

FORMATION AUX NOUVEAUX PROGRAMMES DES CYCLES 3 ET 4 –EPS JOURNEE 1

« Mieux apprendre
pour mieux
réussir »



ORDRE DU JOUR :

Le matin :

- Temps d'accueil, réunion plénière
- Temps d'information : les nouveaux programmes des cycles 3 et 4 dans le cadre de la réforme de la scolarité obligatoire
- Présentation des outils méthodologiques proposés pour concevoir des projets nouveaux qui s'articulent au socle commun de connaissances, de compétences et de culture

L'après-midi :

- Temps de travail en équipes d'EPS, en salles

VOCATIONS DU DIAPORAMA

- Cohérence académique
- Communication et échanges
- Aide-mémoire

METHODE DE TRAVAIL

Le matin : information descendante

- Question à noter en regard du numéro de diapositive
- Et à faire glisser en bout de rangée

Nous distinguons

Les questions qui appelleront une réponse immédiate

Les questions qui appelleront une réponse différée par écrit, après réflexion approfondie, adressées aux équipes dans les établissements

L'après-midi

- Dialogue ouvert avec les formateurs et les IA-IPR présents

UNE REFLEXION GLOBALE, DISCIPLINAIRE, NATIONALE ET ACADEMIQUE

- La réflexion globale sur la réforme de l'enseignement obligatoire
- Un séminaire national des IA-IPR en EPS en novembre 2015

Des IA-IPR de tout le territoire national, 1 IA-IPR et 2 formateurs académiques

- Une rencontre à Strasbourg avec la Doyenne de l'Inspection Générale en EPS
- Une réflexion au sein de l'Inspection Pédagogique Régionale et au-delà
- Un comité de pilotage, un groupe de formateurs

ORGANISATION ACADÉMIQUE DE LA FORMATION DES PROFESSEURS D'EPS

DATES	DISTRICTS	EFFECTIFS	Sites	NOMBRE TOTAL DE SITES
22 AVRIL et 27 MAI	MOLSHEIM	54	Coll E. BUGATTI	4 SITES
	SAVERNE	48	Coll d'INGWILLER	
	HAGUENAU	64	Coll FOCH	
	STRASBOURG NORD	46	Coll de PFULGRISHEIM	
25 AVRIL et 30 MAI	COLMAR	78	Coll H.BERLIOZ	2 SITES
	GUEBWILLER	72	Coll M. GRUNEWALD	
	THANN			
02 MAI et 06 JUIN	MULHOUSE	114	75 Coll de BOURTZWILLER	3 SITES
			39 Coll WITTELSHEIM C PEGGY	
	ALTKIRCH	58	Coll G. de NERVAL HUNINGUE	
SAINT-LOUIS				
09 MAI et 13 JUIN	SELESTAT	59	Coll BARR	4 SITES
	STRASBOURG	162	65 Coll F. TRUFFAUT	
			54 Coll J. MONNET	
			43 Coll de la ROBERTSAU	

POINTS ABORDÉS

1. La réforme de la scolarité obligatoire
2. Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture : programme des programmes
3. Le programme du cycle 3 et le programme du cycle 4
4. La notion de compétence et celle de tâche complexe
5. Les nouveaux programmes d'EPS :
 - principes/outils pour les mettre en œuvre
 - pour l'équipe EPS
 - pour le professeur d'EPS et le professeur des écoles

1. LA REFORME DE LA SCOLARITE OBLIGATOIRE

- une réforme **systemique, globale**, éminemment **pédagogique** et structurelle qui touche la scolarité obligatoire : école/collège (6-16 ans)
- le rôle et la place fondamentale du socle commun de connaissances, de compétences et de culture (décret du 31 mars 2015)
- **le socle devient le programme des programmes**
- apprendre autrement...enseigner autrement?
- les programmes par rapport à la réforme, au socle, avec une seule logique : **l'élève au centre**

LES GRANDS PRINCIPES DE LA REFORME

- « Mieux apprendre pour mieux réussir »
- **L'accompagnement pédagogique** : place et rôle de l'élève-posture enseignante
- Les cycles et **la logique curriculaire**
- Des leviers pour l'action pédagogique : **enseigner autrement ?**
EPI, AP...

Le travail en équipe
enseignants/élèves

Le travail par projets
enseignants/élèves

L'interdisciplinarité

2. LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPETENCES ET DE CULTURE : *Le programme des programmes*

Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture concerne les élèves âgés de 6 à 16 ans. Il identifie les connaissances et les compétences indispensables qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire. Ce nouveau socle entrera en vigueur à la rentrée scolaire 2016.



Pour consulter l'intégralité du texte : décret n° 2015-372 du 31 mars 2015, publié au B.O. EN n° 17 du 23 avril 2015

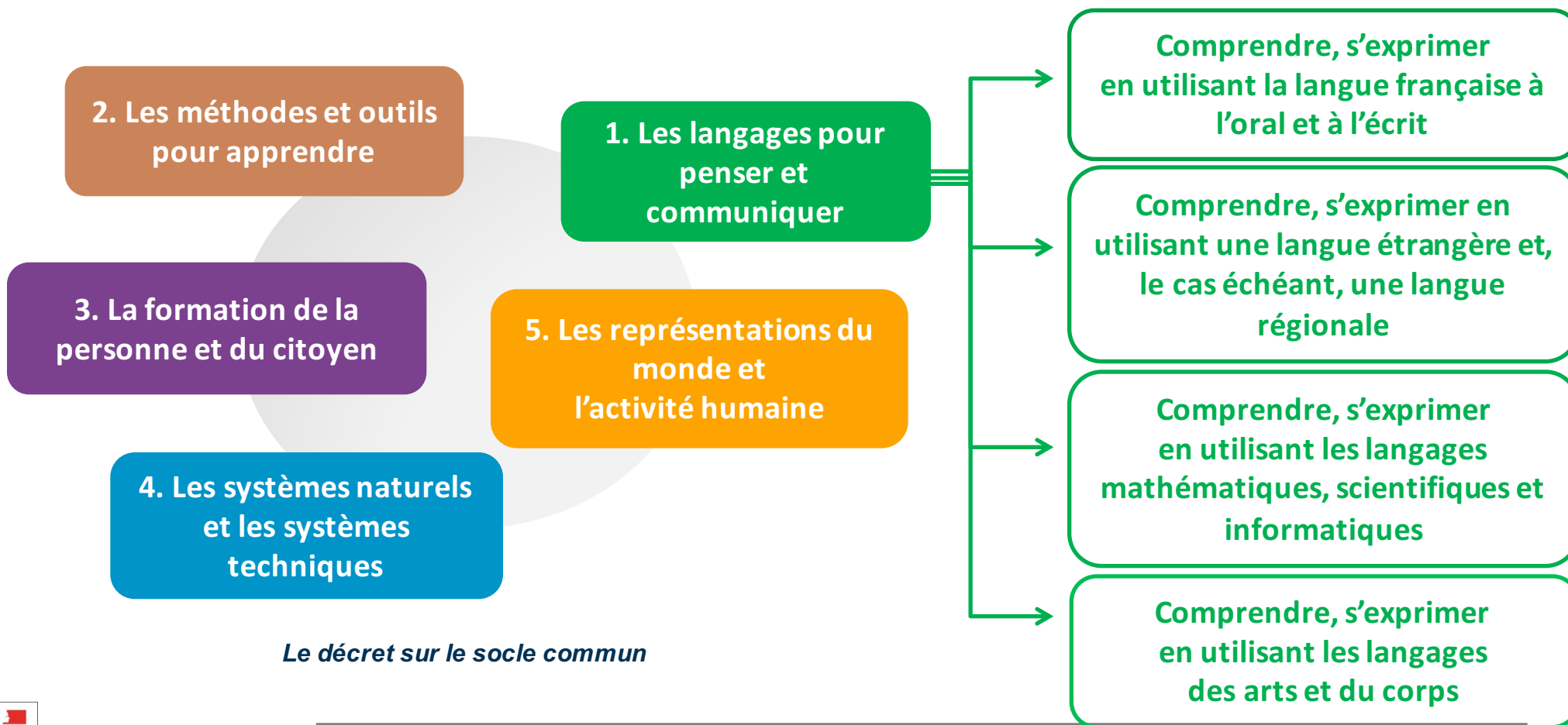
• Un socle applicable en 2016 renouvelé, qui réaffirme ses principes fondateurs :

