

ENSEIGNER L'EPS

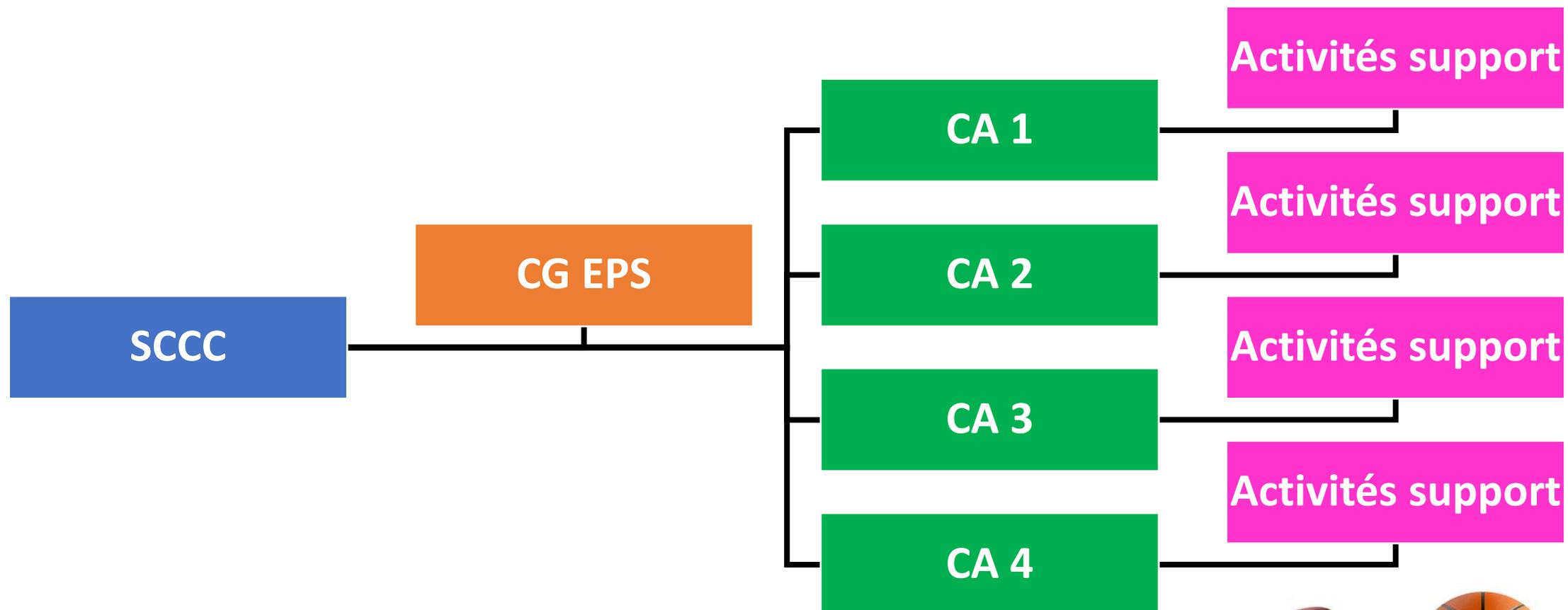
Démarche



<https://www.wooclap.com/MBRHPB>



Programmes EPS



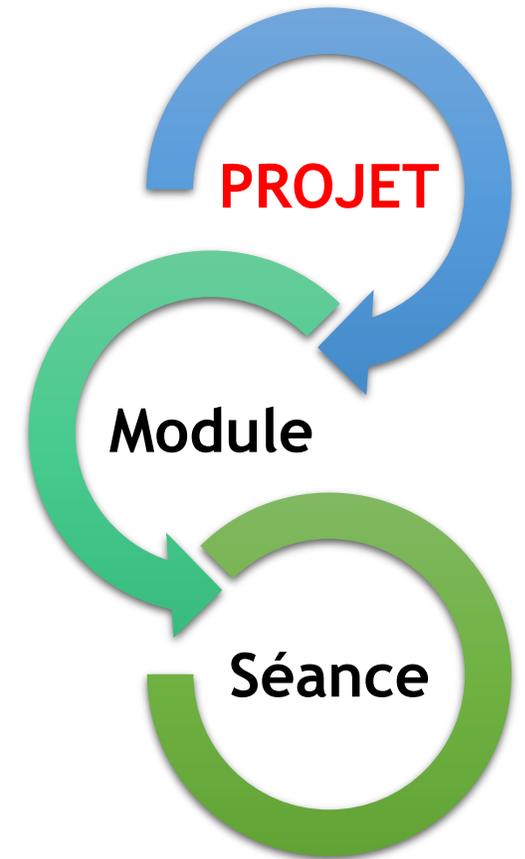
Programmes EPS

DOMAINES DU SCCC		COMPÉTENCES GÉNÉRALES EPS
Des langages pour penser et communiquer		Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
Les méthodes et outils pour apprendre		S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
La formation de la personne et du citoyen		Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
Les systèmes naturels et les systèmes techniques		Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
Les représentations du monde et de l'activité humaine		S'approprier une culture physique sportive et artistique

