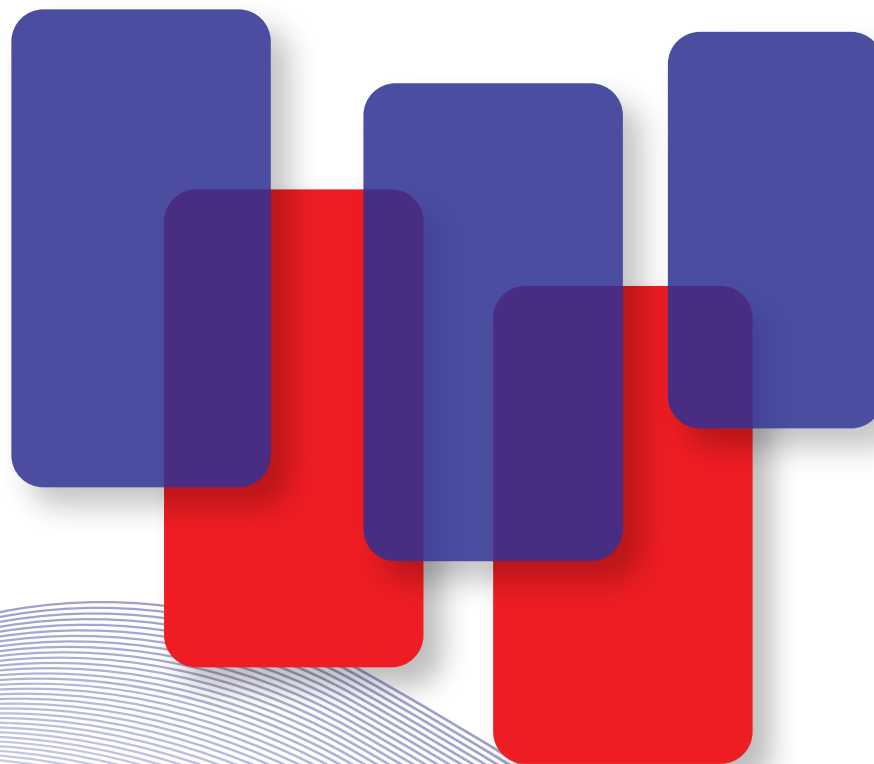


EPS



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE
ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

PROGRAMME DU 3^e CYCLE (7^e à 9^e AF)



EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (EPS)



PROGRAMMES DU TROISIEME CYCLE DE L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE (MENFP)

Version définitive

28 juillet 2024

PRÉAMBULE

→ Introduction politique à réaliser quand les programmes seront validés

SOMMAIRE

Partie commune	4
Pourquoi ces programmes ?	
L'enseignement fondamental	5
Le troisième cycle de l'enseignement fondamental	6
Ce qui est attendu des élèves	
Lire et comprendre les programmes	12
Les domaines – les disciplines – les horaires	15
Les liens entre les disciplines	16
Une exigence : l'évaluation	19
Comment utiliser les programmes ?	21
EPS	23

Partie commune

Pourquoi ces programmes ?

Le ministère de l'Éducation nationale et de la Formation professionnelle (MENFP) a entrepris depuis plusieurs années une vaste rénovation du système éducatif afin d'assurer la pleine réussite de tous les jeunes Haïtiens et de toutes les jeunes Haïtiennes, de répondre aux défis du XXI^e siècle et de contribuer au progrès de notre pays. Dans le prolongement de la réforme initiée par le ministre Joseph C. Bernard dès 1982, une évolution profonde de l'Ecole Haïtienne a été engagée avec la volonté d'abandonner la conception d'une scolarité limitée au primaire pour instaurer un enseignement fondamental de 9 années ouvert à tous, de favoriser une pédagogie mobilisatrice, centrée sur les activités de l'élève et de valoriser la place de la langue créole dans l'éducation.

Dans cette perspective, le Ministère conduit une révision de l'ensemble des programmes officiels. Les programmes du « Nouveau Secondaire » et un curriculum du préscolaire ont déjà été réalisés. Il s'agit aujourd'hui d'étendre progressivement cette révision à l'enseignement fondamental.

Afin d'assurer la continuité et la cohérence des programmes, un texte d'orientation a été élaboré : le « Cadre d'orientation curriculaire pour le système éducatif haïtien ». Ce document rassemble les grandes orientations du système éducatif à partir de quelques questions fondamentales : quelle formation ? Pour quel citoyen ? Pour quelle société ? Quelles valeurs ? Il définit les lignes directrices qui permettront d'écrire les programmes au service des finalités communes et, à travers ceux-ci, les apprentissages qui seront conduits par les élèves. Le « Cadre d'Orientation curriculaire » ne détermine pas seulement le contenu et la forme des programmes, mais il précise aussi les modalités de leur mise en œuvre et de l'évaluation des élèves, et plus largement, ce qui est attendu des enseignants et de ceux qui ont pour mission de les former. Tous les enseignants et les autres acteurs du système éducatif sont invités à prendre connaissance de ce document.

Les nouveaux programmes du 3^e cycle de l'enseignement fondamental s'inscrivent dans ce cadre. Il s'agit aujourd'hui de rénover ces programmes pour les mettre en cohérence avec les ambitions de notre système éducatif tout en prenant en compte l'évolution scientifique et technologique. Ils visent aussi à consolider la continuité de l'enseignement dispensé dans les écoles fondamentales.

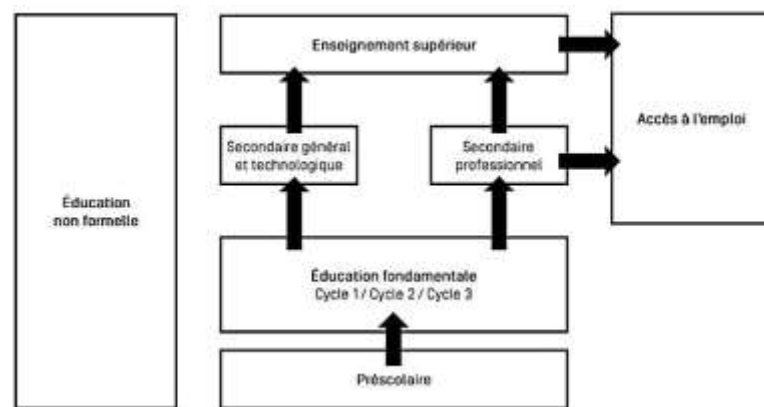
L'enseignement fondamental

« L'éducation fondamentale vise à apporter à tous les jeunes Haïtiens et à toutes les jeunes Haïtiennes les compétences de base qui leur seront nécessaires pour s'intégrer dans la société et dans le monde du travail. »¹

A sa sortie de l'école fondamentale, chaque élève doit être en mesure de répondre avec succès à toutes les situations auxquelles il sera confronté dans sa vie d'homme ou de femme et d'assumer ses responsabilités dans la collectivité. Il doit aussi être préparé à faire les choix qui vont orienter sa formation et son parcours vers un métier. Ouverte à tous, sans discrimination, l'école fondamentale favorise l'accès à la citoyenneté et le partage d'une culture commune.

L'enseignement fondamental est réparti sur neuf années regroupées en trois cycles : un premier cycle de quatre années, un second cycle de deux ans et un troisième cycle de trois ans². Les compétences acquises à la fin du troisième cycle sont validées par un diplôme de fin d'études fondamentales.

Au terme de ce parcours, les élèves peuvent poursuivre leur scolarité dans l'enseignement secondaire général ou technologique. Ils ont également la possibilité de s'orienter vers un emploi ou de s'engager dans une formation professionnelle. Une option est mise en place pour aider les élèves à se préparer à cette orientation.



¹ Extrait du *Cadre d'orientation curriculaire pour le système éducatif haïtien*.

² Une réflexion a été engagée par le Ministère pour répartir, de manière plus équilibrée, l'enseignement fondamental sur trois cycles de trois ans.

Le troisième cycle de l'enseignement fondamental

Le troisième cycle regroupe les 7^e, 8^e et 9^e années d'études. Il constitue la dernière étape de la scolarité où tous les élèves, quels que soient leur milieu de vie ou l'école fréquentée, poursuivent le même cursus de formation et construisent une culture commune à partir des mêmes programmes.

Les enseignants de ce cycle ont une triple responsabilité :

- Amener tous les élèves à maîtriser l'ensemble des compétences attendues à l'issue de l'enseignement fondamental et validées par l'examen terminal ;
- Les préparer et les aider dans les choix essentiels qui vont orienter leur formation et leur vie professionnelle ;
- Faire qu'ils soient en mesure de réussir dans leur parcours ultérieur, soit à travers la poursuite de leurs études dans l'enseignement secondaire général ou technologique, soit en se dirigeant vers une formation professionnelle ou l'accès à un métier.

Cette responsabilité impose de prendre en compte la diversité des situations, des besoins et des aspirations des élèves réunis dans les mêmes classes. L'École fondamentale haïtienne est inclusive. Elle ne laisse aucun élève au bord du chemin. Elle a l'ambition de conduire chacun à la réussite. C'est dans cet esprit qu'ont été conçus les présents programmes.

Dans certaines écoles, une option sera mise en place pour apporter aux élèves qui souhaitent s'orienter vers une voie professionnelle une meilleure connaissance des métiers et des situations de travail. Cette option constitue un enseignement complémentaire qui ne modifie pas les compétences attendues à la fin du cycle.

Ce qui est attendu des élèves

Le cadre d'orientation curriculaire décrit très précisément ce qui doit être acquis par tous les jeunes Haïtiens et par toutes les jeunes Haïtiennes à la fin du 3^e cycle. Il présente les compétences de base qui leur seront nécessaires tout au long de leur vie et qui composent le profil de l'élève à la sortie de l'enseignement fondamental (ce qu'on appelle le « profil de sortie »).

Ces compétences sont au nombre de sept :

A. Communiquer avec aisance dans toutes les situations du quotidien et de ses activités d'élève

- Il dispose d'une compétence linguistique en créole et en français qui lui permet de communiquer avec aisance, à l'oral comme à l'écrit, en assumant un bilinguisme équilibré : dans l'une et l'autre langue, il comprend les propos de tous ses interlocuteurs et s'exprime de façon claire et bien structurée, y compris sur des sujets complexes, sans hésitation ni confusion. Il rédige sans difficulté, pour raconter, décrire, expliquer et argumenter. Il pratique avec plaisir la lecture et comprend des textes longs à caractère littéraire ou documentaire.
- Il s'adapte aux situations courantes rencontrées dans sa vie personnelle, sociale et scolaire, en choisissant les modes de communication appropriés. En fonction du contexte, il utilise la langue la plus favorable à la compréhension mutuelle. Il écoute et prend en compte le point de vue de ses interlocuteurs. Il a conscience de l'importance de la communication non verbale.
- Il dispose des ressources linguistiques nécessaires pour poursuivre son parcours d'apprentissage dans l'enseignement secondaire ou professionnel. Dans toutes les disciplines, il comprend sans effort les consignes et les informations apportées par son enseignant. Il a acquis le vocabulaire spécifique et les structures grammaticales indispensables pour accéder aux méthodes et modes de raisonnement propres à chaque discipline.
- Il a engagé l'apprentissage des deux autres langues de la région, l'anglais et l'espagnol, en s'appuyant sur les acquis construits en français et en créole. Dans chacune des deux langues, il comprend et produit des messages simples en utilisant le vocabulaire courant. Il peut participer à une conversation de la vie quotidienne sur des sujets concrets.
- Il utilise, de manière pertinente, les outils numériques pour communiquer. Il est informé des limites et des règles de leur usage. Il est initié aux principes de l'informatique et du codage.

