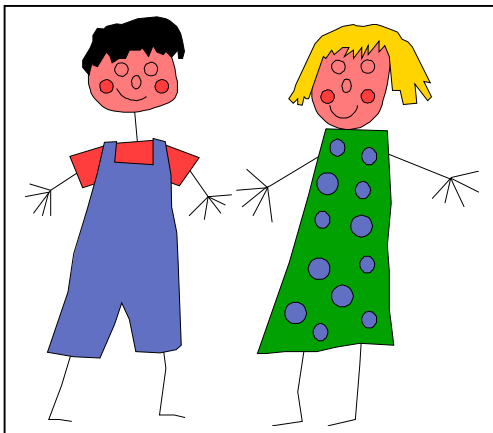
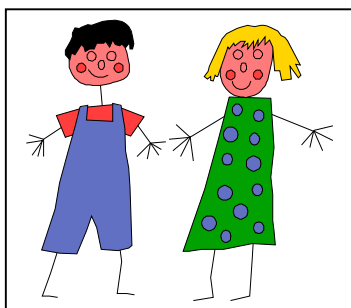


Equipe EPS 22
Ecole maternelle
Agir et s'exprimer avec son corps





Ecole maternelle **Agir et s'exprimer avec son corps**

Le rôle de l'enseignant.

L'enseignant permet à l'élève de l'Ecole Maternelle de s'engager dans un projet d'apprentissages moteurs fondamentaux qui constitue le « répertoire moteur de base » :

- Les locomotions ou déplacements (courir, marcher, sauter, grimper, rouler, glisser ...)
- Les équilibres (attitudes stabilisées)
- Les manipulations (saisir, agiter, tirer, pousser ...)
- Les projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir ...)

Dans la séance d'EPS, l'enseignant permet :

- d'abord une exploration libre des espaces et du matériel proposé sans chercher, au départ, une trop grande complexité dans l'aménagement du milieu.
 - une aide en guidant l'enfant lorsque le besoin s'en fait sentir, il lui suggère des solutions nouvelles au problème qu'il a posé.
 - le retour oral des actions des enfants qui joue un rôle important dans la compréhension de celles-ci.
- Il se situe au plus près du groupe d'enfants afin de jouer pleinement son rôle d'incitateur, d'aide et de régulateur.

Il adapte les situations proposées à l'âge et au niveau de développement de l'enfant.

Il utilise l'Education Physique afin de permettre chez l'enfant la construction de compétences spécifiques et transversales.

1-Les outils de l'enseignant

a/ Les programmes : - BO n°1 hors série du 14 février 2002

- document d'application (école maternelle) : WWW.eduscol.education.fr
- fiches d'accompagnement par activité : WWW.eduscol.education.fr

b/ Le projet d'école : il a pour but de mettre en relation les programmes nationaux avec la situation locale et de définir les actions qui paraissent les plus appropriées pour atteindre les objectifs fixés. La programmation en EPS est partie intégrante du projet d'école.

c/ Les programmations de cycle et de classe : « seule une programmation ordonnée des activités tout au long de la scolarité à l'école maternelle, permet de faire des activités corporelles une véritable éducation » (voir exemple de programmation).

d/ Les projets pédagogiques de cycle et de classe : l'équipe du cycle ou l'enseignant de la classe définit les objectifs, les contenus d'enseignement, les moyens, les stratégies et les méthodes d'évaluation, en tenant compte des besoins et des motivations des élèves.

e/ Les unités d'apprentissages : pour les construire, elles supposent « une mise à disposition de matériel suffisant (un objet par enfant) et d'organiser des activités physiques chaque jour ». les situations d'apprentissage sont conçues et organisées comme des jeux, elles sont évolutives (du plus simple au plus complexe).

f/ La documentation : en EPS, elle est très riche mais n'est pas organisée comme un manuel scolaire traditionnel. Elle encourage l'enseignant à construire une programmation et des situations d'apprentissage (voir site de l'Inspection Académique : www.ac-rennes.fr/ia22 à la rubrique « actions éducatives et culturelles »).

2- Projet de l'enseignant, projet de l'enfant : l'enseignant doit favoriser l'émergence d'un projet personnel d'apprentissage chez l'enfant :

- en lui permettant de comprendre et de savoir ce qu'il sait faire, ce qu'on lui demande de faire, ce qu'il va apprendre :

- en s'appuyant sur ses représentations (les images, les idées qu'il se fait de l'activité. Exemple: Courir longtemps, ça fait mal aux pieds et ça essouffle).
- en faisant émerger ses désirs, ses motivations (exemple: on voudrait apprendre à faire comme les clowns) afin de donner du sens aux apprentissages (exemple: apprendre à s'orienter, ça sert à pouvoir se retrouver dans le quartier).