Concevoir une organisation sur les trois années du cycle

Cinq compétences générales :

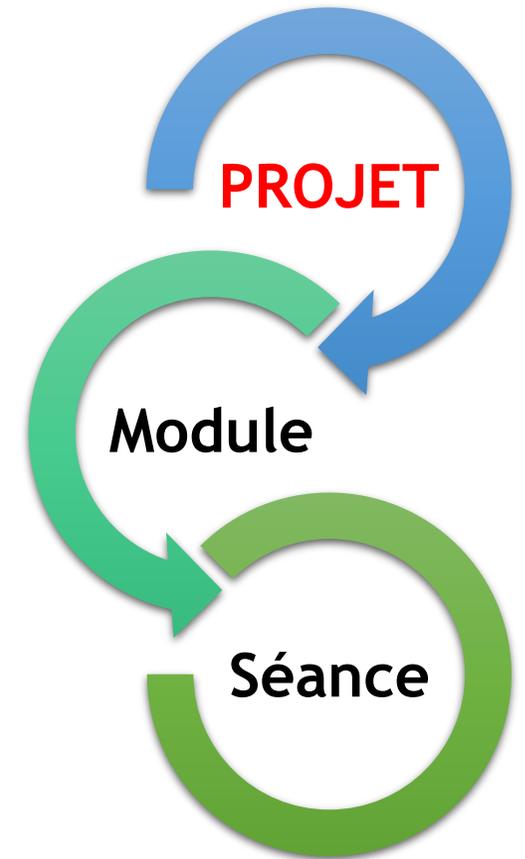
- CG 1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- CG 2 : S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils pour apprendre
- CG 3 : Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités
- CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- CG 5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique



Concevoir une organisation sur les trois années du cycle

4 champs d'apprentissage :

- 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.



Exemple à travers le CA 4 : enjeux de formation

D1
Socle

- Les langages pour penser et communiquer

CG EPS

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

CA 4

- Coordonner des actions motrices simples : passer, contrôler, recevoir, tirer, envoyer/envoyer un volant ou une balle à l'aide d'une raquette;
- Lire des trajectoires pour renvoyer, attraper une balle ou un volant (anticipation coïncidence)



Exemple à travers le CA 4 : enjeux de formation

D2
Socle

- Les méthodes et outils pour apprendre

CG EPS

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

CA 4

- Prendre et traiter de l'information pour agir de façon efficace : se reconnaître attaquant ou défenseur et changer rapidement de statut en fonction de l'évolution du rapport de force.
- Orienter ses actions en visant le gain du jeu : faire des choix stratégiques et moteurs simples en fonction des actions d'un/des adversaires pour gagner le rapport de force ;
- Savoir regarder pour prendre des repères sur le terrain et ses alliés pour agir seul ou avec les autres et développer ainsi un projet de jeu simple.



Exemple à travers le CA 4 : enjeux de formation

D3
Socle

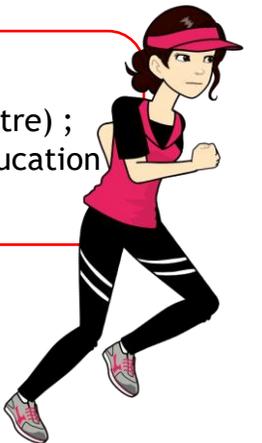
- La formation de la personne et du citoyen

CG EPS

- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

CA 4

- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité ;
- Assumer différents rôles et responsabilités au sein du groupe classe (joueur, partenaire/coach, adversaire, observateur, arbitre) ;
- Accepter l'opposition et la coopération : jouer avec et jouer contre dans le respect des différences et des règles du jeu (éducation au vivre ensemble, éducation à la règle).



Exemple à travers le CA 4 : enjeux de formation

D4
Socle

- Les systèmes naturels et les systèmes techniques

CG EPS

- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

CA 4

- Se contrôler (oser prendre des risques, s'affirmer, gestion de ses ressources) ;
- Accepter le contact avec les autres ;
- Accepter le résultat d'un jeu ou d'un match : savoir perdre et gagner de façon loyale ;
- S'opposer dans le respect de l'intégrité physique de son/ses adversaires : ne pas faire mal.



