



Réforme des collèges 2016

Illustration en EPS

DOMAINE DU SOCLE: Domaine 1

CHAMP D'APPRENTISSAGE : CAC 4

APSA : JUDO

CYCLE: 4

TITRE : Proposition de situation de validation:

Le champs de mines

AUTEUR : Yann CARON (GFD 02)

The background features a dark blue gradient with faint, light-colored technical diagrams. On the left side, there is a large circular scale with numerical markings from 140 to 260 in increments of 10. Several circular diagrams with arrows and dashed lines are scattered across the page, suggesting a technical or scientific theme.

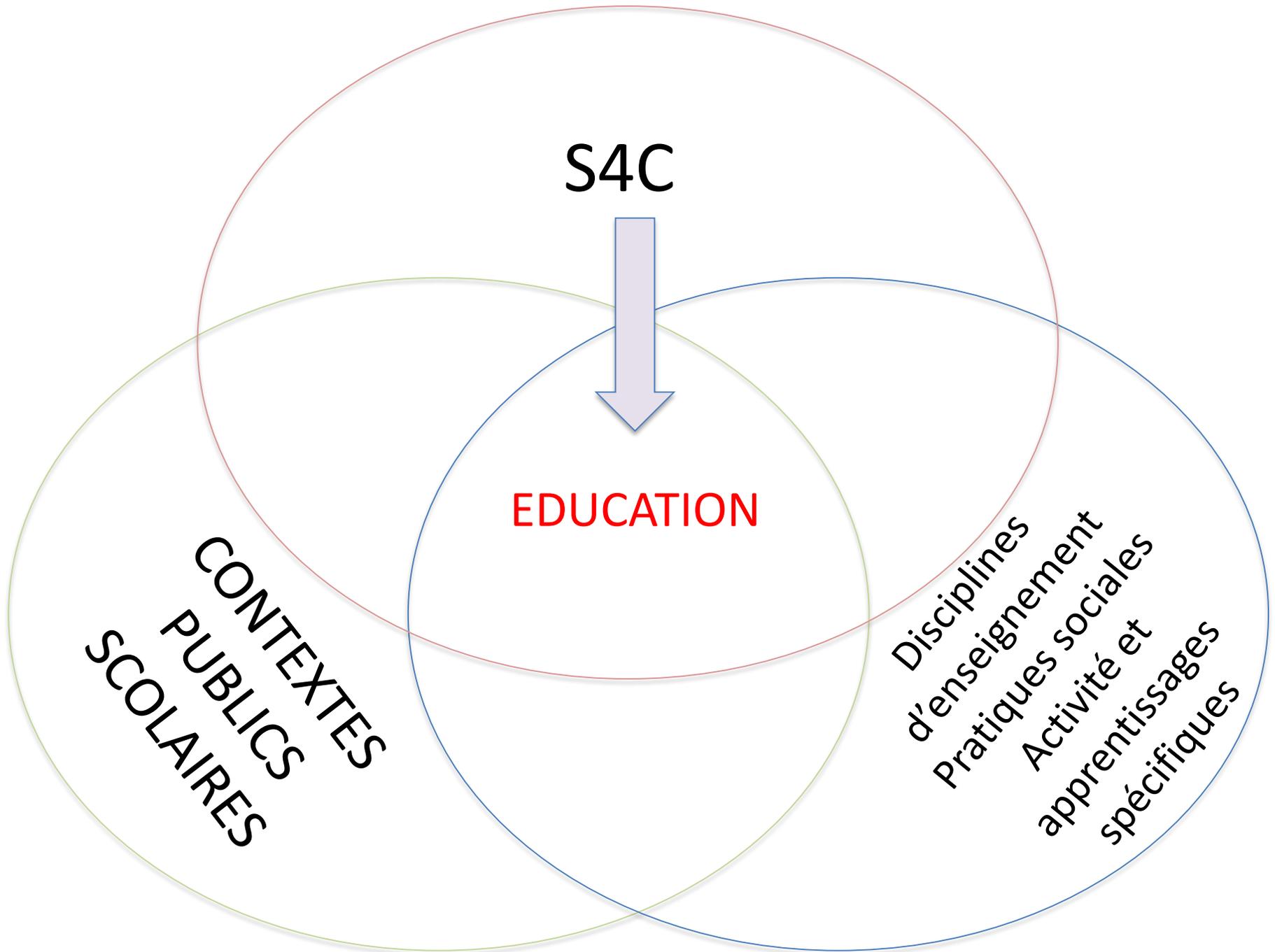
FORMATION « RÉFORME COLLEGE »

PROPOSITION D'UNE DÉMARCHE D'ENSEIGNEMENT
DOMAINE N°1: LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

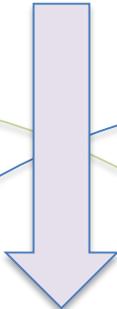
APSA SUPPORT: JUDO

INTRODUCTION

- Pour définir les demandes qui nous sont faites pour la rentrée 2016, il convient d'éclaircir les nouveautés impulsées par la réforme.
- Voici une modélisation proposée par les IPR et qui permet de porter un regard plus synthétique sur la nouvelle organisation.



