



Progressivité et continuité des apprentissages en EPS

Un exemple en basket-ball dans le cycle 3 et le cycle 4





Quelques précautions sur les choix

- Une démarche teintée de mon contexte, de mes élèves
- Collège REP+
- Une démarche axée sur ma vision des sports collectifs
- ❖ Le collectif et la mixité à l'école
- Cycle 3 conserver pour progresser : vers le gagne terrain
- Cycle 4 progresser vite : vers la contre attaque
- Fil rouge sur les cycles : le démarquage





Le contexte classe

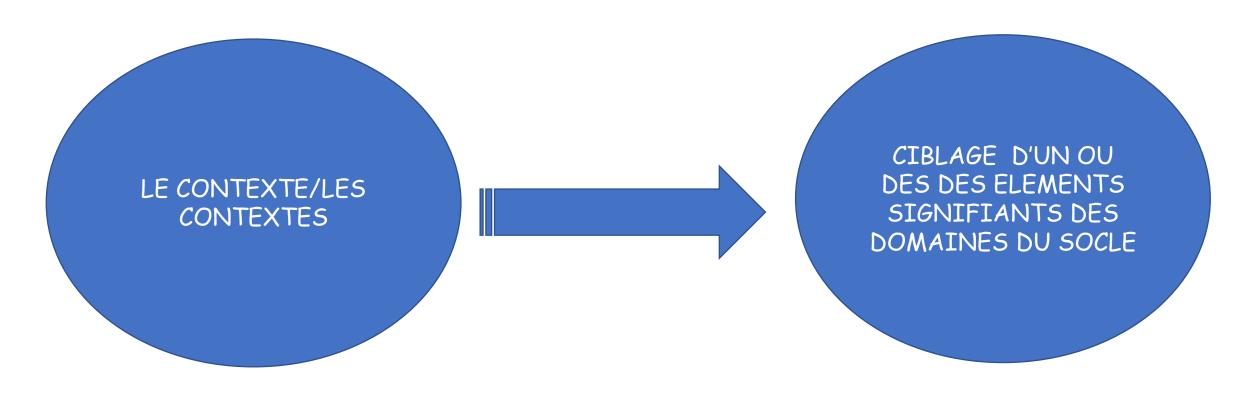
un domaine du socle

L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire



Proposition de contenus









Les contextes to moteur de éducatif





Un contexte moteur en cycle 3

- ❖ Collège REP+
- ❖ Élèves de 6ème /cycle 3
- Des élèves qui ne connaissent pas les règles ou qui croient les connaitre
- Des passes risquées
- Un dribble statique
- Un jeu personnel
- Un jeu de grappe sans progression





Un contexte moteur en cycle 4

- ❖ Collège REP+
- ❖ Élèves de 3ème /cycle 4
- ❖ Des élèves qui passent du statut d'attaquant à défenseur
- Les passes à l'arrêt sont construites
- Certaines phases de démarquage aussi
- La progression est discontinue
- Niveau comète





Un élément signifiant du domaine 1 du 54C

DOMAINE 1 : LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

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

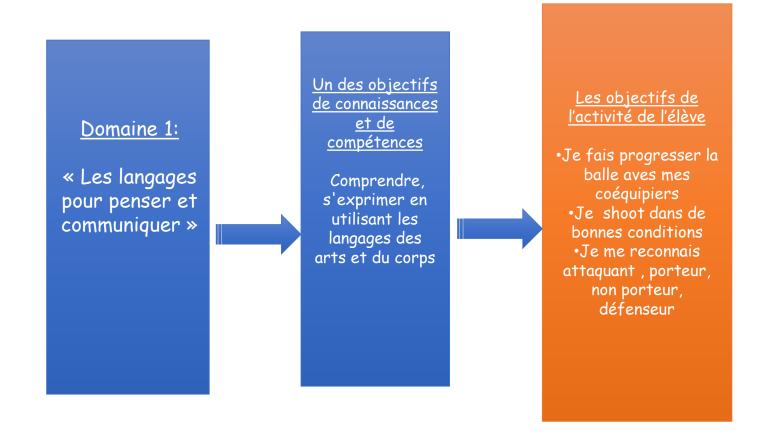
Il s'exprime par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps. Il apprend ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.





