

PILOTAGE ACADEMIQUE DES PROGRAMMES

1 PROGRAMME

⇒ *Communiquer et afficher vers l'opinion publique*

LISIBILITE

- unifier et homogénéiser les contenus
- structurer et hiérarchiser les contenus par niveau de classe ou de scolarité
- prendre en compte les évolutions sociales, culturelles et professionnelles

⇒ *Programme concis, lisible par tous évitant toute technicité excessive*

- articulation avec le socle commun
- texte en continuité (cohérence = école – collège – lycée)

CONSTATS

L'EPS = un paysage très compliqué à lire et à comprendre

- ⇒ Une offre de formation déséquilibrée (55% D' APSA d'opposition en programmation)
- ⇒ une EPS à valence masculine
- ⇒ PB de l'éternel **redoublant** (pratiques répétées...)
- ⇒ PB de l'éternel **débutant** (pratiques éphémères...)
- ⇒ une impossibilité d'évaluer et de comparer les acquis des élèves

ENJEU : rendre compte des acquisitions des élèves

Contribution aux acquisitions du socle

⇒ Organiser et donner à voir ce que l'EPS fait habituellement

« nous le faisons déjà sans le savoir, il faut maintenant l'afficher plus et se doter d'outils pour mieux l'intégrer dans notre démarche d'enseignement et dans les échanges à venir avec les autres disciplines »

MATRICE

- 1 finalité
- 3 objectifs (des ambitions pour avoir une action sur la nature, la société et la culture)
- 4 CP / 4 CMS
- 26 APSA nationales
- des compétences attendues sur N1 et N2
- Une liste académique pour compléter
- 1 APSA d'établissement éventuelle
(ce n'est pas l'activité d'une personne)

Respecter un principe d'équilibre (pour l'éducation du sujet) et un principe de variété sans saupoudrage d'activités éphémères

CONTRAINTES

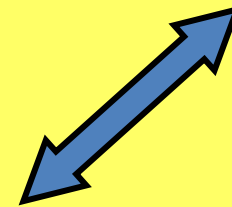
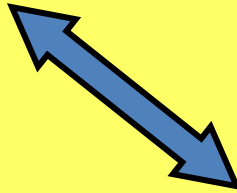
10H = 7 à 8 leçons de 2 HEURES (approximativement 1H 30 effectives)

- ⇒ 1 collégien à 468 H théoriques, 312 à 350 H effectives
- ⇒ dans un collège c'est 6 à 8 cycles par niveau de classe en utilisant 12 à 16 APSA
- ⇒ il faudrait faire 16 CYCLES de N1 / N2 (c'est possible)
- ⇒ **SAVOIR NAGER : très important !!!!!**
- ⇒ **Intervention Pédagogique Particulière (IPP)**
 - insistance sur entretien et développement de soi intégrés à toutes les leçons (*c'est une CP5 qui ne dit pas son nom*)
 - soutien par les Projet Personnalisé de Réussite Educative (PPRE) ????
- ⇒ **FICHE RESSOURCE** : *liberté sur le « comment faire »*
- ⇒ **vers un Diplôme National du Brevet en cohérence avec le programme**

Programme collège

4 CP

4 CMS



**Compétences
attendues**

APSA supports

- ⇒ liste nationale
- ⇒ liste académique
- ⇒ épreuve d'établissement

Compétence attendue N1 et N2

- **Ce qu'il convient de s'approprier, et qui est forcément complexe...**
- 3 parties lisibles :
 - ⇒ d'abord « l'ADN » de chaque activité
 - ⇒ ensuite l'acquisition majeure visée
 - ⇒ enfin la dimension méthodologique et et la dimension sociale choisies

C1 HB Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain d'un match par des choix pertinents d'action de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse
s'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de balle.
Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre

- ***Jeu à effectif réduit*** renvoie à une SR adaptée
- ***Gain de match*** renvoie à l'essence même des sports collectifs (duel entre 2 collectifs)
- ***Choix pertinents d'action...*** renvoie aux modes d'action, **capacités**, règles opératoires, compétences spécifiques ou autres acquisitions qu'il **faut faire apprendre...tant en attaque qu'en défense**
- ***s'inscrire dans un projet de jeu simple*** ...renvoie à **une** ou plusieurs compétences méthodologiques du programme de collège
- ***Respecter le partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre*** renvoie à une dimension relationnelle (**sociale**) également présente dans le programme

Les outils

- Les fiches nationales = ***document d'inspiration***
- Les fiches académiques à consulter via le site
- Les fiches d'établissement élaborées et présentées dans le projet pédagogique

Fiche ressource de l'établissement

- Elle peut s'inspirer de la fiche nationale
- Elle doit être contextualisée
- Elle constitue le « référentiel commun » des contenus d'enseignement proposés
- Elle est destinée à tous les membres de l'équipe

FICHE RESSOURCE: VOLLEY BALL

PROGRAMME EPS COLLÈGE : NIVEAU 1

COMPETENCE ATTENDUE :