- Décret du 31 mars 2015 – Le socle est le fondement de la réforme
- Le socle commun : couvre la scolarité obligatoire, de 6 à 16 ans
- « construire une culture scolaire commune »
- Il identifie les connaissances et les compétences qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire
- « le socle commun doit devenir une référence centrale pour le travail des enseignants et des acteurs du système éducatif »
- Il n'est plus le minimum requis mais devient un projet ambitieux pour chaque élève

Le nouveau socle commun (SCCCC)

➤ 5 domaines de formation

➤ Des objectifs dans chacun d'eux



Le décret sur le socle commun

3. LE PROGRAMME DES CYCLES 3 ET 4

■ Rappels des principes d'écriture des nouveaux programmes

= principes respectés par le CSP, donnés par la charte des programmes et la saisine du ministre

→ Ecriture allégée

→ Cohérence

→ Cycles

→ Articulation avec le socle

→ Adaptation aux enjeux contemporains

■ L'architecture des nouveaux programmes :

- Principe fondateur : le socle commun de connaissances, de compétences et de culture est LE PROGRAMME des programmes
- Une architecture en 3 volets, pour toutes les disciplines
- Des attendus de fin de cycle : cycle 3 – cycle 4
- Des repères de progressivité : variables selon les disciplines
- Des documents d'accompagnement nationaux : ressources nationales *EDUSCOL*

■ Le sens des cycles

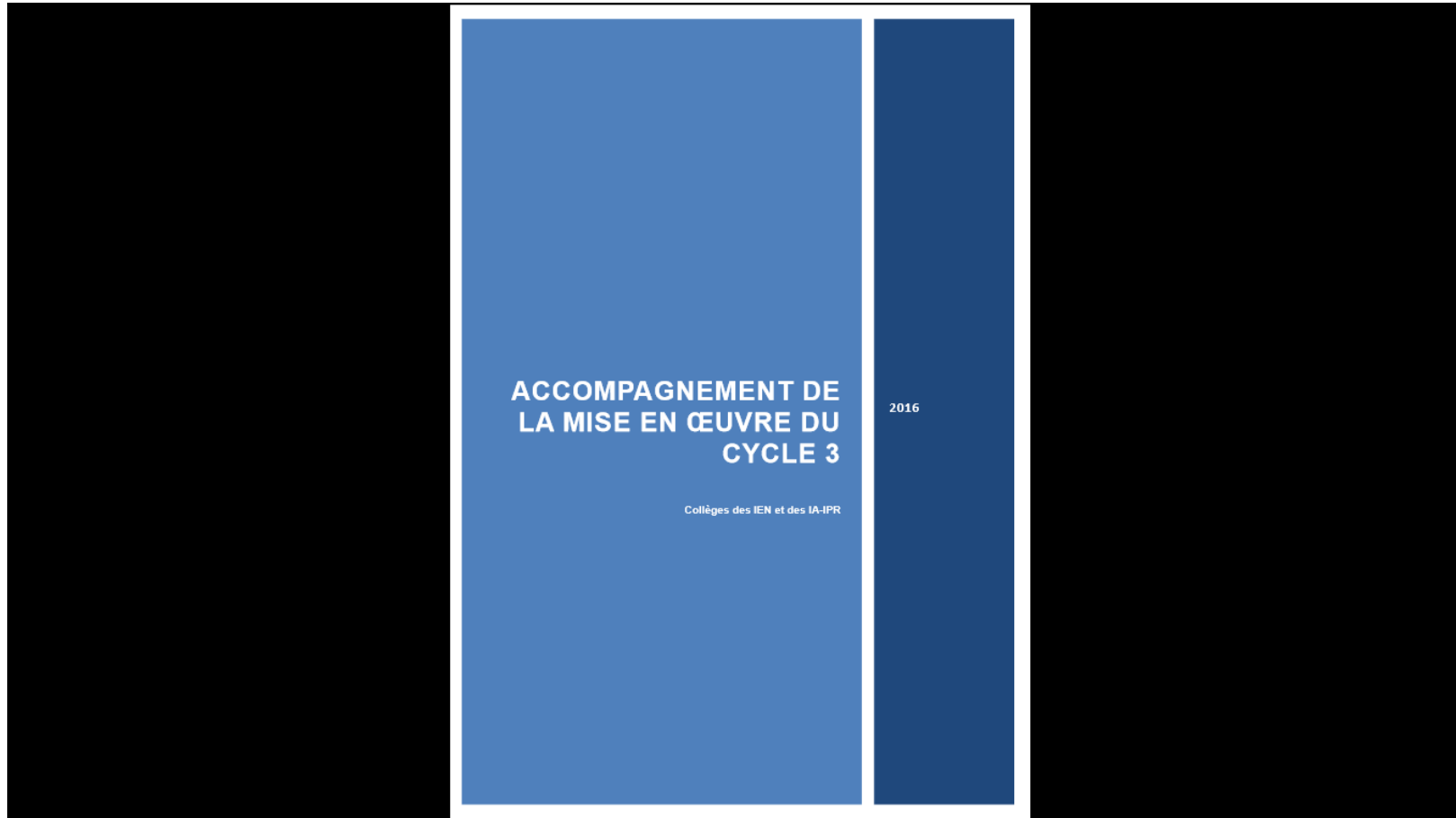
Un cycle 3 « de consolidation »

- Liaison 1er et second degrés : « de la trappe à la passerelle »
- Etroite collaboration avec les professeurs des écoles
- Conception d'un projet d'enseignement pour le cycle 3.

