

Réforme des collèges 2016

Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE: 1 et 2

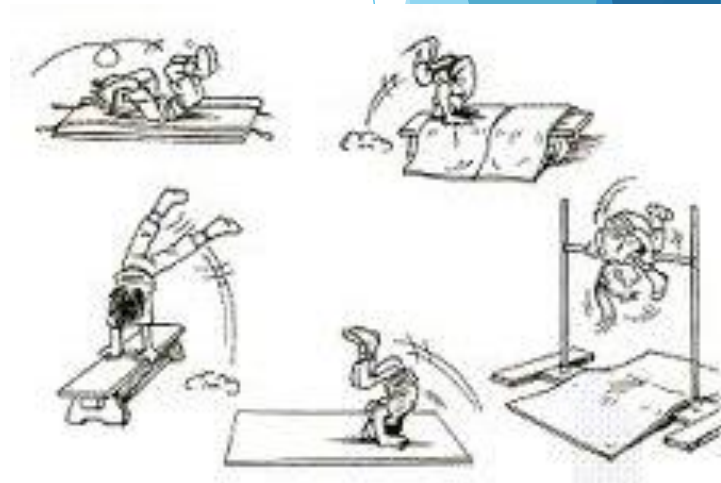
CHAMP D'APPRENTISSAGE : 3

APSA : GYMNASTIQUE

CYCLE 3 et CYCLE 4

TITRE : Les nouveaux programmes 2016

AUTEUR : Marie-Isabelle AUBLANT (GFD OISE)



Choix éducatif

➤ **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 les langages des arts et du corps