Etablir les objectifs de l'activité de l'élève

Un exemple







Un contexte éducatif

- Un clivage filles/garçons très fort
- Un manque de respect
- Une très forte violence verbale
- Une violence physique parfois (Cycle 4)





Un élément signifiant du domaine 3 du 54C

DOMAINE 3 : LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

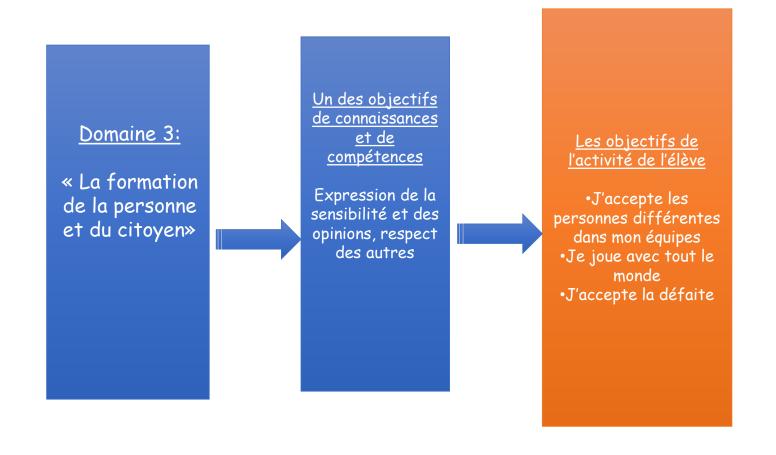
Apprenant à mettre à distance préjugés et stéréotypes, il est capable d'apprécier les personnes qui sont différentes de lui et de vivre avec elles. Il est capable aussi de faire preuve d'empathie et de bienveillance.





Etablir les objectifs de l'activité de l'élève

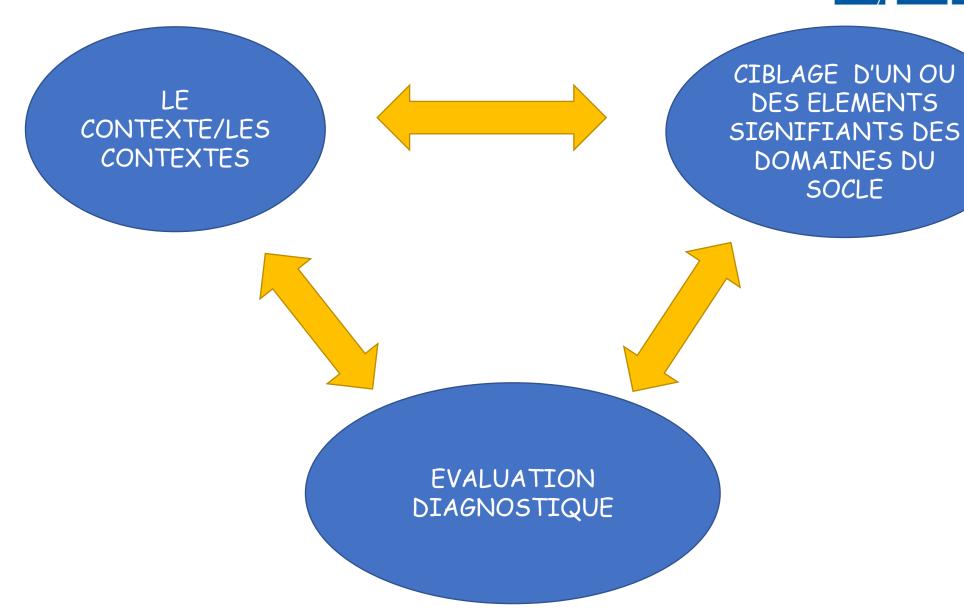
Un exemple







SOCLE



Luc DAVID: enseignant EPS ESPE Laon/Amiens





Une évaluation diagnostique comme le début d'une histoire construite à partir

- ❖ De ce que les élèves sont
- ❖ De ce qu'ils font
- *De ce que les élèves savent faire
- ❖ De ce qu'ils ont besoin de construire





Une évaluation diagnostique pour aller vers

- L'objet d'enseignement
- *Les attendus de fin de cycle
- ❖ La compétence APSA (Attendue)





Une évaluation diagnostique pour le cycle 3

- Des repères sur les progressions de zone
- Sur le rapport entre le nombre de possession et le nombre d'entrées dans la zone de marque
- Sur les possessions des élèves
- Qui shootent? Les filles? Les Garçons? Les plus éloignées de la pratique physique?





Une évaluation diagnostique pour le cycle 4

- ❖ Des repères sur la contre attaque
- Sur le rapport entre le nombre de possession/le nombre de tirs
- Sur le nombre d'élèves qui shootent
- Qui shootent? Les filles? Les Garçons? Les plus éloignées de la pratique physique?