Un cycle 4 « des approfondissements »

- Développement de compétences disciplinaires et transversales
- Parcours scolaire, orientation et vie personnelle
- Equipe pédagogique
- Projets individuels et collectifs

Outil de pilotage académique pour construire le cycle 3 — cf. site académique « Collège 2016 »



4. La notion de compétence définie par le socle et la notion de tâche complexe

■ Les compétences : les principes

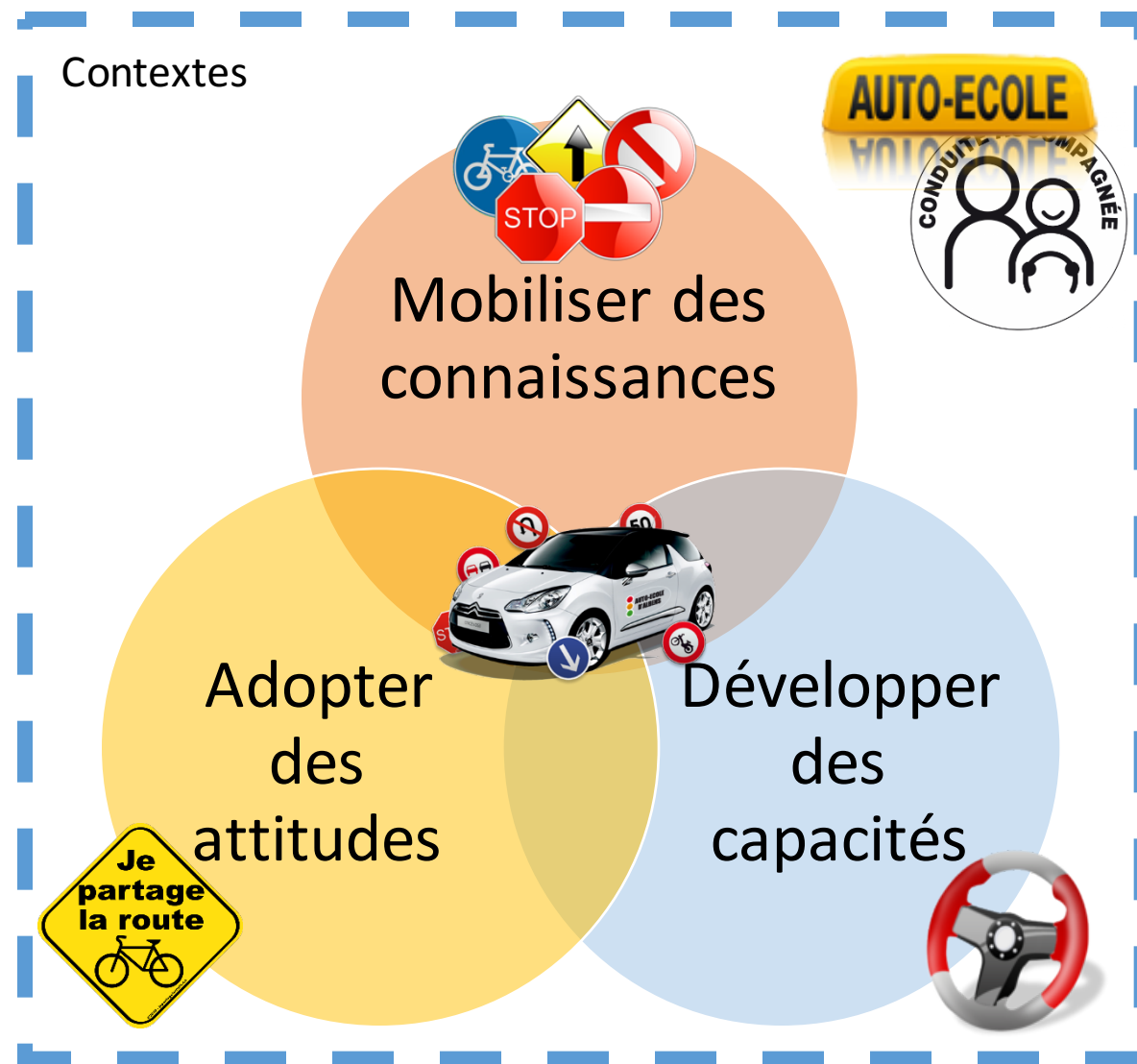
- Le socle place l'élève au centre : guidé par le professeur, l'élève construit des compétences
- « *Une compétence est l'aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexe ou inédite.* » cf. décret du 31 mars 2015 (socle)
- Place et rôle de l'élève dans les apprentissages (évaluation formative, différenciation, rôles sociaux)
- Posture de l'enseignant...faire apprendre versus enseigner

■ La construction des compétences...

→ Qu'est-ce qu'une compétence ?

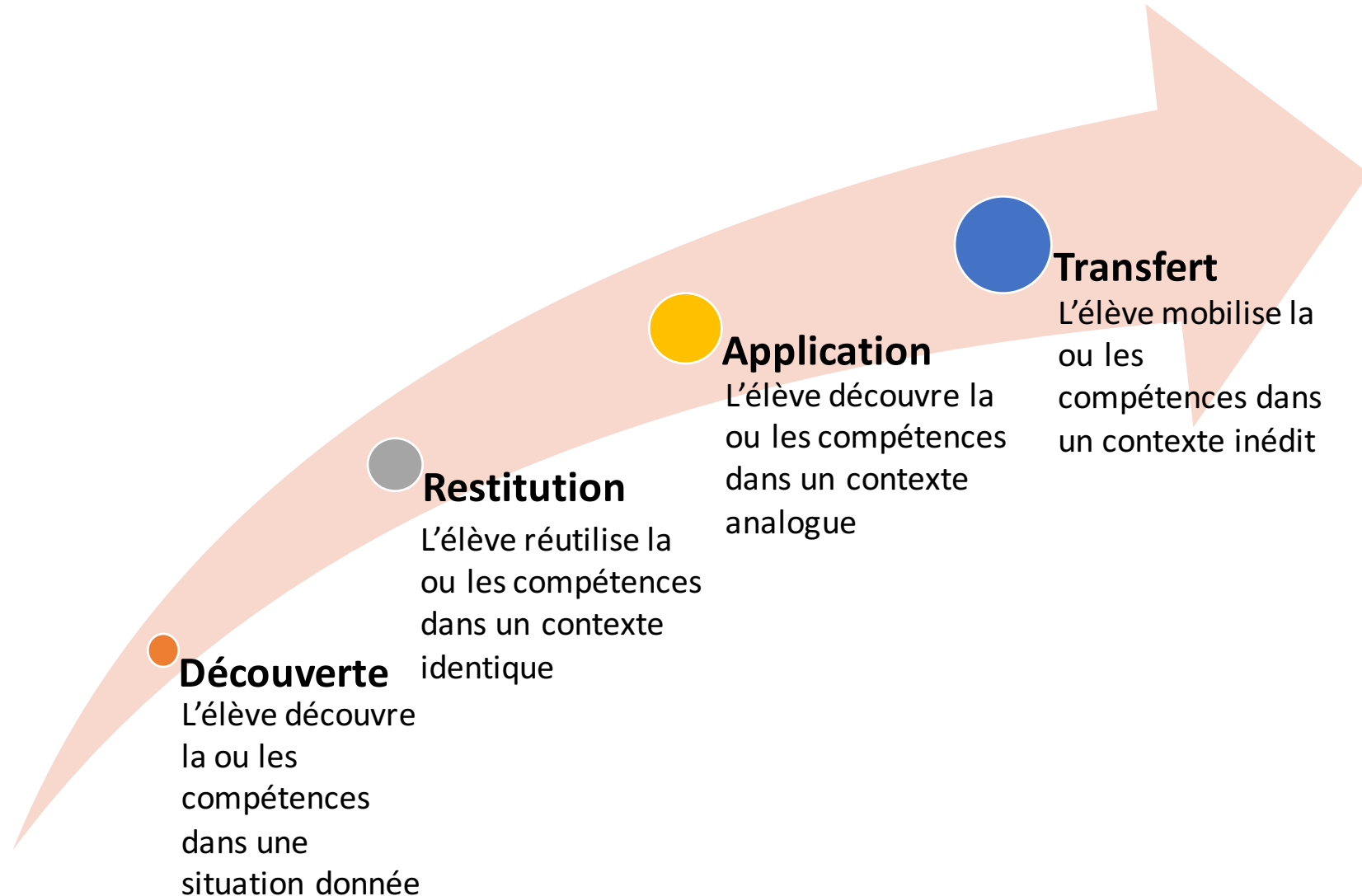
→ Implique une acquisition progressive et continue par l'élève, qui mobilise des connaissances, capacités et attitudes

