



Réforme des collèges 2016

Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE: 3

CHAMP D'APPRENTISSAGE : 4

APSA : BASKET BALL

CYCLE: 3 et 4

TITRE : De l'ombre à la lumière

AUTEUR : Luc DAVID (GFD AISNE)

Evolution de l'enseignement de l'E.P.S. en collège à partir de la rentrée 2016.

SOCLE COMMUN, CONTEXTE ÉTABLISSEMENT,
NOUVEAUX PROGRAMMES EPS, CYCLE 3, CYCLE 4

OBJECTIFS DES DEUX JOURNÉES

- ❖ Elaborer une démarche ayant le socle comme point de départ
- ❖ Comprendre que le socle est le programme des programmes
- ❖ Partir des besoins des élèves révélés par une analyse du contexte
- ❖ S'appropriier les nouveaux textes et son architecture
- ❖ Se familiariser avec la terminologie
- ❖ Vivre des moments de pratiques
- ❖ Se mettre en réflexion

SOMMAIRE

- ❖ Le préambule
- ❖ 1/ Le socle
- ❖ 2/ Le contexte
- ❖ 3/ Une démarche
- ❖ 4/ L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire
- ❖ Pour conclure

Le préambule

- ❖ Le préambule
- ❖ 1/ Le socle
- ❖ 2/ Le contexte
- ❖ 3/ Une démarche
- ❖ 4/ L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire
- ❖ Pour conclure

S4C



EDUCATION

CONTEXTES
PUBLICS
SCOLAIRES

Disciplines
d'enseignement
Pratiques sociales
Activité et
apprentissage
spécifiques

