

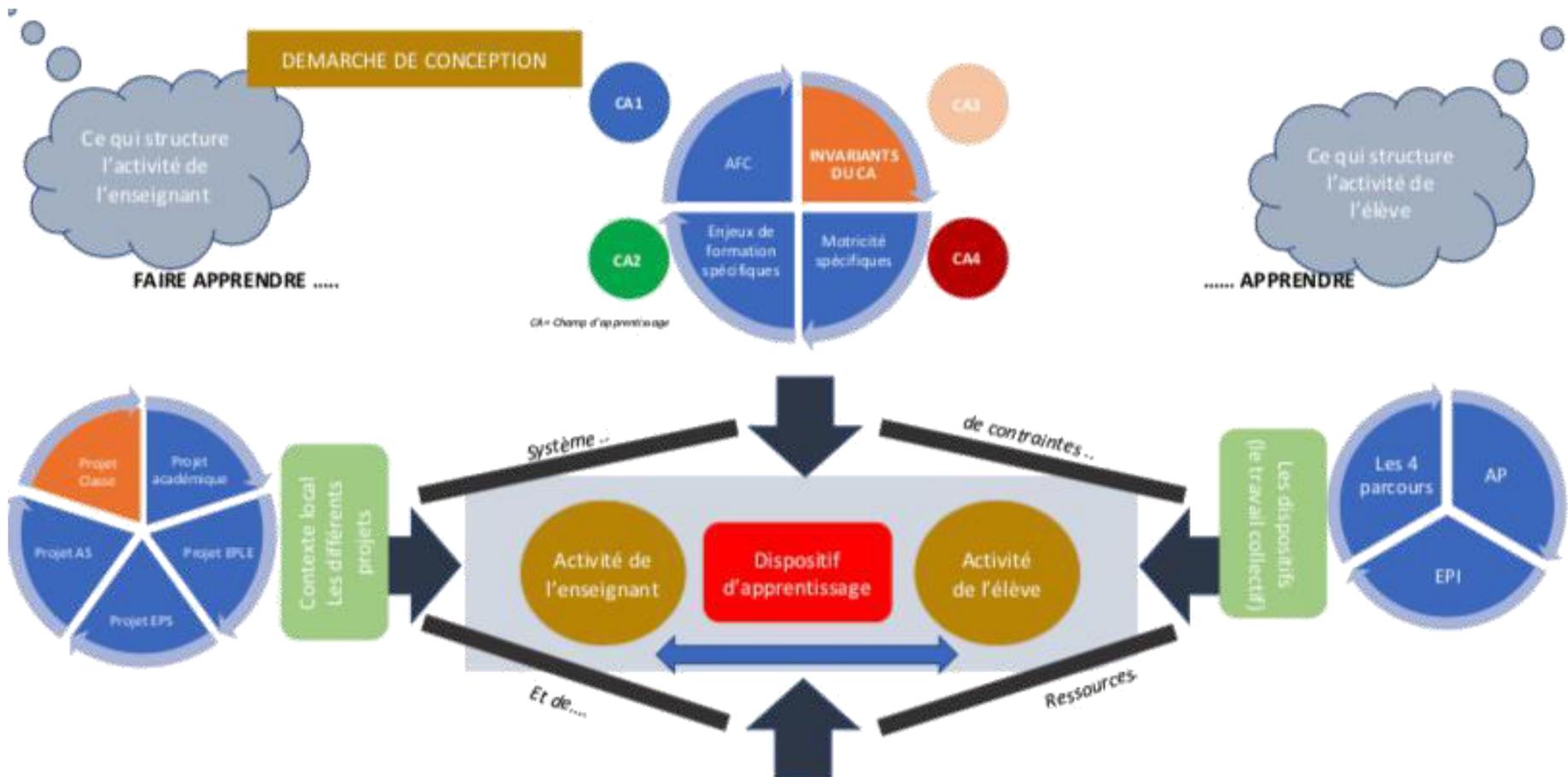
RESSOURCES GROUPE COLLEGE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

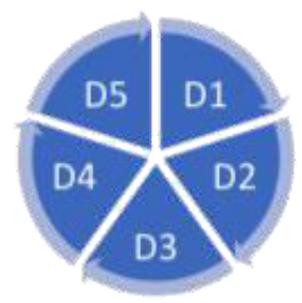
Depuis l'apparition des programmes collège de 2015, une véritable dynamique professionnelle a vu le jour. En EPS, les équipes enseignantes ont eu à cœur de relever le défi et ont accepté de remettre en question ce qu'ils proposaient jusqu'à présent en s'emparant des enjeux du socle commun pour penser leur articulation avec les attendus des programmes des cycles 3 et 4 et leur contribution au parcours de formation des élèves de leur établissement. Ce changement de paradigme nécessite encore aujourd'hui, une autre lecture des programmes de notre discipline, il invite les enseignants à concevoir leur enseignement autrement en se centrant davantage sur la façon de construire les progressions d'apprentissage. (*cf document 1*)

Notre démarche a consisté à analyser le cheminement professionnel et à mieux comprendre la dialectique enseigner-apprendre en identifiant les facteurs, pour nous ici l'analyse des contraintes et des ressources posées aussi bien à l'enseignant et aux élèves par cette nouvelle matrice disciplinaire.

