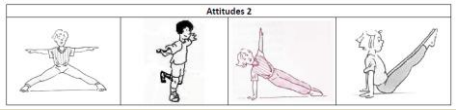
Enchaînement gymnique

Enchaîner 3 actions et montrer son enchaînement (voir page précédente) / Enchaîner s'équilibrer, rouler vers l'avant, se déplacer. / Trouver un début et une fin.
Les élèves juges collent la gommette sur la vignette de l'enchaînement validé ;

Sécurité, installation pour les élèves juges : 3 Bandes de tapis au sol/3 plans inclinés pour aide à la roulade si besoin

ATELIER B : Mise en place et tutorat 8 élèves de CM2 ou 8 élèves e 6ème (2 par ateliers)

Rotation sur les 4 ateliers avec plusieurs actions et plusieurs niveaux

1. Rouler vers l'avant	2. Attitudes 1	3. Rouler vers l'arrière	4. Attitudes 2
			

3/ RENCONTRE ACROSPORT AVEC PRESTATION DE GROUPES MIXES CE2 ou CM1/ 6ème:

Finalité : Construire, présenter et apprécier par groupes de 4 un enchaînement maîtrisé d'au moins 4 figures avec des éléments de liaison
Développer son jugement critique en évaluant les prestations

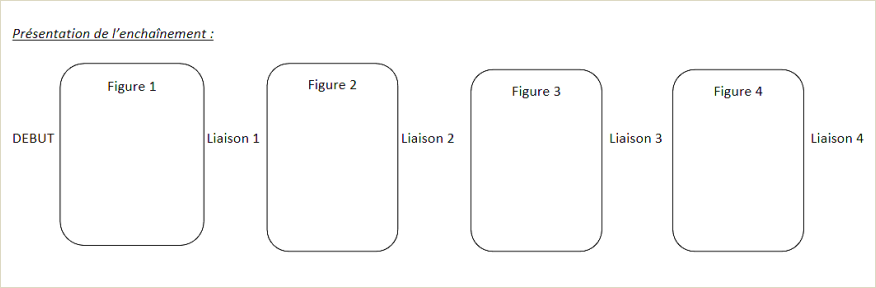
La classe puzzle (ou jigsaw classroom) technique d'enseignement en classe puzzle (inventée par Elliott ARONSON, sociologue et psychologue américain)

Par cette démarche, il s'agit de permettre aux élèves de se sentir plus compétents en acrosport en ayant vécu 2 séances avec des experts (6ème), puis de revenir dans le groupe d'appartenance pour mettre en commun et partager leur expérience sous forme de tutorat.
Les 6ème auront vécu un module acroport en amont du projet.
Ces apprentissages seront réinvestis dans l'optique de la réalisation d'un projet collectif.

Organisation :

Un quart de classe de CE2 ou de CM1 part sur 2 séances en groupe d'apprentissage avec une classe de 6ème.
Un quart de classe de 6ème part sur 2 séances en groupe d'apprentissage avec la classe de C2 ou de CM1
Et ce 4 fois pour que tous les élèves aient vécu l'immersion, d'où un module de **10 séances prévues.**
Lors de la séance 3, les élèves de CE2 ou de CM1 doivent mettre en commun ceux qu'ils ont appris en séances 1 et 2 avec les 6ème
Lors de la séance 5, les élèves de CE2 ou de CM1 doivent mettre en commun ceux qu'ils ont appris en séance 3 et 4 avec les 6ème
Lors de la séance 7, les élèves de CE2 ou de CM1 doivent mettre en commun ceux qu'ils ont appris en séance 5 et 7 avec les 6ème
Lors de la séance 9, les élèves de CE2 ou de CM1 doivent mettre en commun ceux qu'ils ont appris en séance 8 et 9 avec les 6ème
Séances communes CE2 ou CM1 et 6ème lors de la séance 10, 11 pour affiner les prestations par groupes de 4, 2 élèves CE2 ou CM1 et 2 élève 6ème
Séance 12 : Temps de restitution avec rotations pour tous les rôles :
2 groupes de 4 qui font leur prestation, 2 groupes qui jugent, 2 groupes qui apprécient en tant que spectateurs

