

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES DES PROGRAMMES MIS EN JEU PAR LE PROJET TDC

Voir la comparaison des deux systèmes scolaires en fin de document

PLAN D'ÉTUDES ROMAND – PER	PROGRAMMES, PARCOURS ET SOCLE COMMUN – ÉDUCATION NATIONALE
<p>1. DOMAINE DISCIPLINAIRE ÉDUCATION PHYSIQUE - CORPS ET MOUVEMENT (CM)</p> <p>Cycle 1 CM 12 - DÉVELOPPER SES CAPACITÉS PSYCHOMOTRICES ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</p> <ul style="list-style-type: none">♦ en prenant confiance et plaisir à se produire devant les autres♦ en dansant, en imitant, en racontant des histoires avec son corps♦ en utilisant le mouvement pour développer sa créativité♦ en utilisant ses sens♦ en organisant et en utilisant ses repères spatio-temporels <p>Cycle 2 CM 22 - DÉVELOPPER SES CAPACITÉS DE COORDINATION ET SON SENS CRÉATIF</p> <ul style="list-style-type: none">♦ en développant ses capacités de coordination♦ en améliorant la perception de son corps dans l'espace et dans le temps♦ en développant ses perceptions sensorielles♦ en utilisant son potentiel créatif, son imagination et son sens esthétique♦ en exprimant sa sensibilité à une musique, à un rythme♦ en prenant confiance et plaisir à se produire devant les autres	<p>1. DOMAINE DISCIPLINAIRE ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE</p> <p>Cycle 1- Compétences travaillées AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS L'ACTIVITÉ PHYSIQUE</p> <ul style="list-style-type: none">♦ Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.♦ Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun. <p>Cycle 2- Compétences travaillées DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ ET CONSTRUIRE UN LANGAGE DU CORPS S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.</p> <p>S'APPROPRIER SEUL OU À PLUSIEURS, PAR LA PRATIQUE, LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE</p> <ul style="list-style-type: none">♦ Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action.♦ Apprendre à planifier son action avant de la réaliser. <p>PARTAGER DES RÈGLES, ASSUMER DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS POUR VIVRE ENSEMBLE Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles.</p> <p>S'APPROPRIER UNE CULTURE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTISTIQUE Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.</p>

Cycle 3

CM 32 - CONSOLIDER SES CAPACITÉS DE COORDINATION ET UTILISER SON CORPS COMME MOYEN D'EXPRESSION ET DE COMMUNICATION

- ♦ en consolidant ses capacités de coordination
- ♦ en créant une chorégraphie
- ♦ en portant un regard critique sur une production collective ou individuelle

Cycle 3 - Compétences travaillées

DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ ET CONSTRUIRE UN LANGAGE DU CORPS

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

- ♦ Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité, de celle des autres
- ♦ Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- ♦ Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

PARTAGER DES RÈGLES, ASSUMER DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS

S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

S'APPROPRIER UNE CULTURE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTISTIQUE

Cycle 4 - Compétences travaillées

DÉVELOPPER SA MOTRICITÉ ET APPRENDRE À S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

- ♦ Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
- ♦ Verbaliser les émotions et sensations ressenties.
- ♦ Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne.

S'APPROPRIER SEUL OU À PLUSIEURS PAR LA PRATIQUE LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- ♦ Répéter un geste sportif ou artistique pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- ♦ Construire et mettre en œuvre des projets d'apprentissage individuel ou collectif.

PARTAGER DES RÈGLES, ASSUMER DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS

- ♦ Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet.
- ♦ Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences.

S'APPROPRIER UNE CULTURE PHYSIQUE SPORTIVE ET ARTISTIQUE POUR CONSTRUIRE PROGRESSIVEMENT UN REGARD LUCIDE SUR LE MONDE CONTEMPORAIN

- ♦ Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif.
- ♦ Connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines.

2. CAPACITÉS TRANSVERSALES

♦ Pensée créatrice

DÉVELOPPEMENT DE LA PENSÉE DIVERGENTE

- ♦ accepter le risque et l'inconnu
- ♦ se libérer des préjugés et des stéréotypes

RECONNAISSANCE DE SA PART SENSIBLE

- ♦ identifier et apprécier les éléments originaux d'une création
- ♦ identifier et exprimer ses émotions

CONCRÉTISATION DE L'INVENTIVITÉ

- ♦ s'engager dans de nouvelles idées ou voies et les exploiter
- ♦ se représenter et projeter diverses modalités de réalisation.