➤ **les méthodes et outils pour apprendre**

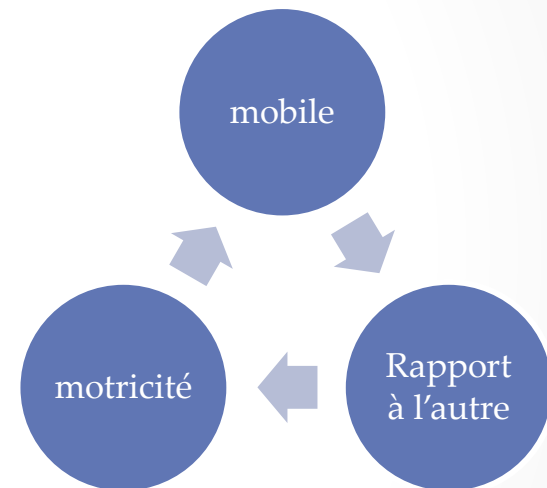
Coopération et réalisation de projets

➤ **La formation de la personne et du citoyen**

Responsabilité sens de l'engagement

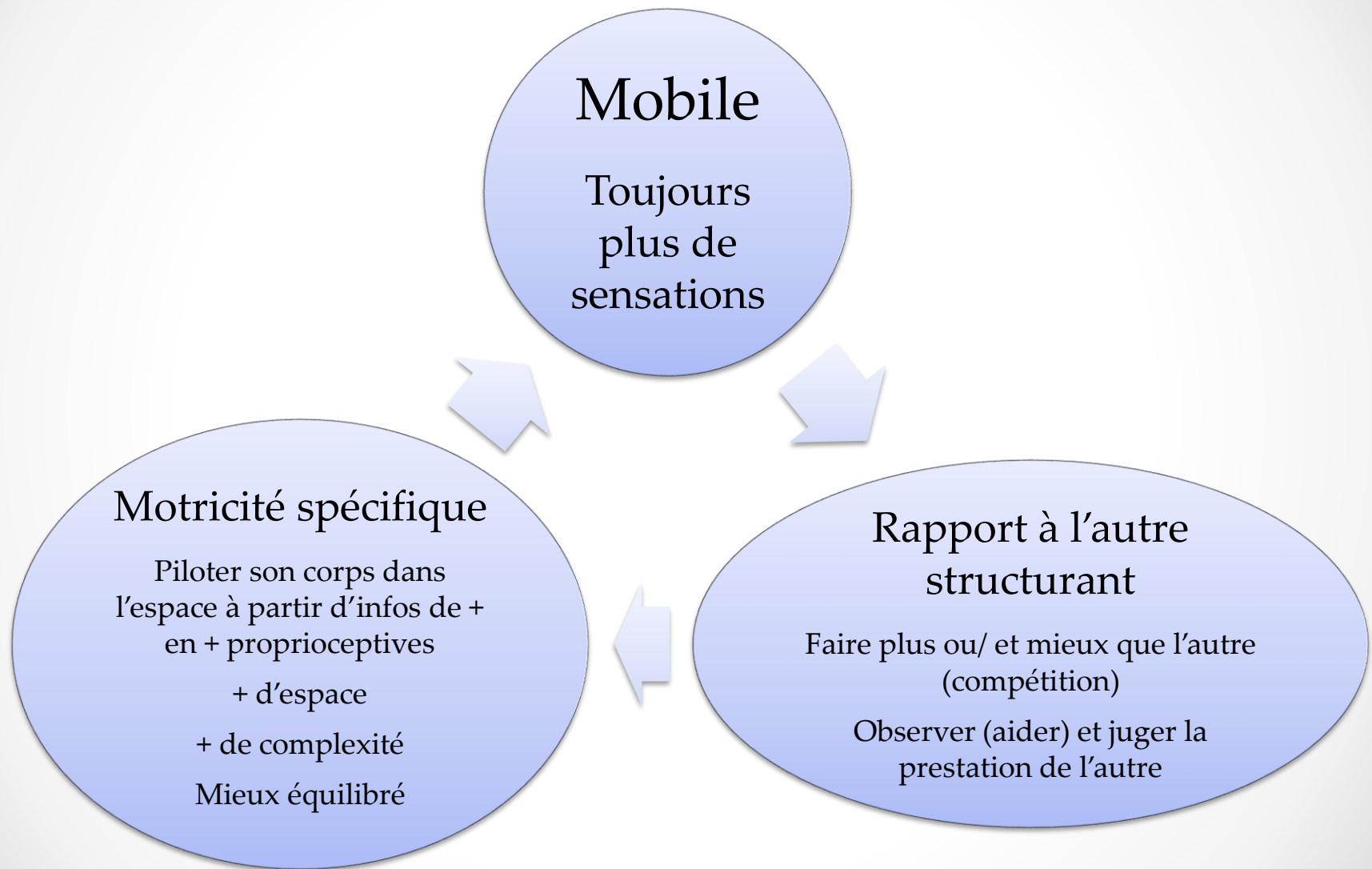
Reflexion culturelle

GYMNASTIQUE

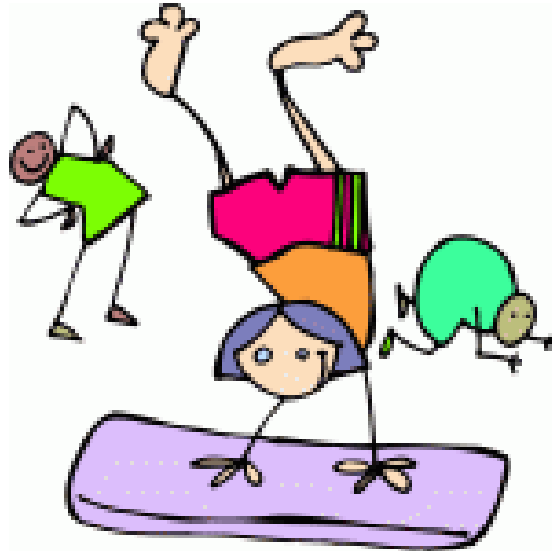


« Cedreps »

Forme de pratique scolaire



Découverte (Cycle 3)



La FPS

UN DUO

Aider mon partenaire à progresser

- Installation des ateliers
- Aide à réaliser
- Juger, valider
- Aide à choisir mes éléments pour la validation finale

UN CRITÈRE DÉTERMINANT

Tout élément présenté doit avoir une **reception stabilisée**
Sinon pas de prise en compte des points « difficulté »

3 critères pour valider

3 passages devant mon partenaire pour changer de niveau

Objet d'enseignement « soclé »

Faire des choix pour présenter des éléments maîtrisés afin d'être jugé en tant que gymnaste

un code d'éléments
3 niveaux de difficulté
un niveau bonus
3 critères pour valider
1 critère obligatoire

Un duo FIXE pour
construire, s'entraider

Deux duos associés
différents à chaque
leçon pour travailler
et s'observer

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

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

Compétences visées pendant le cycle

- Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.
- Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.
- S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions
- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