PRESTATION	JUGES ARBITRES	SPECTATEURS avec jugement argumenté
AB	CD	DE
CD	DE	AB
DE	AB	CD



LE PORTEUR

Ne pas porter trop longtemps de 3s à 5s
Adopter une position stable et sécuritaire
Rechercher la plus grande surface d'appui
Rechercher l'alignement segmentaire
Placer le dos en position anatomique: tête dans le prolongement du corps
Placer le bassin en rétroversion
S'assurer de la qualité des saisies et des appuis
Avertir son partenaire en cas de fatigue ou de danger
Donner au voltigeur le temps de se redresser, de se placer
Participer au contrôle de la réception lors du démontage de la figure
Attendre que le voltigeur soit au sol pour changer de position

LE VOLTIGEUR

S'assurer que la posture du voltigeur est stable et sécuritaire
S'établir rapidement MAIS sans précipitation sur le porteur
Avoir un projet d'action avant de s'engager dans la figure
Chercher à élargir sa surface d'appui sur le porteur
Conserver une posture tonique
Rechercher un alignement segmentaire
Fixer des points de repères extérieurs
Renforcer les points de contacts avec le voltigeur
Avertir , en cas de déséquilibre, et prévoir l'espace de réception
Contrôler la descente
Se préparer à l'action de réception

Sécurité
Zones d'appui du porteur

Le porteur est en position quadrupédique (à 4 pattes), dos plat, tête alignée.

Le Voltigeur est en contact

avec le BASSIN du Porteur	Les mains sur le bassin	Les pieds sur le bassin Avec joker Voltigeur debout	Les fesses sur le bassin Voltigeur assis
avec les EPAULES du Porteur	Les mains sur les épaules	Les pieds sur les épaules Voltigeur allongé	
avec les EPAULES et le BASSIN du Porteur	Les mains sur les épaules et bassin joker	Les pieds sur les épaules et bassin Avec joker Voltigeur debout	
avec le DOS du Porteur	Le dos sur le dos	Le ventre sur le dos	

FICHE EVALUATION

Surligner au stabilo

Groupe évalué : ___

EVALUATION PHASE COLLECTIVE

Ressources	Composition limitée par les ressources des élèves	Composition adaptée aux ressources des élèves	Les ressources individuelles au service du collectif
Occupation de l'espace	Espace réduit, même endroit	Composition organisée	Composition organisée et orientation pertinente des figures pour le spectateur
Fluidité	Arrêt, temps morts	Liaisons juxtaposées	Les liaisons amènent à un déplacement

EVALUATION EFFICACITE

Figures	Figure inachevée ou chute	Déséquilibre Tremblements	Stable et tenu 3 secondes
Fluidité de l'enchaînement	Arrêt Temps mort	Liaisons juxtaposées	Liaisons=déplacements
Espace	Enchaînement au même endroit	Enchaînement organisé	Enchaînement organisé et orienté
Thème	Inexistant	Peu exploité	Recherché

EVALUATION INDIVIDUELLE

Prénom de l'évalué : _____

Actions et postures	Actions inappropriées qui ne permettent pas la stabilité des figures, problème de tenue corporelle	Posture stable et sécuritaire au service la figure, continuité des actions	Toutes les actions menées s'enchaînent et sont efficaces pour la production du groupe
Attitude sécuritaire	« Elève suiveur ou attentiste» dans le groupe	« Elève engagé » dans le projet collectif	« Elève leader »
Investissement dans le groupe			

4/ Vers les JOP 2024, mon parcours olympique à l'école

OBJECTIFS DU PARCOURS OLYMPIQUE A L'ECOLE

- Engager sa classe dans un projet pluridisciplinaire olympique jusqu'à la rencontre olympique de juin (voir agenda annuel pérennisé jusqu'à 2024)
- S'engager avec l'équipe dans un projet d'école ou de cycle
- Faire vivre aux élèves une rencontre distanciée départementale sur la semaine olympique
- Construire un héritage olympique et un vécu commun