Dans cette perspective, le défi pour le groupe ressource est de proposer des pistes de réflexion pour aider et accompagner les enseignants dans l'appropriation des enjeux des programmes 2015. Cela suppose d'enrichir la façon de concevoir l'enseignement en se centrant tout autant sur l'analyse des exigences institutionnelles « ce qui structure l'activité de l'enseignant », que sur les élèves, c'est-à-dire, « ce qui structure son activité d'apprentissage »
Ressources : [Modélisation du groupe ressource.](#) et diaporama « *Entrons ensemble dans la démarche* ». (Site EPS Académie de Nice)



DEMARCHE DU GROUPE RESSOURCE :
 Rendre intelligible le cheminement qui conduit à la rencontre de l'enseignant et l'élève dans un dispositif d'apprentissage.
 Plusieurs entrées possibles...



D- Domaine du Savoir commun de connaissances et de culture

A. RAYBAUD – IA IPR EPS Groupe ressource « Collège »

**POUR L'ÉCOLE
 DE LA CONFIANCE**

La notion d'invariants par champ d'apprentissage

L'organisation des acquisitions sur des temps plus longs nécessite de penser la continuité des apprentissages tout au long d'un parcours de formation. En s'appuyant sur les attendus de fin de cycle pour chaque APSA d'un même champ d'apprentissage, la notion d'invariants nous est apparue comme étant un préalable à toute réflexion didactique.

Comment s'approprier la dimension temporelle des programmes de cycles ? (3 ans) Comment prendre en compte ce temps long disponible pour une meilleure appropriation des savoirs en EPS ?

Lorsqu'un enseignant met en tension l'activité adaptative d'un élève confronté à une classe de problèmes, il observe bien souvent que les réponses mobilisent les mêmes registres moteurs, affectifs et cognitifs. (*Ressources d'A. Pescetto, enseignant au collège de la Vésubie dans le champ d'apprentissage n°2. Site EPS académie de Nice*)

La démarche a donc consisté à analyser l'activité adaptative des élèves et à identifier les objets d'enseignement propre à chacun des champs d'apprentissage, constituant ce que nous avons appelé les « invariants des champs d'apprentissage ».

Les enjeux professionnels sont multiples et au service des apprentissages des élèves.

- Identifier ce qu'il est incontournable d'apprendre dans chacun des champs d'apprentissage et situer l'élève dans ce continuum.
- Donner de l'épaisseur aux contenus d'enseignement en assurant une stabilité dans les savoirs à transmettre.
- Permettre d'agir plus efficacement sur les apprentissages des élèves en revenant régulièrement sur certains contenus d'enseignement, en montrant aux élèves les similitudes par rapport à des apprentissages déjà abordés.
- Permettre aux élèves de repérer et de rendre plus explicite ce qu'il y a à apprendre. (Les pas en avant pour progresser)
- Permettre aux élèves de revenir régulièrement sur certains apprentissages, ce qui permet non seulement de revenir sur des notions déjà abordées, de stabiliser les apprentissages, de les mobiliser dans d'autres contextes pour les enrichir, mais aussi permettre aux élèves les plus en difficulté de disposer de plus de temps pour répéter, progresser et réussir en évitant le « zapping » des apprentissages...
- Permettre aux élèves de s'engager dans le désir d'apprendre et de progresser en ciblant les apprentissages sur des durées plus longues. Dans la continuité de ces réflexions, le groupe ressource a poursuivi ses réflexions sur l'évaluation par compétences et sur la notion « d'indicateurs de progrès » utiles aux élèves pour apprendre à se repérer et se mettre en projet d'apprentissage.

Les tableaux ci-dessous témoignent de la démarche engagée. Il va de soi que si tous les domaines doivent être évalués à la fin d'un cycle, tous ne sont pas forcément convoqués à chacune des séquences et il appartient aux équipes de faire des choix en fonction de leur contexte d'apprentissage.



CHAMP D'APPRENTISSAGE 1 : CYCLE 4

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

D1 Les langages pour penser et communiquer	D2 Les méthodes et outils pour apprendre	D3 La formation de la personne et du citoyen	D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
Attendus de fin de cycle 4 :				
<ul style="list-style-type: none"> • Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques. → D1/ D5 • S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif → D2 • Planifier et réaliser une épreuve combinée → D2 • S'échauffer avant un effort → D4 • Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux. → D3 				
INVARIANTS DU CA1 :				
PERFORMER dans une épreuve combinée	IDENTIFIER des repères externes et internes dans un environnement stable	« CCC » COMPTER CHRONOMÉTRER/MESURER COACHER	SE PRÉPARER pour réaliser une performance optimale GÉRER des efforts intenses répétés	SE DÉPASSER Aller au bout de soi-même ; acquérir le goût de l'effort
CONTRAINTES POSÉES À L'ÉLÈVE PAR LES INVARIANTS : L'ÉLÈVE ET SA PERFORMANCE				
S'équilibrer Se propulser / propulser (un engin)	S'informer / se repérer Se fixer et respecter un projet de performance (Zone de performance cible)	Être attentif S'approprier le matériel (chrono, décimètre, zones...) Identifier des Indicateurs observables	Gérer la répétition des efforts intenses et les phases de récupération (se préparer/récupérer)	S'engager dans l'effort et se dépasser
Passer de déséquilibres freinateurs → à un équilibre qui optimise de la propulsion (et la performance).	Passer d'une absence de repères qui perturbe l'équilibre et la propulsion → à des repères internes et externes qui optimisent l'équilibre et la propulsion. Passer d'un projet de performance aléatoire → à un projet de performance optimal	Passer d'un observateur qui ne renseigne pas le nageur/coureur → à un observateur conseiller qui aide le nageur/coureur à progresser.	Passer d'une gestion aléatoire des efforts → à une gestion efficiente des efforts répétés (régulier à son plus haut niveau de performance). Passer d'une préparation à l'effort non construite → à un échauffement complet, adapté aux efforts intenses et répétés.	Passer d'un élève qui fuit l'effort à → un élève qui dépasse ses limites
OBJETS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES :				
-Alignement des segments et des chaînes musculaires → Équilibre -Qualités/efficacité des appuis → Propulsion	-Prise de repères externes (marques, tête) -Identification de repères internes concrets (échelle de ressentis, FC) -choisir un projet adapté à ses capacités maximales (écart au projet)	-Recueillir des informations précises et fiables (sur une fiche, une tablette). -Analyser les résultats pour aider l'autre à progresser.	-Identifier/respecter les différents principes fondamentaux (PF) de préparation/récupération à l'effort : progressivité, continuité, du général au spécifique. -Gérer la répétition des efforts à l'aide de repères externes et internes (Cf. D2)	-identifier ses ressentis liés à l'effort maximal. -Accepter de réaliser des efforts enchaînés et soutenus

