



## Amendements du SNEP-FSU

### CSE des 18 et 19 décembre 2018

**Texte 9 : Arrêté fixant le programme d'enseignement commun et d'enseignement optionnel d'éducation physique et sportive pour la classe de seconde générale et technologique et pour les classes de première et terminale des voies générale et technologique**

#### Page 3 Préambule

L'éducation physique et sportive du lycéen prend appui sur ~~les compétences développées~~ **ce qui a été appris** à l'école primaire et au collège. Elle lui permet **de s'enrichir** et d'acquérir de nouvelles **compétences** qui favoriseront sa réussite dans l'enseignement supérieur et dans sa vie future d'adulte

Exposé des motifs : Il s'agit bien de s'appuyer sur des acquisitions antérieures (qui ne sont pas que des compétences) pour développer de nouveaux pouvoirs d'agir, de nouvelles compétences.

**Page 4** Au regard des enjeux de société, ~~l'EPS contribue à développer une culture de l'activité physique régulière et durable,~~ **l'appropriation par tous et toutes d'une culture physique, sportive et artistique en EPS contribue à construire le besoin et l'envie d'en prolonger la pratique**, levier indispensable de l'amélioration de la santé publique particulièrement important, compte tenu du niveau de sédentarité des jeunes qui décrochent de toute pratique physique.

Exposé des motifs : Comme dans toutes les disciplines, c'est par l'acquisition d'une culture que le reste est possible, qu'elle peut contribuer à ....

#### Page 5 Objectifs généraux

##### ***Construire durablement sa santé***

Par son engagement ~~dans la pratique physique~~ **dans l'étude et la pratique des APSA**, l'élève apprend à développer durablement sa santé.

Exposé des motifs : l'exposition à la pratique ne suffit pas à construire un apprentissage amenant l'élève à gérer sa santé. Il faut pour cela un temps d'étude, un travail spécifique dans et par « nos matières », comme le disait un ancien inspecteur général, que sont les APSA.

##### ***- d'accéder au patrimoine culturel***

~~Les diverses activités physiques, sportives et artistiques vécues par les lycéens~~ **La pratique des diverses APSA et les apprentissages qu'elle nécessite leur permettent** d'accéder à un patrimoine culturel dans lequel l'élève peut se situer en tant que pratiquant mais aussi spectateur ou critique.

Exposé des motifs : même remarque que précédemment. Il faut rappeler dans le texte, partout où c'est possible, que ce n'est pas seulement le vécu, il faut des apprentissages. C'est la fonction de l'école.

## Page 10 Compétences à construire

### Exposé des motifs valant amendements pour la suite :

Les propositions ci-après correspondent à la partie professionnelle des programmes. Rappelons ici qu'il ne s'agit pas de propositions qui correspondent à la conception qu'a le SNEP des programmes. Nous tentons seulement de rendre le texte plus cohérent et répondre ainsi aux demandes de la profession concernant l'organisation et la programmation des acquisitions visées, sans pour autant tout remettre en cause. Il s'agit donc de propositions de « compromis ».

Pour développer ses compétences, l'élève s'engage dans des activités physiques sportives, artistiques diversifiées, organisées en ~~cinq champs d'apprentissage complémentaires~~ **trois domaines culturels de référence** :

- les activités sportives
- les activités artistiques
- les activités de mise ou remise en forme

Ces ~~cinq champs d'apprentissage~~ **trois domaines de la culture de référence** constituent le parcours de formation du lycéen. Ils lui permettent de vivre des expériences ~~corporelles~~ **diverses**, d'accéder aux savoirs scolaires et aux éléments d'une culture contemporaine.

**Ces 3 domaines se déclinent en 7 champs d'apprentissage.**

**(Les 7 champs d'apprentissage sont à reporter à l'ensemble du document)**

1. Le champ d'apprentissage « **Réaliser une prestation corporelle destinée à être vue et appréciée** » précise que « l'élève s'exprime corporellement devant un public ou un jury. Deux modes de pratique sont distingués : l'un à partir de réalisations corporelles expressives conduisant à une chorégraphie ; l'autre à partir de formes corporelles codifiées conduisant à un enchaînement ou une composition ». Montre bien qu'une dissociation est nécessaire puisqu'il est de facto scindé en deux.