♦ Démarche réflexive : développement du sens critique

REMISE EN QUESTION ET DÉCENTRATION DE SOI

- ♦ renoncer aux idées préconçues
- ♦ comparer son opinion à celle des autres

♦ Collaboration

DÉVELOPPEMENT DE L'ESPRIT COOPÉRATIF ET CONSTRUCTION D'HABILITÉS NÉCESSAIRES POUR RÉALISER DES TRAVAUX EN ÉQUIPE ET MENER DES PROJETS COLLECTIFS.

- ♦ manifester une ouverture à la diversité culturelle et ethnique
- ♦ reconnaître son appartenance à une collectivité
- ♦ se faire confiance
- ♦ exploiter ses forces et surmonter ses limites
- ♦ percevoir l'influence du regard des autres
- ♦ articuler et communiquer son point de vue
- ♦ confronter des points de vue et des façons de faire.

2. LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

5 domaines définissant les enjeux de la scolarité obligatoire. Parmi lesquels :

♦ Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- ♦ Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

♦ Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

- ♦ Coopération et réalisation de projets
- ♦ Outils numériques pour échanger et communiquer

♦ Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- ♦ Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
- ♦ Réflexion et discernement

♦ Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

- ♦ Pratiquer des démarches scientifiques et techniques
- ♦ Éveiller la curiosité, développer la rigueur intellectuelle et l'esprit d'invention

♦ Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- ♦ Organisations et représentations du monde
- ♦ Invention, élaboration, production

3. FORMATION GÉNÉRALE

La Formation générale se structure en cinq thématiques :

- ♦ MITIC (Médias, Images, Technologies de l'Information et de la Communication),
- ♦ Santé et bien-être,
- ♦ Choix et projets personnels,
- ♦ Vivre ensemble et exercice de la démocratie,
- ♦ Interdépendances (sociales, économiques, environnement).

Cycle 1

o FG 18 - Se situer à la fois comme individu et comme membre de différents groupes (Identité)

Cycle 2

o FG 24 - Assumer sa part de responsabilité dans la réalisation de projets collectifs (Projets collectifs)

o FG 25 - Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire, débats. (Vivre ensemble)

o FG 28 - Développer la connaissance de soi et apprendre au contact des autres (Identité)

Cycle 3

o FG 34 - Planifier, réaliser, évaluer un projet et développer une attitude participative et responsable (Projets collectifs)

3. PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

Fréquenter (Rencontres)

- ♦ Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres
- ♦ Échanger avec un artiste, un créateur ou un professionnel de l'art et de la culture
- ♦ Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire

Pratiquer

- ♦ Mettre en œuvre un processus de création
- ♦ Concevoir et réaliser la présentation d'une production
- ♦ S'intégrer dans un processus collectif
- ♦ Réfléchir sur sa pratique

S'appropriier (Connaissances)

- ♦ Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique
- ♦ Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel
- ♦ Mobiliser ses savoirs et ses expériences pour la compréhension de l'œuvre

COMPARAISON DES DEUX SYSTÈMES SCOLAIRES

CANTON DU JURA					FRANCE							
Âge	Années	Cycle	Degré		Âge	Années	Cycle	Degré				
4	1	Cycle 1	Degré primaire	Scolarité obligatoire	3	1	Cycle 1	Primaire	Maternelle	Petite section		
5	2				4	2				Moyenne section		
6	3				5	3				Grande section		
7	4	Cycle 2	Degré secondaire I		6	4	Cycle 2		Élémentaire	CP		
8	5				7	5				CE1		
9	6				8	6				CE2		
10	7	Cycle 3	Degré secondaire II		9	7	Cycle 3			Collège	CMI	
11	8				10	8					CM2	
12	9				11	9					6 ^{ème}	
13	10	Divisions du CEJEF	Degré secondaire II		12	10	Cycle 4		Lycée LP		5 ^{ème}	
14	11			13	11	4 ^{ème}						
15	12			14	12	3 ^{ème}						
16	13	15	13	2 ^{nde}								
17	14	16	14	1 ^{ère}								
					17	15				Terminale		

Scolarité obligatoire

