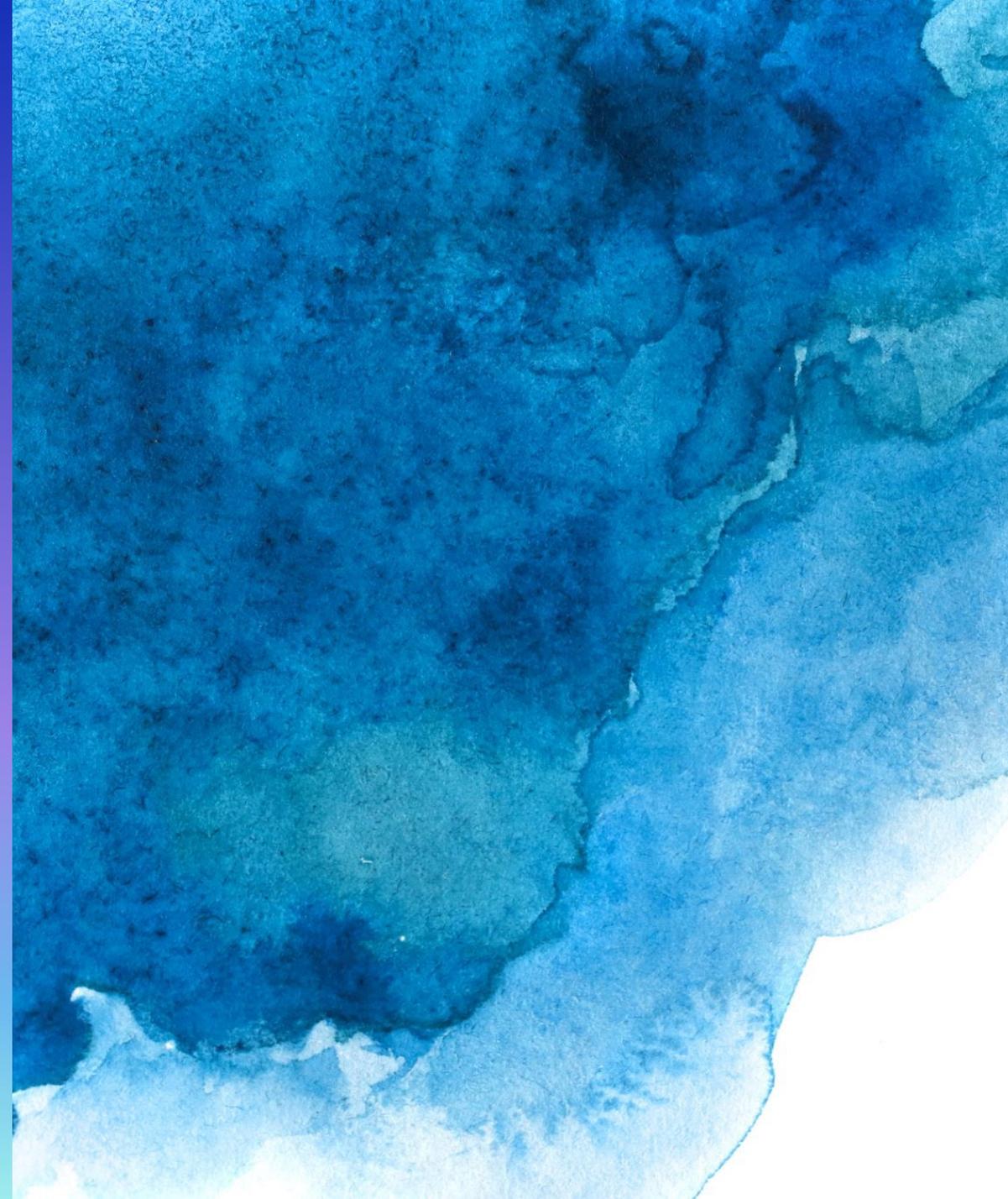

STAGE EPS C2

DAKAR – JUIN 2021



Jacques SALAUN – EEMCP2 EPS

Emmanuelle VARO – CPAIEN ZAO



OBJECTIFS DU STAGE :

- **Situer son action dans la continuité de la formation de l'élève**
- **Construire une démarche d'enseignement fondée sur les compétences à faire construire aux élèves (la consigne au départ)**
- **Adapter sa programmation aux contraintes liées à l'espace et au matériel**
- **La pratique quotidienne de 30 min d'activités physiques**
- **Proposer des situations favorables aux apprentissages**
- **Evaluer la compétence visée**