Exemple à travers le CA 4 : enjeux de formation

D5
Socle

- Les représentations du monde et de l'activité humaine

CG EPS

- S'approprier une culture physique et artistique

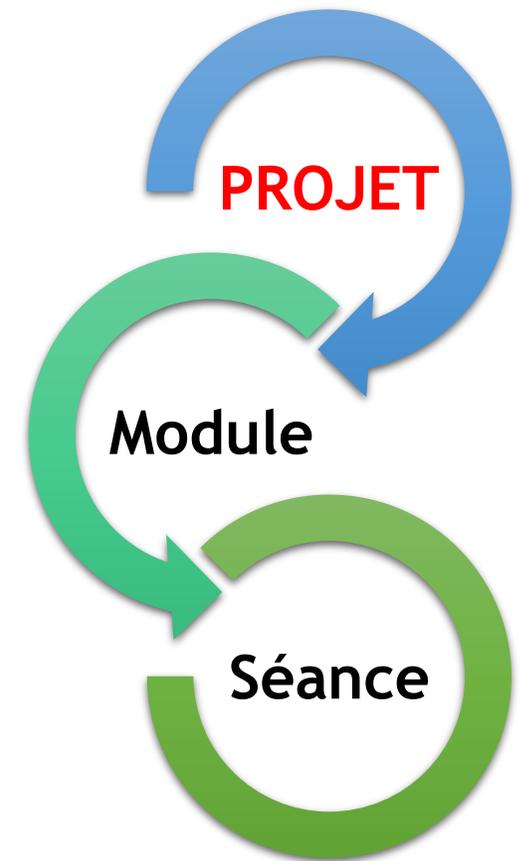
CA 4

- S'approprier le sens et l'essence culturels des activités d'oppositions collectives ou interindividuelles à travers la notion de choix stratégiques et moteurs pour obtenir le gain d'une rencontre ;
- Découvrir le but et les règles de différents jeux d'opposition (jeux traditionnels, jeux collectifs avec ou sans ballon, jeux pré-sportifs, jeux de lutte et de raquette).



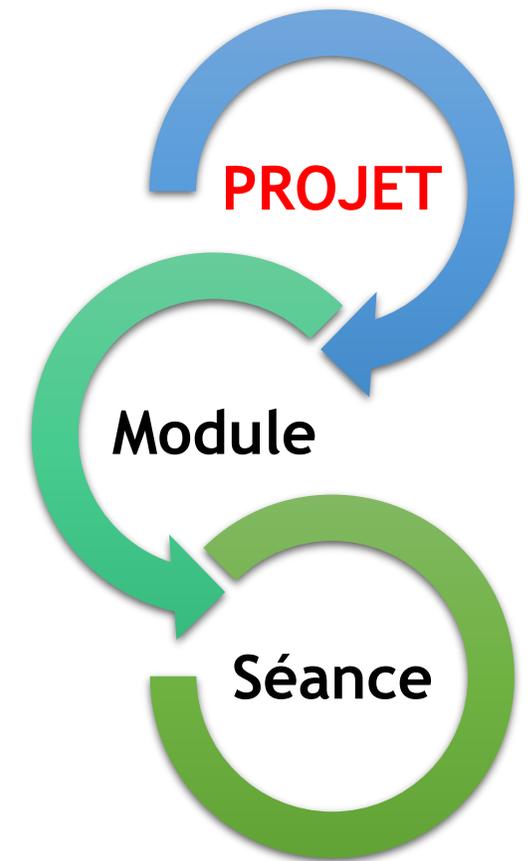
Concevoir une organisation sur les trois années du cycle

- Parcours de formation équilibré et progressif.
- Les programmes énoncent des objectifs d'apprentissage à atteindre à l'issue des trois années de formation. Ils laissent aux enseignants le choix des activités support.
- Les quatre champs d'apprentissage doivent être proposés aux élèves sur l'ensemble du cycle.
- Les horaires d'EPS doivent être respectés chaque année, à travers des répartitions horaires qui peuvent être diverses.
- Adaptée aux élèves et au contexte local.