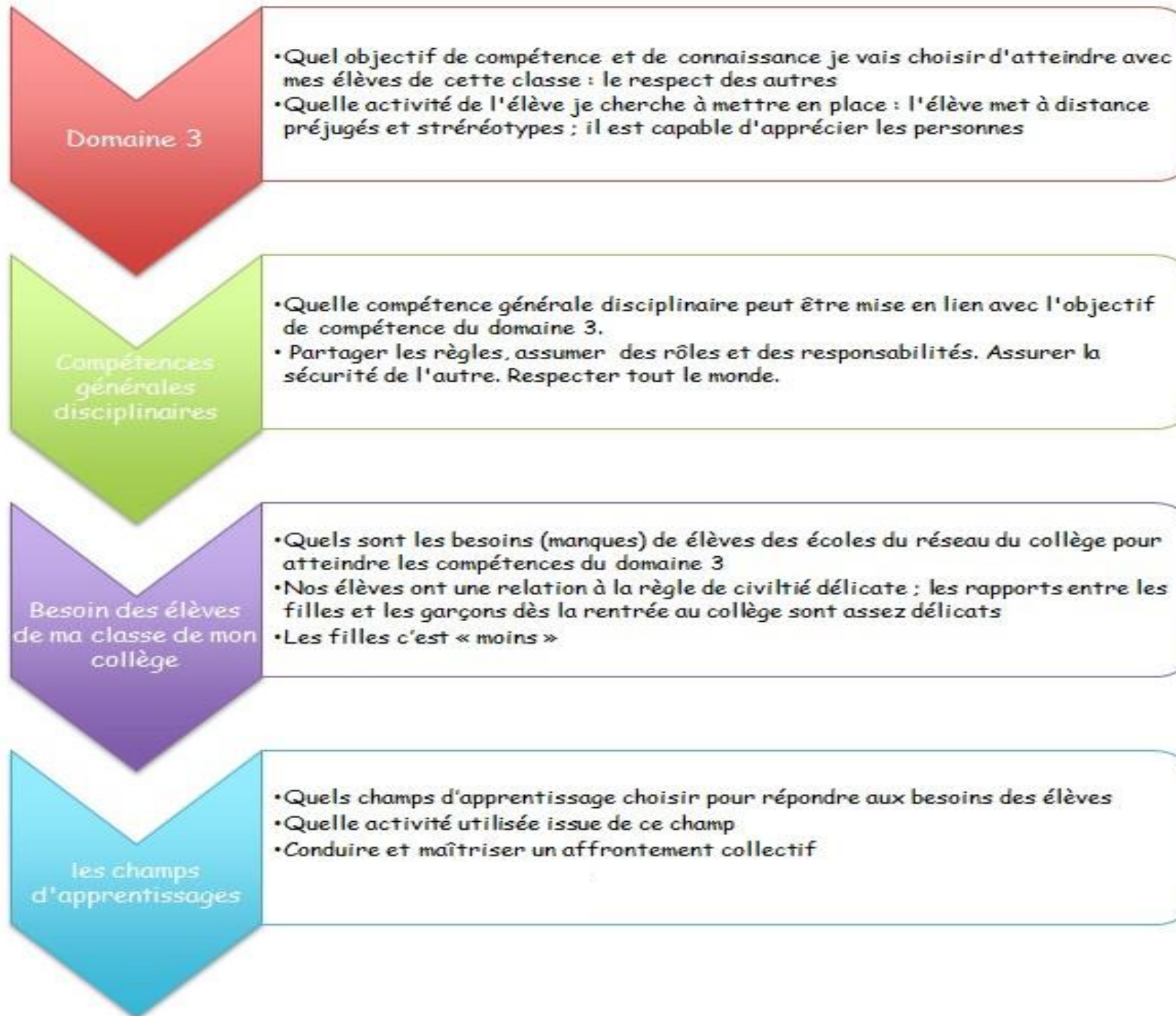
S4C

EPS

CONTEXTES
PUBLICS
SCOLAIRES

SPORTS / APSA
MOTRICITE
APPRENTISSAGES
MMS

Démarche mise en œuvre par l'enseignant



1/ Le socle

- ❖ Le préambule
- ❖ 1/ Le socle
- ❖ 2/ Le contexte
- ❖ 3/ Une démarche
- ❖ 4/ L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire

Le socle commun des compétences, des connaissances et de la culture

- ❖ Les domaines
- ❖ Les objectifs de compétences et de connaissances
- ❖ Les objectifs d'activités
- ❖ Le choix d'un domaine

Le socle commun

Domaine

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

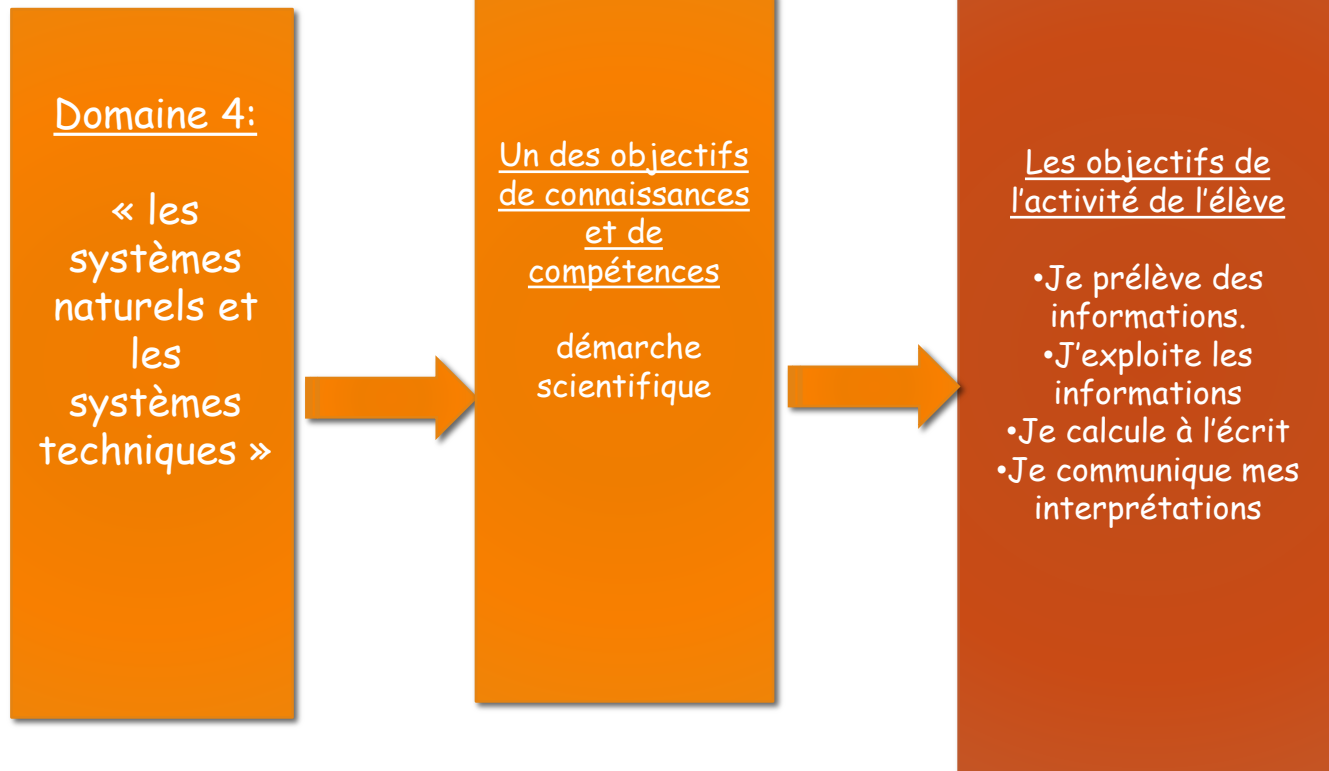
Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Le socle commun