3- L'enseignant et l'élaboration de situations didactiques en éducation physique :

Des éléments incontournables sont à prendre en compte.

a/ Des buts clairement définis pour la réalisation des tâches

- L'enfant doit comprendre facilement ce qu'il y a à faire grâce à la lisibilité des indices (caractéristiques du matériel, rôles, espaces...) et à une grande clarté dans l'énoncé de la consigne orale (ex : il faut lancer les balles pour faire tomber les briques).
- Ces buts doivent orienter l'action de l'enfant et lui permettre de se mobiliser dans une perspective de dépassement (ex : les zones de couleur pour sauter, courir, lancer, de plus en plus loin).

b/ L'aménagement matériel : il est déterminant et doit permettre :

- de mobiliser les ressources motrices, cognitives et affectives (ex : en gymnastique, l'installation matérielle incite l'enfant à explorer des formes de déplacements nouvelles).
- de stabiliser et d'affiner les gestes par une durée et une quantité importante d'actions (répétitions)
- de présenter à l'enfant de réels problèmes à résoudre grâce à différents niveaux de difficulté.
- de pouvoir se repérer dans l'espace et les matériels proposés.
- de donner des indices clairs sur la réussite de l'action.
- de pouvoir s'exercer par essais et erreurs et d'avoir le temps de trouver une solution de réussite.

C/ Des choix possibles dans les moyens recherchés pour atteindre les buts :

Les situations proposées devront permettre aux enfants :

- de développer des stratégies différentes et de produire des réponses variées.
- d' être volontairement actifs à partir d'un but précis.
- de ne pas considérer l'erreur comme une faute ou un échec ; en effet elle peut être formatrice si elle est analysée et surmontée avec l'aide de l'enseignant.

d/Une évaluation :

Les progrès réalisés doivent pouvoir être évalués grâce :

- à la précision de critères de réussite ayant du sens pour l'enfant.
- à la prise en compte du résultat de son action du point de vue qualitatif et quantitatif.

CONSEILS POUR L'ELABORATION D'UNE PROGRAMMATION

Dans chacune des années du cycle, les 4 compétences spécifiques sont abordées.

- Par la pratique d'activités physiques variées, les enfants peuvent construire 4 types de compétences spécifiques, significatives de ses expériences corporelles, élaborant ainsi un répertoire aussi large que possible d'actions motrices fondamentales.

COMPETENCE 1 : Réaliser une action que l'on peut mesurer. Ex : activité athlétique.

COMPETENCE 2 : Adapter son déplacement à différents types d'environnement. Ex : activité de roule.

COMPETENCE 3 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement. Ex : jeux collectifs.

COMPETENCE 4 : Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive. Ex : mime, jeux dansés.

- Ces compétences sont complémentaires et doivent être abordées chaque année à travers la pratique de diverses activités. Chaque semaine, 2 activités seront programmées illustrant 2 compétences distinctes.

Chaque activité physique sera abordée dans des modules de 6 séances en moyenne, à raison de 2 séances par semaine, sur une durée de 3 semaines.

EXEMPLE De PROGRAMMATION	Septembre octobre	Novembre décembre	Janvier février	Mars Avril	Mai juin
Lundi, mardi pendant 3 semaines	Compétence 1 COURSES Courir vite	Compétence 1 LANCERS Lancer loin, fort	Compétence 1 SAUTS Sauter loin, haut	Compétence 1 LANCERS Lancer avec précision	Compétence 1 PARCOURS ATHLETIQUES Courir, lancer, sauter
Lundi, mardi pendant 3 semaines	Compétence 2 JEUX DE ROULE S'équilibrer, rouler	Compétence 2 ACIVITES GYMNIQUES se déplacer, explorer	Compétence 2 ACIVITES GYMNIQUES Rouler, sauter, voler	Compétence 2 JEUX d'ORIENTATION S'orienter dans un espace connu	Compétence 2 JEUX DE PILOTAGE Se propulser, se diriger, s'arrêter
Jeudi, vendredi pendant 3 semaines	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Poursuivre en équipe	Compétence 3 JEUX DE LUTTE Saisir, pousser, tirer, retourner	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Transporter des objets	Compétence 3 JEUX DE RAQUETTES Manipuler, frapper	Compétence 3 JEUX COLLECTIFS Viser une cible en équipe
Jeudi, vendredi pendant 3 semaines	Compétence 4 RONDES et JEUX DANSES Danser en rythme	Compétence 4 JEUX d'EXPRESSION Mimer, imiter	Compétence 4 GYMNASTIQUE RYTHMIQUE Manipuler, montrer	Compétence 4 CIRQUE Manipuler, montrer	Compétence 4 DANSE Construire une phrase dansée

EXPLICATIONS : Ex : les courses sont traitées pendant 3 semaines à raison de 2 séances par semaine (total de 6 séances les lundis et mardis) puis les « jeux de roule » sont traités les 3 semaines suivantes (total de 6 séances les lundis et mardis). IDEM pour les autres compétences les jeudis et vendredis.