



Réforme des collèges 2016

Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE:

CHAMP D'APPRENTISSAGE : CA3

APSA : ACRO-DANSE

CYCLE: 3

**TITRE : COMMENT L'ACROSPORT CONTRIBUE
A LA FORMATION DE TOUS LES ELEVES
DU CYCLE 3?**

AUTEUR : Coralie ALEXANDRE (GFD Somme)

ESPRIT DE CETTE FORMATION...

**« Mieux vaut penser le
changement que changer le
pansement »**



COMMENT REAGIR...?!

**"Lorsque souffle le vent
du changement, certains
construisent des murs,
d'autres des moulins."**

(Proverbe chinois)

DOMAINES DU SOCLE RETENUS:

- DOMAINE 1: Les langages pour penser et communiquer
- DOMAINE 2: Les outils pour penser et communiquer

DOMAINE 1 DU SOCLE RETENU:

Les langages pour penser et communiquer

OBJECTIF RETENU DE CONNAISSANCES ET DE
COMPETENCES POUR LA MAITRISE DU SOCLE: n°4

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des
arts et du corps

*« Il s'exprime par des activités, physiques, sportives ou
artistiques, impliquant le corps.*

Il apprend ainsi le contrôle et la maîtrise de soi »

DOMAINE 1 DU SOCLE RETENU:

Les langages pour penser et communiquer

Le corps: NOTRE
spécificité

« Objet de savoirs et
des outils »/ « Permet
l'accès à d'autres
savoirs »/ « Exercice
de l'esprit critique »

Relation
facilitée avec le
1^{er} degré

Transposition aisée
et pragmatique dans
le parcours EAC

Il apprend ainsi le contrôle

CORIE ALEXANDRE et BENOIT BERTON

TRADUCTION DU DOMAINE N°1 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE:

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps (p154)
- VERSUS: Développer sa motricité et construire un langage du corps (p156)

**COMPETENCES
COMMUNES AU CYCLE
3 ET CYCLE 4**

DECLINAISON DE CETTE COMPETENCE: (p156)

1. Adapter sa motricité à des situations variées
2. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
3. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace

TRADUCTION DU DOMAINE N°1 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE DECLINEE: (p156)

1. Adapter sa motricité à des situations variées
2. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
3. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace

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

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (p159)

1. Réaliser en petits groupe 2 séquences: une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir
2. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
3. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres

**COMPETENCES DIFFERENTES OU
LEGEREMENT DIFFERENTES AU CYCLE 3 ET
CYCLE 4**

TRADUCTION DU DOMAINE N°1 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE DECLINEE: (p156)

1. Adapter sa motricité à des situations variées
2. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
- 3. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace**

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

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (p159)

1. Réaliser en petits groupe 2 séquences: une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir
2. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
3. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres

TRADUCTION DU DOMAINE N°1 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE DECLINEE:

1. Adapter sa motricité à des situations variées
2. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
3. **Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace**

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

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

1. **Réaliser en petits groupe 2 séquences: une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir**
2. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
3. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres

TRADUCTION DU DOMAINE N°1 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE DECLINEE:

1. Adapter sa motricité à des situations variées
2. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
3. **Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficace**

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

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

1. **Réaliser en petits groupe 2 séquences: une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir**
2. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
3. **Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres**

DOMAINE 2 DU SOCLE RETENU:

Les méthodes et outils pour apprendre

OBJECTIF RETENU DE CONNAISSANCES ET DE
COMPETENCES POUR LA MAITRISE DU SOCLE: n°2

- Coopération et réalisation de projets

« La maîtrise des méthodes et outils pour apprendre développe l'autonomie et les capacités d'initiative ; elle favorise l'implication dans le travail commun, l'entraide et la coopération »

DOMAINE 2 DU SOCLE RETENU:

Les méthodes et outils pour apprendre

ACROSPORT: « De l'acrobatie en interdépendance »

« PLANIFICATION
COLLABORATION
ENTRAIDE
MUTUALISATION » pour faciliter l'intégration des élèves de 6ème

RAPPEL de notre
CMS n°2!