Nous proposons de créer deux champs distincts : « **réaliser et présenter une prestation individuelle ou collective à caractère gymnique et/ou acrobatique à partir de formes codifiées destinée à être jugée** »

Et « **Créer pour s'exprimer, donner à voir, communiquer, émouvoir** » dans le cadre d'un processus de création artistique, composer, interpréter et apprécier une pièce collective en relation avec un projet expressif »

Dans le premier cas nous sommes dans une culture sportive impliquant à un moment donné la confrontation à des techniques, un code et un mode de comparaison des prestations... Dans le second, il s'agit d'un mode d'expression totalement dénué de processus de « challenge sportif ».

2. Dans le champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner ». Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans un affrontement, seul ou, en coopérant avec ses partenaires, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

Là également, ce champ mêle des pratiques collectives et individuelles, des sports de combat comme le judo et des jeux collectifs comme le volley, dont les problématiques et les enjeux d'apprentissages

ne sont pas de même nature. Le terme affrontement, comme précédemment la notion « être vu » ne peuvent servir à rassembler des pratiques. Le degré de généralité est trop élevé et peut générer des confusions dans le type d'apprentissage qu'il y a à réaliser.

Nous proposons a minima une dissociation car la logique aurait été de demander 3 groupes distincts : les sports collectifs, les sports de combat, les sports de raquettes

1 : « Conduire et maîtriser un jeu collectif pour gagner ». Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans une rencontre en coopérant avec ses partenaires, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

2. « Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel pour remporter le duel » Dans ce champ d'apprentissage, l'élève s'engage avec lucidité dans un affrontement pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.

### Une liste d'activités physiques sportives et artistiques

Nous proposons de réintégrer en introduction avant le paragraphe actuel ce que disait le projet de programme du CSP et qui explique ce que sont les APSA.

Les APSA sont des productions culturelles qui incarnent des façons partagées chez les pratiquants d'agir et de s'engager corporellement. Elles recouvrent des gestes, des connaissances, des émotions, des sensations, des valeurs, des significations, à la fois personnelles et sociales. Les expériences et les compétences dont sont porteuses les APSA constituent l'axe de développement du lycéen en EPS

## Page 11

Précision : le SNEP ne se prononce pas sur le contenu de la liste d'APSA. Nous estimons que les « entrées/sorties » se font depuis quelques années sans débat, au gré des groupes d'experts et sans aucune explication. Nous pensons que c'est un problème de fond, qui doit être argumenté, étudié, expérimenté. Sur cette question, un travail collectif devrait être mené.

Liste nationale des physiques, sportives, et artistiques	
Champ d'apprentissage n°1	Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée.
	Courses, sauts, lancers, natation vitesse.
Champ d'apprentissage n°2	Adapter son déplacement à des environnements variés et/ou Incertains
	Escalade, course d'orientation, sauvetage aquatique, VTT.
Champ d'apprentissage n°3	Réaliser et présenter une prestation individuelle ou collective à caractère gymnique et/ou acrobatique à partir de formes codifiées destinée à être jugée
	acrosport, gymnastique sportive.
Champ d'apprentissage n°4	Créer pour s'exprimer, donner à voir, communiquer, émouvoir
	Danses, art du cirque

<b>Champ d'apprentissage n°5</b>	<b>Conduire et maîtriser un jeu collectif pour gagner</b>
	basket-ball, football, handball, rugby, volley-ball
<b>Champ d'apprentissage n°6</b>	<b>Conduire et maîtriser un affrontement interindividuel pour remporter le duel</b>
	Badminton, tennis de table, boxe française, judo, lutte
<b>Champ d'apprentissage n°7</b>	<b>Réaliser et orienter son activité physique pour développer ses ressources et s'entretenir</b>
	Course en durée, musculation, natation en durée, step

Champs à reporter sur l'ensemble du document

## Page 14 L'organisation de l'EPS

Sur les trois années du lycée

Les cinq ~~trois~~ domaines constituent un passage obligé, **doivent être travaillés** de manière à contribuer à la formation et la culture communes des lycéens. Une attention particulière sera portée sur le champ d'apprentissage n°5 qui n'est pas proposé au collège et qui nécessitera un temps long d'apprentissage pour atteindre les attendus de fin de lycée.

## Page 15 En classe de seconde

~~La formation dispensée au collège, commune à tous les élèves, constitue une culture partagée sur laquelle les enseignements du lycée, dès la classe de seconde, s'ancrent et se développent. Au cours de l'année de seconde, compte tenu de la diversité des parcours de formation au collège et de l'hétérogénéité des publics scolaires les élèves doivent être engagés dans un processus de création artistique.~~

Exposé des motifs : cette imposition en seconde ne se justifie pas. Le processus de création artistique peut être envisagé sur n'importe quelle année du lycée.

