



VALIDER

Une compétence attendue

ET

des items du SOCLE COMUN

Quelle(s) compétence(s) du socle commun en EPS?

Faire un choix en distinguant les compétences auxquelles l'EPS contribue, Les compétences que l'EPS validera....

EX: « Participer à un échange verbal » Dans le travail en duo l'élève aura forcément travaillé en échangeant avec son partenaire, dans un rapport plus ou moins égal .Mais comment être sur qu'il y aura eu écoute réciproque avec respect de l'avis d'autrui lors de la réalisation finale?



La compétence

› Définir la compétence:

« Possibilité pour un individu de mobiliser de manière intériorisée un ensemble intégré de ressources en vue de résoudre une famille de situations problème »
Roegiers 2000

Mobiliser: faire appel à toutes les ressources dont il dispose (siennes et celles qui l'entourent)

› « amener les élèves à pouvoir utiliser leurs savoirs leurs savoir faire et leurs savoir être dans des situations variées »

› Valider cette compétence c'est

➔ Créer une tâche complexe, un projet, qui pose à l'élève des défis dont celui de mobiliser ses ressources



Cette tâche complexe doit permettre d'inférer la compétence attendue ET les items du socle

Notre défi d'équipe pédagogique se situe

- Dans le choix des items du socle commun privilégiés dans chaque APSA
- Dans la définition des tâches complexes représentatives de la compétence attendue ET des items choisis
- Dans la Sélection des indicateurs pertinents au regard de ces choix
- Dans la définition du seuil de validation, et de l'échelle de notation.



Nos premiers pas

VALIDATION DU SOCLE COMMUN EN EPS

	Natation	½ Fond	Badminton	Gymnastique	Cirque
6 ^{ème}	Savoir nager (programme 2008)	4 x 3' Maintenir son allure	Mettre l'adversaire en difficulté en variant les trajectoires de volant	Construction de postures et d'éléments de base sur différents agrès	Produire un numéro à 2 en conjuguant équilibre, manipulation et jeu d'acteur
	C7 : savoir nager			C7 : identifier ses points forts et points faibles dans des situations variées C7 : s'engager dans un projet individuel	

	Natation	½ Fond	Hand Ball	Gymnastique	Courses d'orientation	Athlétisme
5 ^{ème}	Nager vite 50m 2 nages	3' – 9' – 3' Gérer des allures différentes	Tenir des rôles différents : attaquant, défenseur, arbitre, observateur	Construire un enchaînement au sol adapté à ses possibilités	Lecture de carte	Maitriser la liaison course appel en vue d'établir une performance en multi bond
				C6 : respecter des comportements favorables à sa santé et à sa sécurité C7 : assumer des rôles, prendre des initiatives, et des décisions	C3 : réaliser des mesures en utilisant différentes unités	C3 : réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes

	Course d'orientation	Hand Ball	Acrosport	Athlétisme	Tennis de table	Rugby
4 ^{ème}	Gérer ses déplacements en forêt avec carte et boussole	Mettre l'équipe adverse en difficulté par des choix tactiques	Construire des figures collectives dans le respect de la sécurité et des possibilités de chacun	Maitriser une course d'obstacle adaptée à son potentiel	Mettre un adversaire en difficulté en jouant régulier, placé, vite	Construire la progression de balle par la maitrise des contacts
	C5 : lire et employer différents langages C7 : assumer des rôles, prendre des initiatives, et des décisions			C3 : réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes		C6 : comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences

	½ fond	Sport collectif	Badminton	Acrosport	Athlétisme
3 ^{ème}	Etablir et réaliser un projet de course sur 1000m	Gestion collective du jeu, organisation et arbitrage	Mettre l'adversaire en difficulté grâce à des choix tactiques adaptés	Concevoir et réaliser un enchaînement de figures adaptées aux capacités et aux choix artistiques du groupe	Produire des performances optimales en course de haies et triple saut
	C7 : s'engager dans un projet individuel			C6 : respecter des comportements favorables à sa santé et à sa sécurité C7 : s'intégrer et coopérer dans un projet collectif C7 : manifester curiosité, créativité, motivation	C7 : mobiliser à bon escient ses capacités motrices C7 : être autonome dans son travail
	Fiche de suivi des attitudes				
C6 : respecter les règles de la vie collective					

Zoom

Un niveau 6ème

Une APSA Gymnastique

COMPETENCE ATTENDUE Niveau 1:

Dans le respect des règles de sécurité, sur un parcours multi agrès, présenter un ensemble d'éléments gymniques maîtrisés, combinés ou non, illustrant les actions « tourner, se renverser. Aider un camarade à réaliser un élément simple. Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples

ITEM du SOCLE COMMUN

C7 Autonomie et initiative

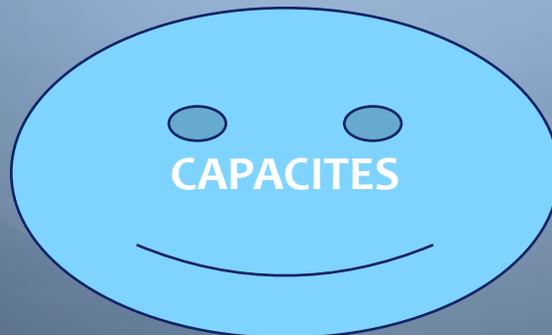
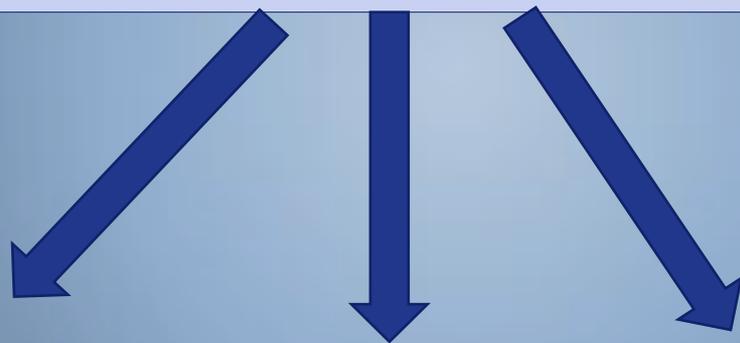
Faire preuve d'initiative

☞ *S'engager dans un projet individuel*

Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques

☞ *Identifier ses points forts et ses points faibles*

« Pour concevoir une tâche permettant d'inférer une compétence, il faut interpréter l'énoncé de cette Compétence en termes opérationnels, cela exige de traduire les composantes ou les capacités qui sous tendent cette compétence en ressources à mobiliser » Scallon



Gym

Dans le respect des règles de sécurité, sur un parcours multi agrès, présenter un ensemble d'éléments gymniques maîtrisés, combinés ou non, illustrant les actions « tourner, se renverser. Aider un camarade à réaliser un élément simple. Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples

Construire et présenter SON enchainement d'éléments gymniques

C7 Autonomie et initiative
Faire preuve d'initiative
S'engager dans un projet individuel
Etre capable de mobiliser ses ressources intellectuelles et physiques
Identifier ses points forts et ses points faibles



Ne pas se mettre en danger :

- connaître ses limites
- Connaître ses propres capacités en acte(s 'être éprouvé)
- Mettre en relation ce que je dois faire , ce que je peux faire
- Construire une sécurité active

Éléments gymniques maîtrisés

- Connaissance du répertoire d'éléments (décrypter fiches, critères de réussite, critères de réalisation) connaître les repères sur les positions (regard, tonicité des ceintures..)
- Coordonner des actions motrices variées
- Mettre en relation ce que j'ai fait et ce que je dois réaliser
- Écouter et appliquer les conseils de mon partenaire, me remettre en cause
- Construire, Répéter, Transformer, stabiliser.

Ensemble combiné ou non

- S'organiser pour durer s'économiser, gérer ses ressources
- Lier les éléments (la réception de l'un est le départ de l'autre)

Présenter

- Être concentré pendant la durée de la prestation
- Maîtriser ses émotions
- S'accepter

Aider

- Savoir ou et comment se placer
- Être attentif pendant la durée de l'exercice de mon partenaire

Observer et apprécier

- Connaître les critères de réussite en acte
- Prendre position par rapport à une prestation

S'engager dans un projet individuel

- Connaissance des différents projets possibles
- Expérimenter, explore, teste, élabore
- Prélève des informations sur ce qu'il fait, en tient compte (évaluer, remédier)
- S'impliquer (persévérer)
- Accepter de se remettre en cause

Identifier ses points forts et ses points faibles

- Développe la connaissance de soi
- Prendre conscience de ses possibilités
- Améliorer développer et exploiter ses points forts

Le DEFI

Réaliser devant un jury un mini enchainement passant successivement des barres (2 élts) à la poutre (2 élts) puis au sol en renversement.



