

PROJET PÉDAGOGIQUE D'ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE COLLEGE Alain SAVARY de FRONTON



académie
Toulouse



contact : 05 62 79 87 50 - 0311721c@ac-toulouse.fr

7 Avenue du Stade, 31620 Fronton



Projets :

- Académique
- Établissement
- EPS
- AS

Attentes institutionnelles

- cycle 3
- cycle 4
- Lycée

Projet de transformation de l'élève :

- moteur
- méthodologique
- social

Choix didactiques et pédagogiques

Caractéristiques des élèves en EPS

Ressources

Outils de suivi et d'évaluation du projet

LIEN ENTRE LES PROJETS et priorités



Axes du projet Académique	<u>Axes du projet d'établissement</u>	Axes du projet pédagogique d'EPS	Axes du projet d'AS lien à faire
Garantir l'acquisition des savoirs fondamentaux	AXE1: Personnaliser l'aide aux élèves en difficulté	AXE 1: <ul style="list-style-type: none"> Aider l'élève en difficulté à donner du sens à sa scolarité (pédagogie différenciée, groupe de niveau, de besoin..) Proposer un enseignement modulable aux besoins de chacun 	Contribuer à la validation des compétences
Préparer les élèves à leur avenir	AXE 2: développer l'ambition scolaire au travers du parcours avenir et l'adaptation inter-cycle	AXE2: aider chaque jeune à devenir acteur de son propre projet individuel de formation 'se situer, se connaître... exploiter la connaissance du résultat)	<ul style="list-style-type: none"> Contribuer à l'ouverture de l'école vers l'extérieur par des échanges (compétitions, rencontres...) Formation jeune officiel Gestion de tournoi
Servir une intelligence collective	AXE 3: Développer la curiosité culturelle et le vivre ensemble PEAC Parcours citoyen PSC1 attestation pour le niveau 3e	AXE 3: Favoriser le travail de groupe et les interactions pour coopérer et collaborer Créer des évènements sportifs: Cross Cm2/6e Tournoi de fair-play 5°Ultimate PEAC sortie cirque 5e Interclasse aux valeurs de l'Olympisme VB 4e	Mettre en avant les valeurs: Respect mutuel, acceptation des règles communes, Tolérance, le fair-play

L'ENVIRONNEMENT DE L'ÉPLE

TYPE D'ÉTABLISSEMENT	Etablissement public, Collège avec une capacité d'accueil de 700 élèves En zone rurale en croissance démographique importante (construction 2 ^e école primaire, habitation, commerces...) développement fort. 6 ou 7 classes dans chaque niveau.(30 élèves par classe)				
POLITIQUE DE LA VILLE	Politique dynamique, à 28 km au nord-ouest de Toulouse, en plein essor de l'agglomération toulousaine et du développement de l'axe Toulouse-Montauban-Fronton. Les atouts: <ul style="list-style-type: none"> • un lycée d'enseignement général & un collège d'enseignement général. • deux écoles maternelles et deux écoles élémentaires • un centre animation jeunesse pour les 11- 17 ans (CAJ intervient au collège) • des installations sportives : 1 tennis en dur et 3 en terre battue dont un couvert, un stade piste 400m, 2 terrains de hand, un terrain foot, hall des sports et un petit gymnase, un lac dans une zone arborée. • une médiathèque de 1000 m² avec un espace multimédia, une ludothèque • un cinéma de 119 places. (partenariat avec le collège) Projet de réaliser une plaine des sports				
SECTEUR DE RECRUTEMENT	Fronton, Bouloc, Villeneuve-les-Bouloc et St Rustice.(2020 Villaudric)				
PCS (professions et catégorie socio-pro) Boursiers:	PCS %	Etab	Dépt	Acad	France
	Cadre sup	33	35	25	22
	Ouvriers, inactifs	23	23	28	35
EBEP	On note un nombre important d'élèves en retard ou en grande difficulté à l'entrée de la 6 ^e (mise en place d'un PPRE ou PAP); 10% de la population accueillie bénéficient d'un PAP « Dys » Une classe d'ULIS (Unité Locale d'Inclusion Scolaire) composée de 16 élèves en situation de handicap qui sont intégrés dans les différentes classes de l'établissement				
RÉSULTATS	Résultats %	Etab	Dept	Acad	France
	DNB;	85	90,90	89,7	87
	72% accès en 2 nd GT	68	66	62	60