→ Dans chacun des cinq domaines du socle commun

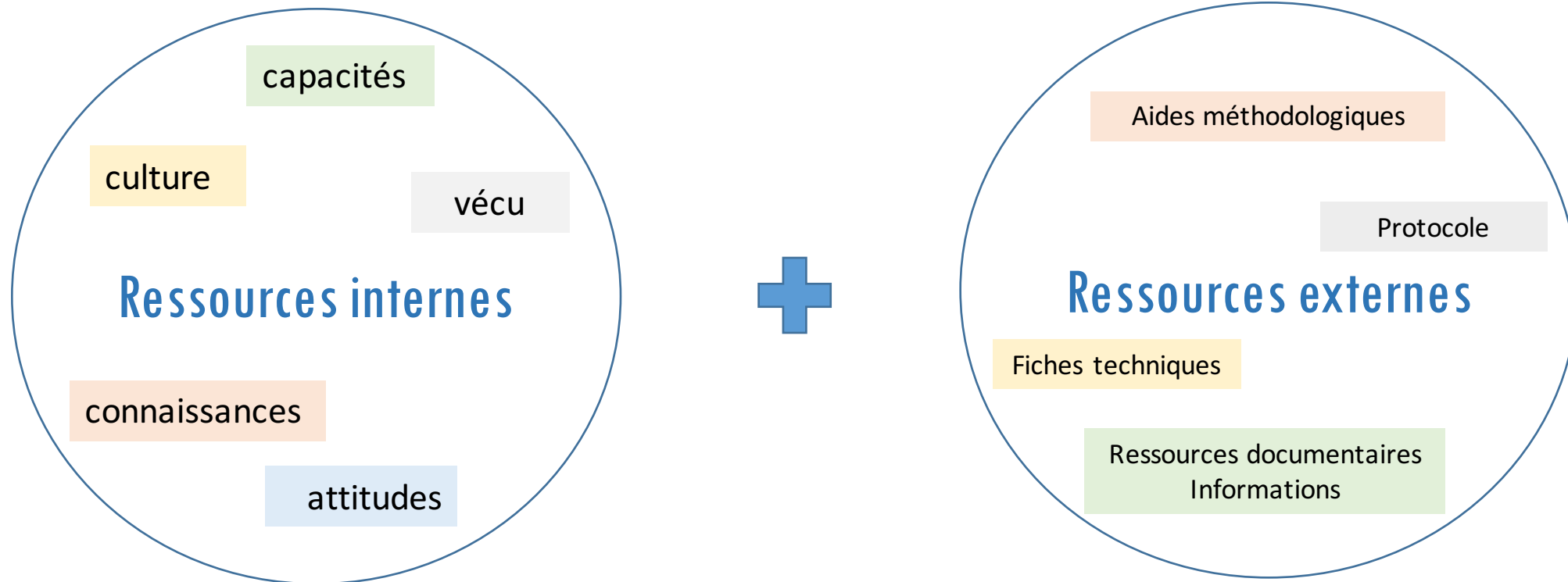


■ La nécessité du transfert des compétences

A quoi bon apprendre quelque chose si je ne peux le réutiliser ailleurs et de façon efficace que ce soit à l'école ou dans la vie de tous les jours ?



■ La tâche complexe...



... lieu de construction de la compétence

Complexe ne veut pas dire compliqué

■ Tâche complexe...cela veut dire :

Proposer, dans une situation nouvelle et concrète :

- une consigne à la fois globale et précise (ce qu'il y a à produire sans indiquer comment s'y prendre)
- des ressources externes (internet, documents, observations, données du « terrain », etc...)
- des aides évolutives et progressives (étayages) pour ceux qui n'y parviennent pas « du premier coup » (aides cognitives, procédurales, méthodologiques — paliers..etc)

■ Pour résumer...

- Une **tâche complexe** combine des éléments (CO/CA/ATT) que l'élève connaît, maîtrise, qu'il a déjà utilisé plusieurs fois
- Il faut **du temps** pour construire une compétence et l'exprimer dans une tâche complexe
- Les **leviers motivationnels** sont à prendre en compte : l'envie d'agir
- Les **stratégies d'apprentissages** sont **plurielles** : il y a divers chemins pour apprendre et construire une compétence...

■ Placer l'élève en tâche complexe,

c'est

/

ce n'est pas

mettre l'élève en réelle activité (de recherche, de formalisation, de débat...).

mettre l'élève en position d'engager sa réflexion dans l'action.

laisser l'élève construire sa démarche en tâtonnant, en choisissant éventuellement une stratégie non adaptée ou non efficace.

Privilégier les échanges, les confrontations, les négociations par petits groupes

Donner aux élèves les moyens de situer leurs voies de progrès au cours de l'activité

organiser une restitution collective pour juger de la pertinence des solutions apportées, des démarches utilisées.

le placer en récepteur de l'information transmise par l'enseignant.

lui demander de répéter ce qui a été « appris ».

lui faire reproduire mécaniquement une procédure définie.

faire appliquer une démarche standardisée qui serait la seule possible.

laisser l'élève seul face à ses difficultés.

évaluer uniquement à la fin de la production de l'élève.

donner **LA** solution du prof. corriger.

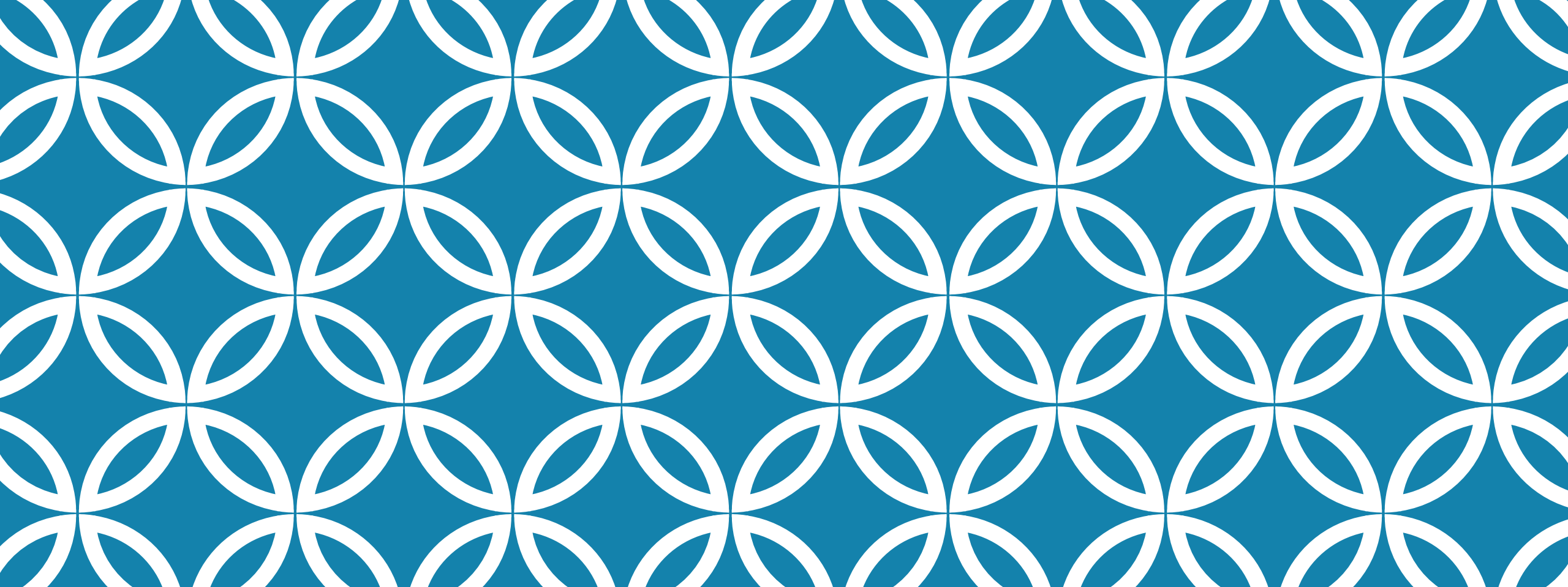
■ Un exemple de tâche complexe :