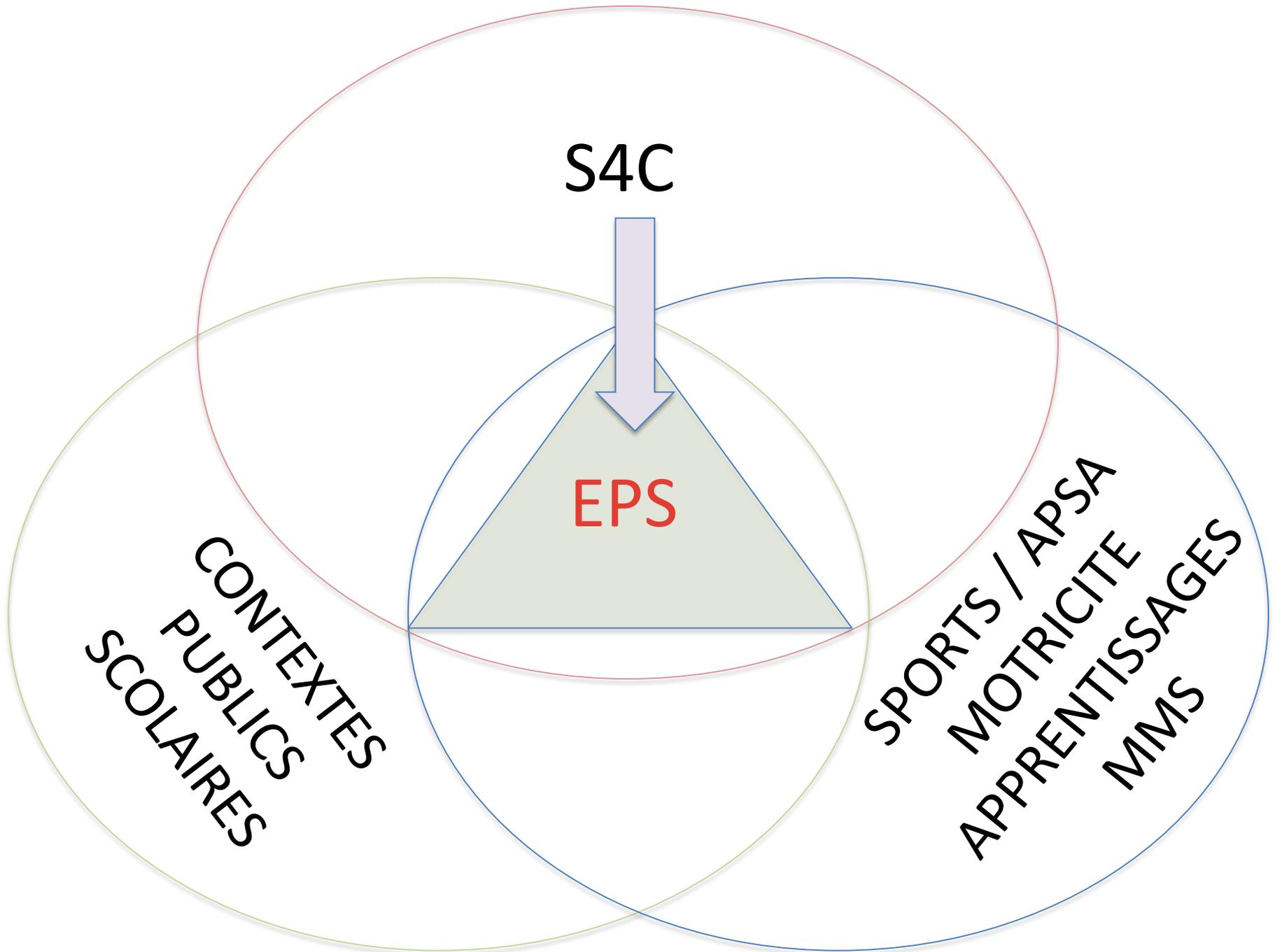
S4C



EDUCATION

CONTEXTES
PUBLICS
SCOLAIRES

Disciplines
d'enseignement
Pratiques sociales
Activité et
apprentissage
spécifiques



Mise en œuvre de l'E.P.S.

NIVEAU NATIONAL :

5 Compétences générales / compétences travaillées

4 Champs d'Apprentissages Complémentaires

(Chaque champs d'apprentissage permet à l'élève de construire des compétences intégrant différentes dimensions MMS en s'appuyant sur des APSA diversifiées.)