DÉROULÉ DE LA JOURNÉE

- **Qu'est ce qu'un élève physiquement éduqué ? (Atelier)**
- **La continuité C2, C3, C4 dans les programmes**
- **La répartition des 4 champs d'apprentissage sur les 3 années de cycle 2 (Atelier)**
- **Construction d'une séquence à partir du visionnage d'une vidéo – Mise en commun**
- **Qu'est ce qu'une situation favorable aux apprentissages ? (atelier : concevoir une situation d'apprentissage en partant d'un objectif opérationnel – la consigne de départ) – apport théorique – révision des propositions**
- **La question de l'évaluation (autoévaluation, phase d'analyse avec les élèves, types d'évaluations)**
- **Ressources et mutualisation de pratiques (Pratique Quotidienne de 30 min d'éducation Physique)**

1^{ÈRE} ACTIVITÉ

QU'EST CE QU'UN ÉLÈVE PHYSIQUEMENT ÉDUQUÉ ?

- Sur Framacalc, donner 3 points qui caractérisent un élève « physiquement éduqué »
- Indiquez les conséquences que cela a sur notre façon d'enseigner

« Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble »

QU'EN DISENT LES PROGRAMMES ?



**APPRÉHENDER
L'ESSENTIEL DES
PROGRAMMES PAR CYCLE
– RÉFORME 2015**

LA RÉFORME

- **Structure générale des textes**
- **Ce qu'il faut retenir**

LA STRUCTURE GÉNÉRALE

- 1 finalité du cycle 2 à la terminale

« Tout au long de la scolarité, l'éducation physique et sportive a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre ensemble »

- **4 champs d'apprentissage**

4 CHAMPS D'APPRENTISSAGE

Champ 1:

- Produire une performance optimale, mesurable a une échéance donnée.

Champ 2

- Adapter ses déplacements a des environnements variés.

Champ 3

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

Champ 4

- Conduire et maitriser un affrontement collectif ou interindividuel

Chaque Cycle doit permettre aux élèves de rencontrer les 4 champs

Spécificités du cycle 2

Au cours du cycle 2, les élèves s'engagent spontanément et avec plaisir dans l'activité physique. Ils développent leur motricité, ils construisent un langage corporel et apprennent à verbaliser les émotions ressenties et actions réalisées. Par des pratiques physiques individuelles et collectives, ils accèdent à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui). À l'issue du cycle 2, les élèves ont acquis des habiletés motrices essentielles à la suite de leur parcours en éducation physique et sportive. Une attention particulière est portée au savoir nager.

Pour développer ces compétences générales, l'éducation physique et sportive propose à tous les élèves, de l'école au collège, un parcours de formation constitué de quatre champs d'apprentissage complémentaires :

- produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ;
- adapter ses déplacements à des environnements variés ;
- s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique ;
- conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

Chaque champ d'apprentissage permet aux élèves de construire des compétences intégrant différentes dimensions (motrice, méthodologique, sociale), en s'appuyant sur des activités physiques sportives et artistiques (APSA) diversifiées. Chaque cycle des programmes (cycles 2, 3, 4) doit permettre aux élèves de rencontrer les quatre champs d'apprentissage. À l'école et au collège, un projet pédagogique définit un parcours de formation équilibré et progressif, adapté aux caractéristiques des élèves, aux capacités des matériels et équipements disponibles, aux ressources humaines mobilisables.

LA STRUCTURE GÉNÉRALE

- 1 finalité du cycle 2 à la terminale
- 4 champs d'apprentissage
- **Un croisement des enseignements avec le socle commun**

Croisements entre enseignements

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

En lien avec l'enseignement « Questionner le monde », l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ». Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution (exemple : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée, par exemple pour donner les consignes de jeu ou de travail.

La danse, activité physique et artistique, approchée dans toutes ses formes, permet de faire le lien avec les activités artistiques.

CROISEMENT AVEC LES 5 DOMAINES DU SOCLE => 5 COMPÉTENCES TRAVAILLÉES EN CONTINUITÉ

Domaine 1

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.

Domaine 2

- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.

Domaine 3

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

Domaine 4

- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.