PROGRAMME 2008

« En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en assurant la continuité de l'échange, en coup droit ou en revers en profitant d'une situation favorable pour le rompre par une balle placée latéralement ou accélérée. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation. »

DOCUMENTS RESSOURCES 2016

« Compétence attendue : En coopération avec d'autres élèves, concevoir et mener un projet d'entraînement et d'échauffement personnalisé menant à la réalisation d'une performance maximale lors de l'enchaînement de deux courses de durées différentes à des intensités proches de la VMA et selon une stratégie de course préétablie. Contribuer à la réussite de ses camarades »



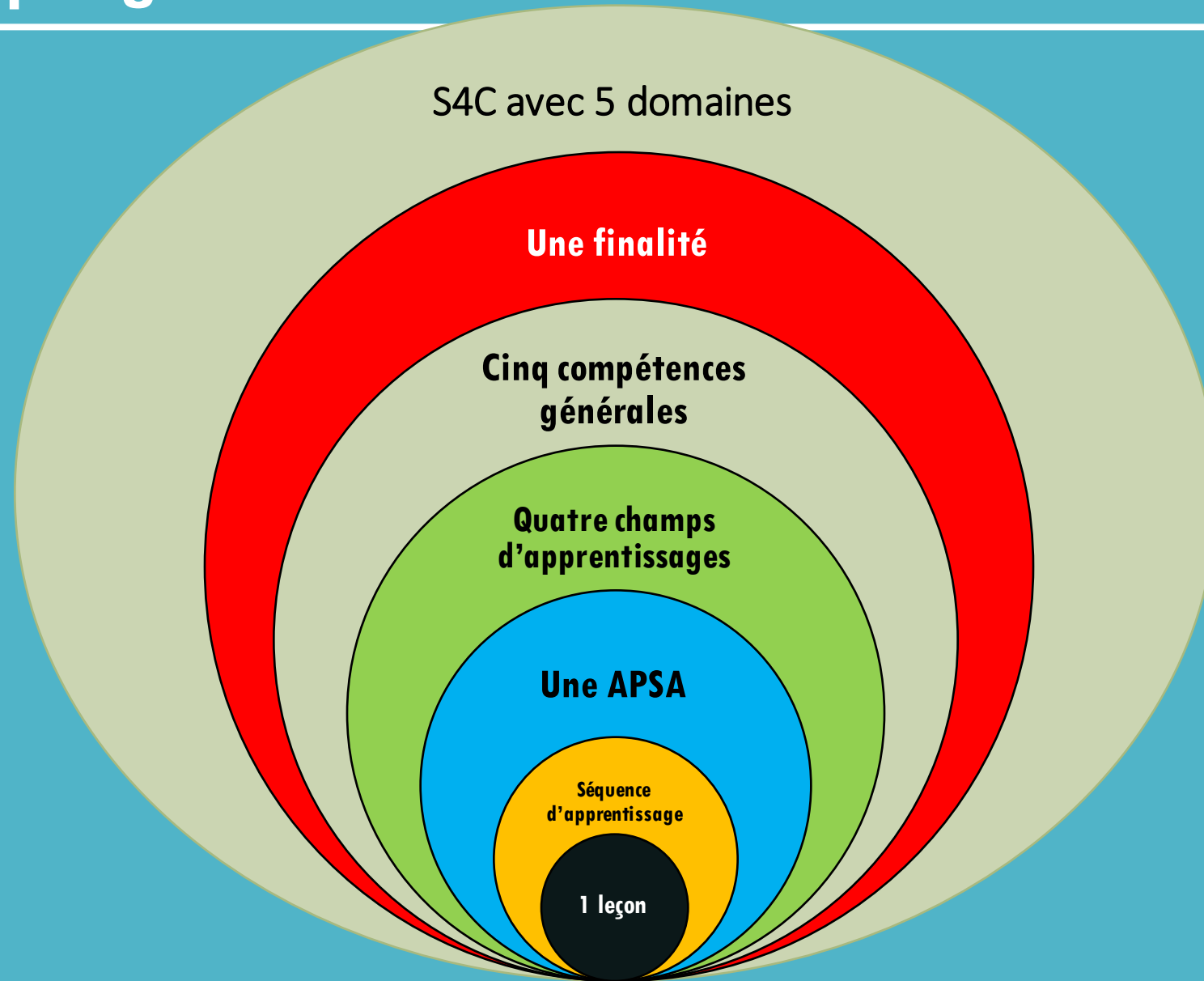
LES PROGRAMMES D'EPS ET LA REFORME... BO DU 26.11.15

« Mieux
apprendre pour
mieux réussir »

LES NOUVEAUX PROGRAMMES

- Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture = **LE PROGRAMME des programmes**
- Les programmes EPS: préambule et matrice disciplinaire, focale sur le « vivre ensemble »
- Architecture : 3 volets, pour toutes les disciplines
- 5 compétences générales
- 4 champs d'apprentissage
- Des acquisitions attendues en fin de cycle : cycle 3 — cycle 4
- Des repères de progressivité...
- Des documents d'accompagnement nationaux partiellement parus

Des programmes articulés au Socle commun



LES FINALITES DE L'EPS

« L'EPS développe l'accès à un riche champ de pratiques, à forte implication culturelle et sociale, importantes dans le **développement de la vie personnelle** et collective de l'individu.

Tout au long de la scolarité, l'EPS a pour finalité de former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du **vivre ensemble**.

Elle amène les enfants et les adolescents à rechercher le **bien-être** et à se soucier de leur **santé**.