B. Utiliser les modes de raisonnement, les méthodes et les outils appropriés pour traiter efficacement les problèmes posés dans la vie courante et dans les situations d'apprentissage auxquelles l'élève est confronté

- Dans les situations de la vie courante, Il sait identifier et formuler un problème, engager une démarche de résolution, mobiliser les ressources nécessaires, concevoir des solutions, les mettre à l'essai, les valider. Il exploite ses ressources linguistiques pour décrire, analyser, expliquer, formuler des hypothèses, argumenter

et exposer ses conclusions. Il utilise les outils propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques, entre autres, pour effectuer des calculs, représenter des objets, des faits ou des expériences ou pour modéliser des situations.

- Il réinvestit ces techniques et méthodes dans toutes les disciplines, y compris pour traiter des situations imaginées ou représentées.
- Il planifie et organise son travail personnel. Il se constitue ses propres outils : prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, schémas, tableaux. Il les utilise pour s'entraîner, réviser et mémoriser. Il accède à une certaine autonomie.
- Il cherche les informations qui lui sont nécessaires, les sélectionne en faisant preuve d'esprit critique et les exploite dans son activité scolaire et personnelle. Il lit et interprète sans difficulté les cartes, les plans, les schémas, les diagrammes et les tableaux de données.
- Il sait utiliser les applications numériques dans ses activités pour accéder à l'information, produire des textes et des images, regrouper et traiter des données, travailler en coopération avec les autres élèves. Il est initié à l'algorithmique.

C. Se situer dans la société et agir en citoyen responsable

- Il dispose d'une bonne connaissance du territoire où il vit et de la géographie d'Haïti. Il est en mesure de mettre sa compréhension de la société haïtienne, de son histoire et des défis auxquels celle-ci est confrontée, au service de sa participation active à la vie et au développement de sa communauté et de son pays.
- Il a construit les repères nécessaires pour resituer les réalités haïtiennes dans le contexte régional et mondial.
- Il est initié à tous les aspects de la culture et du patrimoine de son pays tout en s'ouvrant, avec curiosité, au monde extérieur, notamment, à l'espace régional. Il s'implique dans une pratique culturelle.
- Il connaît et met en œuvre, dans la vie scolaire et dans sa vie personnelle, les valeurs fondamentales de la société haïtienne : le respect, la solidarité, la tolérance, l'honnêteté et l'équité, ainsi que les principes de l'inclusion. Il connaît les principes du droit humain et la justification des règles de vie collective qu'il pratique et défend. Il est attentif aux droits des autres élèves. Il coopère avec eux et établit des relations confiantes et respectueuses.

- Il est prêt à exercer pleinement sa responsabilité de citoyen dans le respect de la démocratie et avec la distance critique nécessaire. Il participe activement à la vie de la communauté.

D. S'impliquer activement dans l'étude de son environnement et dans sa protection

- Il met en œuvre les principes d'une démarche d'investigation pour explorer et comprendre son environnement. Il observe son milieu de vie, il questionne, formule des hypothèses, expérimente, exploite les résultats, dégage des conclusions et les expose. Il dispose de connaissances sur le corps humain, sur le monde vivant, sur la Terre, sur la structure de l'univers, sur la matière et sur l'énergie. Il les mobilise et les met en relation pour comprendre les principaux problèmes posés par son environnement.
- Il utilise efficacement ses connaissances et le recours à des ressources externes pour adapter ses activités au respect de l'environnement. Il prend conscience de l'impact de l'activité humaine sur celui-ci et l'enjeu d'un comportement responsable. Il est prêt à assumer sa responsabilité vis-à-vis de l'environnement et à contribuer à sa protection.
- Il connaît les risques naturels qui menacent le territoire où il vit. Il est initié à leur prévention. Il sait quel comportement adopter face aux situations graves liées à ces risques et fait preuve de résilience.

E. Concevoir et réaliser un projet en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation

- Il prend des initiatives, entreprend et met en œuvre des projets. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue les résultats obtenus. Il est aussi en mesure d'assumer une responsabilité dans un projet collectif. Il travaille en équipe et coopère de manière constructive.
- Il met en œuvre sa créativité à travers l'expression artistique ou littéraire, la conception technologique et l'initiation à la recherche scientifique. Il imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses en mobilisant des techniques de création, mais aussi ses connaissances, son imagination et son habileté corporelle.
- Il s'est initié aux activités productives avec l'envie d'entreprendre et d'innover. Il observe avec curiosité les activités humaines qui l'entourent. Il est en mesure de les décrire et de les mettre en relation. Il s'interroge sur le fonctionnement des objets qu'il utilise au quotidien, sur les besoins auxquels ils répondent et sur les modalités de leur production. Il peut concevoir et réaliser certains de ces objets en mettant en œuvre une démarche technologique.

F. Développer harmonieusement toutes les dimensions de sa personnalité

- Il est conscient de la nécessité d'un bon équilibre de sa vie personnelle et de la nécessité d'exploiter pleinement ses facultés intellectuelles, physiques et affectives, en ayant confiance en sa capacité à progresser. Il dispose des ressources nécessaires pour conduire une réflexion sur ses choix de vie.
- Il est attentif à sa vie physique et il pratique régulièrement un sport. Il s'investit dans les activités sportives. Il a le sens de l'effort et la volonté de progresser dans ses gestes ou ses performances.
- Il a acquis des habitudes d'hygiène et connaît les principes de base d'une bonne santé. Il est conscient des enjeux d'un mode de vie équilibré. Il est informé des risques sanitaires et il adapte son comportement à la prévention des épidémies.
- Il développe sa sensibilité et son sens esthétique à travers la fréquentation des œuvres artistiques et la pratique de la lecture. Il évoque ses sentiments et ses émotions en utilisant un vocabulaire précis et adapté. Il exprime ses goûts et peut les expliquer ou les justifier.
- Il est attentif aux relations humaines et à l'enjeu de cette dimension dans sa vie personnelle.

G. Préparer et engager les orientations de sa formation et sa vie professionnelle

- Il a découvert les activités professionnelles de son milieu de vie et construit une première représentation du monde du travail. Il est initié à l'entrepreneuriat.
- Il est en mesure de chercher des informations sur les métiers qui peuvent lui être ouverts et sur les conditions de l'accès aux emplois concernés.
- Il est conscient de l'enjeu des choix qu'il devra accomplir et des ressources à mobiliser pour préparer son avenir scolaire et professionnel.
- Il connaît les principes de la gestion financière et les applique dans sa vie personnelle.

Les programmes de ce cycle sont conçus en fonction de ces compétences qui constitueront la référence de l'évaluation finale du parcours des élèves.

Chaque enseignant doit donc organiser son travail et les apprentissages conduits dans sa discipline en fonction de ces compétences et suivre la progression de chacun de ses élèves dans leur acquisition.

Pour cela, il doit aussi prendre en compte les acquis de ses élèves à l'entrée du cycle par rapport à ces mêmes compétences. Afin d'aider l'enseignant dans cette démarche, on peut rappeler ce qui est attendu des élèves à la fin du second cycle, donc au début de la 7^e année :

A. Il s'exprime avec aisance en français et en créole. Dans l'une et l'autre langue, il peut prendre part à des discussions de manière constructive, et produire des textes narratifs ou descriptifs rédigés dans une langue claire et correcte. Il lit sans difficulté tous les textes rencontrés dans la classe ou dans sa vie quotidienne.

Dans toutes les disciplines, il(elle) dispose des ressources linguistiques en français pour comprendre les consignes, participer activement à la classe, coopérer avec les autres élèves et prendre connaissance des documents utilisés.

B. Il dispose de méthodes acquises dans tous les domaines et de ressources mathématiques (numération, techniques opératoires, usage des instruments de mesure, représentation géométrique...) qu'il utilise pour traiter des problèmes posés dans des situations de la vie quotidienne, dans la découverte de son environnement ou dans la conception et la réalisation d'un objet.

Il sait chercher des informations dans une documentation accessible, dans un dictionnaire, dans des journaux ou des livres, classer ces informations et les exploiter.

Il connaît les principes de l'usage des objets numériques qu'il rencontre autour de lui.

C. Il dispose de repères dans l'histoire et la géographie de son pays. Il le situe dans le monde. Il observe et analyse des paysages, utilise des cartes et sait s'orienter. Il s'approprie la culture et le patrimoine d'Haïti.

Il est attentif aux autres ; il connaît les valeurs fondamentales de la société. Il les met en œuvre en s'impliquant dans la vie de l'école et en participant au fonctionnement démocratique de celle-ci.

D. Il explore son environnement, décrit ses observations et cherche des réponses aux interrogations qu'elles soulèvent ; il expérimente et rapporte ses conclusions ; à travers ces activités, il étend ses connaissances sur le vivant, la matière et la Terre et les met en relation avec les activités humaines.

Il adopte un comportement responsable vis-à-vis de son environnement ; il est préparé aux situations résultant des risques naturels.

E. Il prend des initiatives, conçoit et réalise des projets individuellement ou collectivement. Il sait travailler en équipe.

Il a acquis les techniques et outils nécessaires pour pratiquer diverses formes d'expression artistique. Il est initié à la démarche technologique et il la met en pratique à travers la conception et la réalisation d'objets ou de systèmes simples.

F. Il est attentif à sa santé et à son hygiène. Il comprend l'importance d'une activité physique régulière et s'initie à la pratique des sports individuels et collectifs.

Il acquiert le sens esthétique et développe sa culture artistique. Il a découvert le plaisir de lire.

Il exprime ses sentiments et ses émotions ; il attache de l'importance à la qualité des relations établies avec les autres.

G. Il est initié à la démarche technologique et réalise des projets liés aux activités productives pratiquées dans son environnement (agriculture, artisanat, etc.).

Il comprend les notions de base des relations économiques et de la gestion financière.

La première tâche de l'enseignant de 7^e année est donc de situer chacun de ses élèves par rapport à ces attentes et de prendre le temps de renforcer ses compétences avant d'engager les apprentissages propres au troisième cycle.

Lire et comprendre les programmes

LEUR FONCTION

Les programmes établissent ce qui doit être acquis par les élèves au cours de chaque cycle d'études.

Ils sont publiés et diffusés dans tout le pays. Ils constituent une norme qui s'impose dans toutes les écoles, publiques et non publiques du pays. Les enseignants ont l'obligation de les connaître et de les appliquer. Ils sont une référence commune et officielle pour tous les acteurs, pour les concepteurs de manuels, pour les évaluateurs, pour les cadres de l'éducation et pour les instituts de formation des enseignants.

UNE NOTION IMPORTANTE : CELLE DE COMPETENCE

Le Cadre d'orientation curriculaire et l'ensemble des réformes récentes expriment la volonté de centrer l'enseignement sur l'élève, sur ce qu'il apprend réellement et sur les progrès qu'il accomplit tout au long de sa scolarité. Le choix est fait de concevoir les programmes en fonction des compétences que doit acquérir l'élève plutôt que sur les contenus que doit transmettre l'enseignant.

Il faut rappeler qu'une compétence peut être définie comme la capacité à exploiter des connaissances, mais aussi des savoir-faire et des attitudes, pour apporter des réponses efficaces aux problèmes posés dans un ensemble de situations³. À travers ce choix, il s'agit d'amener l'élève à être capable d'assumer efficacement toutes les situations auxquelles il sera confronté dans sa vie d'homme ou de femme, dans l'exercice de sa citoyenneté et dans son travail.

La première conséquence est le lien indispensable entre le contenu du programme de chaque discipline avec les grandes compétences que vise l'école fondamentale. Les disciplines sont au service du développement de ces compétences et les connaissances ou les savoir-faire que fixent les programmes sont avant tout des ressources qui permettent d'exercer ces compétences avec la plus grande efficacité.

De même, les enseignants doivent désormais confronter leurs élèves à des situations qui leur permettent de progresser dans ces compétences. Cela impose une conception de la classe qui privilégie l'activité des élèves et le lien entre les tâches proposées et la compétence précisément ciblée. Une telle conception induit une autre manière de préparer, de conduire et d'évaluer le travail des élèves.