Des Attendus de fin de cycle pour chaque CA

Des Compétences / CA visées pendant le cycle (3 ou 4)



NIVEAU LOCAL :

Des attendus de fin de cycle dans chaque CAC ?

Une programmation des APSA et des domaines du S4C **équilibrée et permettant des apprentissages stables pour tous les élèves.**

NIVEAU LOCAL :

Des attendus de fin de cycle dans chaque APSA

Des **compétences attendues** pendant les cycles, DES EPREUVES CIBLEES
Des critères de validation des compétences attendues.

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

QUELQUES REMARQUES:

- Les objectifs du socle sont ceux qui doivent guider nos réflexions et notre travail. Tout découle de ces objectifs et des choix prioritaires par rapport:
 - Au public
 - Au projet d'établissement
 - Au projet EPS
 - A chaque APSA
 - A chaque niveau
- C'est la déclinaison de ces choix en réponse aux problématiques locales qui doit être la fondation de nos programmations, nos procédures d'enseignement et d'évaluation.

Domaine n°1 du S4C

Les langages pour penser et communiquer



EPS

- Public socialement défavorisé
- La langue est vécue comme une corvée
- Les élèves voient l'enseignement comme un ensemble de matières cloisonnées
- L'axe N°1 du Projet d'établissement est « la maîtrise de la langue »

Champ d'Apprentissage
Complémentaire N°4
Judo

QUELLES INCIDENCES EN EPS ?

Socle Commun

5 Domaines

5 Compétences générales « soclées »

4 Champs d'apprentissage

Des attendus de fin de cycle

5 domaines du S4C:

- ▶ 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

5 compétences générales « soclées »:

- ▶ Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps.
- ▶ S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils.
- ▶ Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités.
- ▶ Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.
- ▶ S'approprier une culture physique sportive et artistique.

4 champs d'apprentissage complémentaires :

- ▶ Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.
- ▶ Adapter ses déplacements à des environnements variés.
- ▶ S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.
- ▶ Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

LA MAÎTRISE DE LA LANGUE (S4C)

- L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.
- Il adapte sa lecture et la module en fonction de la nature et de la difficulté du texte. Pour construire ou vérifier le sens de ce qu'il lit, (...)
- L'élève s'exprime à l'écrit pour raconter, décrire, expliquer ou argumenter de façon claire et organisée. (...).
- Il utilise à bon escient les principales règles grammaticales et orthographiques. Il emploie à l'écrit comme à l'oral un vocabulaire juste et précis.
- ...

PAR RAPPORT A L'APSA CHOISIE (JUDO) ET AUX CARACTÉRISTIQUES DE MES ELEVES, JE CHOISIS DE METTRE L'ACCENT SUR :

- « L'élève s'exprime à l'oral pour raconter, décrire ce qu'il fait »
- « De façon claire »
- « Utilise les principales règles grammaticales »
- « Vocabulaire juste et précis »

JE FAIS DONC LE CHOIX D'AMENER MES ÉLÈVES VERS L'ACQUISITION DE LA COMPÉTENCE SUIVANTE

- Dans une situation de combat debout, être capable de mettre en place une **communication précise et structurée avec des pairs**, pour créer un panel technique complet, me **permettant de faire chuter un partenaire en utilisant les forces qu'il déploie**.
- Cela implique d'être capable de:
 - **Décrire précisément mes actions et leur contexte**
 - **Passer cette description à l'écrit en utilisant un vocabulaire spécifique et de façon exhaustive**
 - Percevoir le sens de la force adverse
 - Faire tomber le partenaire vers l'avant et vers l'arrière

COMPÉTENCE ATTENDUE (AVANT 2015)