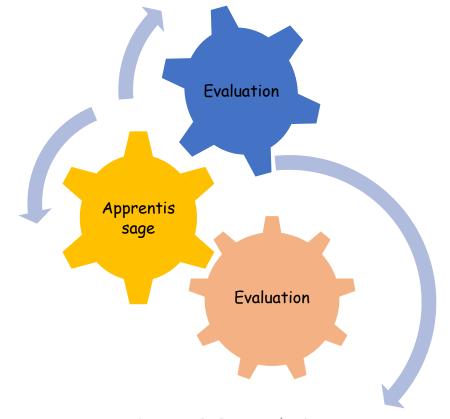






L'évaluation au service des apprentissages

L'évaluation est un régulateur des apprentissages :







Les apprentissages moteurs

- A partir des observations recueillies lors de l'évaluation diagnostique
- Ciblage d'un objet d'enseignement
- ❖Pour conduire tous les élèves vers les attendus de fin de cycle
- Qui permettra à tous les élèves d'atteindre la compétence APSA (attendue)





Les apprentissages moteurs cycle 3

- L'objet d'enseignement
- La progression collective du ballon





Les apprentissages moteurs cycle 4

- L'objet d'enseignement
- ❖ La contre attaque collective







- *Les attendus de fin de cycle
- S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.
- Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.
- *Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

 Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre,
 observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la
 classe.
- Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.







- *Les attendus de fin de cycle
- ❖ Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe
- Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force
- ❖Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre
- *Observer et Co arbitrer
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité





Les apprentissages moteurs

- *La compétence APSA (Attendue) cycle 3
- *Rechercher le gain du match, par la progression collective du ballon vers la zone de marque Respecter les partenaires, les adversaires, et l'arbitrage





Les apprentissages moteurs

- *La compétence APSA (Attendue) cycle 4
- *Rechercher le gain du match, par la construction collective d'une contre attaque si la défense est déséquilibrée. Respecter les partenaires, les adversaires, et l'arbitrage





La lecture de l'activité de l'élève

- *Repérer les obstacles
- Créer des groupes de besoins
- Un exemple à travers le démarquage
- *Maeva est collée au défenseur





Des situations « fils rouge » de l'histoire

- ❖Le 2 contre 1
- ❖ Le 3contre 0
- ❖Le 3 contre 1
- **♦** Le 3 contre 1 +1
- ❖Le 3 contre 2
- ❖ La situation complexe 3C3







Une évaluation formative

- ❖ Sous format vidéo
- Qui n'est pas notée
- Qui renseigne l'enseignant sur une modification de sa démarche
- *Petite boucle/grande boucle (JL.UBALDI contre pied n.7)
- Qui renseigne l'élève sur ce qui lui reste à faire (Rompre l'alignement)





Une évaluation formative

- ❖ Sur les arrêts sur image
- ❖In situ
- ❖ En « montrant » « physiquement à l'enfant.







Une évaluation formative qui amène

- D'autres contenus en fonction des groupes de besoin
- Sur les passes en mouvement
- ❖ Sur les réceptions
- ❖ Sur le double pas
- ❖ Sur le rebond















Une évaluation formative qui amène

- Des contenus sur la construction des appuis
- *Des relais
- ❖ Du soutien
- Le jeu sans dribble (temporaire)













Une évaluation diagnostique et formative qui sont

- *Au service des apprentissages
- *Régulatrice des apprentissages



- Orientée vers la compétence APSA
- Oriente l'évaluation sommative
- La tache complexe







- Comment articuler compétence du socle et compétence disciplinaire
- ❖ Comment articuler le domaine 1 et le domaine 3
- Comment articuler progression et respect de l'autre



Les lignes de score cycle 3





- Les lignes de score :
- Une équipe gagne en fonction du nombre de progression
- Sur la valeur des progressions (zones franchies)
- Sur le rapport nombre de shoot en zone favorables/nombre de possession





- Les lignes de score :
- Une équipe gagne si elle arrive avant l'autre à x points
- En jouant sur la valeur des joueurs pour favoriser la progresion
- Chaque joueur à valeur qui change à chaque match





- Les lignes de score :
- Une équipe gagne si elle arrive à faire shooter l'ensemble des joueurs ou joueuses de son équipe
- Une équipe gagne si elle arrive à faire marquer l'ensemble des joueurs et joueuses de son équipe





- Les lignes de score :
- * Chaque joueur peut avoir un contrat (S.PHILIPPON)
- ❖ Le contrat passe
- ❖ Le contrat shoot
- Une équipe gagne dès qu'un ou deux ou tous les contrats sont remplis
- Une équipe gagne si elle a rempli plus de contrat que l'autre





- Les lignes de score :
- ❖ Le match peut être gagné sur un score normal
- Un match peut être gagné sur plusieurs lignes de score (ligne de score normal et ligne de score score contrat)





- Comment articuler compétence du socle et compétence disciplinaire
- ❖ Comment articuler le domaine 1 et le domaine 3
- ❖ Comment articuler contre attaque et respect de l'autre



Les lignes de score cycle 4





- Les lignes de score :
- Une équipe gagne en fonction du nombre de contre attaques qui finissent par un tir
- > Un panier en attaque normal = 1 point
- > Une contre attaque qui aboutie à un shoot= 3 points
- ➤ Une contre attaque qui aboutie à un panier = 4 points