CARACTÉRISTIQUES DES ÉLÈVES EN EPS

	« Moteur »	« Méthodologique »	« Social »
Cycle 3	<p>6^{ème} Dynamique, engagé, Sportif et volontaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelques asthmatiques et élèves en surpoids • La majorité pratique une activité physique extra scolaire régulière. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explosif, parfois agité, excité par le jeu, envie de jouer, souvent motivé, participe pour le plaisir du jeu et du gain immédiat 	<ul style="list-style-type: none"> • Peu de cohésion initiale <p>Des groupes affinitaires en lien avec les zones de recrutement. Pas de mixité spontanée ni recherchée. Grande disparité avec des élèves très sociables voir exubérants et d'autres très introvertis</p>
Cycle 4	<p>5^{ème} :Dynamique, potentiel physique présent. L'hétérogénéité s'accroît au niveau des performances motrices indépendamment des genres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves se spécialisent et deviennent de moins en moins polyvalents 	<p>Motivation en baisse. Moins endurant, vite fatigué. Pas de prise d'initiative, suit souvent les directives de l'adulte</p>	<p>Des groupes affinitaires très marqués. Une séparation fille/garçon perdue Des conflits peuvent être pesants liés à des histoires antérieures. Le refus de travailler avec des camarades est souvent soulevé</p>
	<p>4^{ème} :classe transitoire et hétérogénéité qui oscille entre les caractéristique 5^e et 3^e</p>		
	<p>3^{ème} :Classe souvent sportive. Très hétérogène au niveau des profils sportifs. Garçons: Rugby, taekwondo, athlétisme, tennis; filles GRS et judo. Ces profils entraînent positivement la majorité de la classe. Quelques rares élèves ne font aucune pratique ce qui résulte à de grands écarts de performances.</p>	<p>Elèves soucieux du résultat; Recherche souvent la correspondance en note. Ils aiment les défis, les rencontres, les matchs.</p> <p>Le jeu et le plaisir de se mettre en défi avec les autres les motivent. N'utilisent pas le résultat en terme de compétence validée ou à travaillée.</p>	<p>Des groupes affinitaires présents mais non figés. Un brassage fondé sur des attentes précises est toujours possible. La mixité est bien présente et même désirée par les élèves. Très bon entente. Les élèves sont bien conscients de leurs différences, certains se mettent en retrait pensant ne pas être à la hauteur et d'autres se mettent « trop » en avant .</p>
ULIS	<p>ULIS Niveau très hétérogène. Certains ont des troubles trop important, ils n'assistent pas au cours d'EPS (soins de rééducation à l'extérieur) D'autres apprécient d'avoir l'opportunité de mettre en avant leur prouesses physiques. La motricité fine (cirque) et la coordination motrice est à travailler</p>	<p>ULIS L'usage de fiche les rebute Les schémas ou les vidéos sont des outils qui facilitent la compréhension Le sifflet, chrono, claquoir...sont à leur portée mais leur donner un rôle spécifique aux yeux des autres est difficilement assumé. La prise de décision est difficile par manque d'assurance. Travailler et suivre un groupe est un premier pas d'inclusion</p>	<p>ULIS Tous, à l'exception d'une ou 2 filles, refusent le travail de groupe dans les activités du champs 3. Se montrer, être vu, être filmé est extrêmement difficile pour eux</p>

PROJET DE TRANSFORMATION : passer de ... à



Une entrée par :

- Les domaines
- Les compétences
- Les champs d'apprentissages
- Les attendus de fin de cycle ou fin de lycée
- Les activités
- ...

**Passer d'élève dynamique, joueur, vif mais peu persévérant qui n'analyse pas sa pratique ni celle d'autrui
Bouge pour un plaisir instantané mais ne se projette pas pour améliorer ses performances.**

À un élève persévérant dans l'effort qui se fixe des objectifs en fonction de l'analyse de ses ressources et des attendus.

