



Projet avec intervenant(s) agréé(s) en EPS

Textes de référence :

- circulaire n°92-196 du 03/07/1992 ;
- circulaire n°99-136 du 21/09/1999 ;
- circulaire départementale du 20/05/2015 ;
- B.O. spécial du 26 novembre 2015 ;
- Décret 2017-766 du 04 mai 2017 ;
- circulaire n°2017-116 du 06/10/2017.

Titre de l'unité d'apprentissage :	
Circonscription :	
Ecole ou UE :	n° établissement : 002
Nom de l'enseignant :	Cycle/cours/effectif :

1 - Modalités d'organisation.

Commune et lieu de pratique :		
Période concernée : du	au	Jour(s) et horaires
Nombre de séances :		Durée effective de pratique :
Pour les activités avec déplacement	heure de départ :	heure de retour :

2 - Intervenants qualifiés, agréés et rémunérés (par une collectivité, une association, une entreprise)

Nom	Prénom	n° agrément PIEP	agréé en (nom de l'activité)

3 - Intervenants bénévoles de l'école

Nom	Prénom	n° agrément PIEP	agréé en (nom de l'activité)

4 - Intervenants « vie collective » autorisés par le directeur de l'école

Nom	Prénom	Autorisation du directeur

Les signataires s'engagent à respecter les dispositions de la convention (ou du projet d'accueil) passée entre l'inspecteur d'académie et l'employeur de l'intervenant agréé. La validation préalable d'un projet pédagogique par l'inspecteur de l'Éducation nationale conditionne la mise en œuvre de l'activité.

Partie pédagogique

1 - Éléments de programmation

Nombre de modules vécus antérieurement par les élèves :

Classes où l'activité est programmée :

PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2

Activités physiques, sportives et artistiques programmées pour l'année.

2 - Inscription dans les instructions officielles

Compétences travaillées / Domaines du socle		
Développer sa motricité et construire un langage du corps / 1	Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.	
	Adapter sa motricité à des environnements variés.	
	S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.	
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre / 2	Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.	
	Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble / 3	Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...).	
	Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.	
	Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière / 4	Découvrir 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.	
S'approprier une culture physique sportive et artistique / 5	Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.	
	Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.	

Champs d'apprentissage	Attendus de fin de cycle	
Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.	
	Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer précis / sauter haut et sauter loin.	
	Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.	
	Remplir quelques rôles spécifiques.	
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion.	
	Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé.	
	Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.	
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.	
	S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives	
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.	
	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.	
	Connaître le but du jeu.	
	Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.	

Apprentissages spécifiques liés à l'activité (cf. documents équipe EPS1)		
Connaissances	Capacités	Attitudes

3 - Forme d'organisation pédagogique

1 La classe fonctionne en un seul groupe	
2 La classe est divisée en groupes et l'enseignant à en charge l'un des groupes	
3 La classe est divisée en groupe et l'enseignant coordonne l'ensemble	

Pour les cas 2 et 3, joindre la liste nominative de chaque groupe (élèves et intervenants)

4 - Modalités et critères d'évaluation

--

--

Signature de l'enseignant	Signature du directeur
Signatures des intervenants qualifiés et rémunérés	Signatures des intervenants bénévoles
Nom(s) et signatures des éducateurs accompagnants pour les établissements du médico-social	
Commentaires et avis de l'IEN :	Date et signature de l'IEN :

Si intervenants employés par des comités, clubs ou associations sportives, veuillez compléter le tableau ci-dessous

<p>Je, soussigné(e), coordonnateur (trice) de l'établissement, reconnaît avoir pris connaissance de la convention départementale passée entre la DSDEN et</p> <p>.....</p> <p>Fait à, le</p>	<p>Signature :</p>
--	---------------------------