Choix parmi des éléments codés
Bronze, Argent, Or



Contrainte: arrivée des éléments
STABILISEE, sinon élément non valide.

Lors de l'épreuve « Défi »

➤ **L'élève construit lui-même son projet d'enchaînement**

- ➔ Expérimenter explorer
- ➔ Maîtriser les éléments gym (compétence attendue)
- ➔ Intégrer, comprendre le code, lire les schémas...
- ➔ Travail en duo, entraide

➤ **L'élève est contraint par la situation à ne présenter que ce qu'il sait faire:**

L'élément raté ne lui permet pas de valider sa compétence, il doit le réussir deux fois sur trois

- ➔ Se connaître pour être sûr de réussir deux fois le jour du « test »
- ➔ prendre conscience de ses possibilités

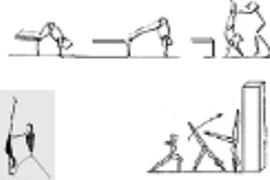
➤ **L'élève présente son enchaînement devant des juges (les élèves valident les éléments présentés)**

- ➔ Présenter, observer, apprécier

➤ La motivation est entretenue par la volonté d'atteindre un niveau bronze, argent or. L'acrobate est validé quand tous les éléments sont validés à ce niveau.

INFERENCE compétence du socle commun

Ce défi ne peut se réaliser qu'en construisant un projet personnel reposant sur la connaissance de ses points forts et / ou faibles

			
BARRES			
Arrivées stabilisées			
Corps gainé			
POUTRE	Entrée avec une aide sur la poutre		
Arrivées stabilisées			
Corps gainé		Petite poutre 	Grande poutre 
ATR	S'aligner 	avec aide 	Avec Parade 
Posture tenue 3"			

Gymnastique niv1

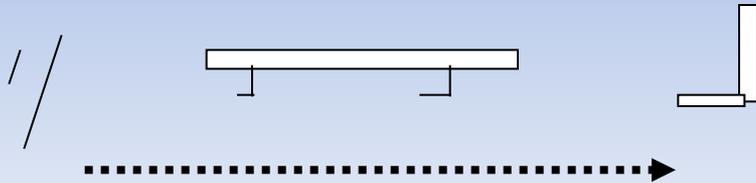
COMPETENCE ATTENDUE :

Dans le respect des règles de sécurité, sur un parcours multi agrès, présenter un ensemble d'éléments gymniques maîtrisés, combinés ou non, illustrant les actions « tourner, se renverser.

Aider un camarade à réaliser un élément simple. Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples

SITUATION

Réaliser un mini enchaînement en passant successivement des barres à la poutre puis au sol en renversement. Choix parmi des éléments codifiés A, B, C.



CRITERES DE REUSSITE

Connaissance de son enchaînement

Présenter des éléments qui respectent les critères de réussite : stabilité gainage en rapport avec ses capacités

CONNAISSANCES

Règles de sécurité (matériel, exécution)
Code de difficulté
Gainage du corps
Nouveaux repères sur soi
Relation niveau de maîtrise et choix de difficulté des éléments présentés.
Rôle et placement de l'aide
Critères simples de jugement

CAPACITES

Tourner en avant et en arrière sur les barres en restant gainé (axe transversal).
Conserver un corps gainé pour réaliser des éléments simple sur les barres et sur la poutre (entrée sortie)
Se renverser sur les bras tendus, rester équilibré
Coordonner et enchaîner des actions
Gérer son effort sur la durée de l'enchaînement
Réaliser une aide sans mettre en danger son partenaire.
Repérer les éléments et juger sur des critères simples pour aider mon partenaire dans ses choix
Choisir ce que je sais faire pour le présenter