Domaine	OBJECTIF DE COMPÉTENCES ET DE CONNAISSANCES	OBJECTIF DE L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
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	

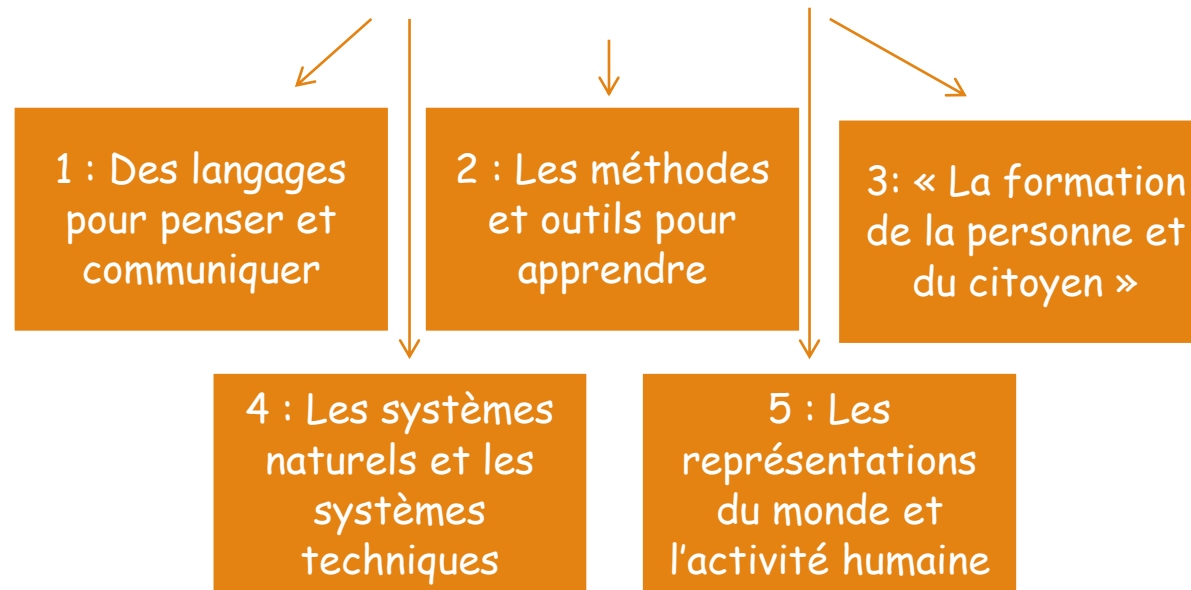
Etablir les objectifs de l'activité de l'élève

Un exemple



A quels domaines du socle cette activité contribue-t-elle?

Mener un affrontement collectif



Pour chaque domaine, déterminer les objectifs de connaissances et de compétences du socle qui seront traités dans cette activité

1

• Un Exemple:
• « Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit »

4

• Un Exemple:
• « L'élève prélève, organise et traite l'information utile.»

2

• Un Exemple:
• « Coopération et réalisation de projets »

5

• Un Exemple:
• «Réflexion sur soi et sur les autres, Ouverture à l'altérité, Construction de la citoyenneté,

3

• Un Exemple:
• «expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres : accepter les personnes différentes de lui »