Domaine 5

- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Compétences travaillées	Domaines du socle
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	1
<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. 	2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur, etc.). - Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. - Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe. 	3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	4
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	5

LA STRUCTURE GÉNÉRALE

- 1 finalité du cycle 2 à la terminale
- 4 champs d'apprentissage
- Un croisement des enseignements avec le socle commun
- **Des attendus de fin de cycle pour chaque champ d'apprentissage**

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle

- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.
- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.
- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.
- Remplir quelques rôles spécifiques.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer. Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale. Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.	Activités athlétiques aménagées.
Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort. Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.	

Repères de progressivité

Quelle que soit l'activité athlétique, l'enjeu est de confronter l'élève à une performance qu'il peut évaluer. Il doit, tout au long du cycle, en mobilisant toutes ses ressources, agir sur des éléments de sa motricité spontanée pour en améliorer la performance.

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Attendus de fin de cycle

- 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.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices.</p> <p>S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements.</p> <p>Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes.</p> <p>Respecter les règles essentielles de sécurité.</p> <p>Reconnaître une situation à risque.</p>	<p>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, randonnée pédestre en pleine nature, parcours d'orientation, parcours d'escalade, etc.</p>

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

Attendus de fin de cycle

- 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.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<p>S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer.</p> <p>Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique.</p> <p>S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs.</p> <p>Synchroniser ses actions avec celles de partenaires.</p>	<p>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque.</p>

Repères de progressivité

Les activités expressives, artistiques, esthétiques ou acrobatiques proposées présentent une progressivité en termes de longueur, de difficultés d'exécution. L'élève évolue au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. Lors des activités gymniques, il réalise des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Il réalise progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

Dans des situations aménagées et très variées

- 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.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Rechercher le gain du jeu, de la rencontre. Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. Accepter l'opposition et la coopération. S'adapter aux actions d'un adversaire. Coordonner des actions motrices simples. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité.	Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bérêt, balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes.

Repères de progressivité

Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, l'élève

affronte seul un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).

LA STRUCTURE GÉNÉRALE

- 1 finalité du cycle 2 à la terminale
 - 4 champs d'apprentissage
 - Un croisement des enseignements avec le socle commun
 - Des attendus de fin de cycle pour chaque champ d'apprentissage
 - **Des propositions d'activités
possibles**
-

PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS

Exemple pour le champ 1 - Cycle 2

- Activités athlétiques aménagées.

Exemple pour le champ 4 - Cycle 2

- Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, béret,
- balle au capitaine, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs,
- jeux de lutte, jeux de raquettes.

UN OBJECTIF PRIORITAIRE SPÉCIFIQUE

Savoir nager

Circulaire du 16 octobre 2017 - Extraits

« Apprendre à nager pour tous les élèves est une priorité nationale »

« Cette maîtrise (*du milieu aquatique*) se construit sur l'ensemble du cursus de l'élève, prioritairement de la classe de CP à la classe de 6^{ème} »

« Au Cycle 3, la natation fera l'objet, si possible, d'un enseignement à chaque année du Cycle »

Repères de progressivité

En natation, les activités proposées permettent de passer de réponses motrices naturelles (découvrir le milieu, y évoluer en confiance) à des formes plus élaborées (flotter, se repérer) et plus techniques (se déplacer). L'objectif est de passer d'un équilibre vertical à un équilibre horizontal de nageur, d'une respiration réflexe à une respiration adaptée, puis passer d'une propulsion essentiellement basée sur les jambes à une propulsion essentiellement basée sur les bras.

Tout au long du cycle, les activités d'orientation doivent se dérouler dans des espaces de plus en plus vastes et de moins en moins connus ; les déplacements doivent, au fur et à mesure de l'âge, demander l'utilisation de codes de plus en plus symboliques. Au fur et à mesure du cycle, la maîtrise des engins doit amener les élèves à se déplacer dans des milieux de moins en moins protégés et de plus en plus difficiles.