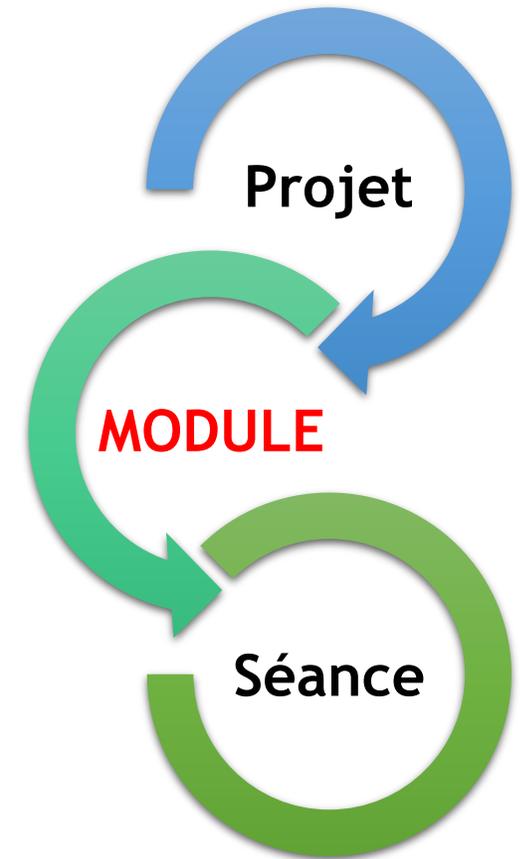
Concevoir une organisation sur les trois années du cycle

Exemple :	P1	P2	P3	P4	P5
CP					
Séance 1	CA 1: AAA	CA 4 : Jeux de lutte	CA 2 : Savoir nager		CA 3 : Jeux d'expression et de mimes
Séance 2	CA 4 : Jeux collectifs traditionnels	CA 1 : AAA	CA 3 : Activités gym. et acro.	CA 4 : Jeux collectifs avec ballon	CA 2 : Parcours d'orientation
CE1					
Séance 1	CA 1 : Courir vite ou lgtps	CA 4 : Jeux collectifs	CA 2 : Savoir nager		CA 4 : Jeux co. balle ovale
Séance 2	CA 2 : Roller	CA3 : Activités gymniques	CA 1 : Lancer, courir, sauter	CA4 : Jeux co. avec ballon	CA 3 : Danse de création
CE2					
Séance 1	CA 2 : orientation	CA 4 : Jeux d'opposition	CA 2 : Vélo	CA 1 :AAA	CA 3 : Danse
Séance 2	CA 4 : Jeux co traditionnels	CA 3 : Danses collectives	CA 1: AAA	CA 3 : Arts du cirque	CA 4 : Jeux co traditionnels



Concevoir un module d'apprentissage

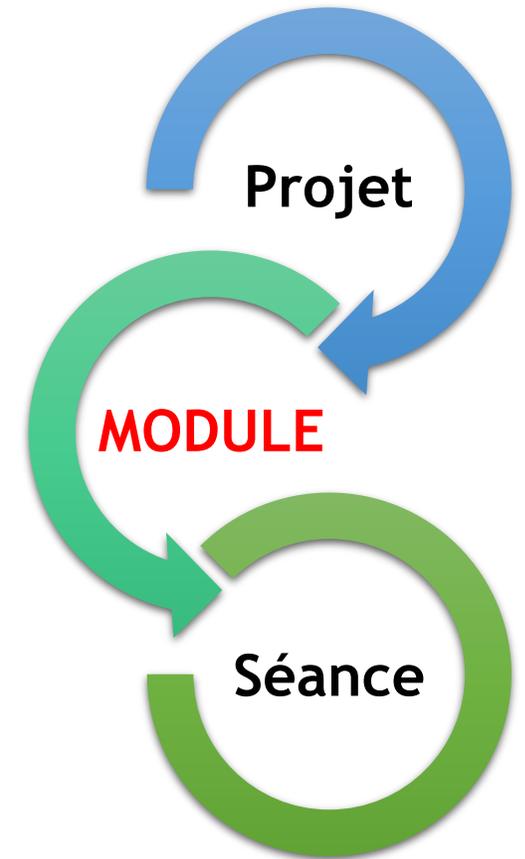
- Un module d'apprentissage organise un ensemble de séances en général référées à une situation particulière.
- Objectifs d'apprentissage.
- Avoir du temps pour progresser et constater ses progrès.