Le domaine 3

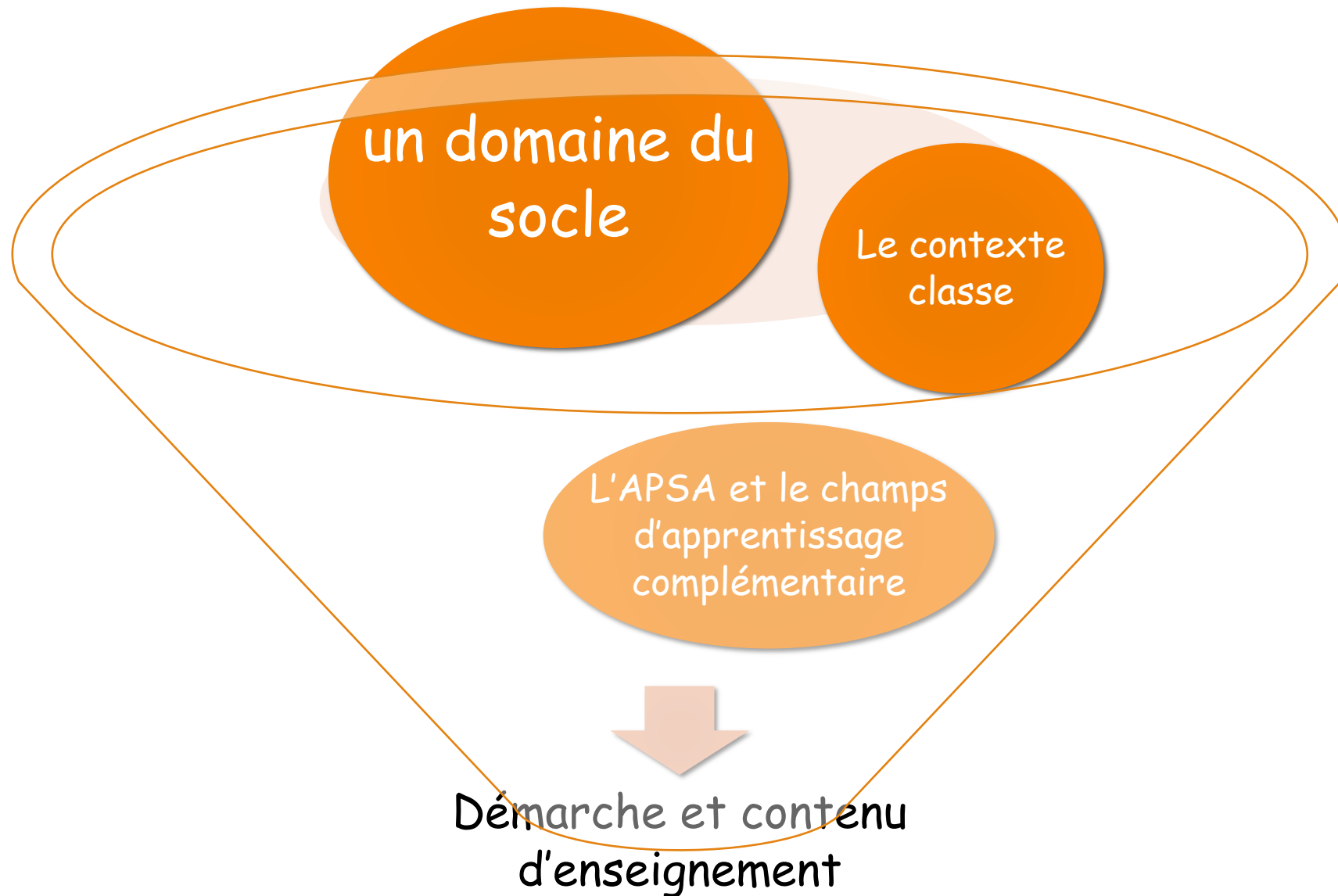
**Domaine 3 : la formation de la
personne et du citoyen**

**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**



2/ Le contexte

- ❖ Le préambule
- ❖ 1/ Le socle
- ❖ 2/ Le contexte
- ❖ 3/ Une démarche
- ❖ 4/ L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire
- ❖ Pour conclure

Le contexte établissement, classe

- ❖ Décrypter un domaine par rapport au contexte
- ❖ C'est quoi le respect au collège G.PHILIPPE en REP+
- ❖ Les filles c'est moins, les garçons c'est plus
- ❖ Des origines culturelles, religieuses
- ❖ Des élèves qui ne s'acceptent pas
- ❖ Des élèves qui s'ignorent
- ❖ « En sixième, moi m'sieur je joue pas s'il y a une fille dans mon équipe »
- ❖ « **Le vivre ensemble** »