INDICATEURS PROPOSES :

Indicateur d'efficacité : SCORES PARLANTS spatiaux ou temporels Ex : IT de Verger en natation de vitesse IT = CB + TPS (sur 25m ou sur 50m)	Indicateur d'écart à la zone de performance cible.	Indicateur d'écart de chronométrage, de mesure, d'observation par rapport à un tiers (Enseignant / élève compétent ressource)	Indicateur d'écart de la performance moyenne et/ou minimale / à la zone de performance cible. Indicateur du nombre de principes fondamentaux de l'échauffement respectés.	Indicateur du « dépassement » du nageur : niveau atteint sur l'échelle de ressentis (essoufflement / musculaire) Indicateur d'engagement dans l'effort.
--	--	---	--	--

AIDE A DEFINITION DES DEGRES DE MAITRISE DES COMPETENCES

« Le Performeur sous maximal » Des déséquilibres qui freinent la propulsion Indicateur de compétence - - Ex : IT = + de 150 (sur 50m)	« Le projet aléatoire » Une absence de repères qui perturbe l'équilibre et la propulsion Zone de perf cible éloignée Ex : IT atteint = IT cible +20 (50m)	« L'Observateur dilettante » Fiche d'observation non complétée, coureur/nageur non renseigné Ex : IT non renseigné	Echauffement non ou mal réalisé en présence de l'enseignant Gestion aléatoire des efforts Ex : Performance moyenne et/ou minimale très éloignée de la zone de performance cible	« Je suis loin de mon maximum » Ne s'engage pas dans l'effort Ex : Échelle de ressentis de l'effort (fatigue, essoufflement) : Indicateur = 0-1 /5
« Le Performeur irrégulier » Un équilibre qui se dégrade au fil de l'effort / Une propulsion peu efficace Indicateur de compétence - Ex : IT = + de 120 (sur 50m)	« Le projet sous/surestimé » Quelques repères externes qui se qui favorisent l'équilibre, mais sur une durée limitée Zone de perf cible approchée Ex : IT atteint = IT cible +10 (50m)	« L'Observateur attentif » Fiche d'observation partiellement complétée (1 indicateur observable) Ex : Les CB ou le temps sont renseignés	1 à 2 principes fondamentaux de l'échauffement respectés en présence de l'enseignant Irrégularité des efforts Ex : Performance moyenne et/ou minimale se rapproche de la zone de performance cible	« Je suis tantôt loin, tantôt proche de mon maximum » Engagement irrégulier Ex : Échelle de ressentis de l'effort Indicateur = 2 /5
« Le Performeur maximal régulier » Un équilibre stabilisé au service d'une propulsion efficace Indicateur de compétence + Ex : IT = + de 90 (sur 50m)	« Le projet respecté » Des repères majoritairement externes stabilisés qui favorisent l'équilibre et la propulsion Zone de perf cible atteinte Ex : IT atteint ~ IT cible (0 à +9)	« L'Informateur » Fiche d'observation complétée (plusieurs indicateurs observables) Ex : IT calculé (Les CB et le temps sont renseignés)	Echauffement et récupérations correctement réalisés (PF respectés) en présence de l'enseignant Régularité des efforts Ex : Performance moyenne et/ou minimale très proche de la zone de performance cible	« Je suis très proche de mon maximum » Engagement régulier Ex : Échelle de ressentis de l'effort Indicateur = 3 – 4 /5
« Le Performeur optimal » Un équilibre optimisé au service d'une propulsion efficiente Indicateur de compétence ++ Ex : IT = - de 90 (sur 50m)	« Le projet dépassé » Des repères majoritairement internes qui optimisent l'équilibre et la propulsion Zone de perf cible dépassée Ex : IT atteint < IT cible (50m)	« Le Conseiller » Fiche d'observation complétée et coureur/nageur conseillé Ex : IT calculé + nombre d'inspirations renseigné	Capacité à animer une partie de l'échauffement de ses camarades en respectant les 3 PF. Régularité des efforts et dernière répétition au-delà de la zone de performance cible	« Je me dépasse » Engagement régulier et maximal Ex : Échelle de ressentis de l'effort Indicateur = 5/5

UN EXEMPLE DE DISPOSITIF EN NATATION DE VITESSE AU CYCLE 4 :

Compétence attendue :

Réaliser la meilleure performance possible en enchainant à 2 reprises un 50M crawl/dos en alternance avec son camarade (temps d'effort = temps de récupération).
Se fixer et respecter un projet de performance en utilisant principalement des repères sur soi et quelques repères extérieurs pour être le plus performant et le plus régulier possible.