Concevoir un module d'apprentissage

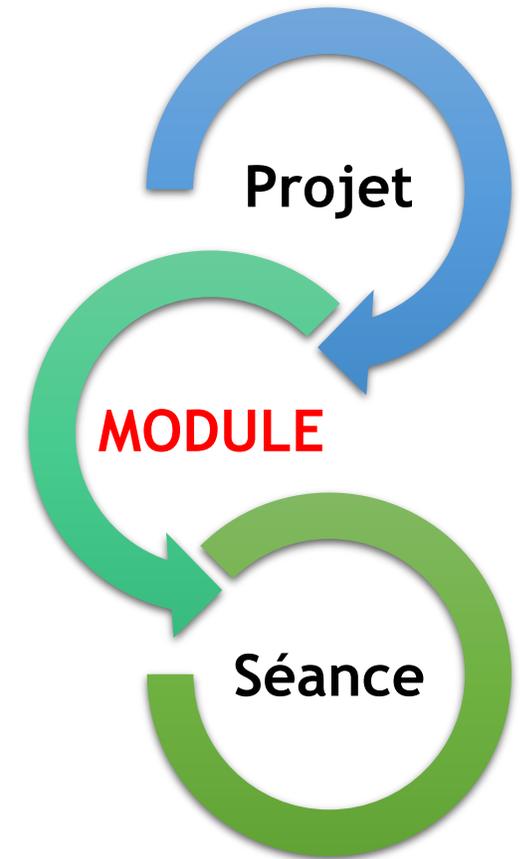
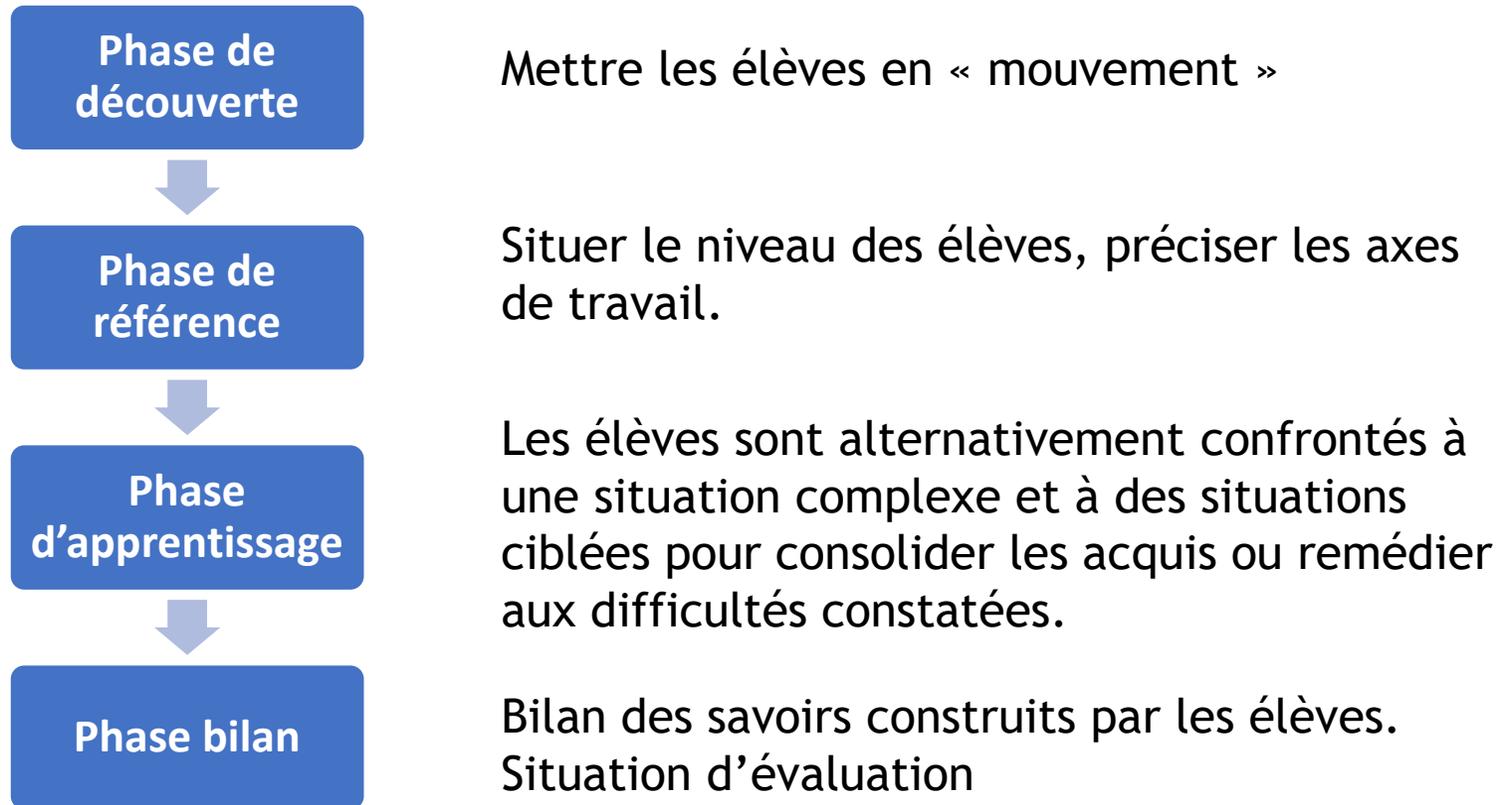
Principes :

