

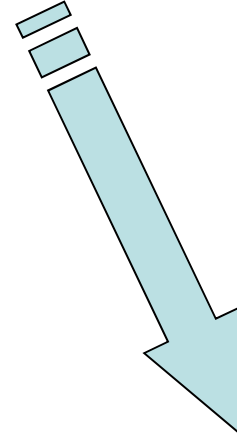
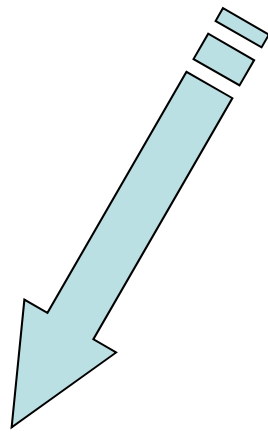
Appréhender l'essentiel
des programmes par
cycle – Réforme 2015

Structure générale des textes

1 finalité

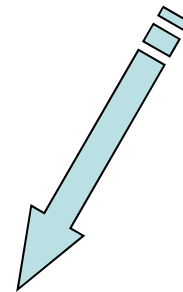
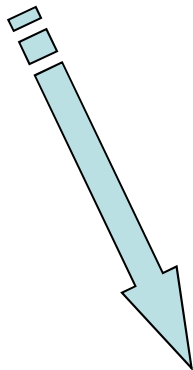
« Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble »

Des programmes



Le socle commun

***Le programme
spécifique EPS***



Des pratiques qui croisent ces 2 programmes

Du Cycle 2 au Cycle 4

Les programmes spécifiques EPS

- **4 champs d'apprentissage**

Champ 1:

- Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

Champ 2

- Adapter ses déplacements à des environnements variés.

Champ 3

- S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.

Champ 4

- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- **Des attendus de fin de cycle**

Les attendus sont déclinés pour chaque cycle

Du Cycle 2 au Cycle 4

5 domaines du socle commun :

Domaine 1

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

Domaine 2

- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.

Domaine 3

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

Domaine 4

- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.

Domaine 5

- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Et pour le Cycle 1 ?

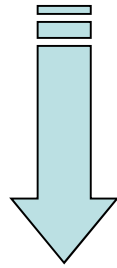
5 « domaines »

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
- Construire les premiers outils pour structurer sa pensée
- Explorer le monde

Et pour le Cycle 1 ?

« Domaines » du cycle 1	Domaine du socle
<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions • Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique • Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques 	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.
<ul style="list-style-type: none"> • Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique • Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques • Construire les premiers outils pour structurer sa pensée 	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils .
<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions 	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.
<ul style="list-style-type: none"> • Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique 	Apprendre à entretenir sa sante par une activité physique régulière.
<ul style="list-style-type: none"> • Explorer le monde 	S'approprier une culture physique sportive et artistique

Et pour le Cycle 1 ?



Des incidences sur la pratique

- Une pratique **quotidienne**, riche et variée
- Une pratique qui **engage la réflexion des élèves** et **développe le langage**.
- Une pratique qui favorise la socialisation

Des gestes professionnels

Etape 1 : 2ans et demi-3 ans	Etape 2 : 3-4 ans	Etape 3 5 ans
<p>L'enseignant suggère, guide, accompagne, interagit, soutient, rassure, encourage, valorise les conquêtes et la réussite, s'engage lui-même dans l'action,</p> <p>Donne du temps, laisse un temps d'appropriation long.</p> <p>Conçoit des situations riches, favorise l'activité réelle des enfants.</p> <p>Ritualise les différents temps de la séance, sollicite les improvisations, suscite la divergence, valorise la créativité.</p>	<p>L'enseignant propose des situations comportant des buts d'action clairs et matérialisés.</p> <p>Elabore des formes variées et évolutives de représentations du réel (maquettes, figurines, photos, ...) Propose des dispositifs durables et évolutifs.</p> <p>Structure le lieu de pratique par des repères explicites.</p>	<p>L'enseignant propose des projets d'actions explicites et finalisés Fait participer le groupe à l'élaboration de la règle et à son évolution. Apprend à l'enfant à observer, prendre de la distance, anticiper, à enchaîner des conduites afin d'atteindre un but donné.</p>
<p>L'enfant explore, ressent, imite, trouve, conquiert de l'autonomie, prend des risques. Expérimente les propositions des autres.</p>	<p>L'enfant s'exerce, affine ses gestes</p>	<p>L'enfant s'inscrit dans un projet d'apprentissage individuel et/ou collectif. L'enfant prend des responsabilités et assume différents rôles.</p>