CE QU'IL FAUT RETENIR

- **3 ans pour atteindre les attendus de fin de Cycle** = reconnaissance des différents rythmes d'apprentissage
- Des enseignements qui **croisent au quotidien** les aspects **moteurs** (spécificités de l'EPS), **méthodologiques** et **sociaux** (socle commun)
- Une programmation **équilibrée** (4 champs) qui prend en compte les **spécificités locales**
- Des activités **au choix des équipes**

2^{ÈME} ACTIVITÉ

ATELIER PROGRESSION DE CYCLE

**Comparez vos
progressions de cycle/
programmations de classe et
complétez le tableau suivant**

**Quelles seraient les pistes qui
permettraient d'améliorer
l'équilibre de ces
programmations ?**

	CHAMP 1	CHAMP 2	CHAMP 3	CHAMP 4
CP				
CE1				
CE2				



PAUSE

Rendez-vous à 10h15

3^{ÈME} ACTIVITÉ

ATELIER SEQUENCE D'APPRENTISSAGE

- Quelles sont les compétences travaillées ?
- Quels sont les acquis des élèves ,
- Leurs difficultés ?
- Construire la maquette d'une séquence d'enseignement dans le champ concerné

45 min

Mise en commun

30 min

4^{ÈME} ACTIVITÉ

CONSTRUCTION COLLECTIVE D'UNE SITUATION FAVORABLE AUX APPRENTISSAGES



**VERS DES SITUATIONS
FAVORABLES À
L'APPRENTISSAGE**

Des objectifs clairement identifiés
(Ce que les élèves doivent apprendre)

Des élèves en activité
(qui **réalisent** un travail)

Un enseignant ressource
(posture d'accompagnement)
après avoir expliqué le travail
(posture de contrôle)



Des aides éventuelles
et des feedback sur le
travail

Une situation qui
conduit les élèves à
faire des choix

Une quantité adaptée
au travail à réaliser

DU CÔTÉ DES NEUROSCIENCES...