S'inscrire dans le cadre d'un projet collectif lié à la mise en situation favorable de marque en recherchant le gain du match

CONNAISSANCES : Informations Notions	CAPACITÉS : Techniques et Tactiques	ATTITUDES : Engagement comportement
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaitre les règles essentielles : Ballon non saisissable, nombre de touches limitées, contact ballon sol pénalisé, filet intouchable, ligne médiane infranchissable, Possibilité de marquer sur ballon au sol ou non renvoi. ▪ Connaitre le terrain à défendre et le terrain à attaquer (adverse). ▪ Connaitre les indicateurs permettant de se déterminer réceptionneur (défenseur) ou non réceptionneur (relayer) ▪ Connaitre les zones fonctionnelles d'occupation de l'espace de jeu en 2 contre 2. <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Dans son camp : zone avant : zone de renvoi, zone arrière : zone de progression ⇒ Dans le camp adverse : zone arrière : zone cible. ▪ Connaitre le principe du jeu en relais <p><i>• Connaitre l'utilité des indicateurs :</i> ⇒ % de balles renvoyées depuis la zone avant, % de balles renvoyées depuis la zone arrière et faire le lien avec la réussite du franchissement. ⇒ % de balles parvenant en zone arrière et faire le lien avec la mise en difficulté de l'adversaire.</p>	<p style="text-align: center;"><u>Se relayer pour faire avancer la balle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Réaliser une passe haute à dix doigts (savoir faire voler la balle) • Réaliser un renvoi long à dix doigts • S'orienter vers le partenaire et/ou vers le terrain adverse (être en mesure de voir la cible et le réceptionneur) • Sur réception d'un engagement, s'orienter et se répartir pour permettre l'occupation et la progression. • Pendant l'échange, le non porteur se déplace en avant du porteur. • Se déterminer réceptionneur ou éventuel relayer et choisir entre RENVOYER SEUL et RELAYER pour RENVOYER 	<ul style="list-style-type: none"> • S'engager dans les deux statuts réceptionneur- relayer • Reconnaître ses erreurs et accepter celles de son partenaire lors d'échanges ou renvois ratés • Persévérer dans la tenue des rôles (joueur et observateur) • Accepter les aléas d'un match (hétérogénéité, décision d'arbitrage ou d'auto arbitrage) <p>Agir avec persévérance dans le respect des autres et l'appropriation des règles</p>

Quelles compétences méthodologiques et sociales du programme ?

<ul style="list-style-type: none"> • Se mettre en projet immédiat : Si je suis en zone AR, je tente le relais. Si je suis en zone avant, je tente le renvoi. ▪ Connaitre ses ressources : je connais ma distance et hauteur de passe maximale. ▪ Connaitre l'importance des rôles sociaux : arbitre et observateurs 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je choisis en fonction du contexte : renvoi direct ou différé. ▪ J'augmente ma distance et ma hauteur de passe ▪ Assumer les rôles d'observateur et d'arbitre d'une règle (1 arbitre pour 1 règle). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Etre prêt à agir, prendre des initiatives. ▪ Accepter le travail répétitif comme source d'apprentissage. ▪ Participer aux échanges et débats en lien avec les recueils de données élèves
--	---	--

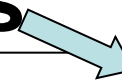
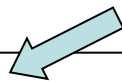
LIENS AVEC LE SOCLE :

- P1 : Comprendre les consignes (retenir les informations pertinentes) - Enrichir son vocabulaire (Renvoyeur , passeur , relayer, receptionneur).
- P3 : Nombres et calculs (ex : comptage des balles touchées en jeu) - Repérage dans l'espace (cible à défendre , cible à atteindre) .
- P5 : Appropriation culturelle des règles essentielles de l'activité.
- P6 : Connaitre les règles de la vie collective (respect de l'autre : la constitution des équipes)

N1

Connaissances

N2



CONNAISSANCES : Informations Notions

- Connaître les règles essentielles : Ballon non saisissable, nombre de touches limitées, contact ballon sol pénalisé, filet intouchable, ligne médiane infranchissable, Possibilité de marquer sur ballon au sol ou non renvoi.
- Connaître le terrain à défendre et le terrain à attaquer (adverse). Connaître les indicateurs permettant de se déterminer réceptionneur (défenseur) ou non réceptionneur (relayeur)
- Connaître les zones fonctionnelles d'occupation de l'espace de jeu en 2 contre 2. ⇒ Dans son camp : zone avant : zone de renvoi, zone arrière : zone de progression ⇒ Dans le camp adverse : zone arrière : zone cible. Connaître le principe du jeu en relais
- **Connaître l'utilité des indicateurs : ⇒ % de balles renvoyées depuis la zone avant, % de balles renvoyées depuis la zone arrière et faire le lien avec la réussite du franchissement. ⇒ % de balles parvenant en zone arrière et faire le lien avec la mise en difficulté de l'adversaire.**

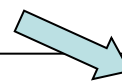
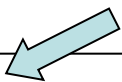
CONNAISSANCES : Informations Notions