MOTEUR

MÉTHODOLOGIQUE

SOCIAL

« aller vers un élève qui ... / capable de ... »

CYCLE 3

Aller vers un élève **qui veut mobiliser** ses ressources et se donne les moyens de les développer

Aller vers un élève qui a envie d'apprendre, de progresser, qui a le **goût de l'effort.**

Aller vers la **gestion ses émotions, travailler en groupe** dans le respect des différences

CYCLE 4

Aller vers un élève qui prend conscience de ses points forts et vise à améliorer ses ressources défaillantes

Aller vers un élève qui travaille plus **en autonomie sur le défi personnel** pour améliorer ses compétences et donc ses performances.

Aller vers **l'acceptation des différences** et leur exploitation au bénéfice de chacun

Aller vers un élève qui développe ses ressources et apprend à les mobiliser à bon escient

Aller vers des élèves qui savent tirer profit du travail de groupe en prenant en compte les ressources de chacun.

Aller vers des valeurs de **respect et d'humilité**

LYCÉE

Aller vers un élève qui se spécialise et **se perfectionne** en fonction d'objectif précis.

Allers vers un élève qui **se projette** dans un programme d'entraînement en toute autonomie .

Aller vers un élève ouvert sur les autres **et porteurs de valeurs citoyennes** (entraide, respect, humilité...)

CHOIX PEDAGOGIQUES



Modalités d'organisation : <u>- programmation</u>	5 cycles de 7 semaines 6°: 2x2h sem, 5°/4°/3°: 2h ou 4h quinzaine Chaque champs d'apprentissage sur 2 niveaux de classe min 3 classes maximum dans la halle des sports Activités d'extérieures programmées cycle 1 ou cycle 5			
	6°	5°	4°	3°
Projets : de classe, sorties...	Journée d'intégration EPS/EMC: accrobranche, le vivre ensemble en action! DANSE 6°: Etude d'œuvres picturales, chorégraphiques ou littéraires (projet interdisciplinaire) CROSS liaison Cm2/6°	EPI EPS/SVT 5°: Fonctionnement de l'organisme au cours de l'effort physique, carnet de suivi- Tournoi du FAIR-PLAY 5° Ultimate- (juin) Sortie Spectacle Cirque 5^e (décembre)	Interclasse aux valeurs de l'olympisme* Volleyball 4° (juin) <small>*: valeurs de l'olympisme = Classe P.de Coubertin, élève ambassadrice JO 2024</small> Sortie en forêt évaluation CO (octobre/juin)	
Dispositifs : AP, EPI, parcours...	Parcours CITOYEN PEAC	EPI Parcours SANTE Parcours CITOYEN PEAC	Parcours CITOYEN	

Stratégies d'enseignement

Approche synchronique (l'année scolaire)

- **Croisement avec les autres activités du même champs (transfert, consolidation)**
- **Croisement avec les autres disciplines (sens, interdisciplinarité, EPI)**
- **Différenciation pédagogique (EBEP,PAP, EIP, ULIS, PAI)**
- **Auto-Evaluation critériée par compétence (fiche de suivi /él)**

Favoriser la communication avec l'ensemble de la communauté éducative:

Blog EPS, page d'accueil ENT, La Gazette (parution hebdomadaire) destinée aux personnels du collège et bulletin d'information (mensuel) destiné aux parents

Approche diachronique (cursus scolaire)

- **Dévolution progressive**
 - **Autonomie**
- **Parcours santé** (ritualiser les principes fondamentaux des entraînements)
- **Parcours citoyen** (le vivre ensemble, acceptation des différences, assumer les rôles...)
- **Parcours avenir** (se repérer, apprécier ses progrès, analyser, mieux de connaître)
- **Parcours EAC** (Sortie culturelle, programmation d'activités variées...)

