

L'EPS développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le développement de la vie personnelle et collective de l'individu. 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. Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé. Elle assure l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au plaisir de la pratique sportive.

Programmes EPS du cycle 3 - « CONTINUITE ET CONSOLIDATION DES APPRENTISSAGES »

L'EPS occupe une place originale où le corps, la motricité, l'action et l'engagement de soi sont au cœur des apprentissages et assure une contribution essentielle à l'éducation à la santé. Par la confrontation à des problèmes moteurs variés et la rencontre avec les autres, dans différents jeux et activités physiques et sportives, les élèves poursuivent au cycle 3 l'exploration de leurs possibilités motrices et renforcent leurs premières compétences.

L'EPS répond aux enjeux de formation du socle commun de connaissances, de compétences et de culture (S4C BOEN du 23 avril 2015) en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, à fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences générales.

La continuité et la consolidation des apprentissages nécessitent une coopération entre les professeurs du premier et du second degré. Dans la continuité du cycle 2, savoir nager reste une priorité (Attestation Scolaire du Savoir Nager (ASSN)).

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.

Cinq domaines du socle				
Les langages pour penser et communiquer	Les méthodes et outils pour apprendre	La formation de la personne et du citoyen	L'observation et la compréhension du monde	Les représentations du monde et l'activité humaine
Cinq compétences générales en EPS				
Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps	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	S'approprier une culture physique et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

L'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

Quatre champs d'apprentissage			
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Adapter ses déplacements à des environnements variés	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Quatre champs d'apprentissage			
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Adapter ses déplacements à des environnements variés	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
Attendus de fin de cycle 3			
<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. - Identifier la personne responsable a alerter ou la procédure en cas de problème. <p>Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser en petits groupes deux séquences : une a visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer. - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres. 	<p>En situation aménagée ou à effectif réduit,</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
Compétences visées pendant le cycle 3			
<p>Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.</p> <p>Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).</p> <p>Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.</p> <p>Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.</p> <p>Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.</p> <p>Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.</p> <p>Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.</p> <p>Respecter les règles des activités.</p> <p>Passer par les différents rôles sociaux.</p>	<p>Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.</p> <p>Adapter son déplacement aux différents milieux.</p> <p>Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).</p> <p>Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.</p> <p>Aider l'autre.</p> <p>Activité de rouler et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager, etc.</p>	<p>Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.</p> <p>Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.</p> <p>S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.</p> <p>Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.</p>	<p>Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.</p> <p>Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.</p> <p>Coordonner des actions motrices simples.</p> <p>Se reconnaître attaquant / défenseur.</p> <p>Coopérer pour attaquer et défendre.</p> <p>Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.</p> <p>S'informer pour agir.</p>

La programmation des activités

	CA 1 <i>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</i>		CA 2 <i>Adapter ses déplacements à des environnements variés</i>		CA 3 <i>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</i>		CA 4 <i>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</i>	
CM1/CM2								
6^{ème}								

A l'emploi du temps des élèves :

- ✓ A l'école primaire : 1 à 2 séances sont planifiées et affichées de façon hebdomadaire (volume horaire annuel de 108h) assurées par un professeur des écoles ou un intervenant extérieur (sous la responsabilité pédagogique du professeur).
- ✓ Au collège, 2 séances de 2h hebdomadaires sont assurées par le ou les professeurs d'EPS (volume horaire annuel de 144h).

Les attendus de fin de cycle sont validés par les professeurs de collège au cours de l'année de 6ème mais l'ensemble des compétences est travaillé sur la totalité des 3 années du cycle en fonction des ressources de chaque établissement. Des objectifs communs sont ciblés afin de garantir l'équité des élèves issus des différentes écoles pour l'entrée en classe de 6^{ème}.

L'élève en EPS au cycle 3

- ✓ Une tenue adaptée à la pratique physique : chaussures de sport lacées / tenue sportive adaptée aux conditions de pratique / cheveux longs attachés / pas de bijoux.
- ✓ Une attitude scolaire semblable à celle adoptée dans le cadre des autres disciplines (comprendre et intégrer la différence entre le cours d'EPS et la cour de récréation).
Le cours d'EPS nécessite concentration, investissement et rigueur pour réussir.

Une vision qui fait consensus au sein des équipes pédagogiques (professeurs des écoles et professeurs d'EPS) du cycle 3 :

- EPS = source de plaisir.
- EPS = la motricité et l'action au cœur des apprentissages.
- EPS = vivre ensemble (coopération, opposition, confrontation, entraide, respect ...).
- EPS = vivre des expériences motrices, culturelles, sensorielles diversifiées.

Quelques termes clés qui positionnent la discipline EPS dans le nouveau socle...

Une approche par compétences :

avec une définition commune pour toutes les disciplines:

« Capacité à mobiliser des ressources (savoirs mais également savoir-faire ou savoir-être) devant une tâche ou une situation complexe».

Qui questionne la liaison socle/EPS, les niveaux d'acquisitions des compétences, les indicateurs pour ces acquisitions...

Le projet pédagogique EPS :

en collège, structure la rencontre entre des finalités et un contexte d'établissement (conditions matérielles, élèves, ...), c'est la culture commune partagée par tous qui garantit une formation équilibrée.

Qui questionne les choix d'équipe : programmation, volume d'apprentissage, démarches, évaluation, articulation projet école et projet EPS « collège »...

Les repères de progressivité :

à envisager pour l'enseignant (*quel niveau d'acquisition de la compétence visée?*), et pour l'élève (*quels repères pour l'élève afin de l'aider à se situer dans ses apprentissages?*).
Stades dans la construction de l'élève.

Qui questionne les démarches pédagogiques : comment rendre l'élève acteur? Comment évaluer, valider les progrès et les acquis? Ainsi que la formulation de ces repères au sein des programmes.

4 champs d'apprentissages complémentaires – CA – au cycle 3 et cycle 4 qui enracinent le socle dans un cadre disciplinaire signifiant (*le mot « apprentissage » renvoie à l'attention portée à l'activité de l'élève et le « champ » est un espace ouvert aux autres disciplines*).

Qui questionne les différentes dimensions constitutives de l'EPS (motrices, méthodologiques, sociales) et le rapport au socle. Compétences propres et CMS deviennent constitutives de « champs d'apprentissages ».

5 compétences générales – CG – et les domaines du socle :

CG : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

domaine : Les langages pour penser et communiquer

CG : S'approprier par la pratique physique et sportive des méthodes et outils

domaine : Les méthodes et outils pour apprendre

CG : Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités

domaine : La formation de la personne et du citoyen

CG : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

domaine : L'observation et la compréhension du monde

CG : S'approprier une culture physique sportive et artistique

domaine : Les représentations du monde et l'activité humaine

POUR définir un parcours de formation cohérent en EPS construit sur une logique de cycle (*Cycle 3 (école /collège) et cycle 4 (collège)*).

Qui questionne la notion de temps d'apprentissage, de continuité école /collège, les choix concertés, les effets éducatifs retenus, l'organisation du suivi des acquisitions, la nature même de l'EPS proposées à l'école et au collège, des obstacles rencontrés (nombre d'écoles, matériel, ...), de l'existant (projets communs)...