Prioritaire dans MA DEMARCHE

Sur le terrain, ce que l'élève construit

Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle de l'autre
Répéter un geste pour le rendre efficace
Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions
Collaborer au sein d'un groupe pour développer et exploiter au mieux le potentiel de chacun
Choisir, parmi un ensemble d'éléments possibles

Adapter sa motricité à des situations variées, maîtriser les risques
Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité en sécurité pour soi et pour les autres vers + de précision, de déséquilibres, d'espace aérien

Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne
Discuter, argumenter

Les compétences générales en EPS

S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

Le socle

Les méthodes et outils pour apprendre

Coopération et réalisation de projets

Langage pour penser et communiquer

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

Autre choix possible

Sur le terrain, ce
que l'élève
construit

Porter une appréciation objective sur une prestation en exploitant différents outils d'observation et d'analyse ;

Utiliser des indicateurs pour porter un regard critique sur ses prestations et celles des autres ;

Justifier son avis en s'appuyant sur des indicateurs partagés

Les
compétences
générales en
EPS

Assumer des rôles et des
responsabilités

Le socle

**La formation de la
personne et du
citoyen**

Respect des autres,
discernement,
responsabilités

Compétence attendue

Concevoir et réaliser à plusieurs une prestation acrobatique au plus haut niveau de virtuosité, mais en toute sécurité, destinée à être vue et jugée, à partir d'un répertoire d'actions de « tourner » et « se renverser ». Observer , parer, aider, juger à partir de critères simples pour améliorer et choisir les éléments présentés.

Mesure emblématique

Ce qui organise le travail moteur, méthodologique et social de l'élève

Je m'organise corporellement pour avoir une ...
J'observe une ...
Je décide et oriente mon partenaire à partir de la...