Assumer son rôle d'observateur/ chronométreur en se rendant disponible pour ses camarades.

INDICATEUR DE COMPÉTENCE ATTENDU = Somme des indicateurs relatifs à chaque domaine :

*Indicateurs d'efficience : score total sur le 2*50m deux nages → (Nombre de Coups de Bras + temps réalisé = IT de Verger) sur chaque 50m → Plus le score est bas, plus le niveau de la compétence est élevé → **D1**

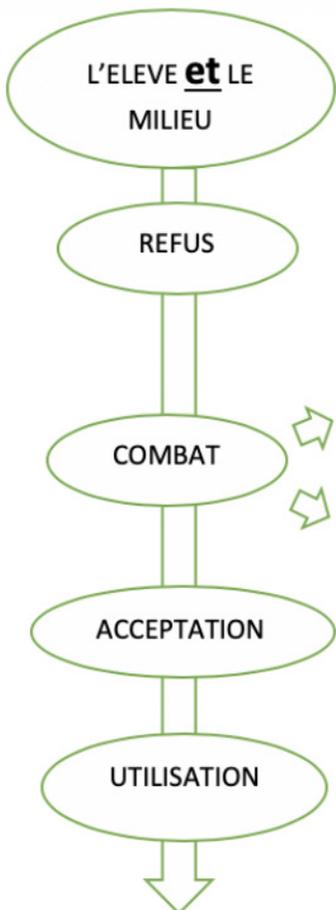
*Indicateur d'écart au projet de performance cible → **D2**

*Indicateur d'écart entre les 2 courses = Régularité → **D4**

*Indicateur d'écart de chronométrage et de comptage des CB / à un tiers (enseignant ou élève compétent ressource) → **D3**

*Indicateur du « dépassement » du nageur : niveau atteint sur l'échelle de ressentis → **D5**

CHAMP D'APPRENTISSAGE 2 : CYCLE 4				
Adapter ses déplacements à des environnements variés				
D1 Les langages pour penser et communiquer	D2 Les méthodes et outils pour apprendre	D3 La formation de la personne et du citoyen	D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
Attendus de fin de cycle 4 :				
A1 : Réussir un déplacement planifié dans un milieu naturel aménagé ou artificiellement recréé plus ou moins connu → Lien avec D1/D2/D5				
A2 : Gérer ses ressources pour réaliser en totalité un parcours sécurisé. → Lien avec D4				
A3 : Assurer la sécurité de son camarade → Lien avec D3 / D5				
A4 : Respecter et faire respecter les règles de sécurité → Lien avec D1 /D3 /D5				
INVARIANTS DU CA 2 :				
CONDUIRE	ADAPTER	SÉCURISER	GÉRER	RESPECTER
Contraintes posées par les invariants à l'élève : sa relation au milieu				
L'équilibre / déséquilibre Déplacement	L'adaptation au milieu	Risque / sécurité	Partir et revenir	Relation et respecter de l'environnement
Passer d'un élève qui refuse tout déséquilibre A un élève qui exploite le déséquilibre	Passer d'un élève égoïste sur ses émotions à un élève adaptable qui peut transférer dans d'autres activités	Passer d'un élève qui est dangereux pour lui et pour les autres à un élève prenant en compte la sécurité du groupe et du milieu	Passer d'un élève qui est dans l'incapacité de partir à un élève qui est capable de partir et revenir dans une logique d'économie et d'efficacité.	Passer d'un élève irrespectueux du milieu à un élève « éco-citoyen »
OBJETS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES :				
-Manipuler / manœuvrer -Construire un équilibre dans un milieu amenant à être déséquilibré	Savoir lire le milieu (carte, vent...) Établir un projet de déplacement adapté Savoir s'équiper et se préparer // entretenir et ranger	Recueillir des informations précises et fiables Analyser les résultats pour faire progresser l'autre.	Savoir s'engager et/ ou renoncer Choisir son parcours en fonction de ses capacités Gestion de course/ parcours.	Respecter l'environnement



AIDE A LA DEFINITION DES DEGRES DE MAITRISE DES COMPETENCES						
	D1	D2	D3		D4	D5
Equilibre / déséquilibre	Déplacement	Ce qui guide l'adaptation au milieu	Conduites élèves	Couple sécurité / risque	Partir et revenir	Relation et respect de l'environnement
Le déséquilibre entraîne des blocages / refus	Le <i>paralysé</i> se bloque : <i>déplacement nul</i>	Les émotions de l'élève au centre	Dangereux pour lui et les autres + L'autre / le milieu	R ← S ↔	Ne peut pas partir	Méconnaissance de l'impact sur l'environnement : « l'ignorant » voire « le pollueur »
Le déséquilibre « surestimé » inquiète.	Le <i>suiveur/ Passager</i> de son engin (vélo, kayak...) ... <i>déplacement subit</i>	La vision erronée, superficielle du milieu et /ou de l'élève.	Crainitif : Engagement, mais sécurité partielle	R ← S ↔	Tarde à partir	Le consommateur
Le déséquilibre sous-estimé pénalise.	Le <i>fonceur</i> ... <i>déplacement aléatoire, incertain, fragile.</i>		Présomptueux /ambitieux : Action>sécu	R → S ↔	Ne revient pas	
Le déséquilibre analysé est compensé.	Le <i>conducteur</i> ... <i>déplacement adapté</i>	L'élève DANS le milieu (adapté)	Ma sécurité mesurée	R ↔ S ↔	Part et revient	Le respectueux
Le déséquilibre recherché est utilisé.	Le <i>pilote</i> ... <i>déplacement anticipé, efficient.</i>	Les milieux et l'élève (adaptable et transférable)	Notre sécurité et adaptée Transposable	R ↔ S ↔	Part et revient en toute efficacité et économie	Le sensible, éco citoyen