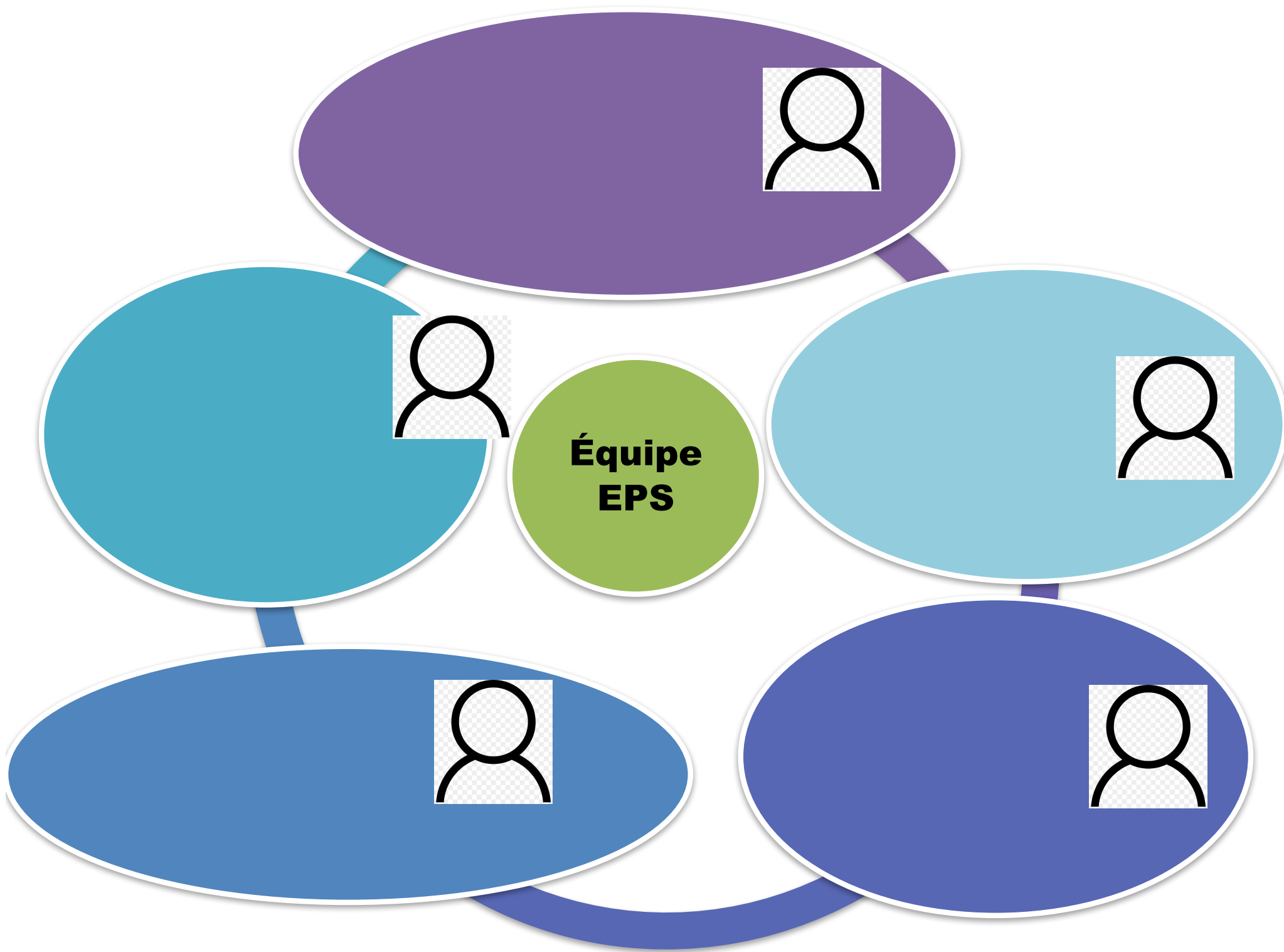
Garder une traçabilité dans le temps et développer une forme d'autonomie dans leurs apprentissages:

Parcours mentionné sur le bulletin trimestriel et sur l'outil numérique

FOLIOS

RESSOURCES

	État des lieux	Impact : en EPS et à l'AS leviers / contraintes	
ENVIRONNEMENTALES : - Rural / urbain / semi - urbain	Rurbain Zone arborée à proximité	<i>Aucun transport gain de temps</i>	
<u>INFRASTRUCTURES EN EPS</u>	Halle des sports multi activités dont piste 3 couloirs 150 m, 7 couloirs sur 80 indoor Terrains extérieur de HB Plateau sportif (terrain d'honneur, de foot, piste 400) tribune 4 vestiaires	<i>Installation à proximité (gymnase, stade)</i>	<i>Pas de piscine (loin et très prisée St Alban)</i> <i>Demi pensionnaire dépendant du transport scolaire (pas de bus pour l'as mercredi et soir)</i>
HUMAINES : - Équipe enseignante LIEN DIAPO CONTACTS - Partenaires - Etc ...	5 enseignants + BMP Teulié Céline Lamonzie Cathy Moreau Piérine Passilly Marc Pinenq Laure Rousseau Arnaud Intervenant varié et ponctuel (diététicienne, skateur, entraîneur rugby flag, chorégraphe...)	Parcours santé, citoyen, PEAC	Partage de la halle : séparation avec panneau, bruit constant)
FINANCIÈRES : - Subventions, - Dédoublement ...			
NUMÉRIQUES	1 tablette enseignant samsung	Permet de filmer Visionner capsule vidéo	Fonction très limitée Pas de connexion WIFI Pas de clavier pour exploiter un tableur
AUTRES	Caisson Enceinte EPS, 2 enceintes portatives AS danse. 2 postes audio CD Usb Ipod.	Support musical assuré pour CA 3	