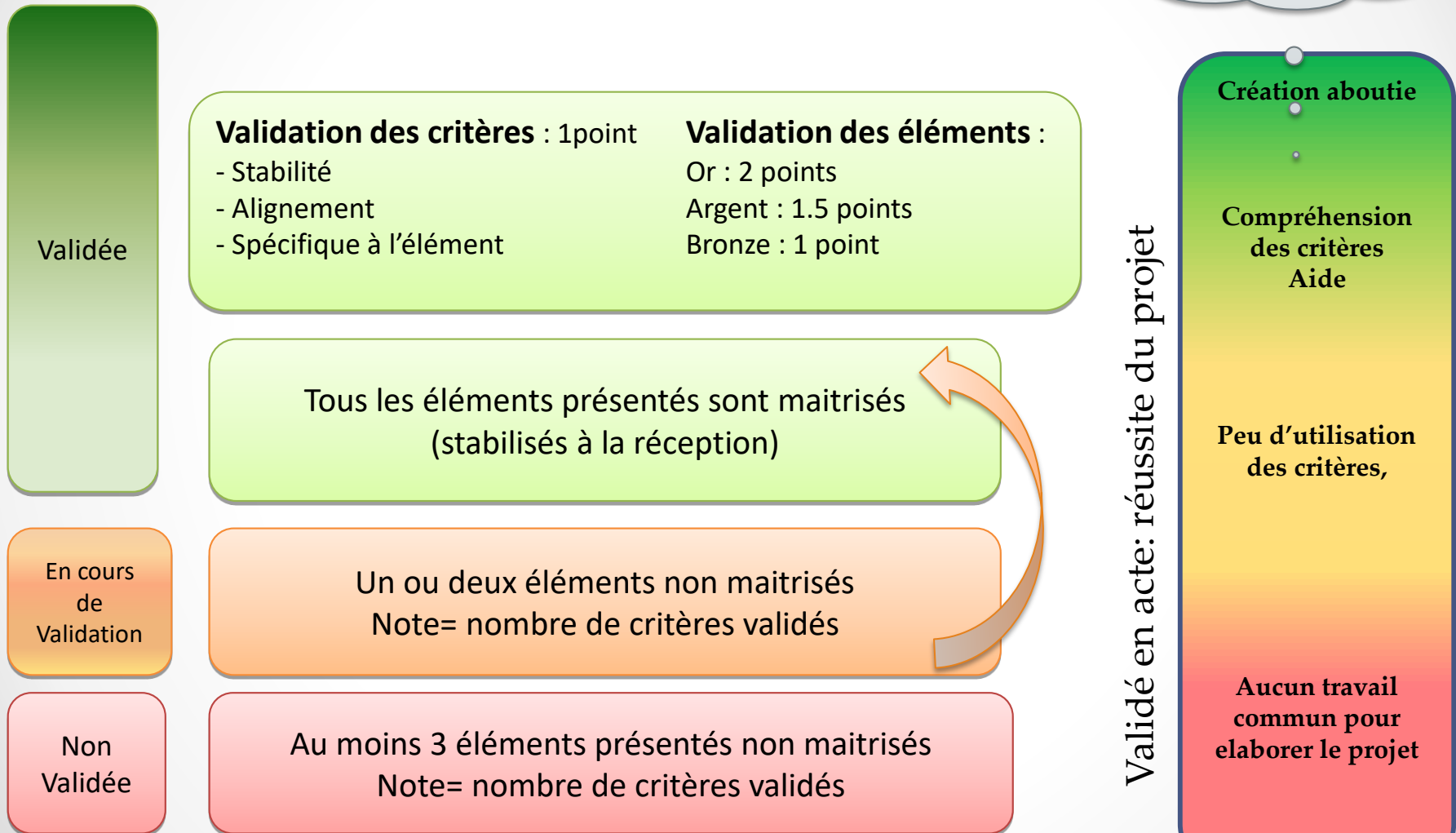


RECEPTION STABILISEE



Repères de progressivité

Observateur,
pareur, aide, juge..



apprendre à gérer
un projet

Développer sa
motricité et apprendre
à s'exprimer en
utilisant son corps

(Parle, Communique,
Argumente)

Assumer des rôles et
des responsabilités
Juger
















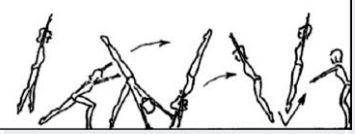
Je suis capable de présenter une suite d'éléments maîtrisés : réception stable
devant un jury

La réussite de mon partenaire à l'indicateur « stabilité » valide ma compétence
domaine 2 et/ ou 3...

Ma réussite à l'indicateur « stabilité » valide ma compétence **domaine 1**

Notre réussite à l'épreuve valide l'intégration des critères...**le domaine 2 le
domaine 3**

Une grille d'éléments

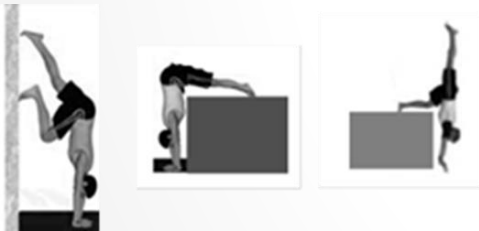
Niveau	BRONZE	ARGENT	OR	OR EXPERT	
Rotation avant					Axé Sans les mains stable
Rotation arrière					Axé Sur les pieds stable
ATR					Aligné Vertical Stable fente
ROUE					Aligné Vertical Stable fente

Des indicateurs



- RECEPTION STABLE
- Roule dans l'axe
- Remonte sans s'aider des mains

- RECEPTION STABLE
- Roule dans l'axe
- Arrive sur les pieds



- ARRIVÉE STABILISÉE
- Aligné
- Vertical



La note en direct

Retour immédiat à l'élève, deux validations pour permettre une ou des modifications lors de la deuxième prestation

Validation des domaines
Domaine 1 et 2

Noms	Rotation avant			ATR			Obs/8	D1	D2
	diff	note	note/5	diff	note	note/5			
ddd	☆	1	103	4 ☆	1,5	102	3,5		
eee	★	2	103	5 ☆	1,5	103	4,5		

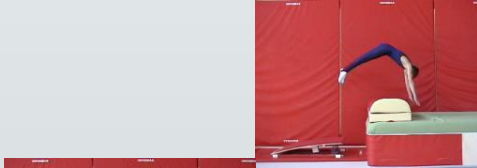


Approfondissement (Cycle 4)

La FPS

3 Niveaux de rotation
avant

2



Arrivée stable

Axé
Sans mains

1

Tourner
sauter

Espace du duo

3

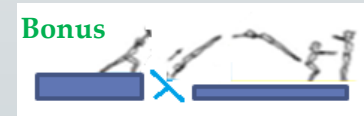
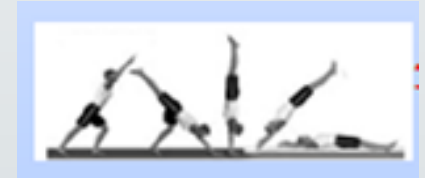
Tourner
sauter

