



*Ministère
de la Communauté
française*

COMPETENCES TERMINALES ET SAVOIRS REQUIS

en

EDUCATION PHYSIQUE

HUMANITES GENERALES ET TECHNOLOGIQUES

HUMANITES PROFESSIONNELLES ET TECHNIQUES

2000

PREAMBULE

Les compétences terminales font l'objet du document que vous découvrez.

Celui-ci est l'aboutissement d'un travail de longue haleine, mené par des groupes d'enseignants de tous les réseaux et il a été approuvé par le Gouvernement et adopté par le Parlement de la Communauté française en dates des

Il faut rappeler que le décret du 24 juillet 1997 définissant les missions prioritaires de l'enseignement fondamental et de l'enseignement secondaire et organisant les structures propres à les atteindre définit la notion de compétences terminales comme le « référentiel présentant de manière structurée les compétences dont la maîtrise à un niveau déterminé est attendue à la fin de l'enseignement secondaire ».

C'est donc dans le respect de ces compétences terminales que les programmes d'études des deuxième et troisième degrés de l'enseignement secondaire seront élaborés.

José Dooms

Administrateur général
de l'Enseignement et de la Recherche scientifique

Avril 2000

TABLE DES MATIERES

I. Les principes généraux

II. Les définitions

III. Tableaux synthèses :

- **champ de la condition physique**
- **champ des habiletés gestuelles**
- **champ de la coopération socio-motrice**

I. LES PRINCIPES GENERAUX

1. Toutes les compétences appartenant aux trois champs disciplinaires (la condition physique, les habiletés gestuelles, la coopération socio-motrice) doivent avoir été sollicitées à l'issue de la scolarité dans l'objectif de l'amélioration de la santé, de la sécurité, de l'expression et de la culture motrice et sportive, finalités premières de l'éducation physique.
2. Pour développer ces compétences, le professeur d'éducation physique doit proposer des activités diversifiées qui mettent en œuvre toutes les dimensions de la motricité (cognitives, sensori-motrices et sociales).
3. Les niveaux à atteindre ne pouvant être définis de façon normative, le degré de maîtrise des compétences pourra être différent. **Dans tous les cas cependant, la progression sera exigée de la part de tous les élèves.**
4. Pour prendre en compte la diversité des « rapports au corps », on exigera que chaque élève progresse régulièrement en endurance et dans deux autres compétences appartenant au champ de la condition physique ainsi que dans une compétence au moins de chaque autre champ disciplinaire.
5. Le nombre d'heures inscrit au programme d'éducation physique conditionne les **niveaux de maîtrise** à atteindre et non les compétences à développer dans les champs des habiletés gestuelles et de la coopération socio-motrice.
Plus on pratique d'activités différentes, moins le niveau de maîtrise doit être important. Le niveau à atteindre sera inversement proportionnel au nombre de productions révélatrices d'une compétence. Toutefois la multiplicité des activités ne peut pas déboucher sur la dérive occupationnelle.
6. Pour la formation optionnelle (options « Education physique » et « Humanités sportives »), les niveaux requis seront supérieurs à ceux demandés en formation commune :
 - champ de la condition physique : amélioration de toutes les compétences du champ ;
 - champ des habiletés gestuelles : stade de l'exploitation des acquis (modification des habiletés apprises pour une meilleure adaptation aux qualités individuelles).
7. Dans les activités collectives, en formation optionnelle, les élèves doivent atteindre le degré de coopération « Intégration dans de grandes organisations » ainsi que le stade d'assimilation de la transposition (capacité d'utiliser des habiletés acquises dans des séances ultérieures, en absence de modèle) dans les acquis techniques constitutifs de la discipline sportive concernée.