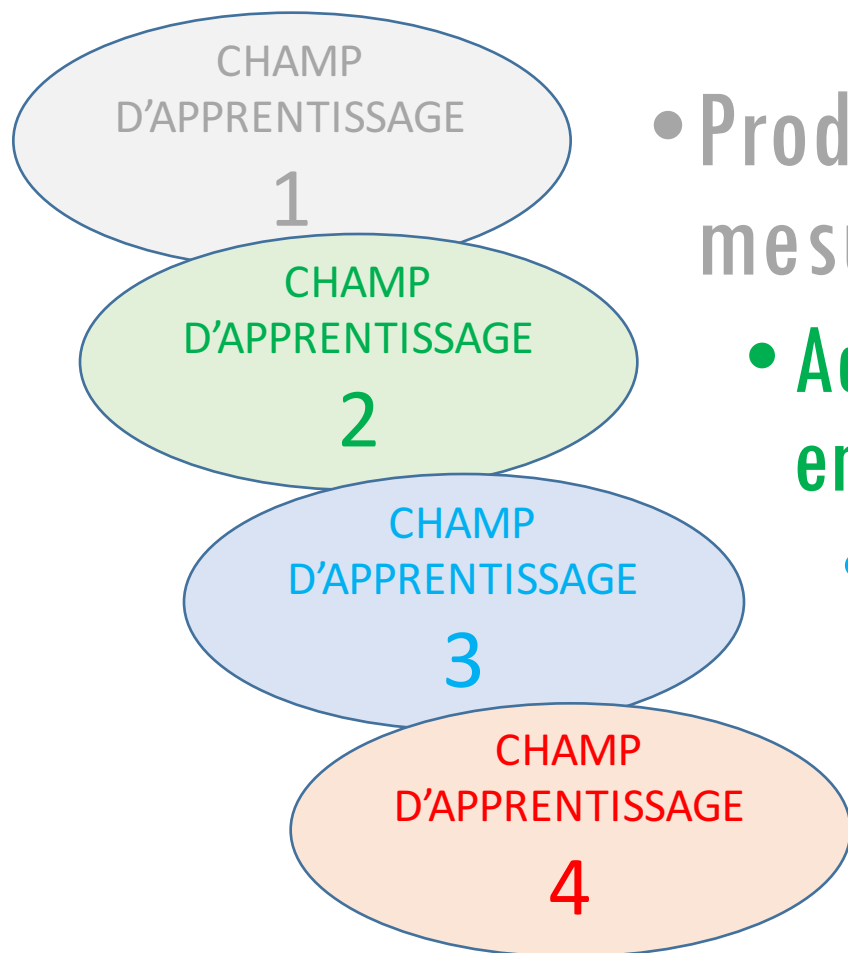
Elle assure **l'inclusion**, dans la classe, des élèves à besoins éducatifs particuliers ou en situation de handicap. L'EPS initie au **plaisir** de la pratique sportive.

L'EPS répond aux enjeux de formation du **socle commun** en permettant à tous les élèves, **filles et garçons ensemble et à égalité**, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles. »

Cinq compétences travaillées, « soclées »

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

Quatre 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.

Ce que dit le texte :

« Pour développer ces compétences générales, l'EPS propose à tous les élèves, de l'école au collège, **un parcours de formation**

constitué de quatre champs d'apprentissage **complémentaires**

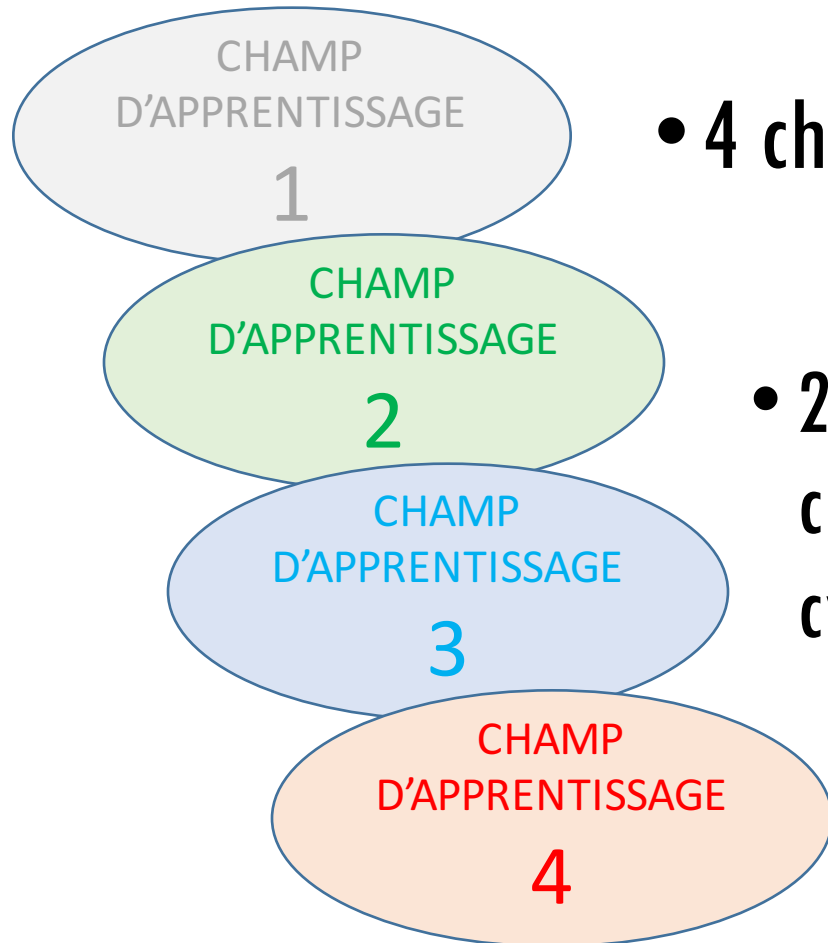
(...)

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 4 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. »

« Un parcours de formation équilibré et progressif »



- 4 champs d'apprentissage souhaitables chaque année

- 2 APSA souhaitables par champ d'apprentissage et au cours du cycle, en vue d'atteindre les attendus de fin de cycle dans un champ

Programme Education Physique et Sportive

Au plan de la masse horaire

Exemple illustratif pour le cycle 3

	CM1	CM2	6EME
HORAIRE EPS	36 semaines x 3H = 108 H	36 semaines x 3H = 108 H	36 semaines x 4H = 144 H
4 CHAMPS D'APPRENTISSAGE	$108H/4 = 27H$	$108H/4 = 27H$	$144H/4 = 36H$

Programme Education Physique et Sportive

Le temps de pratique effective

- Il convient de conserver cette notion pragmatique
- Le temps de pratique effective est le temps effectivement disponible pour les apprentissages c'est-à-dire celui d'une séance duquel ont été extraits
 - Le temps de déplacement
 - Le temps consacré au vestiaire
 - Le temps dédié à l'évaluation sommative et/ou l'évaluation certificative

CYCLES, CHAMPS D'APPRENTISSAGE (CA) ET APSA

EXEMPLE ILLUSTRATIF AVEC LE CYCLE 3

	CM1	CM2	SIXIEME
CHAMP D'APPRENTISSAGE 1	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA	36H = 1 ou 2 (ou 3) APSA
CHAMP D'APPRENTISSAGE 2	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA	36H = 1 ou 2 (ou 3) APSA
CHAMP D'APPRENTISSAGE 3	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA	36H = 1 ou 2 (ou 3) APSA
CHAMP D'APPRENTISSAGE 4	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA	36H = 1 ou 2 (ou 3) APSA


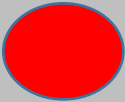
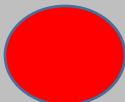















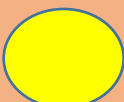
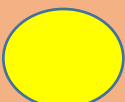




CYCLES, CHAMPS D'APPRENTISSAGE (CA) ET APSA

EXEMPLE ILLUSTRATIF AVEC LE CYCLE 4

	CINQUIEME	QUATRIEME	TROISIEME
CHAMP D'APPRENTISSAGE 1	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA
CHAMP D'APPRENTISSAGE 2	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA
CHAMP D'APPRENTISSAGE 3	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA
CHAMP D'APPRENTISSAGE 4	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA	27H = 1 ou 2 APSA