4

3 Niveaux de
renversements



Aligné
Vertical



Arrivée stable

Alignement:

- Épaules en avant
- - jambes en retard

Objet d'enseignement « soclé »

Choisir des éléments maîtrisés pour réaliser

-Duo synchronisé

- 2 éléments au plus haut niveau



Un duo illustrant
tourner et sauter
être synchronisé:
au départ et à la
réception



Deux éléments
Rotation avant
ATR
3 niveaux de
difficulté

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

Mobiliser les capacités expressives du corps pour imaginer **composer et interpréter une séquence** artistique ou **acrobatique**

Participer activement au sein d'un groupe, à l'élaboration et à la formalisation d'un projet artistique

Apprécier des prestations en utilisant différents supports d'observation et d'analyse

Compétences travaillées pendant le cycle

- **Elaborer et réaliser**, seul ou à plusieurs, **un projet** artistique et/ou **acrobatique** pour provoquer une émotion du public.
- Utiliser des procédés simples de composition et d'interprétation.
- **S'engager** : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions.
- **Construire un regard critique** sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.

Prioritaire dans MA DEMARCHE

Sur le terrain, ce que l'élève construit

Agencer, choisir, aider, observer.

Travailler en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif

Apprend à gérer un projet, planifie les tâches, fixe les étapes, évalue l'atteinte des objectifs

Il aide celui qui ne sait pas et apprend des autres

S'engager, se dépasser

Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité en sécurité pour soi et pour les autres

Elaborer à deux

Présenter

Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne

Les compétences générales en EPS

S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique; les méthodes et outils pour apprendre

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

Le socle

Les méthodes et outils pour apprendre

Coopération et réalisation de projets

Langage pour penser et communiquer

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

Autre choix possible

Sur le terrain, ce
que l'élève
construit

Prendre et assumer des
responsabilités au sein
d'un collectif: aider,
conseiller

Juger : construire un regard
critique et argumenté

Les
compétences
générales en
EPS

Partager des règles,
assumer des rôles et
des responsabilités

Le socle

La formation de la
personne et du citoyen

Responsabilité, sens de
l'engagement et de
l'initiative

Compétence attendue

Concevoir et réaliser à plusieurs une prestation acrobatique engageant la virtuosité mais en toute sécurité et reflétant le travail en coopération, destinée à être vue et jugée, combinant ou juxtaposant les actions de « tourner » « se renverser » et « voler ». Observer , parer, aider, juger pour améliorer et choisir les éléments présentés.

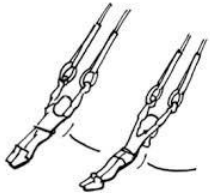
Mesure emblématique

Ce qui organise le travail moteur, méthodologique et social de l'élève

Je m'organise corporellement pour....

J'observe ...

Je décide et oriente mon partenaire à partir de...



SYNCHRONISATION

Et

RECEPTION STABILISEE



Passer deà 4 niveaux (repères de progresivité)



Gymnaste

Duo

Difficulté

Asynchro

Terrien

ensemble
séparé

Gymnaste
accompagné

Synchro

Tourneur
aérien

Synchro
original ou
difficile

Voltigeur

Aide pereur

*Validé en acte:
réussite du
projet*

La prestation
des élèves est le
reflet du travail
à deux

Juge

*Aide pour les situer
dans leur rôle, pour
l'enseignant ET l'élève*

Désinteret méconnaissance

Partial, partiel

Construit

Argumenté....

Des méthodes et des outils pour apprendre

Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps

Construire et réaliser un enchaînement d'éléments en deux parties:

- Duo synchronisé

- Individuel au plus haut niveau

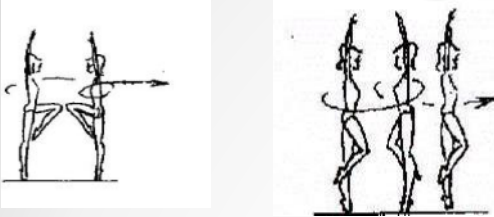
La réussite de notre enchaînement en terme de « synchronisation » valide ma compétence **domaine 2 « méthodes et outils »**

Ma réussite en terme de « stabilité » dans les deux éléments individuels valide ma compétence **domaine 1 « Développer sa motricité »**