COMMENT SONT CONÇUS LES PROGRAMMES ?

Le point de départ des programmes est le profil de sortie de l'enseignement fondamental, qui regroupe les compétences que tout jeune Haïtien doit avoir acquises à la fin de la 9^e année. Le programme de chaque discipline est conçu en fonction de ce profil.

- Il est d'abord précisé pourquoi la discipline est enseignée et comment elle contribue à la maîtrise des compétences attendues.
- En un second temps, sont présentées les compétences spécifiques visées dans la discipline. Pour chacune, est défini ce qui est attendu de l'élève à la fin du cycle, la stratégie mise en œuvre pour cela et les modalités d'évaluation.
- Puis, sont détaillées, dans un ensemble de tableaux, les étapes (« unités d'apprentissage ») qui vont permettre à l'élève de progresser dans la maîtrise de ces compétences. Pour chaque étape, sont indiquées les connaissances,

³ Dans le Cadre d'orientation curriculaire, une compétence est définie comme « la capacité à mobiliser et à exploiter des ressources internes telles que les connaissances, les aptitudes et les attitudes, ainsi que des ressources externes afin de répondre efficacement aux problèmes posés dans un ensemble de situations. »

aptitudes et attitudes que l'élève doit acquérir, les situations auxquelles il doit être confronté ainsi que les modalités d'évaluation à mettre en place.

- Enfin, la répartition des unités d'apprentissage au cours des trois années du cycle est récapitulée dans un dernier tableau.

Les programmes sont élaborés de manière à aider les enseignants à construire et à préparer les activités de leur classe en centrant leur attention sur les apprentissages effectivement accomplis par tous les élèves : quelles sont les compétences que chaque élève doit développer ? Que doit-il apprendre pour cela ? Quelles situations mettre en place ? Comment évaluer sa progression ?

DES ATTENTES FORTES

Une éducation inclusive

L'école haïtienne est une école inclusive, c'est-à-dire une école qui prend en considération la situation, les besoins et les potentialités de chaque enfant sans distinction de sexe, de religion ou de d'appartenance sociale. Elle vise à la réussite de tous y compris de ceux qui sont en situation de handicap, de maladie ou de grande difficulté. Chacun doit pouvoir progresser à son rythme. Les programmes ont été conçus avec cette préoccupation. Il appartient à chaque enseignant d'adapter les situations d'apprentissage, les supports, les progressions et les aides à la diversité des besoins.

L'attention portée aux valeurs fondamentales

Le cadre d'orientation curriculaire accorde une large place aux valeurs fondamentales de la société haïtienne : le respect, la solidarité, la tolérance, l'honnêteté et l'équité. L'École a une responsabilité première dans leur transmission. Il est essentiel qu'elles soient portées par l'ensemble des disciplines, explicitées et exercées dans le quotidien de la classe et partagées dans tous les aspects de la vie de l'école et de la communauté.

Le choix d'un bilinguisme équilibré et ouvert

L'école haïtienne doit permettre à chaque élève de maîtriser les deux langues nationales : le créole et le français. Il doit pouvoir utiliser l'une et l'autre en s'adaptant à toutes les situations de communication de la vie. C'est aussi à travers ces

deux langues qu'il construira une culture riche du patrimoine de son pays et ouverte au monde. Le créole et le français doivent donc être enseignés, tout au long de la scolarité, jusqu'à la fin du secondaire. Au cours du troisième cycle, l'élève s'appuiera sur cette compétence linguistique pour engager l'apprentissage des principales langues de la région, l'anglais et l'espagnol.

La prise en compte du milieu de vie de l'élève

Les programmes définissent ce qui est attendu et obligatoire pour toutes les classes publiques et non publiques. Néanmoins leur mise en œuvre doit intégrer des contenus et des situations en lien étroit avec le milieu local et les savoirs acquis dans la communauté. Il appartient aux cadres départementaux et aux écoles de déterminer cette part accordée au patrimoine et aux réalités environnantes. De même, l'École doit s'ouvrir à la vie de la communauté et les élèves doivent être incités à s'y impliquer. Cet engagement dans la collectivité est une dimension essentielle de l'éducation fondamentale. L'élève doit être préparé à exercer pleinement sa responsabilité sociale et sa citoyenneté.

L'innovation

Pour répondre aux défis de l'avenir de notre pays, les programmes accordent une place importante à l'innovation et à la création. Qu'il s'agisse des sciences, des disciplines linguistiques, de la technologie, du domaine des arts, de l'éducation physique et sportive ou de la découverte de l'environnement, les élèves doivent pouvoir exercer leur créativité et être mis en situation d'imaginer, d'inventer, de concevoir des solutions nouvelles en réponse à des problèmes complexes. Ils doivent être préparés à transférer cette capacité à toutes les situations, imprévisibles aujourd'hui, qu'ils rencontreront dans leur vie future.

Les domaines – les disciplines – les horaires

Les compétences visées au cours du troisième cycle de l'enseignement fondamental sont développées dans le cadre de neuf disciplines qui concourent à l'éducation de tous les jeunes haïtiens. Elles sont regroupées dans cinq grands domaines :

- Les langues et la communication,
- Le développement personnel,
- Les sciences mathématiques et expérimentales,

- Les sciences sociales,
- La technologie et les activités productives.

EDUCATION FONDAMENTALE	5 domaines	Langues et communication	Développement personnel	Sciences mathématiques et expérimentales	Sciences sociales	Technologie et activités productives
	10 disciplines	Créole	Education à la citoyenneté	Mathématiques	Histoire et géographie	Education à la technologie et aux activités productives (ETAP)
		Français	Education artistique	Sciences expérimentales		
		Anglais Espagnol	Education physique et sportive			

Le rapprochement des disciplines d'un même domaine permet de mettre en cohérence le vocabulaire et les notions utilisées, d'harmoniser les progressions et les modalités d'évaluation et de répartir l'apprentissage de certains contenus communs. Chaque domaine fait l'objet d'une présentation.

L'horaire total est de 28 heures par semaine pour tous les élèves du troisième cycle de l'enseignement fondamental. La répartition des horaires officiels est précisée dans le tableau ci-dessous. Elle peut être comparée à celles des deux premiers cycles.

ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL	VOLUME HEBDOMADAIRE						
	CYCLE 1				CYCLE 2		CYCLE 3
	Année 1	Année 2	Année 3	Année 4	Année 5	Année 6	Années 7,8 , 9
FRANÇAIS	4	4	4	4	5	5	5
CREOLE	7	7	5	5	4	4	2
MATHEMATIQUES	5	5	5	5	6	6	5
SCIENCES SOCIALES EDUCATION A LA CITOYENNETE	2	3	3	3	3	3	3
SCIENCES EXPERIMENTALES	2	3	3	3	3	2	3
ÉDUCATION ESTHETIQUE ET ARTISTIQUE	2	2	2	2	2	2	2
ETAP	1	1	1	2	2	3	3
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	1	2	2	2	2	2	1
ANGLAIS – ESPAGNOL	-	-	-	-	-	-	2+2
TOTAL	24	25	26	26	27	27	28

Les liens entre les disciplines

Toutes les disciplines contribuent au développement des grandes compétences qui composent le profil de sortie. De plus, certaines d'entre elles, tels que les mathématiques, fournissent des outils aux autres. Les programmes prennent en compte cette nécessaire articulation entre les disciplines. Ils proposent une répartition cohérente des contenus, ils soulignent les complémentarités entre les parcours d'apprentissage et s'attachent à harmoniser le vocabulaire utilisé, les choix pédagogiques et les modalités d'évaluation.

LA NECESSITE D'UNE COOPERATION ENTRE ENSEIGNANTS

La mise en œuvre des programmes impose la concertation et le travail commun des enseignants.

Ils ont d'abord à s'informer mutuellement de leurs progressions, des situations mises en place, des méthodes choisies, des obstacles rencontrés et des difficultés repérées. Ils ont surtout à articuler leurs contributions au service des mêmes compétences, à faire converger leurs démarches, à se répartir certains contenus et à s'entendre sur les notions et les mots utilisés. Chaque enseignant doit pouvoir solliciter un collègue d'une autre discipline pour expliciter un concept, proposer un outil, aborder une connaissance, renforcer un savoir-faire.

Ils peuvent aussi construire ensemble certaines séquences et se concerter pour travailler parallèlement autour d'un même thème ou à partir d'une même situation. Par exemple, l'environnement, la culture locale, la communication numérique ou la réaction aux crises sanitaires imposent la collaboration de plusieurs enseignants (voire de toute l'équipe pédagogique).

Enfin, il est prioritaire de coordonner l'évaluation des compétences développées par les élèves en référence au profil de sortie du troisième cycle⁴. Une réunion est indispensable dès le début de l'année pour organiser et planifier les modalités d'évaluation, puis à chaque fin de période pour évaluer la progression de chaque élève, pour prévoir les apprentissages à consolider et les aides à lui apporter.

DES PROJETS INTERDISCIPLINAIRES

A sa sortie de l'école fondamentale, chaque élève doit être en mesure de répondre efficacement à des situations dans lesquelles il devra mobiliser les ressources acquises dans plusieurs disciplines de l'enseignement fondamental. Pour cela, il est nécessaire qu'il soit confronté à de telles situations au cours de sa scolarité et, en particulier, pendant le troisième

⁴ Ce point est développé plus loin (1.8).

cycle. Il convient donc qu'un temps soit réservé à des activités interdisciplinaires préparées, conduites et évaluées par plusieurs enseignants.

Ces activités peuvent prendre la forme de projets interdisciplinaires répondant à des situations susceptibles d'être vécues dans la vie sociale, culturelle ou professionnelle de chacun.

Il faut rappeler que l'aptitude à « concevoir et réaliser un projet en mobilisant sa créativité et son sens de l'innovation » est l'une des sept compétences visées par l'enseignement fondamental :

« Il prend des initiatives, entreprend et met en œuvre des projets. Il en planifie les tâches, en fixe les étapes et évalue les résultats obtenus. Il est aussi en mesure d'assumer une responsabilité dans un projet collectif. Il travaille en équipe et coopère de manière constructive »

L'IMPORTANCE DE LA VIE SCOLAIRE.

Les situations d'apprentissage et l'application des programmes ne sont pas limitées à l'espace et au temps de la classe. Les compétences attendues s'exercent à travers toutes les activités et tous les moments de la vie de l'école. La citoyenneté, la protection de l'environnement, la communication, la prévention des risques ou encore l'éducation physique et la pratique sportive impliquent, au quotidien, toute la communauté scolaire.

Le directeur et tous les enseignants doivent s'impliquer pour faire de l'école un espace éducatif et aider chaque élève à progresser à travers la vie collective. Son comportement et son implication doivent être encouragés et évalués. La plupart des « savoir-être » attendus de l'élève ne peuvent être considérés comme acquis que s'ils sont mis en œuvre dans la cour de récréation et aux portes de l'école.

De même la participation à la vie communautaire ou associative doit être suscitée et valorisée. Les situations qu'elle favorise peuvent être exploitées en classe et asseoir les apprentissages.

Une exigence : l'évaluation

« L'évaluation fait partie intégrante du processus d'apprentissage. Elle est intimement liée au programme d'études et elle est au cœur de sa mise en œuvre »⁵.

L'évaluation a comme premier objectif de vérifier, étape par étape, que chaque élève a accompli les apprentissages définis par les programmes afin, si nécessaire, de remédier aux difficultés rencontrées et de lui permettre d'accéder aux acquis visés. Il n'y a pas d'apprentissage sans évaluation. Quelles que soient la discipline, l'approche ou la méthode utilisée, l'enseignant doit définir clairement ce qui est attendu, s'assurer de son acquisition effective par tous, comprendre, si ce n'est pas le cas, pourquoi certains n'ont pas réussi et les aider à surmonter les obstacles.