Mes élèves



Mes élèves



Des attendus de fin cycle pour le domaine 3

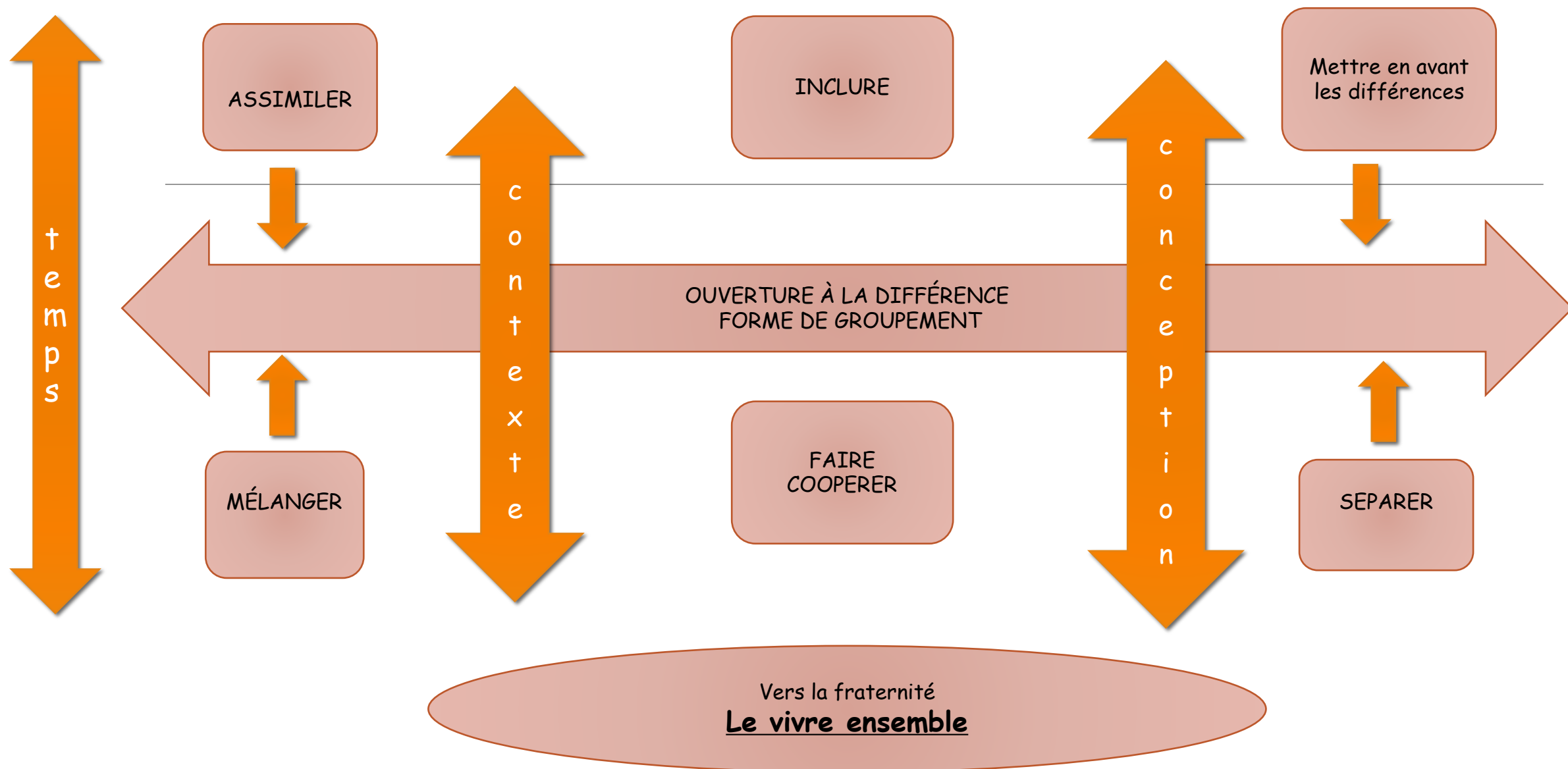
- ❖ Pour le cycle 3
- ❖ Accepter l'autre dans son équipe
- ❖ Écouter sans couper la parole
- ❖ Jouer avec quelques soient les différences
- ❖ Vivre ensemble c'est être avec et ensemble et non être avec et simplement à côté

Des attendus de fin cycle pour le domaine 3

- ❖ Pour le cycle 4
- ❖ L'autre est avec moi pour réussir
- ❖ Écouter, échanger, construire ensemble
- ❖ Jouer en se servant des différences
- ❖ **Vivre ensemble c'est construire la réussite grâce aux autres**

3/Une démarche

- ❖ Le préambule
- ❖ 1/ Le socle
- ❖ 2/ Le contexte
- ❖ 3/Une démarche
- ❖ 4/ L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire
- ❖ Pour conclure



Prendre en compte les différences inter individus, leurs modes de fonctionnement, leurs motifs d'agir pour les faire tous adhérer.

Solliciter différents aspects de la personne via la variété des rôles sociaux et des statuts différents à assumer.
(joueur, arbitre, coach, capitaine, ...)

Prendre en compte les différents rapports au Basket ball identifiables chez les élèves
(Jouer avec, jouer contre, rechercher la victoire, la maîtrise, ...)

Des tâches adaptées et proposées à tous les élèves, dans lesquelles la coopération est organisée et structurée.

Un traitement didactique particulier pour
Mettre en place cette coopération:

- le système de comptage des points (un doit marquer...puis l'autre...puis l'autre...)
- la composition des équipes mixtes: duos libres puis le professeur associe les duos pour créer des interactions particulières...