OBJECTIFS EPS et PLURIDSICPLINAIRES

- Intensifier la pratique de l'EPS dans les écoles
- Favoriser la connaissance en réseau en créant un lien entre les disciplines
- Prolonger le vécu moteur par sa problématisation, sa formalisation et sa diversification

Mon agenda olympique annuel jusqu'à 2024

Temps des actions	Intitulé	Objectifs	Ressources
Début février	MA SEMAINE OLYMPIQUE	Vivre une activité physique le matin, réinvestir l'après-midi par un prolongement réflexif pluridisciplinaire	Documents d'appui Site DSDEN 93 Page EPS
Février à juin	MA CLASSE MATERNELLE ET ELEMENTAIRE OLYMPIQUE	S'approprier la culture et les valeurs de l'olympisme en s'appuyant sur les documents pédagogiques, culturels et historiques	Documents d'appui Site DSDEN 93 Page EPS
juin (pour faire écho à la journée olympique mondiale, célébrée chaque année le 23 juin)	LA RENCONTRE OLYMPIQUE ET PARALYMPIQUE DANS MON ECOLE	Sur la base des trois piliers "bouger, apprendre et découvrir", mettre en place une ou des journées dédiée(s) à l'olympisme et à ses valeurs, point d'orgue du projet élaboré en amont et aboutissement de modules d'apprentissage sur le «courir/sauter/lancer »	Documents d'appui Site DSDEN 93 Page EPS

http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1738

CPD EPS 93 DSDEN93 Education nationale

IV– EVALUATIONS

L’élaboration en commun, par l’équipe pédagogique et éducative, des critères et des modalités d’évaluation permet un meilleur suivi des progrès de l'élève.
Elle permet à l'élève de suivre ses progrès dans les apprentissages.
L'évaluation sommative a lieu à la fin de chaque module d'apprentissage, elle porte sur ce qui a été appris lors du module d’apprentissage.
Ses critères doivent être connus des élèves dès le début du module.
L'évaluation formative a lieu tout au long du module, elle permet aux élèves d’être acteurs de leurs apprentissages, de se situer par rapport aux repères de progressivité, par rapport aux critères de l'évaluation sommative tout au long du module d’apprentissage.

Types d’évaluations :

. Evaluation des acteurs (enseignants, intervenants extérieurs, etc.)

. Evaluation des APS : dispositifs, temps évaluatifs, nature des évaluations, (formative, sommative, sociale)

. Evaluation des rencontres inter-classes, inter-écoles, USEP, de circonscription, départementales

. Evaluation en natation, le Savoir-Nager (ASSN),en éducation à la route (APER)

. Réflexion sur les besoins en formation de l’équipe (organisation, gestion du groupe, contenu)

. Evaluation annuelle sur le projet EPS : Sur l’organisation : échanges de services, décloisonnement, intervenants, etc.
Sur le contenu : Compétences acquises ou non, comment améliorer le projet /Sur le matériel : gestion, achats / Sur les besoins en formation des enseignants

Proposition de programmation de l'activité physique à l'école maternelle			**AGIR S'EXPRIMER ET COMPRENDRE**	Lien avec les autres domaines
OBJECTIFS	**PS**	**MS**	**GS**	
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les espaces *AFC* ***Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.*** ***- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.***	Activités de manipulation d'objets : lancer, rouler, pousser/tirer, frapper Activités de locomotion (marcher – courir – sauter – se réceptionner)	Activités de lancers (fort, loin, précis) Courses, sauts et réceptions	Activités de lancers (fort, loin, précis, avec ou sans élan) Courses, sauts loin et haut et réceptions (avec ou sans élan) Course en durée	Construire et exploiter la trace de son activité Se repérer dans l'espace et le temps S'exprimer : raconter-décrire-expliquer-argumenter Apprendre ensemble - Partager Sentir et ressentir
Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés ***AFC*** ***Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.***	Activités gymniques Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 3/4 roues, porteurs, etc.) Activités de grimpe Activités d'orientation	Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 2/3 roues, draisiennes, rollers) Activités de grimpe Activités d'orientation	Activités de pilotage (tricycle, trottinettes 2/3 roues, vélos, rollers) Activités de grimpe Activités d'orientation Activités aquatiques	
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique *AFC* ***- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.***	Rondes, jeux dansés Danses (de création, traditionnelles) Arts du cirque	Activités gymniques Acrosport Rondes Danses (de création, traditionnelles) Arts du cirque	Activités gymniques Acrosport Rondes Danses (de création, traditionnelles) Arts du cirque	
Collaborer, coopérer, s'opposer *AFC* ***- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.*** ***- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.***	Jeux de transports d'objets, Jeux collectifs simples	Jeux collectifs	Jeux collectifs Jeux de lutte	