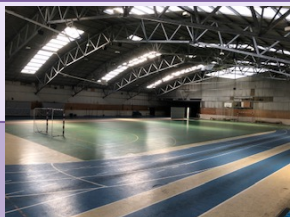


**Équipe
EPS**

INSTALLATIONS SPORTIVES ET ACTIVITÉS PROGRAMMÉES

A 5 minute de l'établissement

Halle des sports

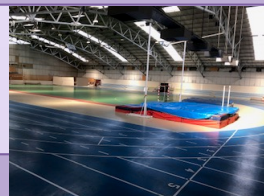


CA1: vitesse/relais, sauts



CA3: danse/GRS (6°), Cirque (5°/3°), Gym agrès (6°/3°)

**1 terrain de hand,
2 terrains BB , 7
terrains de Bad**



CA4: Basketball (6°)Badminton (4°/3°), Handball (4°/3°), VB(4°), Ultimate (5°), lutte (6°/5°)

**Agrès (barres asy, //,
poutre, saut,sol)
Piste 150m, sautoir**

A 10 minutes de l'établissement :

Piste 400m



CA1: demi-fond (6°/5°), vitesse/relais (6°/3°), cross (Cm2/6°)

**Stade terrain
d'honneur + terrain
de foot**



2 terrains de HB

CA4: Ultimate (5°), handball (4°/3°)

Espace arboré



CA2: Course d'orientation (5°/4°)

**Mur d'escalade
Piscine NON**

PROGRAMMATION des activités de champs d'apprentissage différents par niveau de classe

Champs d'apprentissage	Niveau de classe : 6°	Niveau de classe : 5°	Niveau de classe : 4°	Niveau de classe : 3°
CA 1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demi-fond ➤ Vitesse relais 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demi-fond 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vitesse relais
CA 2 Adapter ses déplacements à des environnements variés		<ul style="list-style-type: none"> ➤ CO 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CO 	
CA 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Danse ➤ Gym/agrès 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ cirque 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ acrosport 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cirque ➤ Gym/agrès
CA 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Basketball ➤ Lutte (rempl Ultimate) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ultimate ➤ lutte(rempl Ultimate) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Handball ➤ Volleyball ➤ badminton 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Handball ➤ badminton
CA 5 lycée Réaliser et orienter son activité physique pour développer ses ressources et s'entretenir				