- **Connaître les indicateurs permettant le choix entre conserver et renvoyer**
⇒ Si un ballon est « favorable » (trajectoire haute qui me laisse du temps)... ALORS je choisis de conserver pour construire une attaque.
⇒ Si un ballon est « défavorable » qui me met en crise temporelle ou spatiale... ALORS je choisis de sauvegarder (relever ou renvoyer).
- **Connaître les indicateurs permettant de se reconnaître joueur-attaquant**
⇒ Si je reçois une balle haute en zone avant ET SI je vois la cible et le ballon ALORS je suis joueur-attaquant, SINON je suis relayeur.
Connaître les zones fonctionnelles d'occupation de l'espace de jeu en 3 contre 3.
- **Connaître l'utilité des indicateurs simples et leurs interprétations pour faire progresser le collectif**

N1

Capacités

N2



CAPACITÉS : Techniques et Tactiques

Se relayer pour faire avancer la balle

- Réaliser une passe haute à dix doigts (savoir faire voler la balle)
- Réaliser un renvoi long à dix doigts
- S'orienter vers le partenaire et/ou vers le terrain adverse (être en mesure de voir la cible et le réceptionneur)
- Sur réception d'un engagement, s'orienter et se répartir pour permettre l'occupation et la progression.
- Pendant l'échange, le non porteur se déplace en avant du porteur.
- Se déterminer réceptionneur ou éventuel relayeur et

choisir entre RENVOYER SEUL et RELAYER pour RENVOYER

CAPACITÉS : Techniques et Tactiques

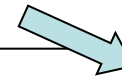
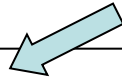
- Savoir réaliser une manchette.
- Savoir réaliser une réception haute, vers un partenaire en zone avant dans un couloir de jeu différent.
- Savoir renvoyer placé et/ou accéléré dans la zone arrière adverse
- Se déclarer réceptionneur (« j'ai »)
- Jouer juste : sauvegarder, passer ou attaquer à bon escient
- Sur réception et après renvoi, se réorganiser pour permettre l'occupation et la progression dans des couloirs de jeu différents.

Prendre des décisions adaptées afin d'ATTAQUER toutes les zones du terrain adverse

N1

Attitudes

N2



ATTITUDES : Engagement comportement

- S'engager dans les deux statuts réceptionneur-relayeur
- Reconnaître ses erreurs et accepter celles de son partenaire lors d'échanges ou renvois ratés
- Persévérer dans la tenue des rôles (joueur et observateur)
- Accepter les aléas d'un match (hétérogénéité, décision d'arbitrage ou d'auto arbitrage)

Agir avec persévérance dans le respect des autres et l'appropriation des règles

ATTITUDES : Engagement comportement

- S'engager dans les trois statuts réceptionneur-relayeur et attaquant.
- Aider ses partenaires en difficulté sans les juger et coopérer pour être plus efficace.
- S'engager lucidement dans les rôles de statisticien
- S'engager avec conviction dans le rôle d'arbitre : co-arbitrer

S'engager dans tous les rôles pour améliorer l'efficacité du collectif

Compétences méthodologiques et sociales

Connaissances <i>règles, principes repères</i>	Capacités <i>habiletés, techniques, savoir faire</i>	Attitudes <i>Engagement, comportements</i>
<ul style="list-style-type: none">•Se mettre en projet immédiat : Si je suis en zone Arrière, je tente le relais. Si je suis en zone avant, je tente le renvoi.•Connaître ses ressources : je connais ma distance et hauteur de passe maximale.•Connaître l'importance des rôles sociaux : arbitre et observateurs	<ul style="list-style-type: none">•Je choisis en fonction du contexte : renvoi direct ou différé.•J'augmente ma distance et ma hauteur de passe•Assumer les rôles d'observateur et d'arbitre d'une règle (1 arbitre pour 1 règle).	<ul style="list-style-type: none">•Être prêt à agir, prendre des initiatives.•Accepter le travail répétitif comme source d'apprentissage.•Participer aux échanges et débats en lien avec les recueils de données élèves

Liens avec le socle

NIVEAU 1

- P1 : Comprendre les consignes (retenir les informations pertinentes) - Enrichir son vocabulaire (Renvoyeur, passeur, relayeur, réceptionneur).
- P3 : Nombres et calculs (ex : comptage des balles touchées en jeu) - Repérage dans l'espace (cible à défendre, cible à atteindre) .
- P5 : Appropriation culturelle des règles essentielles de l'activité.
- P6 : Connaître les règles de la vie collective (respect de l'autre : la constitution des équipes)

NIVEAU 2

- P1 : Acquérir le langage technique de l'activité – Échanger collectivement sur des stratégies.
- P3 : S'engager dans un raisonnement logique (« *si ... , alors*»)
- P5 : Valeur humaniste du sport.
- P6 : Appliquer et faire appliquer les règles (co-arbitrage).
- P7 : Prise de conscience de l'indicateur « **connaissance du résultat** » comme aide à l'apprentissage (utilisation des statistiques, des données prélevées sur le jeu).