Les élèves sont amenés à travailler ensemble et à échanger

L'un ou l'autre peut être au service d'un autre membre de l'équipe pour le faire progresser (Co éducation)

Des modes d'apprentissage Coopératifs.

La réussite collective se nourrit des connaissances, capacités, attitudes de chacun.
Les choix émanent de décisions collectives
(ex: quel placement de chacun sur le terrain, jeu rapide ou lent...?)

Mais c'est néanmoins l'enseignant qui va mettre en place les conditions pour que les élèves puissent échanger.
(par ses compositions d'équipes, par les temps d'échanges, par des régulations, etc.)

Respecter le point de vue de l'autre, développer son propre point de vue, aboutir à une réponse collective

Les élèves s'expriment à l'oral, que ce soit en petit groupe ou en classe entière.

Chacun joue un rôle dans la paternité des choix et des actes.

L'organisation collective est impulsée par l'enseignant, mais les contraintes du système de score engagent nécessairement les interactions entre élèves (*chacun doit marquer...il faut s'organiser collectivement pour cela*)

Recourir à des règles collectives permettant la pratique et la réussite de chacun sans discrimination....

Là où l'enseignant pourrait stigmatiser (notamment les filles « plus faibles » en coefficientant leurs points par exemple), il donne plutôt à tous les mêmes pouvoirs et les mêmes possibilités de rapporter des points à l'équipe.

C'est l'organisation du collectif qui va permettre à chacun-e de marquer des paniers et de participer à la réussite du collectif. Les formes de groupement particulières vont aussi dans ce sens.

La FPS



4/L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire

- ❖ Le préambule
- ❖ 1/ Le socle
- ❖ 2/ Le contexte
- ❖ 3/ Une démarche
- ❖ 4/ L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire
- ❖ Pour conclure

Le cycle 3

- ❖ Des compétences à travailler
- ❖ Des attendus de fin de cycle
- ❖ Une compétence attendue à construire en équipe pédagogique

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

En situation d'opposition réelle et équilibrée

Attendus de fin de cycle / En situation aménagée ou à effectif réduit,

- ❖ 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.

Compétences visées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none">❖ Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.❖ Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.❖ Coordonner des actions motrices simples.❖ Se reconnaître attaquant / défenseur.❖ Coopérer pour attaquer et défendre.❖ Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.❖ S'informer pour agir.	<p>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères- renards, etc.), jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré-sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis)</p>

Des compétences à travailler pendant le cycles

- ❖ Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples.
- ❖ Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires.
- ❖ Se reconnaître attaquant / défenseur
- ❖ S'informer sur son placement et celui des autres
- ❖ Occuper différents rôles



Des attendus de fin de cycle

- ❖ Gagner le duel ensemble par la proposition d'une aide au porteur
 - ❖ respecter les autres
 - ❖ assurer différents rôles

Des apprentissages moteurs à construire sur le cycle 3

Se reconnaître
attaquant défenseur

Construire les
déplacements

Construire la progression à
travers la passe et la réception

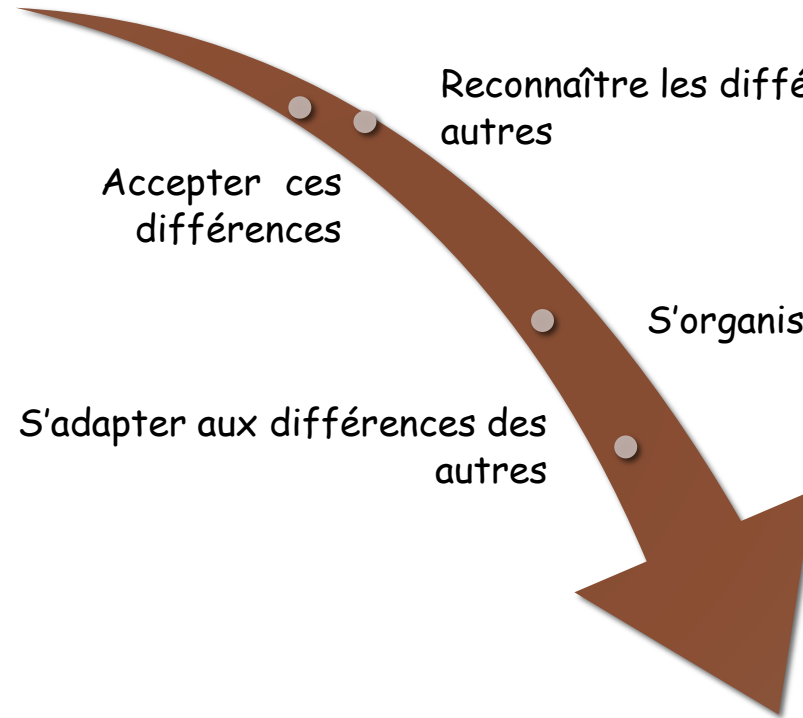
Proposer une aide

le démarquage

Attendus de fin de cycle : **se rendre disponible pour faire progresser la balle jusqu'à la cible adverse**