ATTITUDES

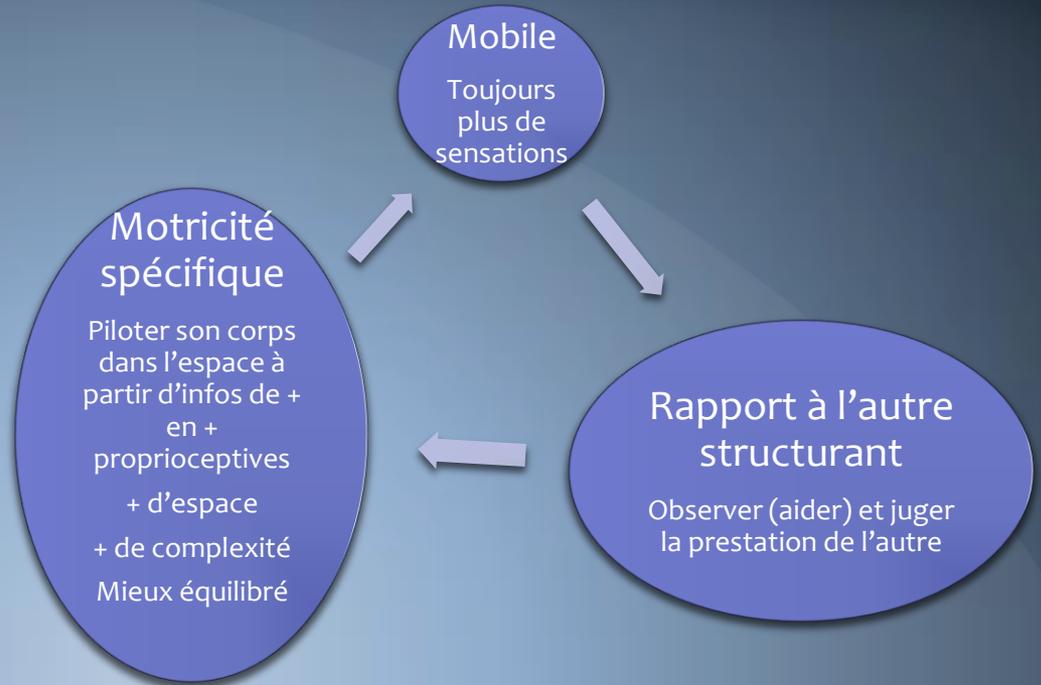
Maîtriser ses émotions pour présenter son enchaînement aux autres
Se concentrer rester attentif pour réussir
Ne pas se lancer en se mettant en danger
Aider à la mise en place et au rangement du matériel
Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres
Accepter d'être aidé, travailler à deux
Respecter l'autre dans son jugement (rigueur)

LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN : C7

Identifier ses points forts et ses points faibles (pour proposer un enchaînement réalisable)
S'engager dans un projet individuel (construire et présenter son enchaînement mémorisé)

Le défi proposé est:

☞ Authentique: fond culturel de l'activité



☞ Complexe: Exigeant la mobilisation de plusieurs ressources, ressources qui peuvent être complexes (niveau d'exigence, stratégie)

NOTER!



Prendre parti

- sur la note correspondant à la validation bronze: 10, 12
- sur la note correspondant à la validation argent : 14 16
- Sur la note correspondant à la validation OR: 20

Pour juger l'élève lors de la réalisation de sa tâche complexe, parmi tous les indicateurs possible nous avons pris le parti de ne prendre que la difficulté de l'élément et la stabilité de sa réception:

Chaque élément cote:

- ❖ Bronze 2,5 points
- ❖ Argent 3 points
- ❖ Or 4 points.

2 pas de déséquilibre sont tolérés lors de la réception, mais on décompte alors 0,5 point .

Quelques exemples :

Entrée renversement avec aide: Argent 3 pts

Sortie repoussée avec 1 pas de déséquilibre à la réception: bronze (2,5 – 0,5)

Entrée appui sur la poutre: Argent 3 pts

Sortie saut extension: bronze 2,5pts

Renversement le long d'un tapis montrant un alignement : bronze 2,5 pts
= 13 /20 Validation Bronze , les items du socle sont validés

Entrée renversement: Or 4 pts

Sortie filée 2 pas d'instabilité Or 3,5pts

Entrée poutre en appui : argent 3 pts

Sortie Rondade 1 pas d'instabilité : Or 3,5pts

ATR retour instable: Or 3,5pts

= 17,5 Validation Argent, les items du socle sont validés

Entrée appui : Bronze 2,5pts

Sortie filée passe au dessus du fil mais sans fermeture (plie les bras et les jambes) : argent
élément non validé opt

Montée sur la poutre :Bronze 2,5 pts

Sortie saut extension: bronze 2,5pts

Renversement le long d'un tapis montrant un alignement : bronze 2,5 pts
=10/20 La compétence n'est pas validée, les items du socle non plus.