EXEMPLE ILLUSTRATIF :


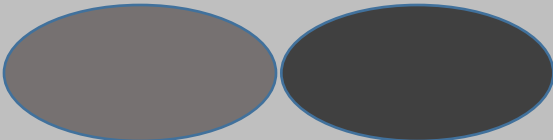
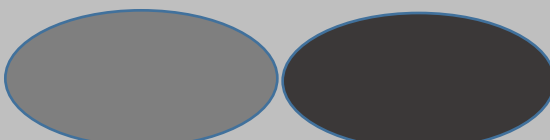
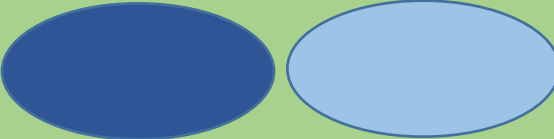


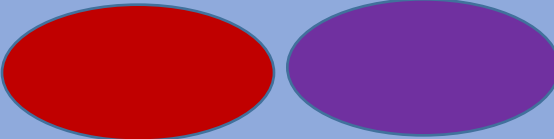
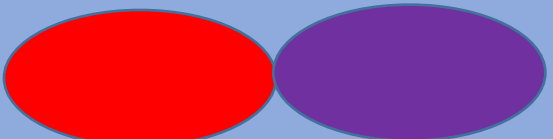
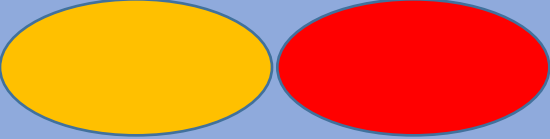
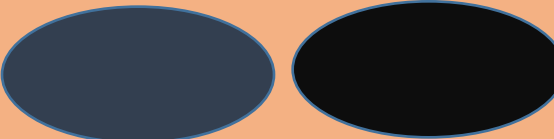
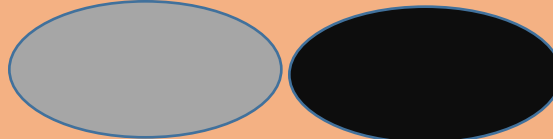
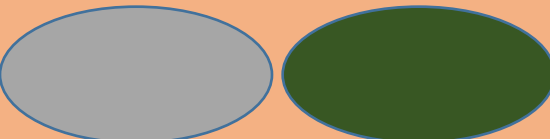
CYCLE 3 - CYCLE 4 : UNE NÉCESSAIRE COHÉRENCE A CONSTRUIRE

	CM1	CM2	6°	5°	4°	3°
CHAMP D'APPRENTISSAGE 1						
CHAMP D'APPRENTISSAGE 2						
CHAMP D'APPRENTISSAGE 3						
CHAMP D'APPRENTISSAGE 4						

EXEMPLE ILLUSTRATIF : CYCLE 4

SÉANCE LONGUE = 1H45 DE PRATIQUE EFFECTIVE


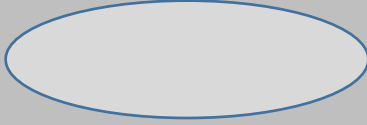




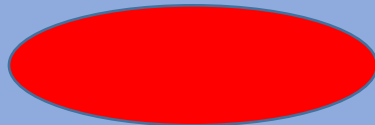
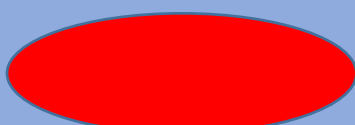




SOLUTION THÉORIQUE OPTIMALE

	CINQUIEME	QUATRIEME	TROISIEME
CHAMP D'APPRENTISSAGE 1			
CHAMP D'APPRENTISSAGE 2			
CHAMP D'APPRENTISSAGE 3			
CHAMP D'APPRENTISSAGE 4			

EXEMPLE ILLUSTRATIF : CYCLE 4

SÉANCE LONGUE = 1H DE PRATIQUE EFFECTIVE

SOLUTION THÉORIQUE MINIMALE

	CINQUIEME	QUATRIEME	TROISIEME
CHAMP D'APPRENTISSAGE 1			
CHAMP D'APPRENTISSAGE 2			
CHAMP D'APPRENTISSAGE 3			
CHAMP D'APPRENTISSAGE 4			

EVOLUTION ET NON PAS REVOLUTION

- un appel à des évolutions importantes
- à adosser aux pratiques existantes

Ce qui nous conduit à identifier clairement ce que nous savons d'ores et déjà faire, point de départ de l'évolution attendue

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Champ d'apprentissage 1

Principes de construction des ressources

Schéma synthétique d'organisation des ressources (par champ d'apprentissage)



Structuration des ressources

Les ressources sont structurées, pour chacun des champs d'apprentissage, de la manière suivante :

- Un tableau « **Enjeux d'apprentissage du CA** ». Celui-ci croise les compétences générales en EPS avec les attendus de fin de cycle afin d'identifier les principaux enjeux d'apprentissage du champ pour le cycle 4. Ces enjeux peuvent être complétés par les équipes en fonction de leur projet pédagogique.
- Des tableaux « **Attendus de fin de cycle** ». Ils explicitent chaque attendu de fin de cycle du champ d'apprentissage, en spécifiant les enjeux d'apprentissage en contenus possibles et en proposant des repères de progressivité. Les équipes choisissent des contenus en fonction de leur projet pédagogique.
- Un tableau « **Aide méthodologique à la construction d'une séquence d'apprentissage** ». Celui-ci présente les principes essentiels pour déterminer et évaluer les acquisitions des élèves lors d'une séquence d'apprentissage. L'expression « séquence d'apprentissage » (et non « cycle d'apprentissage ») a été privilégiée afin d'éviter des confusions avec la notion de cycle employée dans les programmes.

ENJEUX D'APPRENTISSAGES DU CHAMP D'APPRENTISSAGE N°1

CYCLE 4 | ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE | Produire une performance optimale mesurable à une échéance donnée

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 1 « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée »		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE POUR LE CA1				
		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
DOMAINES DU SOCLE	COMPÉTENCES GÉNÉRALES	ENJEUX D'APPRENTISSAGE				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Mobiliser ses ressources de manière optimale pour produire la meilleure performance possible	Développer ses ressources pour améliorer ses performances	Réguler ses actions pour réaliser la meilleure performance possible	S'approprier un vocabulaire spécifique à un échauffement	S'approprier un vocabulaire relatif à la motricité
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Construire et mettre en œuvre des projets pour réaliser la meilleure performance possible	Déterminer des axes de progrès (pour soi ou les autres) et accepter de répéter pour apprendre et se transformer	Adapter son activité au regard des exigences de l'épreuve Assurer collectivement l'organisation d'une épreuve	S'approprier les principes d'un échauffement	Analyser les actions et les performances d'autres élèves
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités		Participer à des histoires collectives d'apprentissage	Respecter les autres et les règles de fonctionnement collectif	Conduire un échauffement collectif	Assumer différents rôles (juge, observateur, entraîneur)
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière		Adapter son activité à partir de diverses connaissances sur soi pour préserver son intégrité physique	Respecter des principes d'hygiène collective et de vie	Reconnaître les bienfaits d'un échauffement	
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	S'engager dans un effort maximal pour se dépasser et éprouver ses limites	S'approprier des principes simples d'entraînement	S'approprier le règlement d'une épreuve		

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Champ d'apprentissage 1

Demi-fond : repères d'évaluation

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

A1 : Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance

A2 : S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif

A3 : Planifier et réaliser une épreuve combinée

A4 : S'échauffer avant un effort

A5 : Aider ses camarades et assumer les rôles sociaux

CE QU'IL YA À APPRENDRE

Gestion de l'effort

- Maintenir une allure à l'aide de repères externes et internes.
- Ajuster son effort et définir une stratégie de course au regard de ses ressentis psychologiques, respiratoires, musculaires et cardiaques.
- Éprouver et accepter les effets de l'entraînement et de la fatigue physique.
- Encourager et conseiller ses camarades.