Des apprentissages méthodologiques et sociaux à construire sur le cycle 3

Seul je ne peux pas
gagner



Attendus de fin de cycle : **respecter et jouer avec les autres**

Une compétence attendue de fin de cycle 3

- ❖ Qui prend en compte les spécificités de nos élèves
- ❖ Le contexte de l'établissement
- ❖ Les attendus de fin de cycle du champ d'apprentissage
- ❖ Qui lie des acquisitions motrices et une intention éducative

Rechercher le gain du match, par une progression collective de la balle fondée sur des aides aux porteurs.
Respecter les règles du vivre ensemble, les partenaires, les adversaires et l'arbitre.

Le cycle 4

- ❖ Des compétences visées
- ❖ Des attendus de fin de cycle
- ❖ Une compétence attendue à construire en équipe pédagogique

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Attendus de fin de cycle

- ❖ **En situation d'opposition réelle et équilibrée**
- ❖ réaliser des actions décisives en situation favorable et de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou 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

Compétences visées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
<ul style="list-style-type: none">❖ Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.❖ Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.❖ S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant.❖ Co arbitrer une séquence de match (de combat).❖ Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.❖ Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.	<p>Activités de coopération et d'opposition : les jeux et sports collectifs avec ballon (handball, basket-ball, football, volley-ball, ultimate , rugby, etc.).</p> <p>Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquette (badminton, tennis de table).</p> <p>Activités physiques de combat : lutte, judo, boxe, etc.</p> <p>Prise de conscience par les élèves des analogies et des différences entre toutes ces activités d'opposition ainsi que les spécificités de chacune.</p> <p>Situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle ou collective plus complexe.</p>

Des compétences visées pendant le cycle

- ❖ Rechercher le gain de la rencontre en fonction des forces de l'équipe
- ❖ Passer de la défense à l'attaque dès la récupération du ballon
- ❖ Passer et recevoir en mouvement
- ❖ Arbitrer et justifier ses décisions
- ❖ Reconnaître un déséquilibre.



Des attendus de fin de cycle

- ❖ Dès la récupération de la balle réaliser ensemble une contre attaque dès que la défense est déséquilibrée
- ❖ respecter les autres
- ❖ Observer et co-arbitrer.