L'évaluation est une nécessité tout au long des apprentissages :

- **Au début de chaque étape** (séquence)⁶, il faut d'une part, se demander où en est l'élève par rapport à l'apprentissage visé, d'autre part, vérifier s'il dispose des connaissances et des savoir-faire nécessaires (les « prérequis »). C'est ce qu'on appelle généralement « l'évaluation diagnostique ». Elle est indispensable pour que l'élève apprenne et progresse.
- **Au cours des activités**, on doit vérifier la compréhension des consignes et des situations, l'accomplissement effectif des tâches et, surtout, la pertinence et la qualité des réponses apportées aux situations auxquelles chaque élève est confronté. Cette évaluation est « formative » parce qu'elle permet à l'élève comme à l'enseignant de réagir et de surmonter les obstacles et les difficultés rencontrées.
- **À la fin de l'étape**, il s'agit d'évaluer le résultat : qu'ont appris les élèves ? Ont-ils appris ce qui était prévu ? Ont-ils progressé par rapport aux compétences visées ? Sinon pourquoi ? Ce troisième temps est celui de l'évaluation dite « sommative ». Il permet à la fois de « valider » l'étape que l'élève a franchie, voire de certifier ses acquis, et

⁵ *Cadre d'Orientation curriculaire* (chapitre 2.4).

⁶ On peut définir une séquence comme un ensemble cohérent et continu de séances destiné à mettre en œuvre une partie du programme.

d'engager les remédiations nécessaires en aidant l'élève à comprendre ses réussites et ses manques et en lui apportant les aides nécessaires.

Pour que l'apprentissage soit efficace, l'élève lui-même doit être impliqué dans son évaluation : il doit connaître l'objet et l'objectif de la séance (ou de la séquence), savoir ce qu'on attend de lui. Il doit être en mesure d'évaluer ses réponses et ses productions en fonction de critères clairs posés au départ, de situer ses progrès, d'identifier les connaissances et les savoir-faire nouveaux. Il doit aussi pouvoir repérer ses erreurs et en connaître la cause, chercher des solutions et améliorer ses productions. L'évaluation est un levier pour apprendre. Ce n'est pas du temps perdu, mais, au contraire, un moment essentiel du processus d'apprentissage. L'élève qui comprend ce qui est attendu, qui organise son activité et en évalue lui-même les résultats en fonction de cette attente est un élève qui apprend et qui progresse.

Cela conduit inévitablement à redéfinir les modalités actuelles d'évaluation sommative de fin de période. Il faut, en particulier, considérer que les bilans périodiques sont d'abord un moyen de fournir aux élèves des informations sur leurs progrès et sur les points qui doivent faire l'objet d'une attention et de régulations au cours de la période suivante. Plutôt qu'un constat global du « niveau » de l'élève, le bilan de fin de période devrait être conçu comme une évaluation encourageante destinée à aider les élèves à avancer dans leurs apprentissages et à adapter les activités à leurs acquis et à leurs besoins.

Le bilan peut reposer sur les évaluations ponctuelles réalisées à la fin de chaque séquence et/ou sur l'observation continue de situations rencontrées au cours des apprentissages. Pour réaliser ces bilans, il convient que l'élève soit confronté à des situations qui permettent d'apprécier son degré de maîtrise de la (ou des) compétence(s) concernée(s). Dans tous les cas, les situations proposées et les critères choisis pour situer les productions de l'élève, doivent aider à déterminer si l'élève a progressé et s'il réinvestit les connaissances, savoir-faire et comportements acquis au cours de la période dans l'exercice de cette compétence. L'évaluation sommative ne peut se limiter à l'attribution d'une note. Elle doit permettre de positionner l'élève par rapport aux compétences visées (par exemple, à l'aide d'une grille simple) et de préciser les acquis, les progrès réalisés et les difficultés (au moins par une appréciation littérale). Si une note finale est attribuée, elle doit reposer sur des critères clairement explicités pour l'élève et ses parents.

Comment utiliser les programmes ?

Chaque enseignant doit lire l'intégralité des programmes de sa discipline sans se limiter au niveau où il exerce. Les programmes forment un tout et on ne peut isoler une étape d'un parcours d'apprentissage continu et cohérent. De même, il est souhaitable qu'il prenne connaissance des programmes des autres disciplines pour coopérer efficacement avec les autres enseignants.

Il s'agit d'abord de lire les programmes de manière à pouvoir répondre clairement à cinq questions :

- Quelle est l'utilité de la discipline au service de ce qui est attendu des élèves à la sortie de l'enseignement fondamental ?
- Quelles sont les compétences que tous les élèves doivent maîtriser à la fin de la 9e année ?
- Pour chaque compétence, qu'est-ce qui est attendu précisément et que doit-on faire pour cela ? Quelle stratégie mettre en place ?
- Comment évaluer que chaque élève progresse dans la maîtrise de ces compétences ?
- Quelles sont les étapes fixées par le programme ? Quels sont les connaissances, les savoir-faire et les attitudes que l'élève doit acquérir à chaque étape et dont il faut vérifier l'acquisition ?

C'est à partir des réponses à ces questions que l'enseignant va construire et préparer son travail, en planifiant la réalisation de la progression proposée en une succession de séquences⁷, en fixant précisément les résultats attendus de chaque séquence, en déterminant les modalités de leur évaluation et en prévoyant les situations à mettre en place et les supports nécessaires.

Ces programmes imposent une conception de la classe centrée sur l'élève.

⁷ On rappellera qu'une séquence est un ensemble cohérent et continu de séances destiné à mettre en œuvre une partie du programme.

- « **Ce qui importe, ce n'est pas ce que l'enseignant enseigne, mais ce que l'élève apprend.** » Le rôle de l'enseignant est d'organiser les situations d'apprentissage en fonction de la compétence visée, de fournir les supports, les outils et les aides nécessaires, de susciter l'activité des élèves et de suivre sa progression. Son attention est centrée sur les besoins d'apprentissage de chaque élève : que sait-il déjà ? Qu'a-t-il à apprendre ? Progresses-t-il pendant la séance ? Que puis-je faire pour l'aider ?
- **L'élève doit être constamment actif.** Il doit être mobilisé sur des tâches mettant en jeu les compétences concernées et susceptibles de le faire avancer dans les apprentissages : traiter des problèmes, créer, s'exprimer, analyser, échanger, observer, expérimenter, etc. Si des exposés de l'enseignant restent nécessaires, ils doivent être considérés comme une ressource au service des apprentissages et faire l'objet d'une « écoute active ». Ils ne sont plus l'essentiel de l'enseignement, mais un moment d'une séquence dont l'acteur principal est l'élève. Le rôle de l'enseignant est d'aider l'élève à agir et à apprendre.
- **L'élève est le premier responsable de ses apprentissages** : il doit savoir clairement ce qu'il apprend, pourquoi il l'apprend et ce dont il a besoin pour cela. Il réussira d'autant mieux qu'il comprendra ce qu'on attend de lui et le sens de son activité. Il doit être en mesure d'évaluer ses connaissances et ses savoir-faire, de suivre ses progrès ou encore d'identifier les difficultés rencontrées pour mieux les surmonter. Cela impose à l'enseignant de mettre les élèves en situation pour qu'ils assument effectivement la responsabilité de leurs apprentissages, de leur expliquer ce qui justifie l'activité et ce qu'on attend de leur travail ou encore de leur donner les moyens d'évaluer par eux-mêmes la qualité et l'efficacité de ce travail.
- **Aucun élève ne doit être en échec** : la mise en œuvre d'un enseignement centré sur l'élève conduit à adapter les interventions de l'enseignant, donc à différencier les activités, les rythmes d'apprentissage, les aides et les compléments apportés en fonction des situations et des besoins spécifiques des élèves. L'évaluation joue, sur ce point, un rôle essentiel. Elle permet de s'assurer de la progression de chacun et d'adapter, au jour le jour, les parcours d'apprentissage.

Des ressources seront mises à la disposition des enseignants pour faciliter la mise en œuvre de ces programmes. Un « guide de l'enseignant » sera élaboré pour expliquer les changements attendus et fournir des aides pour la conception et la réalisation des activités. Des exemples de séquences seront, par ailleurs, produits et diffusés, accompagnés des supports nécessaires pour les élèves. Ils pourront être utilisés directement par les enseignants mais permettront aussi à chacun de concevoir ses propres séquences.

Éducation Physique et Sportive

LA DISCIPLINE

L'éducation physique et sportive (EPS) est une discipline à part entière dans le système éducatif haïtien. Elle a pour finalité de former un citoyen responsable, physiquement, sanitairement et socialement éduqué, dans le partage des valeurs fondamentales portées par l'école haïtienne à savoir le respect, la solidarité, la tolérance, l'honnêteté et l'équité.

Elle porte sur toutes les dimensions du développement humain et elle ne peut s'en tenir au seul développement moteur et physique. Elle vise l'acquisition de conduites motrices, dépassant le simple contexte scolaire mais touchant aussi aux domaines personnels et professionnels de l'adulte en devenir.

L'éducation physique et sportive au troisième cycle de l'enseignement fondamental répond à trois exigences :

- Assurer une pratique effective et régulière de cette discipline en s'adaptant aux espaces et équipements disponibles ;
- Diversifier les activités (sports collectifs, activités athlétiques, jeux et sports d'opposition, activités d'expression...) ;
- Concevoir des parcours d'apprentissages permettant à chaque élève de progresser en fonction de ses possibilités et de ses besoins.

L'éducation physique et sportive ne se confond pas avec les activités physiques, sportives et artistiques (APSA), utilisées comme supports et non comme fins, qui permettent, par la variété des expériences qu'elles offrent, d'appréhender et développer différents types de ressources.

En apprenant à gérer sa vie physique et sociale, l'éducation physique et sportive amène les enfants et les adolescents à se soucier de leur santé, à être attentif à leur hygiène et à rechercher le bien-être. Elle favorise la réussite en contribuant à l'efficacité de l'action individuelle et collective, durant les apprentissages. Elle bâtit une image positive du corps qui contribue à l'estime de soi. Elle aide à apprécier sa propre performance, à s'engager en toute sécurité dans l'environnement et à développer les relations à autrui.

Elle assure l'inclusion des élèves à besoins éducatifs spéciaux ou en situation de handicap, dans leur ensemble et leur pluralité. Elle initie au plaisir des activités sportives et à la pratique régulière d'une ou de plusieurs d'entre elles.

Une attention particulière est portée à l'éducation à la sécurité et à l'initiation aux premiers secours en contribuant efficacement à promouvoir des attitudes adaptées aux situations provoquées par les risques inhérents à la discipline mais aussi au quotidien et plus

encore aux risques naturels. Cette sensibilisation et cette formation des élèves aux premiers secours et aux gestes qui sauvent contribuent au développement d'une culture commune de la sécurité.

L'apprentissage de la natation, chaque fois que possible, devra être mis en place.

En complément des enseignements d'EPS, une association sportive scolaire peut être créée dans les établissements, permettant ainsi aux élèves volontaires de prolonger leur pratique physique dans un cadre associatif, d'exercer les valeurs fondamentales prônées par l'école haïtienne et de favoriser les liens avec le monde fédéral. Elle **participe à l'animation de la vie scolaire et à la réussite des élèves**. Elle vise à les **responsabiliser, à favoriser leur autonomie et leur prise d'initiative au sein des rencontres et des compétitions mises en place**.

L'association sportive permet aussi de s'initier à de nouvelles pratiques sportives, non-programmées au cours des unités d'apprentissage, et de profiler d'un autre rapport à la compétition et aux autres.

SA CONTRIBUTION AU PROFIL DE SORTIE – SA RELATION AUX AUTRES DISCIPLINES - L'INTERDISCIPLINARITE

L'enseignement de l'EPS doit être conçu comme la possibilité d'établir des relations, des synthèses entre les apprentissages avec d'autres disciplines. C'est à l'enseignant de construire les cohérences et de les signifier et les faire comprendre, dans et par l'action éducative, aux élèves.