« La maîtrise des méthodes pour apprendre développe l'autonomie ; elle favorise l'implication et la coopération »

TRADUCTION DU DOMAINE N°2 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE:

- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils (p154)
- VERSUS: S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (p156)

**COMPETENCES
COMMUNES AU CYCLE
3 ET CYCLE 4**

DECLINAISON DE CETTE COMPETENCE: (p156)

1. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres
2. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace
3. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions

TRADUCTION DU DOMAINE N°2 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE DECLINEE: (p156)

1. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres
2. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace
3. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions

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

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE (p159)

1. Réaliser en petits groupe 2 séquences: une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir
2. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
3. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres

**COMPETENCES DIFFERENTES OU
LEGEREMENT DIFFERENTES AU CYCLE 3 ET
CYCLE 4**

TRADUCTION DU DOMAINE N°2 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE DECLINEE:

- 1. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres**
2. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace
3. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions

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

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

1. Réaliser en petits groupe 2 séquences: une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir
2. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
3. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres

TRADUCTION DU DOMAINE N°2 DANS LES PROGRAMMES: (VOLET 3)

COMPETENCE TRAVAILLEE DECLINEE:

1. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres
2. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace
3. Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions

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

LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

1. Réaliser en petits groupe 2 séquences: une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir
2. Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer
3. Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres

AVOIR UNE DEMARCHE INCLUSIVE EN ACROSPORT: C'EST POSSIBLE!

CHOIX DES FIGURES:

- Compensation
- Renversée
- Souplesse
- Dynamique

FORMATION EN DUO:

- Facilite les échanges verbaux
- Facilite l'observation
- Facilite les changements (« Switch »)
- Cible les ressources

CONSTITUTION DES GROUPES:

- Brassage durant la moitié du cycle
- Bourse « aux compétences »

FIGURES IMPOSEES:

- Optimise le temps de pratique
- Cible les ressources à développer
- Favorise la répétition et la mémorisation
- Evaluation commune
- Balise des apprentissages

LA PLACE DU JOKER:

- Voir la difficulté en bosse: ne pas pénaliser le rôle de l'aide!
- Rendre accessible les figures acrobatiques à toutes et tous

CONSTRUCTION DES ROLES:

- Appariements des groupes
- Protocole défini
- Les bouchons

**EXIT LES
EMPILEMENTS!**

**EXIT LA GESTION
DES GROUPES**

**EXIT LES GROUPES
DE NIVEAU ET
AFFINITAIRE PUR!**

**EXIT LES FICHES A
CHOIX MULTIPLES ET
L'ACRO-BAVARDAGE!**

**EXIT LA
HIERARCHISATION!**

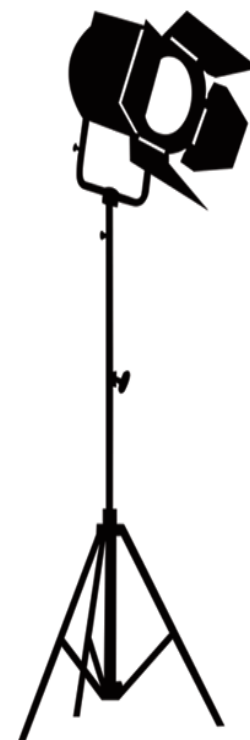
**EXIT LES FICHES
D'OBSERVATION
EXIT LA DEFIANCE!**

SITUATION COMPLEXE:

- **2 groupes de 3 ou 4 élèves** : 2 fois N+1 ou N+2 => Travail en duo uniquement
- **5 figures imposées mais/et évolutives:**
 - *2 duo-dynamiques
 - *1 renversée
 - *1 souplesse
 - *1 compensation
- **Dispositif:** une bande de tapis de 8m sur 2m scandée en 5 zones avec tablette fixe de côté
- **Organisation:** Réaliser un aller/retour à 2 (jusqu'à 2 jokers autorisés)
Et en réaliser un 2ème avec un autre partenaire de son groupe.
- ***Sur l'aller:** des juges observent avec des bouchons afin d'évaluer la prestation (juges autres que le groupe appareillé durant le cycle)
- ***Sur le retour:** les juges deviennent spectateurs et attribuent des « coups de cœur » et des « coups de projecteurs » matérialisés par des « cœurs plastifiés » + « projecteurs plastifiés »!!
- **Objectifs:** Réaliser l'aller en niveau 5 et le retour avec un « coup de projecteur » pour chaque élève tout en respectant les 3 zones- contraintes(sans forcément réaliser le niveau 4 des figures imposées)

L'ALLER:

- **Niveau 1:** Réaliser l'enchaînement imposé (et mémorisé) en démarrant dans la zone 1 et en finissant dans la zone 5 avec le montage et le démontage sécurisé.
- **Niveau 2:** Niveau 1+ Réversibilité des rôles.
« Switcher » sur deux figures dont celle renversée.
- **Niveau 3:** Niveau 2+ avec au moins deux « nouvelles » figures (plus difficiles)
- **Niveau 4:** Niveau 3+ figure « emblématique » par compensation obligatoire
- **Niveau 5:** Niveau 4+ temps d'exécution à respecter (40'')



DES BOUCHONS

QUI VALORISENT les actions

- 5 figures= 5 rangées de bouchons
- Chaque figure doit avoir un bouchon bleu et blanc
- A la fin de l'enchaînement: + un bouchon vert
- **Rouge (danger!)**: sécurité non respectée et/ou non réalisé

=> ***Seul bouchon « sanction »!***

- **Bleu** : alignée, axée
- **Blanc** : stabilisée
- **Vert** : délai respecté

DES BOUCHONS: QUI VALORISE LES ACTIONS

- 5 figures
 - Chaque figure
 - A la fin
 - **Rouge** non réalisé
- ADDITION DES BOUCHONS
DES 2 GROUPES APPAREILLES
(LORS DE L'ÉVALUATION PAR
EXEMPLE)**
- CRÉER UN INTERESSEMENT
COLLECTIF!**
- Validation par
la vidéo!**
- => Seul bouchon « stabilisée »**
- **Bleu** : alignée, axe
 - **Blanc** : stabilisée
 - **Vert** : délai respecté

LE RETOUR:

- Réaliser les 5 figures de niveau au choix **MAIS** en respectant 3 zones contraintes minimum sur les 5.
- Musique choisie parmi 3 proposées par l'enseignant
⇒ Un élève d'un groupe choisi pour l'ensemble (avec écouteurs)
- **Touche vidéo: recherche d'effets (Beau/Humour/Poétique/audacieux)**
 - *Accélération (« Zone de turbulence »)
 - *Ralenti (« Zone zen »)
 - *Image par image (« Zone non cryptée »)
 - *Arrêt sur image (« Zone rame »)
 - *Répétition (Zone « bug »)

LE RETOUR

Réaliser les 5 figures à un niveau au moins MAIS en respectant 3

2 contraintes minimum sur les

- Musique (à choisir)
- ⇒ Un élève (à choisir)

POSSIBILITE DE LAISSER LE CHOIX DE:

-Choisir le nombre de groupe
« public »

-D'un « thème » pour le retour

- Tout (à choisir)

- *Ralentissement (« Zone « ralentissement » »)
- *Image par image (« Zone « image cryptée » »)
- *Arrêt sur image (« Zone « image » »)
- *Répétition (Zone « bug »)

INDICATEURS DE COMPETENCES: (à finaliser...)