Des apprentissages moteurs à construire sur le cycle 4

Sur les non porteurs
et les porteurs

Sur les passes et les réceptions
en mouvement

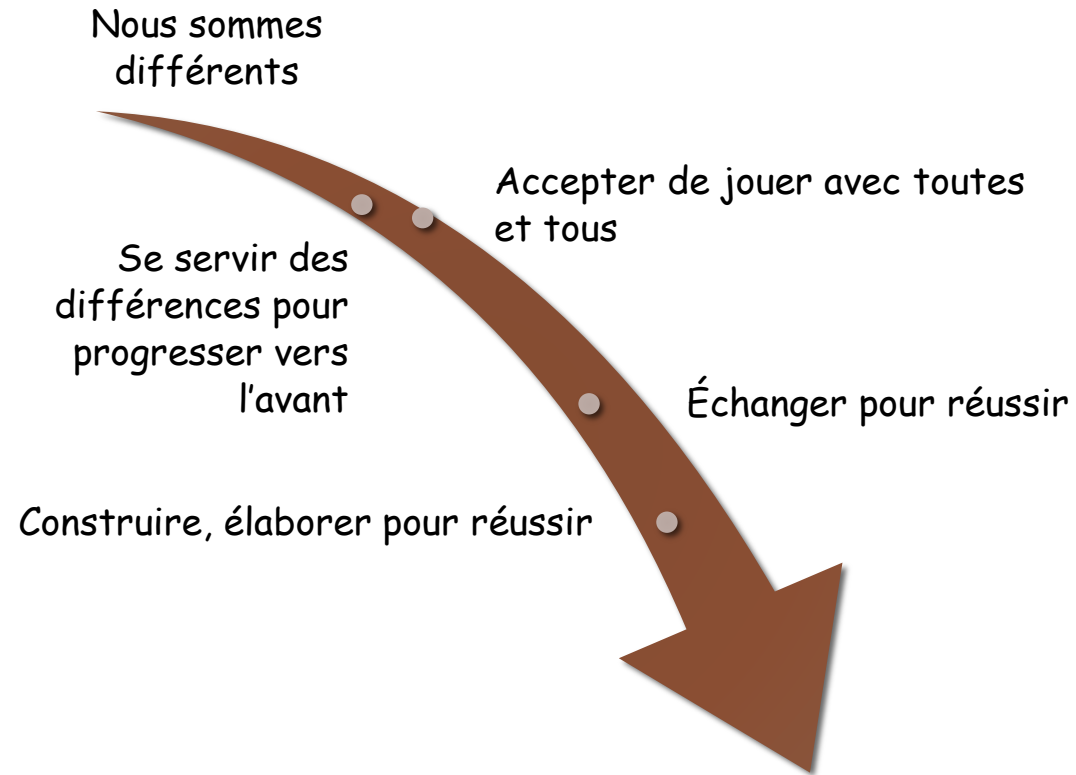
Sur les déplacements

Sur la prise
d'informations

Sur le démarquage

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

Des apprentissages méthodologiques et sociaux à construire sur le cycle 4



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

Une compétence attendue de fin de cycle 4

- ❖ Qui prend en compte les spécificités de nos élèves
- ❖ Le contexte de l'établissement
- ❖ Les attendus de fin de cycle du champ d'apprentissage
- ❖ Qui lie des acquisitions motrices et une intention éducative

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.

Pour conclure

- ❖ Le préambule
- ❖ 1/ Le socle
- ❖ 2/ Le contexte
- ❖ 3/ Une démarche
- ❖ 4/ L'APSA et le champs d'apprentissage complémentaire
- ❖ Pour conclure

UN CONTEXTE LOCAL :

Un établissement
(un projet)

Des élèves
aux caractéristiques
particulières

Un domaine du S4C :

- Décryptage
- Adaptation aux caractéristiques des élèves
- Cibler des attendus de fin de cycle

Un CAC / Une APSA :

- Décryptage
- Adaptation aux caractéristiques des élèves
- Cibler des attendus de fin de cycle dans l'APSA, dans les différents rôles

Des **Compétences attendues** intégrant les dimensions MMS et des **démarches d'enseignement** en cohérence.

EVALUATION / VALIDATION DES ACQUIS

Ou encore...

Le Domaine 3:

**Respect des différences
et égalité des chances**

- Décryptage
- Adaptation aux caractéristiques des
Élèves
- **Attendus de fin de cycle:**
Qu'est ce que j'attends de mes
élèves en fin de 3^e du point de vue
de cet objectif éducatif?

Un Contexte Local :

Le Collège G Philippe

Projet Etablissement:

« apprendre à vivre ensemble »

Projet de classe:

« Egalité filles/garçons »

Elèves irrespectueux,
individualistes, sexistes.

Conduire et maîtriser un

affrontement collectif ou interindividuel

en Basket Ball :

- Décryptage
- Adaptation aux
caractéristiques des élèves
- **Attendus**
de fin de cycle dans l'APSA,
dans les différents rôles:
Quelles sont mes attentes en termes
d'objectifs M,M,S?

**Une « compétence attendue »
recherchée en fin de Cycle 4**

En 3c3, s'organiser collectivement
pour jouer en mouvement, et marquer
rapidement pour éviter le
remplacement de l'équipe adverse.
Mettre en place les conditions
nécessaires pour que chacun participe
successivement à l'évolution du score.
Observer et co-arbitrer

Des repères pour évaluer le pas en avant moteur

Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

L'élève est sur le terrain mais ne s'engage dans aucune action. Il est en réussite lorsque son partenaire proche le sollicite.

Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

L'élève s'engage dans les actions et reste en réussite sur des passes courtes
Sur l'aide au porteur, il reste proche de son adversaire et de son partenaire

Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

L'élève s'engage dans les actions de progression vers la cible adverse.
Il se situe dans des zones libres

Étape 4 : objectifs d'apprentissage atteints

L'élève s'engage dans les actions de progression vers la cible adverse.
Il construit des rôles d'appuis, de relais de soutien

Des repères pour évaluer l'intention éducative

Etape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints

L'élève n'accepte pas le jeu avec les autres.

Etape 3 : objectifs d'apprentissage atteints

L'élève s'engage avec tous les élèves

Etape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints

L'élève ne joue qu'avec les meilleurs joueurs (se)

Etape 4 : objectifs d'apprentissage atteints

L'élève est dans la conseil aux autres (Sur les choix de passe, les déplacements)