- S'appuyer sur les attendus de fin de cycle.
- Intégrer les 3 dimensions : motrice, méthodologique, sociale
- S'appuyer sur ce que les élèves savent déjà faire et fixer des objectifs.
- 6 à 12 séances
- Envisager les modalités d'évaluation formative ou sommative



Concevoir un module d'apprentissage

Structure du module



Concevoir un module d'apprentissage

Structure du module

ANNEXE 2

CONSTRUCTION MODULE D'APPRENTISSAGE (SEQUENCE)

PROGRAMMES (+ PROGRESSIONS EDUSCOL 2012)

Champ d'apprentissage visé :

Attendus de fin de cycle :

Activité support choisie :

Nombre de séances :

Matériel :

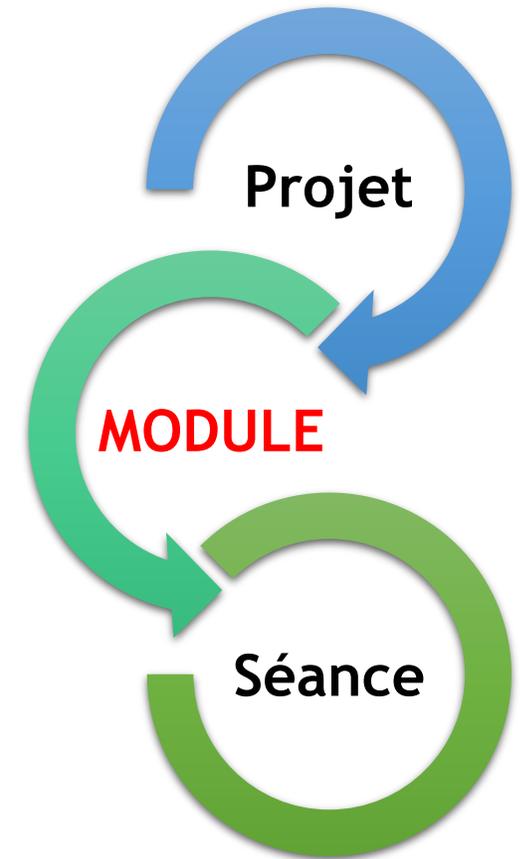
Objectif(s) module (quelle(s) compétence(s) faire acquérir aux élèves ?) :

Démarche (type de séance : découverte, apprentissage, évaluation)	Objectifs
S1	
S2	
S3	
S4	
S5	
S6	
S7	
S8	
S9	
S10	
Bilan de la séquence : ajustements éventuels pour une prochaine programmation de cette séquence	

La séquence est à présent construite.

Chaque séance va faire l'objet d'une préparation.

Un bilan est nécessaire après chaque séance pour construire la séance suivante.



Concevoir un module d'apprentissage

Champ d'apprentissage visé : **CA 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel**

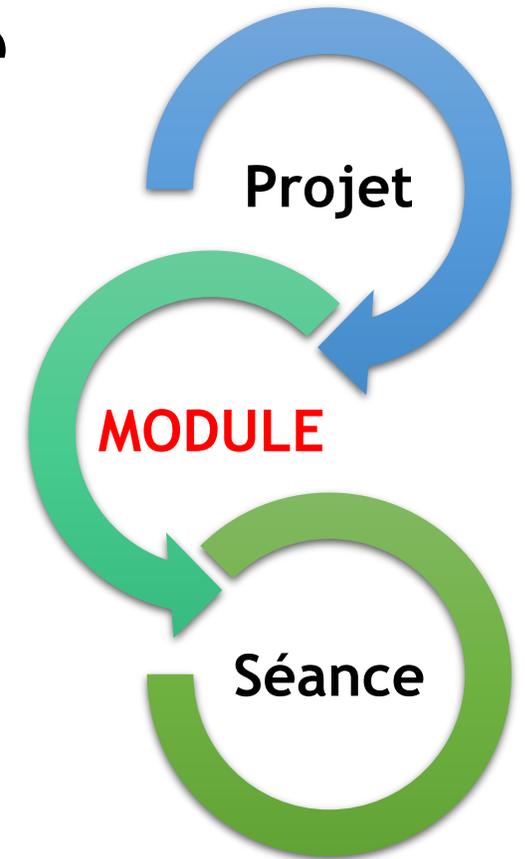
Attendus de fin de cycle : **S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.**

Activité support choisie : **Jeux collectifs avec ballon**

Nombre de séances : **10**

Matériel : **ballons, coupelles, chasubles, cerceaux**

Objectif(s) module (quelle(s) compétence(s) faire acquérir aux élèves ?) : **Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible. S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres. S'adapter aux actions d'un adversaire.**