L'attention



L'engagement
actif

**Les 4 piliers de
l'apprentissage
selon les neurosciences**

La consolidation
des acquis

Le retour
d'information



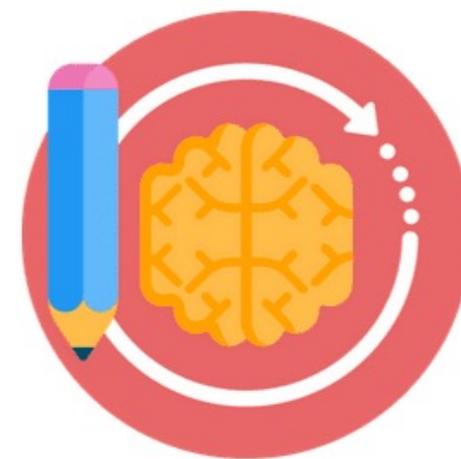
L'attention



**L'engagement
actif**

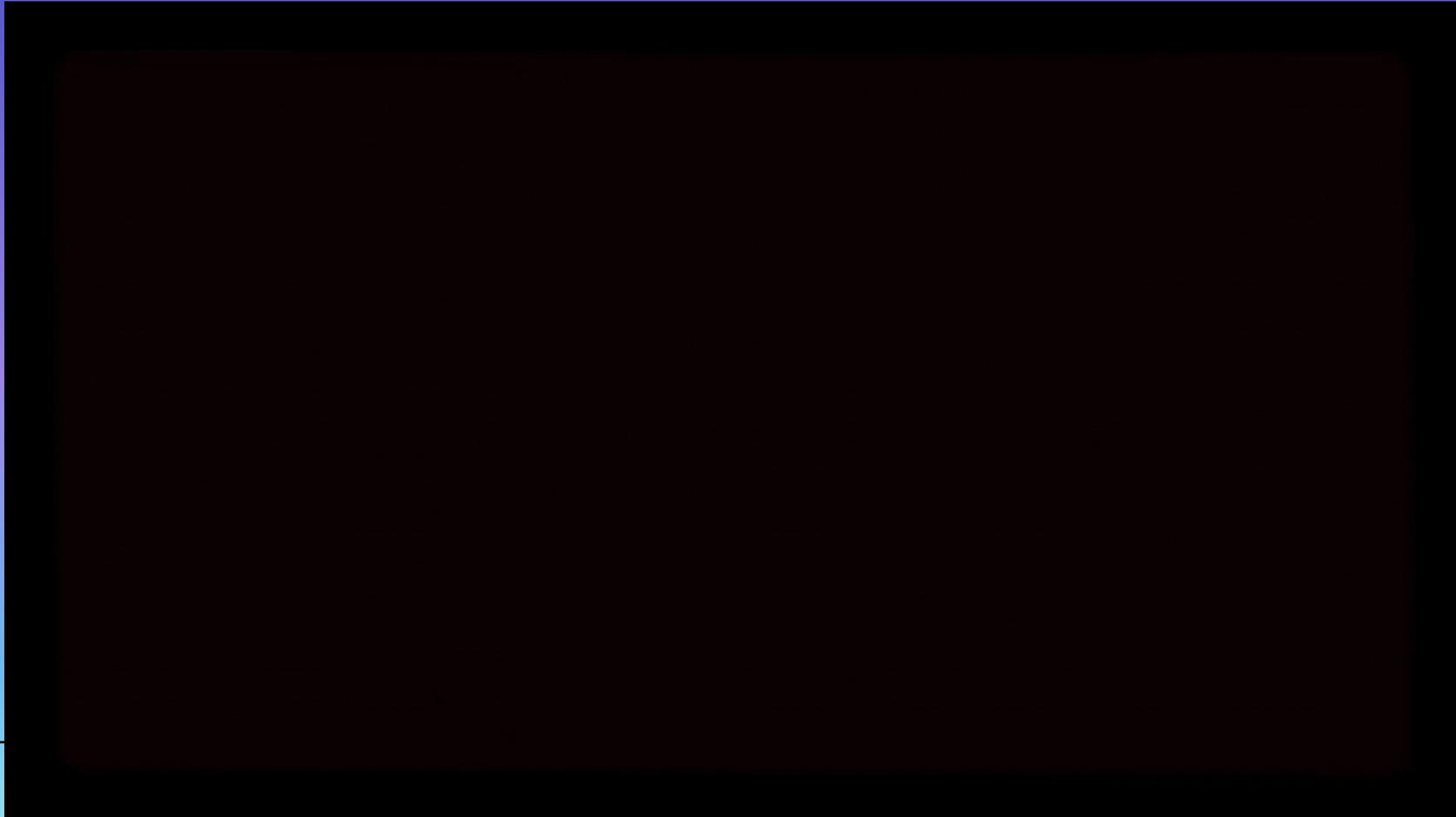


**Le retour d'
information**



**La
consolidation**

ET LORSQU'ON N'A PAS DE MATÉRIEL ?





PAUSE DÉJEUNER

Rendez-vous à 13h30

ATELIER -

A partir de la vidéo:

- Retrouver les compétences visées
- Définir les critères d'évaluation et la forme que pourrait prendre cette évaluation



L'ÉVALUATION EN EPS

EVALUATION ET APPRENTISSAGE

DIFFÉRENTS TYPES D'ÉVALUATION

- Pourquoi ?
 - Quand ?
 - Comment ?
-

L'ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE

- Pourquoi ?
 - ➔ Identifier les acquis des élèves
 - ➔ Identifier les difficultés

- Quand ?
 - ➔ En début de cycle / séquence

L'ÉVALUATION FORMATIVE

- Pourquoi ?
 - ➔ Se situer dans ses acquis et difficultés
 - ➔ Identifier les voies de progrès

- Quand ?
 - ➔ « Tout le temps »

L'ÉVALUATION SOMMATIVE

- Pourquoi ?
 - ➔ Apprécier le niveau d'acquisition
 - ➔ Noter
 - ➔ Attester / certifier / valider

- Quand ?
 - ➔ A la fin de la période d'apprentissage

EVALUER

UNE

PRESTATION

LES INCONTURNABLES

- Une situation globale
 - Des critères d'évaluation
 - Des indicateurs d'acquisition
-

UNE SITUATION GLOBALE

- Parce qu'une compétence s'exprime dans une situation globale (un problème)
 - Parce que répondre de manière satisfaisante à la situation attestera de l'acquisition de la compétence
-

DES CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Identifier les éléments incontournables mises en jeu dans la situation
-

DES CRITÈRES :

- Ils se définissent en termes de :
 - De pertinence de ...
 - De cohérence de ...
 - D'efficacité de ...
 - De qualité de ...
 - De richesse de ...
 - De rapport à ...
 - D'écart à ...
 - De degré de ...
 -
-

DES CRITÈRES (EXEMPLES)

- Ecart au temps
 - Richesse des informations
 - Qualité de la présentation orale
 - Cohérence des propos
-

DES INDICATEURS D'ACQUISITION

Pour chaque critère:

→ Définir ce que l'on veut observer

→ Placer le curseur d'acquisition

DES INDICATEURS D'ACQUISITION

- Il se définissent en termes :
 - Quantitatifs (chiffrés)
 - => Nombre de ...
 - => Fréquence d'apparition de ...
 - =>
 - Qualitatifs (plus subjectifs)
 - => Niveau lexical
 - => Technique utilisée
 - =>



DES INDICATEURS POUR CHAQUE CRITÈRE

- Ecart au temps

=> Nombre de secondes d'écart par rapport au temps demandé

- Richesse des informations

=> Nombre d'informations contenues dans la présentation

- Qualité de la présentation orale

=> Fluidité et niveau lexical

QUI EVALUE ?