Pour une exécution plus efficace, l'enfant doit comprendre avant tout les raisonnements logiques propres à chaque séquence d'action et cette gymnastique mentale ne sera réellement possible qu'avec l'acquisition de connaissances et de règles et des conditions d'exécution nécessaires à chaque type de geste. Apprendre à l'enfant à réaliser un geste technique dépasse l'idée d'une exécution efficace, parce que ce contexte d'apprentissage poursuit un but beaucoup plus important, celui de lui permettre d'avoir un fonctionnement plus efficace des différentes opérations mentales afin de réduire son niveau d'incertitude face aux difficultés rencontrées dans les autres disciplines pédagogiques et dans la vie quotidienne.

Les activités proposées sont par exemple l'occasion de réinvestir des structures langagières travaillées en classe dans un contexte réel de communication. En utilisant un vocabulaire varié, adapté voire spécifique, l'élève est en mesure de décrire les actions motrices en jeu, d'exprimer ses émotions face à la performance d'autrui ou de soi-même, de transmettre des consignes ou d'évoquer des actions à posteriori.

L'enseignement des sciences contribue à l'éducation à la santé (besoins énergétiques, échanges respiratoires...), à la sécurité (connaissance des principes sécuritaires en EPS et des gestes de premiers secours) mais aussi à une meilleure compréhension de principes biomécaniques simples.

Certaines activités permettent de manipuler des outils technologiques (chronomètre, décamètre) et des connaissances mathématiques pour mesurer des temps ou des écarts, calculer des vitesses, appréhender des trajectoires permettant de rendre compte, par différentes représentations (chiffres, tableaux, graphiques), de performances établies ou à venir. Ces activités permettent aussi de dénombrer des scores par une comptabilité directe ou indirecte des points, de définir un barème...

En lien avec l'éducation à la citoyenneté, les activités enseignées créent les conditions de comportements citoyens pour favoriser l'inclusion, le respect, l'entraide, la non-violence.

L'éducation à la sécurité devra faire l'objet d'un projet mené conjointement avec d'autres domaines comme par exemple celui des langues et communications (s'exprimer clairement pour communiquer avec les victimes et passer l'alerte ; utiliser un vocabulaire spécifique technique...), celui des sciences sociales (nommer et localiser un lieu dans un espace géographique ; adopter un comportement responsable...), celui des sciences expérimentales (analyser et comprendre physiologiquement, les détresses des victimes pour effectuer les gestes appropriés ; observer, décrire, établir des relations de cause à effet...).

QUELQUES PRINCIPES DE LA DIDACTIQUE DE LA DISCIPLINE AU CYCLE 3

L'enseignement de l'EPS dans le système éducatif en Haïti rencontre des difficultés en termes d'infrastructure dans les écoles et de ressources humaines (enseignants), sur le plan quantitatif et qualitatif, pour assurer le travail. Le cours d'EPS est caractérisé par un ensemble d'activités non planifiées suivant un programme officiellement établi. Si les objectifs sont définis au regard des grandes orientations des programmes pour les cycles antérieurs, l'absence de contenus dans les textes laisse le champ libre pour chaque professeur d'enseigner ce que bon lui semble à savoir, pour le plus grand nombre, des contenus sportifs liés à leurs vécus personnels.

Les changements portés au programme du troisième cycle, avec notamment l'approche par compétences, les champs d'apprentissage et la diversité des activités physiques, sportives et artistiques, obligent la profession à repenser les approches didactiques et pédagogiques initialement mises en œuvre pour les trois classes de 7^e, 8^e et 9^e année.

Les compétences générales visées par la discipline et les compétences propres aux champs d'apprentissage sont désormais les références exclusives pour l'enseignement de l'EPS. L'enseignant peut cependant apporter des ajustements au programme lorsqu'il ne dispose pas des conditions minimales nécessaires (matériels et espaces de travail) pour enseigner certains contenus. Dans ce

cas, le contenu peut être adapté aux conditions réelles de travail, en essayant toujours de répondre aux attentes des différents champs d'apprentissage.

Les compétences et les champs d'apprentissage du programme ont une approche générale, permettant aux enseignants, en correspondance avec les caractéristiques des élèves, de développer leurs propres activités, favorisant également les possibilités de créativité et d'autonomie des élèves.

Le programme est accompagné d'exemples de séquences et d'un guide proposant des suggestions de contenus (activités, situations, évaluations...) qui contribuent à atteindre et à évaluer les compétences visées. Leur consultation par les enseignants novices ou plus expérimentés est vivement conseillée.

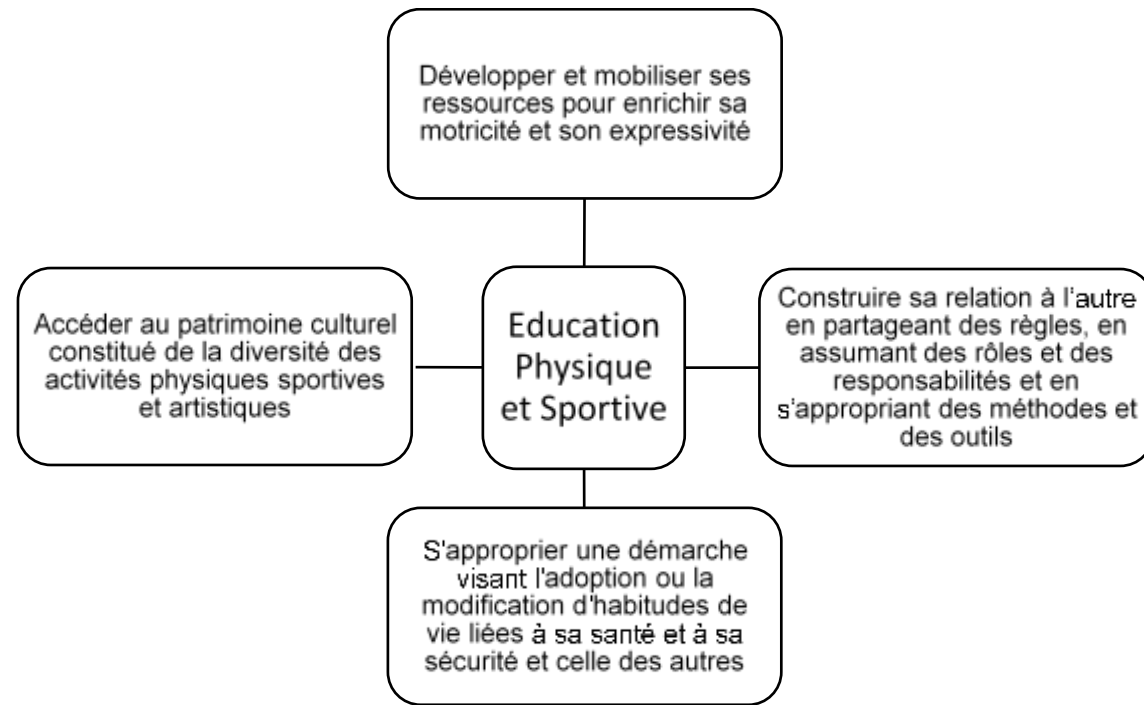
Les séquences liées aux activités physiques, sportives et artistiques ont une durée approximative, attribuée pour chaque période. L'enseignant doit faire les ajustements nécessaires en fonction des problèmes pouvant survenir pendant le cours (vacances, pluies, etc.). Lorsqu'il est nécessaire de renforcer le contenu, la durée des séquences des activités peut être modifiée.

LES COMPETENCES VISEES

L'EPS permet à tous les élèves, garçons et filles, de construire quatre compétences générales travaillées tout au long des trois années du 3^e cycle :

- Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité et son expressivité.
- Construire sa relation à l'autre en partageant des règles, en assumant des rôles et des responsabilités et en s'appropriant des méthodes et des outils.
- S'approprier une démarche visant l'adoption ou la modification d'habitudes de vie liées à sa santé et à sa sécurité et celle des autres.
- Accéder au patrimoine culturel constitué de la diversité des activités physiques sportives et artistiques.

Schéma présentant l'ensemble des compétences



1^{ère} compétence générale : Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité et son expressivité

- Présentation de la compétence

Elle vise au développement et à la mobilisation des aptitudes et ressources de chaque élève, éléments déterminants de sa réussite, de son aisance et de l'estime qu'il a de lui-même. Elle révèle une adaptation motrice efficace de l'élève confronté aux grandes catégories d'expériences les plus représentatives du champ culturel des activités physiques, sportives et artistiques. Elle constitue le pôle moteur de la pratique.

- Ses composantes

Adapter sa motricité à des situations ou environnements variés en mobilisant différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.

Communiquer des intentions et des émotions avec son corps et accepter de se montrer à autrui.

Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire sa motricité et celle d'autrui et verbaliser les émotions et sensations ressenties.

- Attentes de fin de cycle

Au terme du troisième cycle du fondamental, l'élève est en mesure d'analyser les contextes d'activités physiques selon leurs contraintes et leurs exigences. À mesure qu'il progresse dans ses apprentissages, il comprend mieux les principes liés à l'exécution d'actions motrices et manifeste un contrôle accru de ses actions dans divers contextes. Il sait mieux sélectionner les informations de diverses natures lorsque vient le moment de faire des choix d'actions pertinents et sécuritaires.

2^e compétence générale : Construire sa relation à l'autre en partageant des règles, en assumant des rôles et des responsabilités et en s'appropriant des méthodes et des outils

- Présentation de la compétence

Elle vise l'appropriation d'outils, de méthodes, de savoirs et de savoir être nécessaires aux pratiques et aux apprentissages dans le respect des règles et des rapports humains. Elle se rapporte au pôle cognitif et social de la pratique.

- Ses composantes

Prendre et assumer les responsabilités liées aux rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).

Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuels ou collectifs.

Comprendre, élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.

Apprendre par l'action (essai-erreur, répétition...), l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.

Utiliser divers médias (outils numériques inclus) pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres.

- Attentes de fin de cycle

Au terme du troisième cycle du fondamental, l'élève sait préparer des plans d'action seul ou avec ses pairs et développer des stratégies en tenant compte de ses forces et de ses limites, comme de celles du groupe, et les appliquer par la suite en les adaptant à des activités physiques favorisant la coopération, l'opposition ou une combinaison des deux. Il apprend à évaluer, d'une façon de plus en plus structurée, la démarche empruntée et ses résultats via l'utilisation de méthodes et d'outils. En assumant divers rôles sociaux, il est en mesure d'appliquer des règles (de jeu, de sécurité et d'éthique) et il témoigne de son sens de la collaboration et de son souci de faciliter l'interaction avec ses pairs. Ces acquisitions se retrouvent dans la vie de tous les jours, dans d'autres contextes scolaires, familiaux ou communautaires et il importe de bien les exploiter pour aider les élèves à développer leurs habiletés sociales qui répondent de l'harmonie dans les relations humaines.

3^e compétence générale : Apprendre à gérer sa santé et assurer sa sécurité et celle des autres

- Présentation de la compétence

La santé doit s'envisager, conformément à la définition établie par l'Organisation Mondiale de la Santé, dans plusieurs dimensions : physique, psychique, sociale. L'élève doit apprendre à connaître son potentiel, à acquérir le goût de l'effort et des habitudes de vie liées à l'entretien de son corps, à organiser ses pratiques, à prendre en charge sa sécurité et celle des autres. Il doit aussi s'approprier les codes sociaux lui permettant d'établir de bonnes relations aux autres et de respecter l'environnement.

- Ses composantes

Être en mesure d'apprécier la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors de l'école.

Connaître et appliquer 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.

Être sensibilisé et initié aux gestes de premiers secours.