Lien avec le domaine 1 du socle=> compétence n°4:
« Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps »:

1. Conçoit/Réalise des prestations (mémorise, présente devant les autres)
2. Se contrôle/ Se maîtrise (Prend des risques)
3. Se renverse, s'aligne, s'assouplit, s'enroule, s'équilibre (mobilise plusieurs ressources)
4. Connaît et comprend les langages artistiques (la précision, les effets, les émotions)

INDICATEURS DE COMPETENCES:

Lien avec le domaine 2 du socle => compétence n°2 et 4 :

« Coopération et réalisation de projet »

1. Partage les tâches
2. Aide et se fait aider
3. S'engage dans le dialogue, négocie
4. Fixe des étapes (Respecte les protocoles)
5. Evalue les objectifs

« Outils numérique pour échanger et communiquer »

1. Respect de soi et de l'autre dans l'usage du numérique
2. *Identifie*
3. *Rend compte avec objectivité*
4. *Accepte la déconstruction*

PISTES DE REFLEXION: en 6 étapes

1- Partir et revenir au socle!

2- Faire un choix:

⇒ Dans le domaine (2 max selon nous)

⇒ Dans l'objectif de connaissance et de compétence (« Sous domaine ») (1 par domaine max selon nous)

3- Le rapporter aux programmes EPS en deux temps:

⇒ L'appropriation par l'EPS des domaines (Appelée « les compétences travaillées => cycle 3: p156 et cycle 4: p294) **POUR GARDER LA MOTRICITE AU CENTRE et L'AFFICHER!**

⇒ Leur déclinaison en EPS en 3 à 4 compétences

PISTES DE REFLEXION: en 6 étapes

4- Faire un choix dans cette déclinaison (choix lié à l'amont et l'aval de ce qui a été ou est enseigné(va être) **sur les 3 ans**)

5- Reporter aux attendus de fin de cycle:

=> Si cycle 3: il faut qu'ils soient tous atteints (*repère de progressivité à établir avec le Primaire donc*)

=>Si cycle 4: repère de progressivité à établir de la 5ème à la 3ème...

6- Et donc **déterminer les modalités du contexte d'apprentissage.**

Les programmes ne sont qu'une boussole pour l'enseignant. **Avoir une vision proscriptive plutôt que prescriptive: « Rien n'interdit de... »**

Travailler sur des tâches complexes qui encapsulent les compétences visées!

Domaines	OBJECTIF DE COMPÉTENCES ET DE CONNAISSANCES
Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer	Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
	Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et, le cas échéant, une langue régionale
	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
	Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps
Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre	Organisation du travail personnel
	Coopération et réalisation de projets
	Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information
	Outils numériques pour échanger et communiquer
Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen	Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
	La règle et le droit
	Réflexion et discernement
	Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative
Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques	Démarches scientifiques
	Conception, création, réalisation
	Responsabilités individuelles et collectives
Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine	L'espace et le temps
	Organisations et représentations du monde
	Invention, élaboration, production

LA PROGRAMMATION:

- Le cycle 3 doit couvrir les 5 domaines du socle
 - Le cycle 4 doit couvrir les 5 domaines du socle
 - Le domaine 1 a quatre objectifs de connaissance et de compétence qui sont NON COMPENSABLES. C'est le seul domaine qui est concerné par cela. Et dedans, il y a le « langage des arts et du corps »
 - Une APSA peut répondre à 1 objectif de 2 domaines différents, à vous de les cibler
 - Ou une APSA peut répondre à un ou deux objectifs d'un même domaine, à vous de cibler
- => En fonction de vos caractéristiques locales (projets établissements, EPS et caractéristiques élèves)

N'OUBLIEZ SURTOUT PAS!

1. **PARTIR et REVENIR au socle: aller lire ce qu'il y a dans chaque objectif de connaissance et de compétence**
2. **CHOISISSEZ UN ou DEUX domaines MAXIMUM**
3. **Et dans ce ou ces domaines, ne CHOISISSEZ qu'un objectif ou 2 MAXIMUM**
4. **CIBLEZ donc pour être précis et efficace avec vos élèves!**
5. **CIBLEZ pour pouvoir avoir des indicateurs de compétences fiables et pragmatiques (pas d'usine à gaz!)**
6. **CREEZ une situation complexe qui « encapsule » ce que vous visez (en restant exigeant). Si l'élève la réussit, c'est qu'il est compétent...!**
7. **PENSEZ l'inclusion**

BON COURAGE A TOUTES ET TOUS