CHAMP D'APPRENTISSAGE 3 : CYCLE 4

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

D1 Les langages pour penser et communiquer	D2 Les méthodes et outils pour apprendre	D3 La formation de la personne et du citoyen	D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
--	--	--	---	--

Attendus de fin de cycle 4 :

- Réaliser **deux séquences** pour montrer la **maitrise de son corps** : Une à visée artistique et/ou une à visée expressive → **D1**
- **S'exprimer par son corps** pour créer une émotion chez les spectateurs → **D1, D4**
- Savoir **filmer, observer un camarade** et sa pratique (**application vidéo DELAY**) et/ou savoir créer un livre numérique guidé avec les différentes étapes du projet (**application book Creator**) → **D2**
- **Savoir respecter les consignes de création** (fil conducteur) pour rentrer dans la **démarche de création** et pour arriver au produit final. → **D2, D5**
- Participer activement au sein d'un groupe à l'élaboration et à la formulation d'un projet artistique : Assumer les rôles de **spectateur, juge et/ou pareur**. → **D3**
- Savoir **répondre à des critères précis** par le biais de réponses binaires → **D3**
- Apprécier des prestations en utilisant les **différents supports d'observation et d'analyse** → **D2, D5**

INVARIANTS DU CA3 :

Dans toutes les activités du CA3, les composantes du mouvement (l'espace, le corps, le temps et l'énergie) sont présentes.

En cycle 4, nous axerons notre travail **sur l'espace, le corps et le temps**.

L'énergie sera abordée en séquence 2 du cycle 4.

TRANSFORMER sa gestuelle grâce à une prestation physique avec des éléments inducteurs aux mouvements.	FAIRE DES CHOIX (photos, vidéos) pour faire évoluer sa <u>gestuelle</u> RENTRE dans une DÉMARCHE DE CRÉATION en suivant le fil conducteur donné.	FAIRE DES CHOIX (photos, vidéos) pour conseiller, en étant <u>au service de l'autre</u> ÉCOUTER , être <u>concentré</u> pour assumer un rôle social capital dans le CA3	S'APPROPRIER LA COMPOSITION dans l'exécution pour LE VIVRE avec émotions	DECOUVRIR des inducteurs en ART ou des performances acrobatiques
--	--	--	--	---

CONTRAINTES POSEES A L'ELEVE PAR LES INVARIANTS : L'ELEVE ET SA PERFORMANCE

Se transformer Transformer sa motricité usuelle à une gestuelle transformée à des fins acrobatiques et/ou artistiques afin de communiquer (Amplitude, fluidité, originalité...)	Repérer et observer Passer d'une critique simpliste de son mouvement à une analyse fine avec proposition de remédiations	Repérer et observer en identifiant des Indicateurs observables Passer d'une critique simpliste de leur enchainement → à une analyse fine avec proposition de remédiations pour améliorer leur composition	S'épanouir pour vivre le mouvement Passer d'une composition exécutée à une composition interprétée en s'épanouissant personnellement	S'ouvrir Passer d'une culture générale fermée à une culture générale plus réfléchie et ouverte
	Imaginer Passer d'un rôle de suiveur avec pas de propositions à un rôle de leader, meneur en proposant des gestuelles variées	Ecouter Être soi et avec les autres Passer d'une écoute partielle de l'autre → à une écoute totale avec échange collectif	Devenir acteur Passer d'une prise de risque centrée sur soi à une prise de risque pour la chorégraphie et/ou enchainement	

OBJETS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES

<p>-Alignement dans le mouvement en vue d'une posture d'équilibre -Travail d'amplitude. -Travail de mémorisation progressive (enchaînement, espace) -Placement du regard -construction de l'espace scénique (scène ou praticable) -construction du timing d'exécution.</p>	<p>-Identifier des repères externes / internes sur son corps pour progresser dans sa composition. (Gainage, pointes pieds, regard, ressentis) -Utiliser des outils simples pour comprendre son mouvement et le corriger. (fiche observations, vidéos, photos...) -le lâcher-prise individuel pour pouvoir oser, proposer des mouvements -Choisir un projet adapté aux ressources du groupe</p>	<p>-Respecter les règles de sécurité (physique et émotionnelle) -Recueillir des informations précises et fiables (sur une fiche, une tablette) pour les analyser -Apprendre à s'écouter dans les échanges</p>	<p>-S'échauffer /principes d'échauffement tout en s'ouvrant aux autres (lâcher-prise collectif avec des jeux de confiance, d'écoute corporelle) -Incarné un personnage/jeux de rôles</p>	<p>-Lire et découvrir des œuvres sportives et artistiques (des tableaux, poèmes, performance sportive championnat en Gym, acro) dans un but d'inducteur de mouvement. -s'imprégner de ces œuvres</p>
--	--	---	--	--