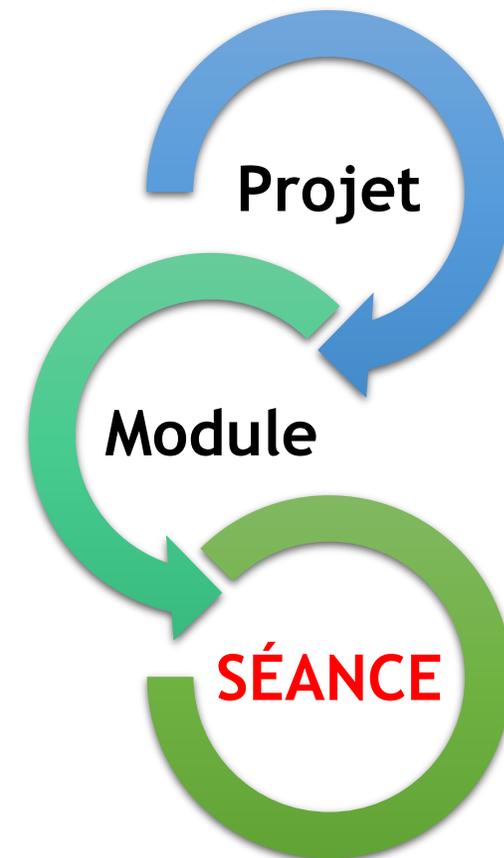


Démarche (type de séance : découverte, apprentissage, évaluation)	Objectifs
S1 : Mise en train, pour entrer dans l'activité	Passé à 10 sans opposition; Passé à 5
S2 : Evaluation diagnostique, pour voir où on en est	Situation de référence : Balle au capitaine
S3 : Apprentissage	Faire progresser la balle vers la cible / Se démarquer /
S4 : Apprentissage	Faire progresser la balle vers la cible / Se démarquer / Coopérer et s'opposer
S5 : Apprentissage	Se déplacer pour trouver l'espace libre
S6 : Apprentissage	Se déplacer pour trouver l'espace libre
S7 : Apprentissage	Savoir conserver la balle
S8 : Apprentissage	Assumer des rôles différents : attaquant ou défenseur
S9 : Apprentissage	Assumer des rôles différents : attaquant ou défenseur
S10 : Evaluation, pour mesurer les progrès	Reprise de la situation de référence : Balle au capitaine
Bilan de la séquence : ajustements éventuels pour une prochaine programmation de cette séquence	



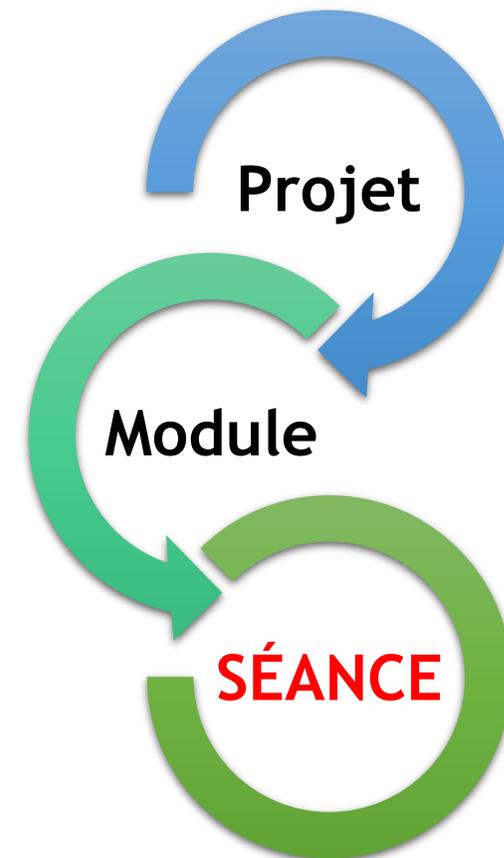
Concevoir une séance

- Temps d'activité physique conséquent : 60 à 80 %
- Pour enrichir leur motricité et atteindre les objectifs fixés par le programme, les élèves doivent pouvoir agir, s'exercer, s'adapter, se confronter physiquement dans différents milieux.
- Lutter contre les déterminismes sociaux.