- Attentes de fin de cycle

Au terme du troisième cycle du fondamental, l'élève est capable d'établir des liens entre ses habitudes de vie et leurs effets sur sa

santé, comme la pratique régulière d'activités physiques, l'alimentation, le sommeil, l'hygiène corporelle ou la consommation de substances nocives.

Il est capable d'élaborer un plan visant à améliorer ou modifier certaines de ses habitudes de vie, de l'appliquer et d'évaluer sa démarche ainsi que ses résultats. Il doit aussi se soucier de préserver son intégrité physique en adoptant des comportements sécuritaires lorsqu'il pratique des activités physiques. Soutenu par les différents acteurs du système scolaire, il essaie de réinvestir ses apprentissages dans d'autres contextes, qu'ils soient familiaux ou communautaires.

Il connaît les gestes de premiers secours à pratiquer lors d'accidents de la vie quotidienne ou de situations exceptionnelles.

4^e Compétence générale : Accéder au patrimoine culturel constitué de la diversité des activités physiques sportives et artistiques

- Présentation de la compétence

En vivant des expériences corporelles variées et approfondies, l'élève accède à une culture physique et sportive raisonnée, critique et réfléchie qui lui permet de se situer au sein d'une culture contemporaine. Cet apprentissage se fait au travers de pratiques scolaires issues des pratiques sociales didactisées.

- Ses composantes

S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique.

Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physique et sportives.

Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.

Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs et acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis de ces derniers.

Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive.

- Attentes de fin de cycle

Au terme du troisième cycle du fondamental, l'élève a eu accès à une partie du patrimoine constitué par la diversité des activités physiques, sportives et artistiques, incluant les pratiques traditionnelles. Il s'est approprié les connaissances dont elles sont porteuses, la reconnaissance des valeurs qu'elles véhiculent, la compréhension de l'évolution des techniques humaines ainsi qu'une vision critique de leurs formes sociales.

Il a acquis des connaissances sur l'histoire du sport et de ses représentants en Haïti.

LES PROGRAMMES « DETAILLES » PAR UNITES D'APPRENTISSAGE

Les champs d'apprentissage

Les compétences générales sont développées, à des degrés divers, dans quatre champs d'apprentissage :

- Réaliser une performance motrice optimale, mesurable à une échéance donnée.
- Se déplacer dans des environnements variés.
- Réaliser une prestation corporelle à visée artistique et/ou acrobatique.
- Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif.

Ces champs permettent de construire des compétences spécifiques intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale, culturelle), en s'appuyant sur des activités physiques, sportives et artistiques diversifiées. Ils amènent à raisonner non pas en termes de contenus spécifiques de telle ou telle activité physique et sportive particulière mais plutôt d'activité de l'élève engagé dans cette activité. Ils sont complémentaires et permettent un enrichissement particulier de la motricité. Ils contribuent à la formation de la personne et du citoyen. Il est souhaitable, sous réserve de la disponibilité des matériels et des équipements, que les élèves soient, au cours de ce cycle, confrontés aux quatre champs. Ces derniers permettront aux enseignants de concevoir des parcours d'apprentissages équilibrés et diversifiés permettant à chaque élève de progresser en fonction de ses possibilités et de ses besoins.

A chaque champ d'apprentissage correspond des activités physiques, sportives et artistiques spécifiques. Elles sont les moyens que la discipline utilise et organise pour construire les compétences générales (propres à l'EPS) et spécifiques (propres aux champs d'apprentissage). Les activités physiques, sportives et artistiques ont une dimension culturelle dans la mesure où elles ont un lien fort avec les pratiques sociales de référence. Il peut s'agir d'activités codifiées et institutionnalisées (les sports collectifs, les sports de combat, les sports de raquette, les activités artistiques...) ou d'activités non-codifiées, de détente et de loisir (la course de durée, les jeux traditionnels, l'aérobic...).

Une grande liberté pédagogique est ainsi laissée aux enseignants pour choisir les activités supports au regard des conditions scolaires locales. Ils ont toutefois la responsabilité de programmer les enseignements sur les trois années du cycle sans jamais perdre de vue ce que les élèves devront progressivement maîtriser à la fin du 3^e cycle, avec une variété des activités supports adaptée à cet objectif.

Schéma présentant l'ensemble des acquisitions en EPS

Une finalité

Former un citoyen responsable, physiquement, sanitairement et socialement éduqué, dans le partage des valeurs fondamentales portées par l'école haïtienne



Quatre compétences générales

Développer et mobiliser ses ressources pour enrichir sa motricité et son expressivité	S'approprier une démarche visant l'adoption ou la modification d'habitudes de vie liées à sa santé et à sa sécurité et celle des autres	Construire sa relation à l'autre en partageant des règles, en assumant des rôles et des responsabilités et en s'appropriant des méthodes et des outils	Accéder au patrimoine culturel constitué de la diversité des activités physiques sportives et artistiques
---	---	--	---



Des **compétences spécifiques** intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale, culturelle) propres aux **quatre champs d'apprentissage**

Réaliser une performance motrice optimale, mesurable à une échéance donnée	Se déplacer dans des environnements variés	Réaliser une prestation corporelle à visée artistique et/ou acrobatique	Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif
--	--	---	--



Activités Physiques, Sportives et Artistiques (APSA)

Tableau décrivant chaque unité d'apprentissage

Chaque « unité » correspond à un ensemble d'acquis d'apprentissage susceptible d'être évalué. Au regard du volume horaire alloué à la discipline (1h hebdomadaire), une unité correspond à une période du calendrier scolaire (entre 6 et 10 heures environ). Il est donc possible de mettre en place quatre unités d'apprentissage dans l'année, soit douze pour le 3^e cycle.

Il est souhaitable qu'à chaque unité d'apprentissage corresponde un champ. Dans les tableaux suivants, l'unité d'apprentissage est donc centrée sur un champ particulier. L'ordre de mise en œuvre est laissé à l'appréciation de l'enseignant. Une proposition de répartition annuelle est toutefois faite dans la partie suivante du programme.

Les savoirs, savoir-faire et attitudes sont détaillées par rapport à des activités physiques, sportives et artistiques

CHAMP D'APPRENTISSAGE : REALISER UNE PERFORMANCE MOTRICE OPTIMALE, MESURABLE A UNE ECHEANCE DONNEE				
PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE : ACTIVITES ATHLETIQUES (COURSES, SAUTS, LANCERS) ; NATATION SPORTIVE				
COMPÉTENCES CIBLÉES :				
Appliquer des principes simples pour améliorer et stabiliser la performance dans des activités athlétiques (course, saut, lancer) et/ou nautiques.	Construire et utiliser des repères externes et internes pour contrôler son déplacement, l'allure de son effort et sa respiration.	Se préparer à l'effort sur le plan physique et psychologique par l'appropriation de principes d'échauffement simples relatifs à l'activité et à ses ressources.	Connaître les règles et règlements propres à chaque activité pour assurer différents rôles et assumer ses décisions : - d'athlète ou de nageur pour savoir utiliser ses capacités et son habileté dans le respect de la règle ; - de starter ou de chronométreur pour mieux connaître les règles autorisées pour	Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Décrire les réalisations corporelles à partir d'observations. Prendre en compte des mesures et observations relatives à ses performances ou à celles des autres pour les comparer, les améliorer et conseiller
Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et/ou nautique variées, à une		S'approprier des principes d'entraînement simples pour mettre en œuvre un programme d'entraînement adapté à ses ressources et ses		

échéance donnée. Acquérir et maîtriser des techniques sportives adaptées aux activités.		aspirations. Savoir gérer ses efforts (savoir récupérer pendant et après l'effort, gérer l'intensité de son engagement).	soi et pour aider ses camarades à réaliser leur prestation ; - de juge pour mesurer les sauts ou les lancers ; - d'observateur pour donner des informations à ses camarades sur leur manière de courir, sauter, lancer ; - d'organisateur de concours.	ses camarades.
---	--	--	---	-----------------------

SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET ATTITUDES A MOBILISER :

Courses de vitesse

- Réagir vite à un signal (départ).
- Rester à pleine vitesse jusqu'au bout.
- Maîtriser l'amplitude et la fréquence de ses foulées.
- Dynamiser ses appuis ; se débarrasser des comportements parasites (crispations, déséquilibres).
- Améliorer sa performance.
- Connaître, respecter et faire respecter les ordres du départ.
- Utiliser un chronomètre.

Courses longues

- Courir régulièrement et de plus en plus longtemps malgré des perturbations ou la raréfaction des repères externes d'allure (coups de sifflet et plots)
- Courir un peu plus vite sur une distance donnée.
- Adapter sa vitesse à la distance à parcourir.
- Adopter une attitude de course économique.
- Connaître ses limites et faire un projet de course.
- Assumer des rôles au sein du groupe de course : mener, vérifier l'allure...

- Prendre son pouls

Courses de relais

Assumer ses responsabilités dans des relais variés :

- Organiser la transmission avec le moins de ruptures possibles (en mouvement),
- Utiliser des repères de départ précis,
- Assurer avec rigueur et précision le passage du témoin (responsabilités respectives),
- Transmettre dans une zone précise.

Courses d'obstacles

- Courir vite malgré des obstacles.
- Aplatir de plus en plus ses trajectoires de franchissement.
- Adopter le nombre de foulées dans l'intervalle le moins préjudiciable possible à la conservation de sa vitesse.
- Faire un nombre régulier de foulées entre le départ et le premier obstacle.

Sauts

- Connaître les formes globales d'un ou plusieurs sauts (triple bond, triple saut, longueur, hauteur) ; respecter les règlements qui leur sont liés.
- Répéter une course d'élan courte avec une relative précision (zone d'appel).
- Mémoriser et assumer des enchainements, des combinaisons de foulées bondissantes, cloche pieds ; y greffer de la performance.
- Aligner les segments à l'appel ; limiter le fléchissement excessif de la jambe d'appel ou les bascules vers l'avant.
- Prolonger les phases de suspension.
- Maîtriser son saut jusqu'à la réception ; rester équilibré.

Saut en longueur

- Trouver la longueur de course d'élan optimale.
- Produire une impulsion adaptée à la recherche de distance horizontale.

Triple bond ou triple saut

- Enchaîner les sauts vers l'avant.
- Faire des sauts réguliers et équilibrés.

Saut en hauteur

- Produire une impulsion vers le haut.
- Respecter le temps d'élévation avant le franchissement.

Lancers

- Lancer le plus loin possible en respectant le règlement.
- Respecter les caractéristiques d'une trajectoire juste (angle d'envol) et les principaux principes pour être efficace (allongement du chemin de lancement, fixation de l'axe non-lanceur et alignement au moment de la projection notamment).
- Respecter l'organisation sécuritaire et les ordres donnés.
- Utiliser un décamètre.

Connaître et appliquer les principes d'un échauffement général (activation du système cardio-pulmonaire, mobilisation articulaire, étirements, renforcement musculaire) et spécifique (mobilisation articulaire spécifique à l'activité et répétition de gestes propres à la discipline sportive pratiquée, avec ou sans matériel).

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION :

L'évaluation des élèves porte sur une épreuve mesurée en relation avec un temps et/ou une distance et sur les rôles associés (observateur, juge, chronométreur, starter...). Elle exige des élèves la formulation initiale d'un projet (individuellement ou collectivement).