INDICATEURS PROPOSES

<p>-indicateur quantitatif du nombre d'erreurs (individuelle/collective) -indicateur quantitatif de la perte du regard/repère externe -indicateur d'utilisation de tout l'espace scénique (avant, arrière, diagonales..) ou des différents niveaux utilisés -indicateur qualitatif du mouvement (amplitude, fluidité, arrondi, gainé...) -indicateur du nombre de mouvements /enchaînement (modifiés, créés)</p>	<p>-Indicateur de progrès de temps en gainage -Indicateur du nombre de correction/observation (feed back) -Indicateur du nombre de passage individuel au cours des séquences devant un petit groupe -Indicateur quantitatif ou le projet est modifié pour être amélioré</p>	<p>-Indicateur quantitatif du nombre de consignes de sécurité (affective et physique) respectées -Indicateur d'écart d'observation par rapport à un tiers (Enseignant / élève) -Indicateur du nombre de fois où l'élève est chorégraphe/créateur dans l'enchaînement.</p>	<p>-Indicateur d'autonomie en terme d'échauffement /principes respectés -Indicateur de relâchés du corps dans les lâchés prises, quelques soient les contacts. -indicateur de ressentis de bien-être sur scène</p>	<p>-Indicateur de reconnaissance des différentes œuvres ou inducteurs utilisés</p>
--	---	---	--	--

UN EXEMPLE DE DISPOSITIF EN DANSE AU CYCLE 4 :

COMPÉTENCES ATTENDUES :

- Accepter de se mettre en danger physique et émotionnel en changeant ses repères, en adopter une posture d'équilibre et d'alignement tout en apprenant à connaître son corps
- Repérer, identifier objectivement son niveau de compétence, pour Sortir du quotidien et se tourner vers l'imaginaire, en comprenant la démarche de création
- Etre disponible, à l'écoute et concentré tout en respectant et appliquant des règles de sécurité physique et émotionnelle, en tant que Juge, observateur ou spectateur.

PROTOCOLE D'EVALUATION

- Présenter un enchaînement ou/et une composition jugée, appréciée et filmée devant un public restreint.
- Par groupe de 4, chaque élève passera ainsi à chaque rôle
- Faire deux passages afin d'être plus à l'aise et prendre le meilleur des deux. (Concentration, gainage...)

AIDE A DEFINITION DES DEGRES DE MAITRISE DES COMPETENCES

SE TRANSFORMER	FAIRE DES CHOIX INDIVIDUELS IMAGINER	ÊTRE SOI AVEC LES AUTRES	S'EPANOUIR POUR LE VIVRE	DÉCOUVRIR
Maitriser son corps	Savoir filmer	Spectateur	S'exprimer et lâcher prise	S'ouvrir
	Chorégraphe	Sécurité		
		Juges		
Pas de regard, mouvements parasites, déséquilibres... Gestes du quotidien avec pas d'amplitude et beaucoup d'arrêts Espace pas construit	Ne s'approprie pas l'outil Ne s'approprie pas les critères de création donnés	Manque de respect N'assume pas le rôle d'aide et de pareur. Mets les élèves en danger Ne regarde pas son camarade	Ne connaît pas l'enchaînement L'élève est mal à l'aise	L'élève n'utilise pas les inducteurs (artistiques ou acrobatiques) pour améliorer sa pratique
Maitrise Fragile (inf à 2) Gestes usuels peu modifiés avec pas d'amplitude et peu d'arrêts Espace frontal construit	Filme de façon non pertinente Aide sporadique	Spectateur Passif Aide de temps en temps Réponse binaire (bon, pas bon)	Besoin d'aide pour le faire L'élève regarde les autres pour se rassurer	L'élève utilise les inducteurs sans comprendre pourquoi.
Maitrise Partielle 1/2 mouvements parasites 1/2 déséquilibres, chutes Gestes imaginés, mais au premier degré, avec de l'amplitude et peu d'arrêts Espace construit (avant, arrière, diagonal)	Partiel. Ne permet pas de retours objectifs Respecte les attentes en tant que chorégraphe à minima	Spectateur qui Participe activement Aide utile Encore quelques erreurs d'appréciation	Récitation, mais ne le vit pas L'élève exécute sa mission	L'élève utilise les inducteurs en comprenant pourquoi, mais il fait un copié-collé de ce qu'il voit
Maitrise Totale Gestes en rapport avec le propos voulu, avec de l'amplitude et de la fluidité Espace réfléchi	Répond à tous les critères : • Choix photos/film Produit fini au service des autres Suit le fil conducteur donné (Leader et meneur)	Participe activement et justifie Aide systématique Identifie le niveau de manière précise et la qualité	Connait l'enchaînement et s'exprime L'élève interprète ses mouvements et crée des émotions auprès des spectateurs.	L'élève utilise les inducteurs en comprenant pourquoi. Il s'inspire de ce qu'il a vu pour créer.