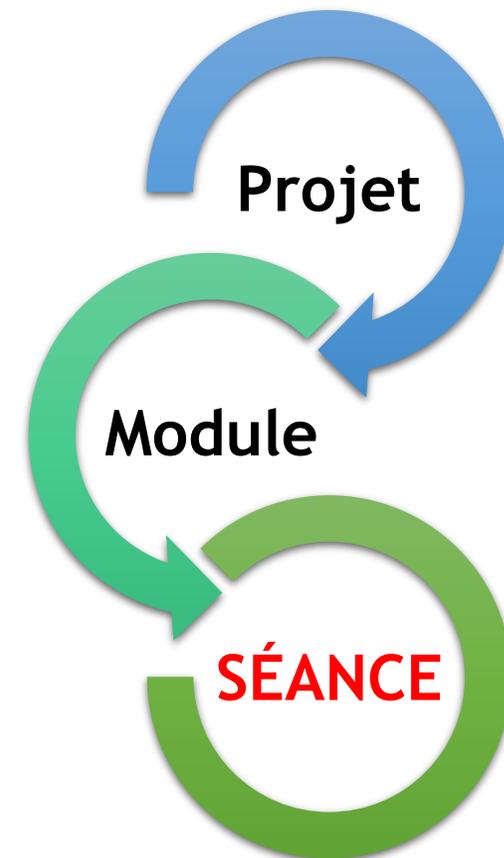
Concevoir une séance

- Que vont apprendre ou entraîner les élèves ?
- Prise en compte de l'aménagement du milieu, des installations, du matériel disponible, des règles de sécurité, de l'expertise de l'enseignant, des caractéristiques des élèves.
- Une séance peut être proposée plusieurs fois durant le module : parfois, faire évoluer les variables plutôt que changer de situation.



Concevoir une séance

- Avant : Quelle organisation ? Quelles consignes ?
- Pendant : quelles consignes ? Quelles régulations ?
(identifier les principales variables didactiques)
- Après : bilan de la séance, éléments langagiers, voire trace écrite



Concevoir une séance

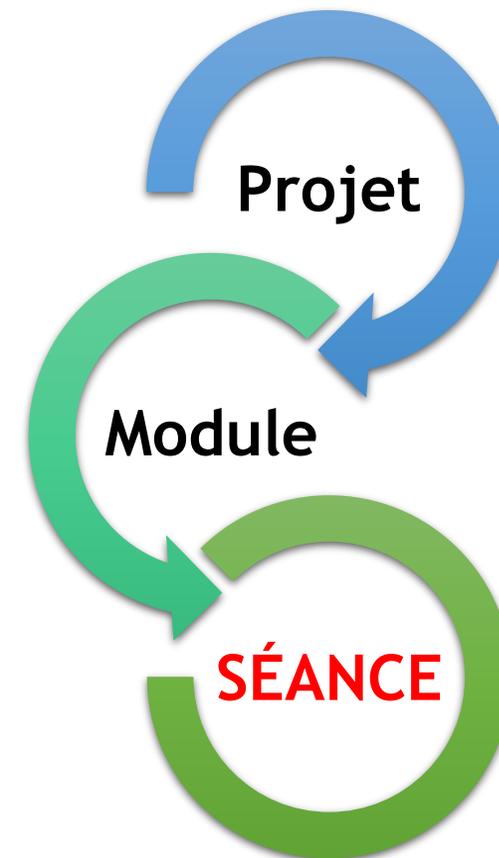
Contexte :

Objectif(s) :

Matériel :

Bilan :

But	Critère de réussite	Dispositif	Durée	Rôle et consignes de l'enseignant	Observables (critères de réalisation)	Variables didactiques



Concevoir une séance

Contexte : Séance n° ...
Objectif(s) : Faire progresser la balle vers la cible
Matériel : Coupelles, cerceaux, ballons, chasubles

But : Faire progresser le ballon en respectant les règles d'or.

Critères de réussite (Comment savoir si j'ai réussi) : Le ballon franchit la ligne et un attaquant le réceptionne dans les mains.

Dispositif : une ligne de départ et une ligne d'arrivée distante de 20 m. Deux ateliers en parallèle.

Durée : 5 minutes par variable

Consignes (règles du jeu) : « Par 3, vous devez amener le ballon derrière la ligne. Le porteur de balle ne doit pas bouger avec le ballon dans les mains. Si le ballon touche le sol, on retourne au point de départ.

Observables (critères de réalisation) : les non porteurs de balle se déplacent rapidement vers l'avant. Ils s'orientent pour réceptionner la balle.

Variables didactiques (pour complexifier, simplifier ou différencier) :

Variable 1 : Les passes ne s'effectuent que vers l'avant. / Variable 2 : Le temps. Même consigne mais en dix secondes. / Variable 3 : Par 4, ajouter un défenseur pour jouer un 3 contre 1. / Variable 4 : Par 5, 2 défenseurs pour jouer un 3 contre 2.

Bilan :