CHAMP D'APPRENTISSAGE : SE DEPLACER DANS DES ENVIRONNEMENTS VARIES				
PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE : ACTIVITE DE ROULE ET DE GLISSE ; ACTIVITES NAUTIQUES ; ACTIVITES D'ORIENTATION ; ACTIVITES D'ESCALADE ; SAVOIR NAGER ; PREMIERS SECOURS...				
COMPÉTENCES CIBLÉES :				
Choisir et conduire un déplacement adapté aux différents milieux. Se doter d'une nouvelle motricité (apprendre à nager, à courir en s'orientant, à glisser, à rouler, à grimper, à naviguer) qui remet en cause l'équilibre et la propulsion dans un environnement nouveau. Construire un projet de déplacement en utilisant pleinement ses ressources et en le réalisant en toute sécurité pour soi et pour son pair.	Prévoir et gérer son déplacement et le retour au point de départ. Lire le milieu et/ou ses représentations cartographiques pour y prélever des indices essentiels.	Connaître, respecter et faire respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement afin d'être acteur de sa propre sécurité et de celle des autres. Passer de la méconnaissance de l'environnement naturel à la prise de conscience de la nécessité de le préserver.	Évaluer les risques et apprendre à renoncer. Collaborer entre pairs autour des notions de sécurité et d'entraide. Maîtriser les différentes étapes pour porter secours et les gestes de base pour empêcher l'aggravation de l'état de la victime et préserver son intégrité physique en attendant l'arrivée des secours.	Analyser ses choix a posteriori de l'action.
SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET ATTITUDES A MOBILISER :				
Course d'orientation - S'approprier des vocabulaires pour les signes, les matériels et les symboles dans les déplacements variés. - Acquérir les informations nécessaires pouvant associer les éléments simples du terrain (de relief et de végétation) avec leur représentation graphique sur une carte.				

- Prendre connaissance des lignes simples de la carte en les associant avec leurs présences sur le terrain.
- Identifier et mémoriser les éléments existants entre deux points de décision, les repérer pendant la course.
- Adopter un rythme tout en modérant son allure au cours de l'itinéraire pour contrôler la direction prise ; courir à son allure jusqu'au dernier point sûr avant la balise, ralentir à ce moment voir marcher pour ne pas rater le poste.
- Renseigner et corriger les cartons de contrôle.
- Avoir des échanges avec son partenaire selon les informations observées sur la carte et le terrain pour mieux s'orienter et choisir l'itinéraire.
- Respecter les consignes de sécurité (limite de zone, heure de retour).
- Montrer le respect envers son partenaire, être solidaire, prendre des décisions communes.

Savoir nager

- Connaître et accepter les propriétés du milieu.
- Connaître les règles d'hygiène, de sécurité et savoir identifier les environnements et les circonstances pour lesquels ses capacités sont adaptées.
- S'immerger (saut ou plongeon).
- Rechercher un nouvel équilibre.
- Rechercher une propulsion à partir d'un nouvel équilibre pour se déplacer sur le ventre et sur le dos.
- Maîtriser les actions respiratoires (expiration aquatique volontaire et inspiration aérienne réflexe).
- Rechercher l'efficacité dans la propulsion (orientation des surfaces propulsives, amplitude des mouvements...).

Initiation aux gestes de premiers secours

- Maîtriser les quatre étapes pour porter secours :
 - Sécuriser le lieu de l'accident et les personnes impliquées
 - Apprécier l'état de la victime
 - Demander de l'aide : Alerter les services d'urgence (connaître les numéros d'urgence) et fournir les informations nécessaires (nature du problème (maladie ou accident), risques éventuels (incendie, explosion, effondrement...), localisation précise de l'événement, nombre de personnes concernées, état de chaque victime, premières mesures prises).
 - Dispenser les gestes de premiers secours de façon calme et non précipitée.
- Maîtriser les procédures de base propres à certaines situations :
 - L'étouffement
 - Le saignement
 - La brûlure

- L'inconscience
- L'arrêt cardiaque - les gestes de secours et la défibrillation
- Le malaise cardiaque

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION :

L'évaluation des élèves porte sur la réalisation d'un ou plusieurs parcours de niveau choisi et en sécurité. Elle exige des élèves la formulation d'un projet **initial** d'actions de déplacement tenant compte de la faisabilité du projet (adapté à ses ressources) et de la qualité de la réalisation (niveau d'engagement, qualité des actions motrices réalisées, fluidité dans la conduite et l'optimisation du trajet pour réussir le parcours dans sa totalité et en sécurité).

Le Cadre d'Orientation Curriculaire (COC) précise que l'éducation physique et sportive doit prendre en charge **l'éducation à la sécurité** (assurer sa sécurité et celle de l'autre) et une initiation aux **premiers secours** en contribuant efficacement à promouvoir des attitudes adaptées aux situations provoquées par les risques naturels. Cet apprentissage trouve une place toute particulière dans ce champ et sera validé par l'obtention en fin de 3^e cycle d'une attestation de formation aux premiers secours. Celle-ci certifie que l'élève peut prévoir les risques et réaliser les premiers gestes de secours aux personnes en situation de danger physique.

Cet enseignement sera aussi pris en compte dans les autres champs d'apprentissage et fera l'objet d'un travail transdisciplinaire.

Le cadre d'orientation curriculaire mentionne aussi que, chaque fois que possible, un apprentissage de la natation doit être mis en place. Au regard des infrastructures aquatiques nationales et du volume horaire de la discipline, cet apprentissage est difficile. Il doit donc à l'avenir, faire l'objet d'une réflexion sur son importance et la nécessité d'aménager des milieux naturels pour promouvoir et faciliter cet enseignement. Dans le cas où les conditions matérielles et humaines sont réunies, l'enseignement du savoir nager doit s'inscrire dans un projet scolaire pluridisciplinaire portant sur plusieurs unités d'apprentissage.

L'acquisition du savoir-nager ne se confond pas avec l'apprentissage des nages. Il s'agit d'un préalable permettant à l'élève d'adapter ses déplacements à ce nouvel environnement aquatique. Il doit répondre aux enjeux fondamentaux de l'éducation à la sécurité et à la santé mais aussi favoriser l'accès aux diverses pratiques sociales, sportives et de loisirs.

Savoir nager ne se limite pas à un savoir-surnager. L'élève doit être en mesure de se déplacer en toute sécurité (avec une nage codifiée si possible) et de pouvoir éventuellement porter secours à quelqu'un. La recherche d'efficacité dans le déplacement en nage ventrale et dorsale via l'apprentissage de nages comme le crawl, le dos et autres déplacements sera envisagé dans l'enseignement secondaire.

Cet apprentissage fera l'objet d'une évaluation portant sur un parcours d'enchaînement de tâches d'entrée dans l'eau, d'immersion, de maintien à la surface et de déplacement. Cette évaluation permettra l'obtention d'une attestation de savoir nager.

CHAMP D'APPRENTISSAGE : REALISER UNE PRESTATION CORPORELLE A VISEE ARTISTIQUE ET/OU ACROBATIQUE				
PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE : DANSES DE CREATION, DE REPRODUCTION DE FORMES ; ACTIVITES GYMNIQUES				
COMPÉTENCES CIBLÉES :				
Passer d'une motricité usuelle à une motricité transformée (plus esthétique, plus fine, plus abstraite et symbolique par l'acquisition d'habiletés gymniques et artistiques.	Élaborer et réaliser, seul et à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique simple (composition et interprétation) pour provoquer une émotion du public.	S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions par la concentration pour se produire devant un public. Accepter que sa prestation corporelle (enchaînement gymnique, composition acrobatique, chorégraphie) soit vue et jugée par autrui.	Assurer et assumer différents rôles comme celui de danseur, chorégraphe, spectateur, juge, pareur...	Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant des outils comme le numérique.
SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET ATTITUDES A MOBILISER :				
Danse comme création de formes et/ou de reproduction de formes - Réaliser des gestes en utilisant des contacts simples avec ses partenaires (mains, buste, regard). - Maîtriser les différentes formes corporelles à reproduire. - S'orienter dans l'espace avec ses partenaires par rapport au spectateur. - Se déplacer en exploitant : les directions, les plans, les volumes en contraste (avant/arrière, haut/bas, gauche/droite) - Synchroniser son action avec celles des autres (à l'unisson, en cascade, en canon) et en se repérant sur la musique, le tempo. - Utiliser les différentes qualités du mouvement tout en utilisant de manière efficace son énergie et son tonus musculaire tout au long de la danse.				

- Exécuter une chorégraphie ayant les principes de construction et procédés de composition (par rapport à l'espace, la musique, la relation entre les danseurs).
- Avoir la capacité de rester concentré au cours d'un spectacle de danse et accepter les remarques des spectateurs et de ses partenaires.
- Être capable de regarder une prestation, de l'apprécier et de débattre.

Aérobic

- Contrôler sa dépense d'énergie, en faisant une meilleure gestion de son tonus musculaire ainsi que son effort durant la prestation.
- Exécuter des activités plus complexes permettant une meilleure réalisation des techniques minimales.
- Garder une posture adéquate lors de l'exécution des activités exigeant un effort plus complexe.
- Exécuter les pas de base spécifiques à l'activité et les synchroniser avec le rythme musical et ses partenaires.
- Coordonner ponctuellement des pas de base (composés principalement de pas marchés) avec des mouvements de bras simples (symétriques).
- Mémoriser un bloc de pas (quatre fois huit temps), une séquence imposée.
- Reproduire des séquences chorégraphiées et une séquence « miroir » simple.
- Réaliser des transitions simples.
- Respecter le niveau de chacun et contrôler ses émotions pour se confronter au regard des autres.

Gymnastique rythmique

- S'approprier des vocabulaires spécifiques (plan de l'espace, amplitude, nom des engins à utiliser, tours, sauts)
- Assimiler les difficultés par rapport aux éléments manipulatoires et aux mouvements corporels.
- Maîtriser les composantes de l'espace : directions, orientations (face, dos, profil par rapport à la direction), trajets (Ligne, courbe), plans (vertical/horizontal, sagittal/frontal), niveaux (debout, au sol).
- Doser son énergie pour rester en équilibre tout en gérant son effort sur l'ensemble de la prestation.

- Manipuler l'engin choisi lié aux exercices corporels (pas, course, sauts, sautillés...).
- Synchroniser et /ou varier ses mouvements avec le partenaire.
- Réaliser une chorégraphie tenant compte des principes de composition (Le début, la fin, l'orientation par rapport aux spectateurs, la variété des éléments manipulatoires, l'espace, et l'organisation des relations entre les partenaires).
- Réaliser des activités collectives de manière responsable.
- Développer sa persévérance, oser exploiter ses ressources et se montrer devant les autres.
- Respecter les règles de sécurité et le niveau de chacun.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION :

L'évaluation des élèves dans les activités porte sur une prestation artistique et/ou acrobatique individuelle ou collective présentée devant autrui. La prestation devra être structurée dans l'espace et le temps en référence à des critères donnés ou co-construits. Elle exige des élèves la formulation d'un projet, individuel ou collectif, faisant apparaître les étapes qui ont permis l'élaboration définitive, notamment par la prise en compte des observations des prestations à partir d'outils (numériques ou référentiels). La qualité des analyses sur les prestations des autres est aussi prise en compte.

CHAMP D'APPRENTISSAGE : CONDUIRE ET MAITRISER UN AFFRONTLEMENT INTERINDIVIDUEL OU COLLECTIF

PROPOSITIONS D'ACTIVITES D'APPRENTISSAGE : JEUX ET SPORTS COLLECTIFS ; ACTIVITES DE COMBATS ; JEUX DE RAQUETTES

COMPÉTENCES CIBLÉES :

Se doter d'un répertoire plus ou moins évolué d'habiletés motrices et de techniques adaptées (mobilité, apprentissage de techniques de saisies, de mouvements, de frappes, etc.) pour construire et mettre en œuvre un projet de jeu afin de battre l'adversaire. Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.	Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet individuel ou collectif prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.	Assurer un engagement global, intense et continu tout le temps de l'activité. Accepter et respecter les règles, les erreurs et les résultats en gérant ses émotions et en contrôlant son engagement physique dans l'activité par rapport à son ou ses adversaires.	Passer par différents statuts (défenseur, attaquant) et rôles (arbitre, juge, observateur) et assumer ses décisions. Assurer sa sécurité et celles des autres par la connaissance et l'application de règles de protection (contacts, gestes interdits...) Connaître les règlements propres à chaque activité. Maitriser différents outils d'observation pour progresser.	Reconnaître certains repères pertinents qui facilitent la prise de décision pour agir. Aller vers l'anticipation de la prise et du traitement d'information pour enchaîner des actions. Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.
--	--	--	---	--

SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET ATTITUDES A MOBILISER :

Sports collectifs

Football

- Améliorer le niveau de développement des éléments techniques liés au contenu du football (passe, tir, conduite de balle avec les différentes parties du pied ainsi que les différentes réceptions)
- Utiliser les éléments tactiques défensifs (repli, interception, gêne, soutien, marquage) et offensifs (démarquage, appui, pressing...) dans le jeu.
- Être en mesure de combiner plusieurs éléments techniques pour répondre aux situations de jeu.
- Maîtriser les principales règles liées à la pratique du football.
- Adopter des principes de respect, de fair-play envers les adversaires et les coéquipiers.