<u>Démarche bienveillante et positive</u>

Comprendre Faire comprendre Faire faire Réussir Faire réussir Provoquer la mise en action de la pensée Ouvrir des alternatives de choix Créer des liens

MATRICE de programmation annuelle (PS-MS-GS)	*Période 1*	*Période 2*	*Période 3*	*Période 4*	*Période 5*	ECOLE MATERNELLE ***A adapter en fonction :*** *Du niveau de classe (PS-MS-GS)* *Des compétences des élèves en fonction des objectifs et des activités physiques propres à ces objectifs* *Des espaces disponibles dans l'école (salle de motricité, cour d'école, accès à un gymnase ou à un stade)* *Du matériel* *De la période de l'année* *Des projets propres à l'école ou à la circonscription*
Lundi	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Collaborer, coopérer, s'opposer **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	
Mardi	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Collaborer, coopérer, s'opposer **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	
Mercredi	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Collaborer, coopérer, s'opposer **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Collaborer, coopérer, s'opposer **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Collaborer, coopérer, s'opposer **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	
Jeudi	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Collaborer, coopérer, s'opposer **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	
Vendredi	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements variés **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique **ACTIVITE PHYSIQUE :** _____	
	Séance de 30 à 45mn pour 3 heures par semaine					

Certaines classes organisent les quatre objectifs en prévoyant un type d'objectif différent par jour de la semaine. Cette pratique est à interroger : la répétition d'une même type d'activité (*jeux collectifs, danse…*) se produit, du point de vue des enfants, à des intervalles de temps parfois trop éloignés pour qu'ils puissent se repérer ou se les remémorer.

La succession et la proximité temporelle des situations vécues est un facteur fort de transfert d'apprentissage (d'une situation à une autre), de la compréhension des enjeux

Proposition de programmation EPS au CM2 **108h**

Proposition de programmation EPS à l'école élémentaire

« À l'école et au collège, un 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 ».
« Chaque cycle des programmes (cycle 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage ».
A l'école, 108 h sur 36 semaines ouvrables au cours de chaque année scolaire, soient 3 heures hebdomadaires, 10 modules d'apprentissage (MA) de 9 à 12 séances

Champs d'apprentissage	**Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève**	**Cycle 2**			**Cycle 3**		
		CP	**CE1**	**CE2**	**CM1**	**CM2**	**6ème**
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée. *10 modules*	Athlétisme Natation	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	2 MA d'athlétisme	
Adapter ses déplacements à des environnements variés *16 modules*	Escalade Orientation Natation (Savoir-Nager) Roule et glisse Equitation	1 MA jeux d'orientation 1 MA roller	1 MA jeux d'orientation 1 MA roller 1 MA Vélo	2 MA de natation 1 MA équitation 1 MA Vélo	2 MA de natation 1 MA Vélo 1 MA d'escalade	1 MA de natation (Savoir-Nager) 1 MA d'escalade 1 MA Vélo APER	
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique *10 modules*	Danse collective Danse création Gymnastique Arts du cirque	1 MA danse collective 1 MA danse création 2 MA gymnastique	1 MA d'activités circassiennes 1 MA gymnastique	1 MA gymnastique	1 MA de danse	1 MA danse 1 MA gymnastique	
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel *14 modules*	Jeux/Sports collectifs Jeux de lutte Jeux de raquettes	2 MA de jeux collectifs	2 MA de jeux collectifs 1 MA de jeux de lutte	2 MA de jeux collectifs 1 MA de jeux de raquettes	2 MA sports collectifs 1 MA de jeux de lutte	2 MA sports collectifs 1 MA de jeux de raquettes	
		10 modules d'apprentissage = 108h	**10 modules d'apprentissage = 108h**	**10 modules d'apprentissage = 108h**	**10 modules d'apprentissage = 108h**	**10 modules d'apprentissage = 108h**	