II. LES DEFINITIONS

- Champ disciplinaire : partie du référentiel des compétences disciplinaires. Dans le domaine de l'éducation physique on a défini quatre champs disciplinaires : la psychomotricité, la condition physique, les habiletés gestuelles et la coopération sensori-motrice.
- Production : ensemble de mouvements ou de gestes organisés mettant en œuvre des compétences d'un ou de plusieurs champs.
- Niveau : état de maîtrise des compétences d'un champ en fonction de la situation choisie pour évaluer la production.
- Acquisition : après entraînement éventuel par des exercices de remédiation, l'élève pourra procéder, au cours d'une même séance, à des exécutions successives d'un même modèle.
- Reproduction : exécution lors de séances successives, d'un modèle d'action acquis antérieurement.
- Utilisation : exécution des mouvements dans des circonstances matérielles et psychologiques différentes de celles qui ont donné lieu à leur apprentissage.
- Application de consignes de base en situations collectives : application des consignes de base dans des situations réduites faisant intervenir au moins deux partenaires.
- Intégration dans des petits groupes : adoption d'une stratégie commune de base dans une situation collective faisant intervenir des éléments diversifiés (partenaires, adversaires, espace, engins, buts à atteindre).
- Intégration dans de petites et grandes organisations : adoption d'une stratégie appropriée en situation complexe.

III. TABLEAUX SYNTHESSES

Le développement de la motricité contribue à l'éducation à la santé, la sécurité, l'expression et la communication, l'éducation sportive.

Tableau 1

Champs de la discipline et domaines à envisager.	Compétences à développer. L'élève sera capable de :	Niveaux. L'élève doit :
Condition physique <ul style="list-style-type: none">• Endurance.• Souplesse.• Vitesse.• Force.• Puissance a lactique.	<ul style="list-style-type: none">• fournir des efforts de longue durée à une intensité moyenne.• étirer les muscles des grandes articulations.• exécuter des mouvements et des déplacements à grande vitesse.• soulever des charges adaptées.• exécuter des mouvements explosifs.	avoir progressé en endurance et dans deux autres compétences du champ (domaines).

Le développement de la motricité contribue à l'éducation à la santé, la sécurité, l'expression et la communication, l'éducation sportive.

Tableau 2

Champs de la discipline et domaines à envisager.	Compétences à développer. L'élève sera capable de :	Niveaux.
<p>Habiletés gestuelles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intensité, rythme et dynamisme du mouvement. • Régularité et fluidité du mouvement. • Correction et précision du mouvement. • Adaptation du mouvement. • Expression par le mouvement. 	<ul style="list-style-type: none"> • adapter sa vitesse d'exécution aux nécessités du mouvement et à la durée de l'action ; • maintenir la régularité d'une allure et d'un mouvement ; • maintenir une position ; • enchaîner plusieurs actions successives et/ou simultanées de façon à produire un mouvement fluide, voire harmonieux ; • exécuter un mouvement en respectant le code d'exécution (conformité) ; • exécuter un mouvement en respectant des préceptes ergonomiques ; • exécuter un mouvement en respectant les règles de sécurité ; • adapter une technique de base, un mouvement en fonction de sa morphologie et du but poursuivi ; • communiquer ses émotions ; • Gérer l'expression corporelle de ses émotions. 	<p><u>Acquisition</u> : s'il y a un grand nombre de productions.</p> <p><u>Reproduction</u> : s'il y a un nombre moyen de productions.</p> <p><u>Utilisation</u> : s'il y a un petit nombre de productions.</p>

Le développement de la motricité contribue à l'éducation à la santé, la sécurité, l'expression et la communication, l'éducation sportive .

Tableau 3

Champs de la discipline et domaines à envisager.	Compétences à développer. L'élève sera capable de :	Niveaux.
<p>Coopération sensori-motrice</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partenaire. • Adversaire. • Buts. • Règles. 	<ul style="list-style-type: none"> • valoriser et respecter ses partenaires ; • capter efficacement les signaux émis par ses partenaires et y réagir de manière interactive ; • accepter les faiblesses éventuelles de ses partenaires et adapter ses comportements à la situation collective ; • capter efficacement les signaux émis par les adversaires et y réagir de manière interactive ; • agir avec fair-play et dans le respect de soi et de l'adversaire ; • agir en équipe dans un but fixé ; • assumer des rôles différents dans une équipe ; • accepter de perdre, savoir gagner ; • respecter des règles convenues dans l'intérêt du groupe ; • respecter des règles de sécurité. 	<p><u>Application de consignes</u> si le cours est organisé en deux périodes par semaine.</p> <p><u>Intégration dans de petits groupes</u> si le cours comporte trois à six périodes par semaine.</p> <p><u>Intégration dans de petites et grandes organisations</u> si le cours est organisé à raison de plus de six périodes par semaine.</p>