CHAMP D'APPRENTISSAGE 4 : CYCLE 4				
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel				
D1 Les langages pour penser et communiquer	D2 Les méthodes et outils pour apprendre	D3 La formation de la personne et du citoyen	D4 Les systèmes naturels et les systèmes techniques	D5 Les représentations du monde et de l'activité humaine
ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 4 :				
A1 : Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe → Lien avec D1/D5				
A2 : Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force → Lien avec D2/D4				
A3 : Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. → Lien avec D3 / D5				
A4 : Observer et co-arbitrer → Lien avec D2 /D3 /D5				
A5 : Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité → Lien avec D2 / D3				
INVARIANTS DU CA 4 :				
CONTRÔLER / ENCHAÎNER / AGIR pour GAGNER	OBSERVER / ANALYSER/ pour DECIDER	GERER SES EMOTIONS	SE PRÉPARER / GÉRER	COOPÉRER / DÉCIDER au service des stratégies
Contraintes posées par les invariants à l'élève :				
Maîtriser une motricité spécifique fine conditionnée par une contrainte temporelle et/ou une pression de l'adversaire pour provoquer un déséquilibre				
Passer d'un élève qui utilise une technique simple et atteint rarement la cible à un élève capable de réaliser des gestes techniques variés, enchaînés, adaptés à la situation pour marquer (seul ou à plusieurs)	Passer d'un élève qui subit le rapport de force à un élève qui anticipe et fait des choix en fonction de conditions de jeu : → s'informe → décide (par rapport à son répertoire gestuel et tactique) → agit SIMULTANEMENT	Passer d'un élève qui « subit » ses émotions, conteste, à un élève qui se maîtrise face : à la règle/aux adversaires/partenaires Passer d'un arbitre qui accompagne un match à un arbitre qui dirige une rencontre	Passer d'une gestion aléatoire des efforts à une gestion calculée Passer d'une préparation à l'effort sommaire à un échauffement complet, adapté à l'activité	Passer d'un élève spectateur à un observateur aguerri pour : communiquer, coopérer et/ou s'affronter
OBJETS D'ENSEIGNEMENT PRIORITAIRES :				
<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler afin de contrôler /maîtriser le ou les objets - Enchaîner des actions - Dissociations segmentaires /coordination - Se décentrer - Vocabulaire spécifique technique et tactique 	Recueillir des informations sur : <ul style="list-style-type: none"> - Soi: positionnement... - L'objet :vitesse, trajectoire, effet... - Les espaces : - Les cibles à atteindre - Les adversaire(s)et partenaire(s) Analyser et trier les informations Choisir la stratégie la plus adaptée pour exploiter efficacement : →Les ESPACES : →Les variations de RYTHME : →La variété des CIBLES ou des joueurs utilisés	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser ses émotions/ contrôler ses réactions - Arbitrer : + savoir compter les points et connaître les règles essentielles (5 mini) + rester concentré + expliquer ses décisions Fair-Play : « Rituel » de match : serrer la main de l'adversaire 	Connaître les principes d'un échauffement : Gérer son effort pour rester efficace en construisant des repères sur : <ul style="list-style-type: none"> - soi :état de fatigue, points forts/faibles, - l'adversaire(s) / - le(s)partenaire(s) : points forts/faibles, état de fatigue, - le score : positif en ma faveur ou celle de l'adversaire - le temps : durée estimée ou réelle avant la fin de rencontre 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les principes d'efficacité et les stratégies existantes - Recueillir des informations précises et fiables - Faire des choix et élaborer des stratégies permettant de réussir

INDICATEURS

<p style="text-align: center;">JE MARQUE</p> <p>- Nombre de choix tactiques différents permettant d'être en situation favorable de marque ou d'accéder à l'espace de marque</p> <p>- Variété de la marque : nombre de façons de marquer différentes : → ex : Score parlant 1, 10, 100 , → ex : Bonification de la marque en fonction de l'espace utilisé, de la cible atteinte, de la technique utilisée, de la variété de la marque, du rythme qui a été mis...</p>	<p style="text-align: center;">JE ME CONFRONTE</p> <p>- Respect des règles : nombre d'infractions signalées</p> <p style="text-align: center;">J'ARBITRE</p> <p>- Réactivité - Proximité de l'action - Connaissance du ou des scores - règles maîtrisées et expliquées :</p>	<p style="text-align: center;">JE M'ÉCHAUFFE</p> <p>- Nombre de principes fondamentaux de l'échauffement relevés.</p> <p style="text-align: center;">JE M'ENGAGE</p> <p>- Nombres de matchs réalisés sans baisse d'investissement</p>	<p style="text-align: center;">J'OBSERVE</p> <p style="text-align: center;">JE COACHE</p> <p>- Qualité du recueil des données - Qualité des informations données : nombre de stratégies connues + efficacité de la stratégie conseillée</p>
---	--	---	---