Champs d'apprentissage	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève	Période 1 24h	Période 2 18h	Période 3 24h	Période 4 18 h	Période 5 24 h
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.	Athlétisme Natation	Athlétisme 9h			Athlétisme 3h	Athlétisme 6h
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Escalade Orientation Natation (Savoir-Nager) Roule et glisse Equitation	Natation ASSN *Stage massé* 12h	Escalade 9h	Escalade 3h		Vélo APER 12h
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danse collective Danse création Gymnastique Arts du cirque	Danse 3h	Danse 9h	Gymnastique 9h	Gymnastique 3h	
Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel	Jeux/Sports collectifs Jeux de lutte Jeux de raquettes			Sport collectif : Handball 12h	Sport collectif : Rugby 12h	Jeux de raquettes 6h

Fiche d'accompagnement (indicative)

« Notre action pédagogique et éducative »

a. Les pratiques pédagogiques dans les classes

La scolarisation des enfants de moins de trois ans dans l'école
Le développement de l'approche par les compétences
L'explicitation des enjeux et des démarches d'apprentissage aux élèves
L'enseignement de l'oral construit (la justification, l'argumentation...)
Les moments de recherche, de manipulation
Le développement des interactions entre élèves, le travail de groupe, le tutorat...
Usage régulier des outils du numérique par les enseignants et les élèves
L'intervention des professeurs de collège, d'assistants pédagogiques,...
La démarche de projet (culturels, sportifs, citoyens...)

b. Les modalités d'évaluation des élèves

Le statut de l'erreur
L'analyse des modalités de l'évaluation au quotidien et son impact sur les élèves
La présentation des objectifs de l'évaluation aux élèves
Les modalités de restitution aux élèves
Les outils de l'auto-évaluation (grilles, critères, cahiers de réussites, portfolios...)
La validation des compétences (échéances, principes, critères...)

c. Les rythmes scolaires

L'aménagement des horaires
La réflexion sur l'emploi du temps et l'optimisation de l'attention
La qualité des activités périscolaires

d. Le climat scolaire

Le partage d'indicateurs de climat scolaire (langage, sanctions, incidents...)
La pertinence des règles de vie, du règlement intérieur et leur connaissance par les différents acteurs (élèves, adultes)
Apprendre et vivre ensemble (parcours culturel, parcours citoyen, parcours de réussite éducative)
La perception des droits et devoirs de chacun
L'exercice effectif de la citoyenneté (dispositifs de classe, conseil d'élèves...)
La mise en œuvre de règles communes avec le collège
Les actions de prévention de la violence (agressions, jeux dangereux...)
La formation des élèves (APER, APS...)

e. Les conditions matérielles d'enseignement

La réflexion autour de l'aménagement des salles de classe
Une politique concertée d'achat de matériel
La politique autour des équipements spécifiques (salle de repos, BCD, salle E.P.S., salle informatique, cour, bibliothèque, gymnase....)