- Les lignes de score :
- Une équipe gagne si elle arrive avant l'autre à x points
- En gardant les points relatifs à la contre attaque
- Ou en jouant sur la valeur des joueurs





- Les lignes de score :
- Une équipe gagne si elle arrive avant l'autre à x points
- En jouant sur la valeur des joueurs pour favoriser la contre attaque
- Chaque joueur à valeur qui change à chaque match





- Les lignes de score :
- Une équipe gagne si elle arrive à faire shooter l'ensemble des joueurs ou joueuses de son équipe
- Une équipe gagne si elle arrive à faire shooter en contre attaque l'ensemble des joueurs ou joueuses de son équipe
- Une équipe gagne si elle arrive à faire marquer l'ensemble des joueurs et joueuses de son équipe





- Les lignes de score :
- ❖ Le match peut être gagné sur un score normal
- Un match peut être gagné sur plusieurs lignes de score (ligne de score normal et ligne de score score contre attaque)





- * Les lignes de score :
- Les lignes de score peuvent être cachées (En fin de module)
- L'équipe A ne connaît pas la façon dont peut gagner l'équipe B
- * Car certaines lignes de score peuvent dénaturer la défense
- * l'équipe A a repéré le dernier élève qui n'a pas marqué
- * Les lignes de score sont équilibrées entre les équipes



Des apprentissages moteurs à espe feole supérieure du professorat et de l'éducation Readémie d'Amier construire sur le cycle 4



D'un élève collé à son adversaire

Allez au rebond et prendre l'information le plus tôt possible

Les déplacements en largeur et en profondeur

Construire la progression à travers la passe et la réception

> Proposer une aide au porteur: Appui/soutien/ relais

le démarquage

À un élève qui propose une aide au porteur dans tous les axes du terrain

Attendus de fin de cycle : se démarquer sur la profondeur ou la largeur pour contre attaquer

Luc DAVID: enseignant EPS ESPE Laon/Amiens



Des apprentissages méthodologiques es le télévoltir le transportation de la construire sur le cycle 4



D'un élève égoïste aux propos sexistes

Nous sommes différents

> Se servir des différence pour progresser

Accepter de jouer avec toutes et tous

Échanger pour réussir

Construire élaborer pour réussir



À un élève altruiste et tolérant

Attendus de fin de cycle : jouer ensemble pour construire notre victoire

Luc DAVID : enseignant EPS ESPE Laon/Amiens



Les relations au socle



	Maitrise insuffisante	Maitrise fragile	Maitrise satisfaisante	Très bonne maitrise
	10 PTS	25 PTS	40 PTS	50 PTS
Domaine 1.4 Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps Pratiquer des APSAS Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe	 Non porteur Le joueur ne se démarque pas . Il reste à coté du porteur Il fuit le rebond Porteur Le répertoire technique propre à la passe et à la réception en mouvement n'est pas construit Les passe et réceptions sont proches et à l'arrêt Le joueur effectue aucun shoot 	 Non porteur Le joueur propose des relais; Il se place sous le panier pour le rebond Porteur Le répertoire technique s'étend au joueur le plus proche et en mouvement Il y a très peu de shoot. Ils sont précipités 	 Non porteur Le joueur propose des relais, des appuis en tenant compte de la force du porteur de balle Il va au duel sous le panier Porteur Le répertoire technique s'étend au joueur le mieux placés en mouvement Les shoots son variés et effectués dans la zone de potentialité 	 Non porteur Le joueur propose des relais, des appuis des soutiens en tenant compte de la force du porteur de balle les rebonds sont nombreux et certains remportés Porteur Le répertoire technique s'étend au joueur le mieux placés en mouvement les shoots sont variés (double pas en extension)



Les relations au socle



Liberté - Égalité - Fraternité Députe four Françaire	Liberté - Égalité - Fraterité Démus verse per						
	Maitrise insuffisante 10 PTS	Maitrise fragile 25 PTS	Maitrise satisfaisante 40 PTS	Très bonne maitrise 50 PTS			
 Domaine 3.1 La formation de la personne et du citoyen Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres Être respectueux des autres 	 Le joueur joue seul Il fait des préférences Il ignore celui ou celle qui est différent Il tient des propos discriminants 	 Il joue avec les autres parce qu'il est obligé Il n'écoute pas les propositions de joueurs plus faibles lors de la mise en place des lignes de score Il accepte cependant les différences dans son équipes 	 Il joue avec tout le monde Il participe à l'élaboration des stratégie lors de la mise en place des lignes de score Il fait marquer les autres 	 Il conseille les autres sur le placement Il aide Il peut être un accompagnateur technique Il veille à ce que la répartition des points soit équitable lors de la mise en place des lignes de score 			