- L'enseignant:

- ➔ Pour noter, attester, certifier, valider

- ➔ Pour situer ses élèves par rapport aux objectifs poursuivis

- Les élèves (auto et/ou co-évaluation):

- ➔ Pour développer et disposer de repère sur soi

- ➔ Pour impliquer les élèves dans les voies de progrès à suivre

EN RÉSUMÉ:

- Quelle situation pour conduire l'élève à montrer sa compétence ?
 - Qu'est ce que je vais observer ?
 - Qu'est ce qui me permet de dire que l'élève à atteint la compétence ?
-

CADRE POUR ÉVALUER

	Critère 1	Critère 2	Critère 3	Critère 4
Niveau 1				
Niveau 2				
Niveau 3				
Niveau 4				



**MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**APPEL À MANIFESTATION D'INTÉRÊT
POUR 30 MINUTES D'ACTIVITÉ PHYSIQUE
QUOTIDIENNE À L'ÉCOLE**

L'activité physique quotidienne est à différencier de l'éducation physique et sportive (EPS), discipline d'enseignement obligatoire. Développer une activité physique quotidienne répond avant tout à des enjeux importants de santé publique et de bien-être. Ce projet est ainsi complémentaire de l'enseignement de l'EPS qui contribue aussi à l'éducation à la santé.

Pour rappel, il y a nécessité d'assurer 3 heures d'EPS à l'école élémentaire. Dans les faits, il est donc préconisé de développer 30 minutes d'activité physique les jours où l'enseignement de l'EPS n'est pas programmé. Le déploiement de cette mesure vise à susciter un mouvement d'adhésion autour d'un objectif partagé au service du bien-être des élèves et de leur santé, et au bénéfice de leurs apprentissages.

Les formes que peuvent prendre les « 30 minutes d'activité physique quotidienne » sont variées et doivent être adaptées au contexte de chaque école. Elles peuvent être fractionnées et combinées sur les différents temps scolaires, mais aussi périscolaires. Les temps de récréation peuvent aussi être investis pour amener les enfants à se dépenser davantage et lutter contre la sédentarité avec des pratiques ludiques.

2. Cadre de ce dispositif

Un cadre souple basé sur le volontariat :

- il ne vise pas à imposer à l'ensemble des écoles un modèle uniforme ou contraignant mais à proposer des pistes, des outils et des exemples ;
- une plateforme numérique permettra de valoriser les expériences menées au sein des écoles ;
- un accompagnement pourra être proposé, à la demande des équipes pédagogiques : supports, rencontres avec des intervenants dans le domaine des activités physiques et sportives, rencontres avec des sportifs de haut niveau...

Une activité physique quotidienne qui s'appuie sur l'environnement existant et le respect des règles sanitaires :

- une tenue sportive n'est pas nécessaire ;
 - la cour d'école, les locaux scolaires et les abords de l'école seront utilisés en priorité ;
 - tous les acteurs de la communauté éducative (enseignants, éducateurs, famille, municipalité, associations partenaires dont notamment l'USEP et l'UGSEL, clubs sportifs locaux, etc.) peuvent être impliqués dans la définition d'un projet qui **s'intégrera au projet d'école.**
-

3. Propositions et pistes pour impulser une mise en œuvre des 30 minutes d'activité physique quotidienne

1. Faire de la récréation un temps propice à la pratique physique des élèves
2. Inclure l'action dans le cadre de l'expérimentation « Cours le matin, EPS et Sport l'après-midi »
3. Impliquer les écoles labellisées « Génération 2024 »
4. Associer les écoles inscrites dans les territoires labellisés « cités éducatives »
5. Mobiliser le savoir-faire et les moyens du sport scolaire et des fédérations sportives partenaires
6. S'inspirer d'expériences existantes, en France et ailleurs