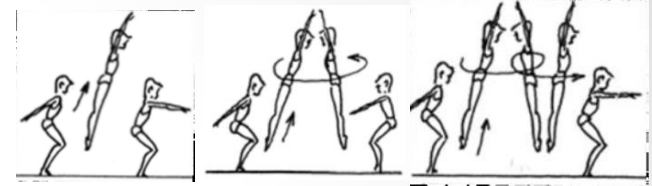
La réussite de notre projet pourrait valider le **domaine 3 « citoyen »**

Une grille d'éléments

Pivot ½ tour



Saut ½ tour, tour complet



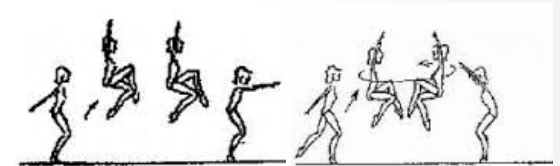
½ tour appui



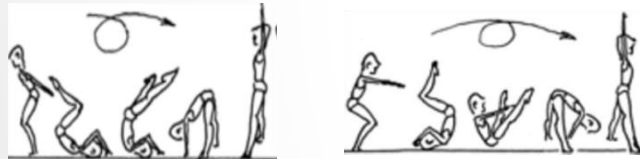
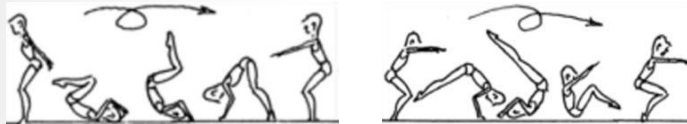
ATR



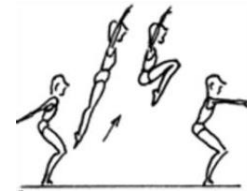
Saut de chat



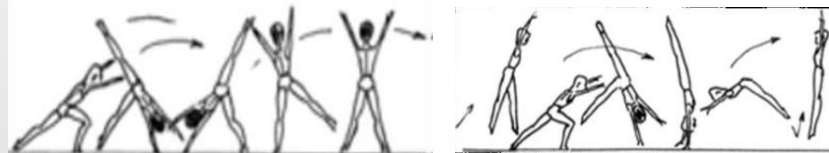
Rotations avant arrière



Saut groupé carpé grand jetté



Roue



Souplesse



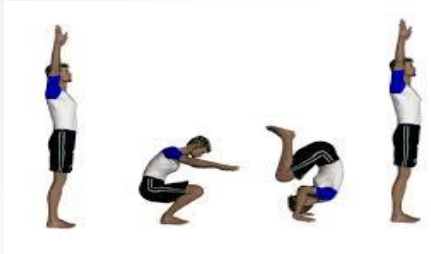
Saut de main



Petite aide Didactique, ce qui organise les choix présentés

« Coston et Ubaldi » cedreps

La tête et les bras...



Bras amortisseurs

Ouverture épaule pour amortir

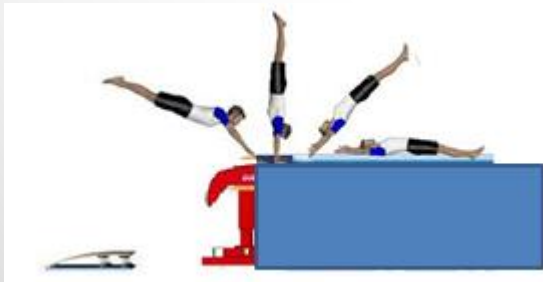
Rotation par enroulement de la tête



Bras amortisseurs

Ouverture épaule pour amortir

Rotation : action des bras enroulement



Bras appuyés

Ouverture des épaules pour freiner / bloquer la rotation

Temps fort : la compétition

- ☞ Permettre aux élèves d'expérimenter leur jugement
- ☞ Repousser ses limites pour gagner
- ☞ Se connaître pour présenter un élément maîtrisé
- ☞ Se mettre en projet pour la fin du cycle

3 équipes de duo se rencontrent:
☞ A contre B jugé par C

Elément		
	CHOIX	NOTE
A1		
B1		
A2		
B2		

Elément		
	CHOIX	NOTE
X		
C1		
A1		
C2		
A2		

Elément		
	CHOIX	NOTE
C1		
B1		
C2		
B2		