AIDE A LA DEFINITION DES DEGRES DE MAITRISE DES COMPETENCES

<p style="text-align: center;">Le « Maladroit »</p> <p>Dissociations segmentaires inexistantes Disproportion entre énergie déployée et effet produit Accède à l'espace de marque et concrétise accidentellement</p>	<p style="text-align: center;">Le « Dépassé »</p> <p>Pas de stratégie pré-établie Joue « Comme il peut, Où il peut ! » ESPACES : central /proximal CIBLES : pas de cible précise RYTHME : lent</p>	<p style="text-align: center;">JE ME CONFRONTE : « L'Impulsif »</p> <p>Engagement dangereux S'énervé contre les autres J'ARBITRE : Le « Hors-jeu » Spectateur inattentif</p>	<p style="text-align: center;">JE M'ÉCHAUFFE : L'« Esquiveur »</p> <p>Échauffement incomplet sans grande intensité</p> <p style="text-align: center;">JE M'ENGAGE : Le « Survolté »</p> <p>se jette dans l'action à 100% sans réfléchir</p> <p style="text-align: center;">ou Le « Passif »</p> <p>reste sur place en essayant de se dépenser le moins possible</p>	<p style="text-align: center;">Le « Spectateur »</p> <p>Encourage ! sans maîtriser les connaissances de base</p>
<p style="text-align: center;">L'« Imprécis ,Irrégulier »</p> <p>Discontinuité des actions Utilise majoritairement la même technique pour contrôler l'adversaire Accède à l'espace de marque et concrétise ponctuellement</p>	<p style="text-align: center;">Le « Répétiteur »</p> <p>Reproduit toujours la même stratégie ESPACES : une seule dimension utilisée CIBLES : souvent la même RYTHME : vitesse et précipitation</p>	<p style="text-align: center;">JE ME CONFRONTE : Le « Râleur ponctuel »</p> <p>Fautes fréquentes, contestation J'ARBITRE : Le « Timide » Intervient mollement Se laisse impressionner par les joueurs, suit surtout le score</p>	<p style="text-align: center;">JE M'ÉCHAUFFE : Le « Suiveur dilettante »</p> <p>Échauffement complet avec l'aide de l'enseignant</p> <p style="text-align: center;">JE M'ENGAGE : L'« Intermittent »</p> <p>Produit un effort de façon intermittente ou continue, mais de faible intensité</p>	<p style="text-align: center;">L'« Observateur »</p> <p>Les informations recueillies sont fiables, mais non exploitées par manque de connaissances → ébauche de stratégie</p>
<p style="text-align: center;">Le « Joueur partenaire »</p> <p>Continuité des actions = pas de temps d'arrêt Utilise plusieurs techniques pour dominer son adversaire Accède à l'espace de marque et concrétise régulièrement</p>	<p style="text-align: center;">Le « Tacticien »</p> <p>Est capable d'adopter sa stratégie après plusieurs points perdus ESPACES : utilisés dans plusieurs dimensions CIBLES : Variées mais pas toujours pertinentes RYTHME : Accélère souvent</p>	<p style="text-align: center;">JE ME CONFRONTE : Le « Calme »</p> <p>Se maîtrise dans toutes les situations J'ARBITRE : Le « Co-arbitre » Siffle les principales fautes et compte le score</p>	<p style="text-align: center;">JE M'ÉCHAUFFE : Le « Suiveur sérieux »</p> <p>Échauffement complet avec l'aide des camarades et/ou de fiches JE M'ENGAGE : L'« Actif »</p> <p>Gère son effort, mais a souvent du mal à terminer ses rencontres</p>	<p style="text-align: center;">Le « Connaisseur »</p> <p>Les informations recueillies et les connaissances sont partiellement exploitées pour élaborer une stratégie</p>
<p style="text-align: center;">L'« Expert »</p> <p>Superposition des actions motrices → anticipation sur l'action suivante</p> <p>Accède à l'espace de marque et concrétise systématiquement</p>	<p style="text-align: center;">Le « Stratège »</p> <p>Décode les signaux de l'adversaire → vitesse de réaction et anticipation améliorées ESPACES : sélectionne le meilleur espace CIBLES : Variées et pertinentes RYTHME : alterne efficacement</p>	<p style="text-align: center;">JE ME CONFRONTE : Le « Fair playeur »</p> <p>Respecte les autres joueurs et les décisions de l'arbitre J'ARBITRE : L'« Arbitre autonome »</p> <p>Siffle, annonce les principales fautes seul et se fait respecter.</p>	<p style="text-align: center;">JE M'ÉCHAUFFE : Le « MeneurAnimateur »</p> <p>Échauffement complet en autonomie</p> <p style="text-align: center;">Le « Gestionnaire »</p> <p>L'effort est géré directement en fonction de la situation</p>	<p style="text-align: center;">Le « Coach »</p> <p>Analyse les informations recueillies et utilise ses connaissances afin d'établir une stratégie adaptée et évolutive</p>

Je remercie l'ensemble du groupe collège toujours animé par le plaisir d'enseigner et la volonté de créer des ressources permettant de contribuer au rayonnement de notre discipline sur le territoire académique.

Agnès RAYBAUD IA IPR EPS et pilote du groupe
Ressources publiées en octobre 2019

Membres du groupe académique

- *Blanchet Cécile Collège Guillaume Vento Menton*
- *Bérenquier Marc Collège Picasso Vallauris*
- *Blanc Emmanuel Collège Les Mimosas Mandelieu-La-Napoule*
- *Cadière Renaud Collège Nucéra Nice*
- *Fayaubost Régis Collège Picasso Vallauris*
- *Funel Julie Collège Picasso Vallauris*
- *Gardin Emilie Collège La Chenaie Mouans Sartoux*
- *Jaouen Claire Collège Maurice Genevoix Toulon*
- *Letocart Anne-Maud Collège Nucéra Nice*
- *Lopez Florence Collège le pré des rouses Le Rouret*
- *Nadal Xavier Collège La Fontonne Antibes*
- *Pastor Marc Collège Gustave Roux Hyères*
- *Pescetto Adrien Collège La Vésubie Jean Salines Roquebilliere*
- *Sérazio Jean-Luc Collège Paul Cézanne Brignoles*
- *Spinnhirny Thierry Collège La Péroua Le Muy*
- *Thieurmel Nathalie Collège Les chênes Fréjus*
- *Valiente Denis Collège Émile Roux Le Cannet*