Volleyball

- Maîtriser les différents règlements liés à la pratique du volleyball (rotation, zones du terrain, points et autres).
- Améliorer les éléments techniques de base liés du volleyball (passe, touche, manchette, smash, réception et service).
- Démontrer un niveau de maîtrise des éléments de base dans une situation de compétition.
- Connaître la réglementation a minima qui permet à l'élève d'être en mesure de participer à cette activité, sans la présence d'un adulte.
- Participer activement à des situations de jeu de groupe, quel que soit le niveau atteint.
- Favoriser une meilleure initiation sportive dans l'objectif d'intégrer facilement la discipline sportive avec beaucoup de succès dans les différents rôles.

- Handball

- Maîtriser et faire appliquer les différentes règles qui définissent la pratique du Handball (joueurs, ballon et terrain de jeu).
- Comprendre et maîtriser les gestes d'arbitrage relatifs aux fautes essentielles.
- Développer :

Les éléments techniques offensifs tels que :

- ✓ Passe, réception de passe, tir variés et conduite de balle en dribble.
- ✓ La notion d'espace libre et la situation de démarquage.
- ✓ La distance optimale de passe, la zone de tir favorable.

- ✓ Combiner des éléments techniques pour réaliser des actions de jeux rapides visant à marquer.
- Les éléments techniques défensifs tels que :
- ✓ Placement par rapport au but à défendre.
 - ✓ Placement et distance liée aux possibilités d'action du porteur de balle.
 - ✓ Percevoir les déplacements de l'adversaire et réaliser des actions permettant de récupérer la balle ou d'empêcher l'adversaire de progresser.
 - ✓ Gérer ses efforts pour augmenter le temps de jeu au cours de la pratique.

- S'engager dans des situations de jeu avec le respect de l'adversaire et de l'arbitrage.
- Manifester le désir de gagner dans la mise en application des principes établis pour la pratique.

- Basketball

- Maîtriser les fondamentaux offensifs sans ballons (changement de directions, démarquage et arrêts, déplacement après la passe, écran...) et avec ballon (tir, lancer franc...).
- Effectuer un tir à l'arrêt à une distance de 2,50m de la cible ou enchaîner un tir en suspension après un dribble ou une passe en situation de jeu.
- Mettre en œuvre des actions individuelles et collectives adaptées aux réactions de l'adversaire :
 - ✓ Exploiter à bon escient le jeu direct (action vers la cible) ou le jeu indirect (action à la périphérie).
 - ✓ Occuper l'espace de jeu de façon équilibrée en attaque et en défense.
 - ✓ Se repérer et se situer pour agir en fonction de la cible, des partenaires et des adversaires.
 - ✓ Identifier dans l'action et exploiter les indices permettant la poursuite du jeu rapide (contre-attaque) ou le passage à un jeu placé.
 - ✓ Enchaîner selon le cas les actions de reconquête du ballon (rebond défensif) ou de remplacement défensif.
- Participer à la construction et à la réalisation d'un projet de jeu collectif.

- Apprendre à encourager et proposer des solutions relatives à chaque erreur et le score.

Jeux de raquettes

- Badminton

- Maîtriser les concepts de base liés à la pratique du badminton : service, amorti, dégagement, coup droit, revers, smash le règlement, le terrain et ses constituants (lignes, les zones, le filet, le système de comptage des points, les règles de service, etc.
- Réaliser un service (frappant le volant en dessous)
- Identifier les moments favorables par rapport au mauvais placement ou un remplacement tardif de l'adversaire.
- Rendre les actions de jeu difficiles pour l'adversaire par des frappes successivement variées.
- Réaliser des frappes au-dessus de la tête.
- Adopter une posture dynamique pour une réponse proportionnelle aux réactions de l'adversaire.
- Exécuter un déplacement (notamment en pas chassés) et un remplacement qui correspondent à chaque situation de jeu pour garantir une réponse efficace.
- Manifester le respect pour les adversaires, les matériels et les installations.
- Rechercher le gain de la rencontre tout en respectant les arbitres et les règlements établis.

- Tennis de table

- Maîtriser les concepts de base liés à la pratique du tennis de table : Coup droit, revers, service, effets, smash, relanceur, serveur, trajectoire, le règlement en simple : service, filet, règle des rebonds, pas de contact sur la table avec la main libre.
- Appliquer les principes de sécurité dans les mises en place du jeu.
- Connaître les principes d'efficacité tels que : la prise, le placement du joueur par rapport avec la balle, l'inclinaison et l'orientation de la raquette.
- Maintenir une posture active pour une réaction rapide.
- Contrôler son énergie lors du contact (balle/raquette).

- Réaliser un service réglementaire (présentation et lancement de la balle, contact balle et raquette).
- Instaurer une continuité dans l'échange pour marquer le point en poussant l'adversaire à la faute.
- Orienter les frappes pour atteindre un espace spécifique du terrain adverse par des coups droits ou revers.
- Combiner simultanément deux des paramètres simples des trajectoires (vitesse, direction, hauteur) dans ses frappes pour défendre son camp ou attaquer celui de l'adversaire.
- Adopter une bonne attitude envers les règlements, les arbitres, adversaires ainsi que les matériels de travail.
- Garder toujours la persévérance face aux scores défavorables et rester concentré sur toute l'action de jeux.

Activités de combat

- Apprendre à maîtriser les techniques de bases liées aux sports de combat (techniques debout et au sol) pour déplacer, projeter, immobiliser l'adversaire.
- Chuter et faire chuter sans risque.
- Se familiariser aux concepts techniques liés aux sports de combat (attaque, défense, contre-attaque, hanchés, croche pattes, bras / jambe, jambe /jambe, combiner debout...).
- Identifier les points forts et faibles de l'adversaire.
- Combiner les actions en réalisant des liaisons de contrôles simples debout et/ou au sol.
- Identifier les points faibles de l'adversaire à partir du contrôle et des pressions sur son corps en attaque et défense pour choisir une forme de corps adaptée.
- Adopter des positions diverses permettant de prendre contrôle sur l'adversaire afin de l'amener au sol.
- Coordonner des actions des directions opposées avec les bras et les jambes.
- Enchaîner des actions simples dans des directions différentes permettant d'attaquer et contre-attaquer l'adversaire selon ses réactions.
- Au sol, surpasser l'adversaire en exploitant son point faible.
- Accepter l'affrontement et maîtriser ses émotions.

- Se conformer aux règles et à l'éthique du combat.
- Être persévérant et offensif face à l'adversaire lors de l'évolution du score.
- Faire respecter un règlement sportif pour assurer le bon déroulement du combat.
- Relativiser le gain et la perte d'un combat.
- Exprimer ses émotions de manière adaptée à la situation.

MODALITÉS ET CRITÈRES D'ÉVALUATION :

L'évaluation des élèves porte sur une situation d'opposition équilibrée, pouvant se dérouler dans une situation de match adaptée (temps, espace, nombre de joueurs, formes de comptage). Elle prend en compte l'efficacité collective et l'efficacité individuelle (en sports collectifs) ou la pertinence du projet tactique et l'efficacité des actions motrices (en sports de raquette et de combat). Elle doit permettre à l'élève de tenir tous les rôles associés au champ (juge, arbitre, observateur...).

Il est possible d'objectiver la performance grâce à l'utilisation d'indicateurs chiffrés fiables, lisibles et peu nombreux et/ou d'un référentiel de compétence.

Les modalités d'évaluation

Conformément au changement des modalités d'évaluation mentionnées dans le cadre d'orientation curriculaire, les compétences visées dans chacun des champs d'apprentissage sont évaluées tout au long des séquences proposées au cours des trois années. L'EPS doit donc porter ce changement et installer dans la pratique des enseignants les trois temps de l'évaluation (diagnostique, formative et sommative ou certificative).

A l'issue du 3^e cycle, la validation des compétences est aussi effectuée dans le cadre de l'examen d'État de fin d'éducation fondamentale.

Les critères d'évaluation portent sur trois points :

- La participation, l'investissement et le progrès de l'élève au cours de l'activité.
- La maîtrise des procédures conduisant à la réussite (maîtrise d'exécution).
- Le résultat de l'élève dans l'activité (performance, niveaux d'habileté).

La note de maîtrise des procédures ne peut être inférieure à la note de performance.

PROPOSITION DE REPARTITION ANNUELLE

Proposition de répartition annuelle des « unités d'apprentissage »

Une véritable éducation physique cohérente, complète et équilibrée nécessite une programmation précise des activités. Celle-ci est placée sous la responsabilité du professeur d'EPS.

Pour éviter l'accumulation de séances disparates, quelques principes doivent être respectés :

- Dans chacune des années du cycle, les quatre compétences spécifiques sont abordées ;
- Chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités ;
- Il est souhaitable, pour que les apprentissages soient réels, que les unités d'apprentissage constituent 10 à 15 séances. Par souci de réalisme, le minimum est fixé à 6 ou 7 séances.

En deçà, il est difficile de parler de véritable apprentissage mais plutôt d'une initiation.

Cette programmation s'appuie sur les activités physiques, sportives et artistiques supports retenues en fonction des objectifs spécifiques visés, au niveau de l'établissement et par rapport au public concerné.

Le choix des activités physiques, sportives et artistiques supports se doit d'être réaliste (en fonction des moyens matériels dont on dispose : locaux, installations sportives, matériel... et des compétences des membres de l'équipe) mais aussi évolutif (en liaison avec l'achat de matériel, la demande d'attribution d'installations sportives, la formation).

Le tableau ci-dessous est un exemple de programmation indicative pour un enseignement hebdomadaire d'une heure :

3E CYCLE	PERIODE 1 DEBUT SEPTEMBRE- FIN OCTOBRE	PERIODE 2 DEBUT NOVEMBRE - MI- DECEMBRE	PÉRIODE 3 DÉBUT JANVIER - FIN MARS	PÉRIODE 4 MI-AVRIL - MI-JUIN
7 ^E	Champ : Réaliser une performance motrice optimale, mesurable à une échéance donnée. APSA : Courses longues	Champ : Se déplacer dans des environnements variés. APSA : Course d'orientation	Champ : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif. APSA : Basket-ball ; Handball	Champ : Réaliser une prestation corporelle à visée artistique et/ou acrobatique. APSA : Danse comme création de formes et/ou

				de reproduction de formes
8 ^E	Champ : Réaliser une performance motrice optimale, mesurable à une échéance donnée. APSA : Courses de vitesse ; Relais ; Courses d'obstacles	Champ : Se déplacer dans des environnements variés. APSA : Premiers soins	Champ : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif. APSA : Football	Champ : Réaliser une prestation corporelle à visée artistique et/ou acrobatique. APSA : Gymnastique rythmique
9 ^E	Champ : Réaliser une performance motrice optimale, mesurable à une échéance donnée. APSA : Sauts ; Lancers	Champ : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif. APSA : Combat	Champ : Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel ou collectif. APSA : Volley-ball	Champ : Réaliser une prestation corporelle à visée artistique et/ou acrobatique. APSA : Aérobie