LOGIQUE INSTITUTIONNELLE

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

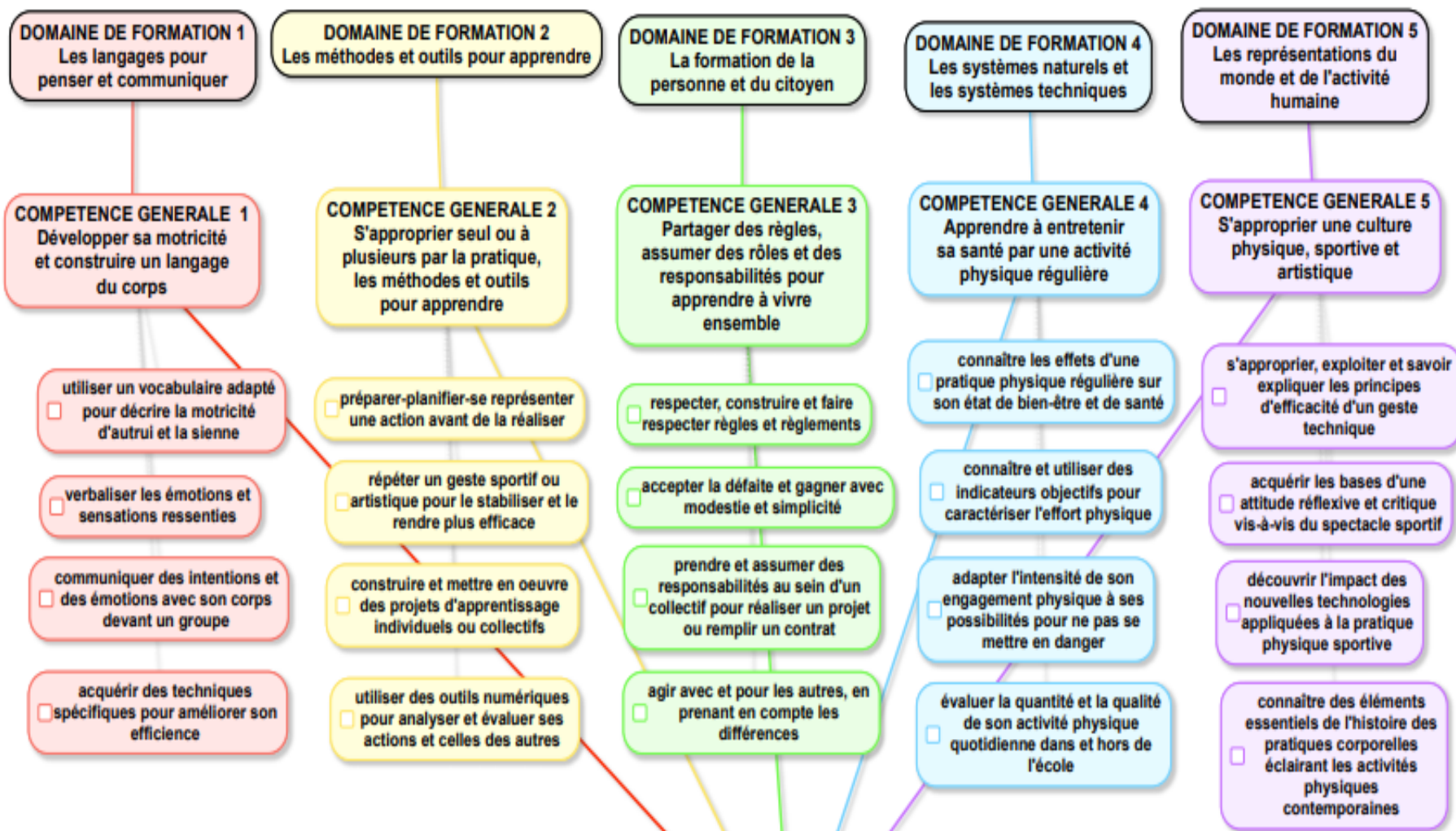
Champs d'apprentissage	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE	
	cycle 3	cycle 4
1	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus haut, plus loin ou plus longtemps • Combiner une course, un saut, un lancer pour faire la meilleure performance cumulée • Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques • Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur 	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins deux styles de nages • S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif • Planifier et réaliser une épreuve combinée • S'échauffer avant un effort • Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométreur, juge de mesure, organisateur, collecteur de résultats, etc.)
2	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel • Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement • Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème • Valider l'attestation scolaire du savoir nager (assn) 	<ul style="list-style-type: none"> • Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu. • Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé. • Assurer la sécurité de son camarade. Respecter et faire respecter les règles de sécurité.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser en petits groupes deux séquences, une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir • Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer • Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres 	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique. • Participer activement, au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique. • Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.
4	<ul style="list-style-type: none"> • S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque • maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu • Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre • Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur, organisateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. • Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force • Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. • Observer et co-arbitrer. • Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité.