## Page 24 Attendus de fin de lycée sur le champ d'apprentissage « adapter son déplacement à des environnements variés et/ou incertains »

### Éléments prioritaires pour atteindre ces AFL

~~-développer des appuis~~ **techniques adaptées** à l'itinéraire choisi et utiliser les principes mécaniques d'une motricité efficace ;

**Attendus de fin de lycée sur le champ d'apprentissage « Réaliser et présenter une prestation individuelle ou collective à caractère gymnique et/ou acrobatique à partir de formes codifiées destinée à être jugée »**

~~- S'engager pour composer et réaliser un enchaînement à visée esthétique et acrobatique destiné à être jugé, en combinant des formes corporelles codifiées.~~

~~S'engager pour composer et interpréter une chorégraphie collective selon un projet artistique en mobilisant une motricité expressive et des procédés de composition.~~

~~Se préparer et s'engager, individuellement et collectivement, pour s'exprimer devant un public et susciter des émotions.~~

Choisir et assumer des rôles au service de la prestation collective.

## Page 25 Éléments prioritaires pour atteindre ces AFL :

- ~~-développer et enrichir une motricité expressive à l'aide de divers paramètres (espace, temps, énergie) pour provoquer une émotion;~~
- ~~-explorer et choisir des procédés de composition au service de la relation avec ses partenaires;~~
- assurer différents rôles (interprète, chorégraphe, spectateur, **gymnaste**, juge, voltigeur, pareur, porteur, meneur ...);
- gérer la prise de risque dans le choix de ses actions ;
- choisir, mettre en œuvre et réguler, seul et à plusieurs, un projet de ~~composition ou~~ d'enchaînement ;
- utiliser différents supports d'observation et d'analyse pour apprécier des prestations et définir des pistes d'amélioration ;
- se préparer, se concentrer pour se produire devant un ~~public~~**jury**
- maîtriser la réalisation individuelle de sa prestation pour la mettre au service de la production collective ;
- répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de ses actions.

**Attendus de fin de lycée pour le champ d'apprentissage « Créer pour s'exprimer, donner à voir, communiquer, émouvoir ».**

Dans le cadre d'un processus de création artistique, composer, interpréter, présenter et apprécier une chorégraphie ou numéro collectifs, en relation avec le projet expressif construit à partir d'une intention (inducteur, thème, images, musique...)

Tenir les différents rôles : (interprète, chorégraphe ou circographe, metteur en scène, spectateur, regard extérieur.

### Éléments prioritaires pour atteindre ces AFL :

- Construire et décider d'un projet expressif (ce que l'on veut exprimer) à partir d'une intention.
- Connaître et expérimenter les différentes étapes du processus de création : explorer, transformer, choisir, organiser, fixer, répéter, présenter, analyser, argumenter, proposer pour à nouveau explorer.
- Connaître et choisir collectivement les éléments de composition et de mise en scène les plus pertinents.
- Connaître et apprécier des œuvres du patrimoine contemporain.
- Oser explorer pour aller vers le plus de possibles.
- Accepter le regard de l'autre et « lâcher prise ».
- S'approprier des techniques communes à tous les styles pour les transformer et les rendre plus signifiant et/ou spectaculaire.

- S'engager dans l'interprétation d'un rôle
- Prendre des informations sur soi, sur la qualité de son mouvement et sur les autres.
- Observer de façon respectueuse et attentive (décrire, faire l'inventaire, critiquer) les autres interprètes.
- Ecouter, prendre en compte les points de vue des autres.

**Page 25** Attendus de fin de lycée pour le champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner-remporter le match duel ».

Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

**Page 25** Attendus de fin de lycée pour le champ d'apprentissage « Conduire et maîtriser un affrontement jeu collectif ou interindividuel pour remporter le duel gagner ».

Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement jeu collectif ou interindividuel.

~~- identifier l'évolution des caractéristiques du rapport de force pour adapter ses actions ;~~

- Identifier ses propres forces pour pouvoir faire basculer un rapport de force en sa faveur ; rendre le collectif solidaire ;

## PAGE 33

### Exploiter les usages du numérique dans les apprentissages en EPS

L'enseignement de l'éducation physique et sportive au lycée ~~doit~~-peut s'appuyer sur les plus-values qu'apportent les usages du numérique. Les outils numériques...

Exposé des motifs : il ne doit pas y avoir d'imposition, mais incitation. L'utilisation du terme « doit » peut induire une lecture contraignante.