Fiche d'accompagnement (indicative)

« Le fonctionnement de notre équipe»

a. Le projet de l' école, sa pertinence et sa mise en œuvre

Communication et prise en compte des acquis de l'école maternelle
L'évolution de la validation des compétences du socle aux paliers 1 et 2
L'analyse de l'évolution des résultats des élèves de l'école aux évaluations Nationales et à celles construites dans les classes ou au sein de l'équipe
L'évolution du retard scolaire et du redoublement
Les prises en charge par le RASED ou les demandes d'aide
Le handicap, l'intégration individuelle et collective (CLIS)
Bilan des actions mises en œuvre lors du précédent projet d'école
La cohérence avec le projet d'établissement du collège de secteur

b. La cohérence et la continuité pédagogique

La pertinence des choix concernant la composition des classes (niveaux simples, multiples...)
La qualité de la liaison maternelle/élémentaire
La mise en œuvre de la politique des cycles (programmations, décloisonnements, groupes de besoin, choix concerté des manuels...)
La continuité des outils de travail des élèves (lexique, consignes, cahiers de règles, affichages...)

c. La concertation, l'échange de pratiques, l'autoformation

La fréquence, le contenu, l'organisation, le climat des réunions
Le progrès de la réflexion collective et la mutualisation de pratiques
Le suivi et le bilan des décisions prises collectivement
La participation aux instances du collège

d. L'optimisation des ressources humaines

La prise en compte de l'expertise de chacun des enseignants dans les disciplines
La mise en œuvre de pratiques de co-intervention, la mise en place de groupes de besoin, de décloisonnement, échanges de services...
L'utilisation optimale du maître supplémentaire
Le rôle des personnels non enseignants et des intervenants extérieurs
Les besoins individuels et collectifs de formation
L'apport de l'équipe de circonscription

I - ETAT DES LIEUX DE L'EPS –

Ecole : _____

Nombre de classes : _____

A- Installations

1. Dans l'école

	Lieux	APSA* possibles	Caractéristiques (matériel, confort, accessibilité)		Besoins à exprimer
			positives	négatives	
Installations couvertes					
Installations non couvertes					

* Activités physiques sportives et artistiques

2. En dehors de l'école :

	Lieux	APSA possibles	Caractéristiques (matériel, confort, accessibilité)		Besoins à exprimer
			positives	négatives	
Installations couvertes					
Installations non couvertes					

B- Matériel

1. Dans l'école

Petit matériel	Nb	Besoin	Ballons	Nb	Besoin	Gros matériel	Nb	Besoin	Supports sonores	Nb	Besoin
cerceau			basket			structure			tambourin		
cordelette			foot			agrès			percussion		
corde			volley			espalier			magnétophone		
palet			rugby			poutre			sifflet		
élastique			hand			barre					
ruban GRS			mousse			plinth					
plot						mini trampoline/tremplin					
haie						corde à nœuds / corde lisse			**Matériel audio visuel**		
latte			**Balles**			gros tapis (chute)			lecteur CD		
engin roulant			petites			petit tapis (matelas)			TV DVD lecteur vidéo		
anneau			lestées			banc					
foulard			tennis de table						caméscope		
dossard			molles			**Matériel de récupération**			appareil photo numérique		
chasuble numérotée			mousse			sacs de graines / de sable			ressources CD DVD	cf. annexe	
caissettes						rouleau carton					
frisbee						bouteille					
échasses						boîte					
quille						tissu					
bâton			**Raquettes**			**Autre matériel**			**Documentation en EPS pour l'équipe enseignante**		
crosse hockey			badminton			sifflet			livres	cf. annexe	
planchette			Tennis de table			boussole			abonnement revue EPS 1		
			tennis			chronomètre			CD Roms - DVD en EPS		
						décamètre			classeur circulaires nationales, académiques		
						double décamètre			livres		
						toise					

Où le matériel est-il rangé ?

_____

COMPETENCES SOCLEES			
Cycle 2 **APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX**	**Cycle 3** **CONSOLIDATION**	**Cycle 4** **APPROFONDISSEMENTS**	**Domaines du socle**
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	Développer sa motricité et construire un langage du corps 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	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficience 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	1
S'approprier 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	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre 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	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre 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 individuel ou collectif Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres	2
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...) Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités 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	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités 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	3
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	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école Connaitre 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	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable 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.	4
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	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 .	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	5