OUTILS DE SUIVI ET D'ÉVALUATION DU PROJET

Indicateurs	Constats année 2018/2019						Proposition d'évolution dès la rentrée 2019
Inaptitudes		6e	5e	4e	3e	Total/an	✓ Règlement intérieur: Les inaptes ne sont pas dispensés du cours d'EPS, présence obligatoire ✓ Evaluation personnalisée et adaptée en fonction de l'inaptitude
	fille	19	14	21	18	72 filles	
	garçon	40	40	31	38	149 garçons	
		59	54	52	56	221 soit 31%	
PAI	<input type="checkbox"/> 70 PAI dont 39 asthmatiques, 3 diabétiques						PAI: rendre l'élève autonome dans la gestion de ses efforts en fonction de sa pathologie
Programmation : offre	<input type="checkbox"/> Peu de CA2 (seulement 5°/4°) <input type="checkbox"/> Pas ASSN						✓ journée APPN d'intégration 6° (acrobranche) ✓ Partenariat club VTT, tir à l'arc... pour l'as ent'RAID ➤ Stage massé Natation pour les non nageurs (dispositif « la grande évasion »)
Liens : école / collège / lycée	<input type="checkbox"/> Liaison Ecole/collège: Cross/relais 6x 1200 m Cm2/6° <input type="checkbox"/> Pas de liaison Collège / lycée						<input type="checkbox"/> Liaison Ecole/collège: Cross/relais 6x 1200 m Cm2/6°
Projets	<input type="checkbox"/> EPI 5° EPS/SVT: compte rendu des élèves perfectible. Faible exploitation des données personnelles						✓ Proposer une démarche d'enseignement davantage basée sur l'auto détermination en s'appuyant régulièrement sur la connaissance du résultats pour établir un contrat personnalisé.
Actions diverses	<input type="checkbox"/> Sortie Spectacle de cirque 3° = sortie tardive dans le parcours de formation de l'élève, empêchant un réinvestissement <input type="checkbox"/> Sortie forêt de Bouconne pour l'évaluation 4° (souvent perturbée, intempérie, période de chasse, frelons...)						✓ Proposer la sortie en 5°, afin de réinvestir ou de s'inspirer du spectacle dans l'élaboration de leur projet artistique ✓ Evaluation sur un autre site : bois du château CAPDEVILLE

Les 5 domaines de formation du socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Les acquisitions visées en EPS s'inscrivent dans le socle commun



L'EPS propose un parcours de formation de 4 champs d'apprentissage qui contribue à développer les compétences...

L'EPS et les 4 CHAMPS D'APPRENTISSAGES

- CA1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
- CA2. Adapter ses déplacements à des environnements variés
- CA3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique
- CA4. Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou interindividuel

L'EPS propose un parcours de formation de 4 champs d'apprentissage qui contribue à développer les compétences...

L'EPS et les 4 CHAMPS D'APPRENTISSAGES

CA1. Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

CA2. Adapter ses déplacements à des environnements variés

CA3. S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

CA4. Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou interindividuel

CHAMP 1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4:

Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins de familles athlétiques et/ou deux styles de nage

S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif

Planifier et réaliser une épreuve combinée

S'échauffer avant un effort

Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométreur, juge de mesure, organisateur, collecteur des résultats)

COMPETENCES VISEES PENDANT LE CYCLE

- mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible à une échéance donnée
- se préparer à l'effort et s'entraîner pour progresser et se dépasser
- utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort
- maîtriser les rôles d'observateur, de juge et d'organisateur
- prendre en compte des mesures relatives à ses performances ou à celles des autres pour ajuster un programme de préparation

CHAMP 2 Adapter ses déplacements à des environnements variés

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4:

Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu

Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé

Assurer la sécurité de son camarade

Respecter et faire respecter les règles de sécurité

COMPETENCES VISEES PENDANT LE CYCLE

- choisir et conduire un déplacement adapté aux différents milieux (terrestre, aquatique ou aérien)
- prévoir et gérer son déplacement et le retour au point de départ
- respecter et faire respecter les règles de sécurité et l'environnement
- analyser ses choix a posteriori de l'action
- évaluer les risques et apprendre à renoncer

CHAMP 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4 :

Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer, composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique

Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique

Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse

COMPETENCES VISEES PENDANT LE CYCLE

- élaborer et réaliser, seul ou à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion du public
- utiliser des procédés simples de composition et de coordination
- construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique
- s'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions

CHAMP 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4:

En situation d'opposition réelle et équilibrée, réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe

Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force

Etre solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre

Observer et co arbitrer.

Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité

COMPETENCES VISEES PENDANT LE CYCLE

- rechercher le gain de la rencontre par la mise en oeuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force
- Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement
- s'adapter rapidement au changement de statut défenseur/attaquant
- Co-arbitrer une séquence de match (de combat)
- anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions
- se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser

CYCLE 3 : CYCLE DE CONSOLIDATION

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble.

- Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à se soucier de leur santé.
- Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap.
- Initier au plaisir de la pratique sportive.

Programmation

Chaque cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs d'apprentissage permettant de construire des compétences motrices, méthodologiques et sociales.

Un projet pédagogique définit un parcours de formation.

Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps. <ul style="list-style-type: none"> - Adapter sa motricité à des situations variées - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité - Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente 	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin. - Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée. - Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques. - Assumer les rôles de chronométrateur et d'observateur.
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et 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 	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade, savoir nager etc <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel - Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement - Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème - Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur, ...) - Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements - Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées - S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives 	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque, danse de création <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir. - Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres
Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière <ul style="list-style-type: none"> - Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école - Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger 	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Jeux traditionnels plus complexes (thèque, bérêt, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball,...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis). <p>En situation aménagée ou à effectif réduit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.
Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique <ul style="list-style-type: none"> - Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives 		

CYCLE 4 : CYCLE DES APPROFONDISSEMENTS

L'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Amener les enfants et les adolescents à rechercher le bien-être et à être soucieux de leur santé. ▪ Assurer l'inclusion, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. ▪ Initier au plaisir de la pratique sportive. 		<h3 style="margin: 0;">Programmation</h3> Chaque champ d'apprentissage permet à l'élève de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale) en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Un projet pédagogique définit un parcours de formation.	
Socle commun	Compétences générales	Champ d'apprentissage	Attendus de fin de cycle
Domaine 1 Les langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps. <ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité - Communiquer des intentions et des émotions avec son corps devant un groupe - Verbaliser les émotions et sensations ressenties - Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne 	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) / Activité de natation sportive Les élèves prennent en charge (seuls ou collectivement) une partie de la programmation de leur travail. <ul style="list-style-type: none"> - Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins 2 familles athlétiques et/ou au moins 2 styles de nages - S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif - Planifier et réaliser une performance combinée - S'échauffer avant un effort - Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométrateur, juge de mesure, organisateur, collecteur des résultats...)
Domaine 2 Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre <ul style="list-style-type: none"> - Préparer-planifier-se représenter une action avant de la réaliser - 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 - Utiliser des outils numériques pour analyser et évaluer ses actions et celles des autres 	Adapter ses déplacements à des environnements variés	Activités physiques de pleine nature ou en reproduisant les conditions : course d'orientation, escalade, randonnée, Kayak, sauvetage, VTT, ski ... <ul style="list-style-type: none"> - Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu - Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé - Assurer la sécurité de son camarade - Respecter et faire respecter les règles de sécurité
Domaine 3 La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités <ul style="list-style-type: none"> - Respecter, construire et faire respecter règles et règlements - Accepter la défaite et gagner avec modestie et simplicité - Prendre et assumer des responsabilités au sein d'un collectif pour réaliser un projet ou remplir un contrat - Agir avec et pour les autres, en prenant en compte les différences 	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Activités physiques artistiques : danse, arts du cirque. Activités gymniques : acrosport, gymnastique sportive. Recherche de situations nécessitant un engagement de plus en plus important des élèves dans des processus de création, individuellement ou en groupe. <ul style="list-style-type: none"> - Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer composer et interpréter une séquence artistique ou acrobatique - Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique - Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse.
Domaine 4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière, raisonnée et raisonnable <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être et de santé - Connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser l'effort physique - Évaluer la quantité et qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école - Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger 	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Activités de coopération et d'opposition : les jeux et sports collectifs avec ballon (handball, basket-ball, football, volley-ball, ultimate, rugby, etc.). Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquette (badminton, tennis de table). Activités physiques de combat : lutte, judo, boxe, etc. Prise de conscience par les élèves des analogies et des différences entre toutes ces activités d'opposition ainsi que les spécificités de chacune. Situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle ou collective plus complexe. <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. - Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force - Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co-arbitrer. - Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité
Domaine 5 Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain <ul style="list-style-type: none"> - S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique - Acquérir les bases d'une attitude réflexive et critique vis-à-vis du spectacle sportif - Découvrir l'impact des nouvelles technologies appliquées à la pratique physique et sportive - Connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines 		