En lien avec A1, A3 et A5

Programmation de l'effort

- Maîtriser les principes de base du « savoir s'entraîner » : vitesse maximale aérobie (VMA), allures de courses, filières anaérobie lactique et aérobie, capacité et puissance, effets de l'entraînement (de la répétition et de la récupération).
- Relier des ressentis avec des repères externes (temps, distances, vitesse).
- Construire et aider à construire un plan d'entraînement en lien avec un projet de course.

En lien avec A1, A2, A3 et A5

Préparation à l'effort

- Réaliser un échauffement complet et progressif.
- Adapter son échauffement à ses ressentis et à l'effort à venir.
- S'échauffer, seul ou en groupe, sans l'aide de l'enseignant.

En lien avec A2 et A4

<p>ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION</p>	<p>GESTION DE L'EFFORT</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Modifie fréquemment son allure de course de façon inadaptée.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Adopte et maintient une allure de course à l'aide de repères externes fréquents.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Adopte, maintient et ajuste une allure de course à l'aide de repères internes.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Persévère malgré la fatigue dans la réalisation d'un projet de course à des intensités élevées.</p>	<p>PROGRAMMATION DE L'EFFORT</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints Ajuste son projet d'allure en fonction du temps de course et des ressentis de ses courses précédentes.</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Choisit des allures et des temps de récupération adaptés à la filière travaillée.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Planifie et réalise un projet d'entraînement (allure, temps de course et de récupération) adapté à la stratégie de course choisie pour sa performance.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Porte un regard critique et constructif sur la planification et la réalisation d'un camarade.</p>	<p>PRÉPARATION À L'EFFORT</p> <p>Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints En groupe, gestion autonome d'un échauffement « type » en 3 temps (temps, espaces et contenus imposés par l'enseignant).</p> <p>Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints Seul ou à plusieurs, gestion autonome d'un échauffement basé sur des repères externes, dont la durée, l'espace et l'aménagement matériel sont choisis par les élèves.</p> <p>Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints Seul, gestion autonome d'un échauffement adapté à ses repères internes, dont le type, la durée, l'espace et l'aménagement matériel sont choisis par les élèves.</p> <p>Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés Seul, gestion autonome d'un échauffement personnel basé sur des repères internes, dont les contenus spécifiques à l'APSA sont choisis par l'élève.</p>
<p>COMPÉTENCE ATTENDUE</p>	<p>En coopération avec d'autres élèves, concevoir et mener un projet d'entraînement et d'échauffement personnalisé menant à la réalisation d'une performance maximale lors de l'enchaînement de 2 courses de durées différentes à des intensités proches de VMA et selon une stratégie de course préétablie. Contribuer à la réussite de ses camarades.</p>		
<p>RÈGLES CONSTITUTIVES DES MODALITÉS D'ÉVALUATION</p>	<p>L'évaluation porte à la fois sur la réalisation de la performance elle-même et sur la capacité à concevoir un projet d'entraînement et un projet de performance adaptés à ses ressources.</p>		

OUTILS MÉTHODOLOGIQUES

Les outils à l'échelle de l'équipe :

- Projet pédagogique d'EPS :
- Projet de cycle 3
- Projet de cycle 4

Les outils à l'échelle du professeur :

- Projet de classe

Projet d'établissement
→ Contexte local global
→ Caractéristiques générales du public
accueilli à l'échelle de l'établissement

Projet pédagogique d'EPS
→ Choix d'une offre de formation
à l'échelle de l'établissement

**Projet pédagogique EPS
Cycle 4**

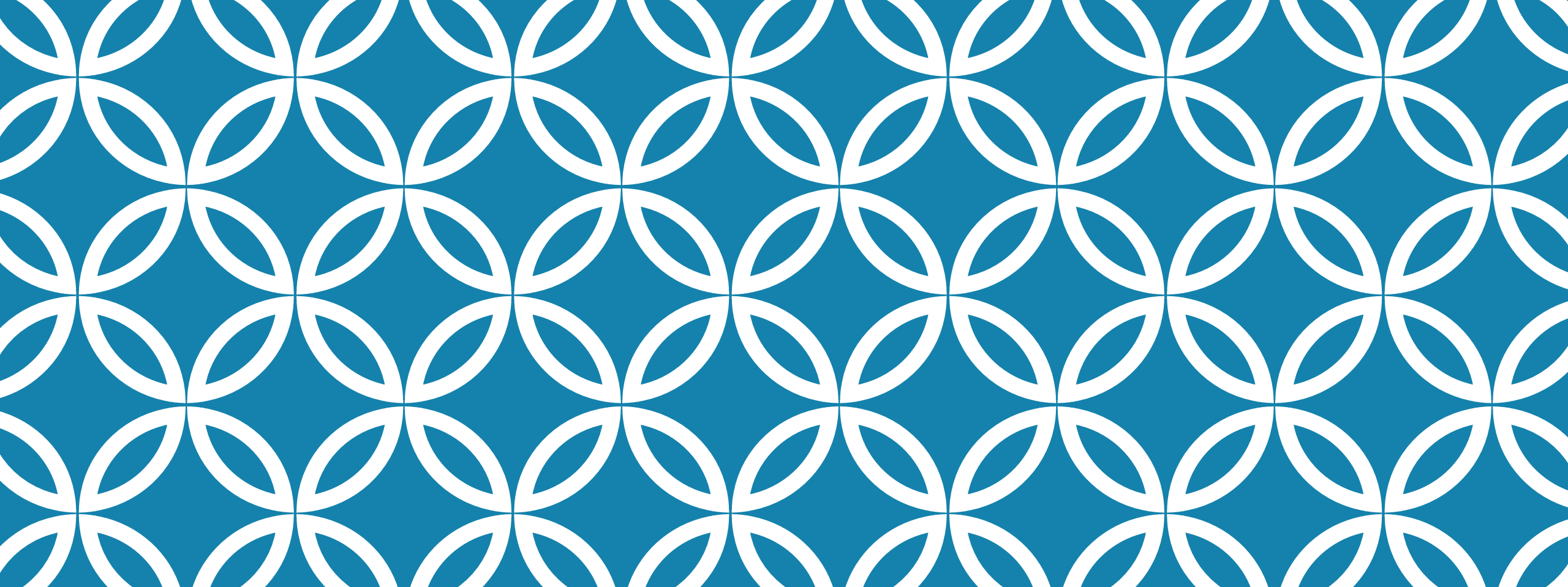
**Projet pédagogique EPS
Cycle 3**

- Premier degré
- Ecoles
- Cycle 3....

Souhaitables :

- 4 champs
d'apprentissage
/an

- 2 APSA
/champ d'apprentissage
/cycle



MERCI DE VOTRE ATTENTION!