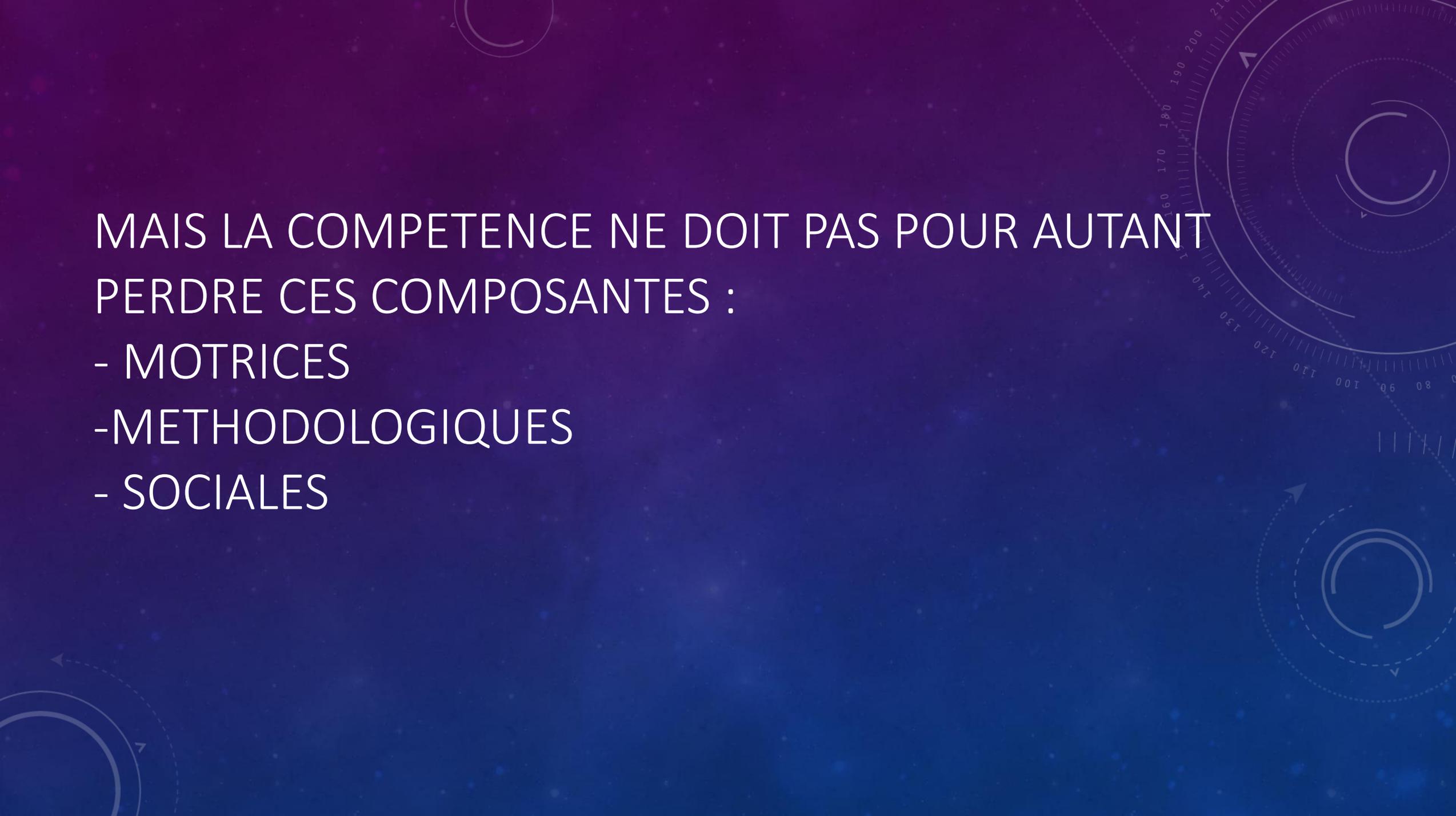
S'ENGAGER LOYALEMENT ET EN TOUTE SÉCURITÉ DANS UN COMBAT, EN RECHERCHER LE GAIN PAR L'UTILISATION DE CONTRÔLES ET FORMES DE CORPS SUR UN ADVERSAIRE GARDANT SES APPUIS AU SOL.

ASSURER LE COMPTAGE DES POINTS ET LE RESPECT DES RÈGLES DE SÉCURITÉ

COMPÉTENCES BASEES SUR UNE RECHERCHE DE L'ATTEINTE DES DOMAINES DU SOCLE

COMPÉTENCE ATTENDUE (CHOIX DE NOTRE EQUIPE EPS)

DANS UNE SITUATION DE COMBAT DEBOUT, ÊTRE CAPABLE DE METTRE EN PLACE UNE COMMUNICATION PRÉCISE ET STRUCTURÉE AVEC DES PAIRS, POUR CRÉER UN PANEL TECHNIQUE COMPLET, ME PERMETTANT DE FAIRE CHUTER UN PARTENAIRE EN UTILISANT LES FORCES QU'IL DÉPLOIE.

The background features a dark blue gradient with a subtle pattern of white stars and technical diagrams. On the right side, there are several circular diagrams with concentric lines and arrows, resembling a gauge or a control panel. The text is centered on the left side of the image.

MAIS LA COMPETENCE NE DOIT PAS POUR AUTANT
PERDRE CES COMPOSANTES :

- MOTRICES
- METHODOLOGIQUES
- SOCIALES

The background features a dark blue gradient with faint, light blue technical diagrams. On the left side, there is a large circular scale with numerical markings from 140 to 260 in increments of 10. The scale is partially obscured by several overlapping circular arcs and dashed lines, some of which have small arrowheads pointing in various directions. The overall aesthetic is technical and scientific.

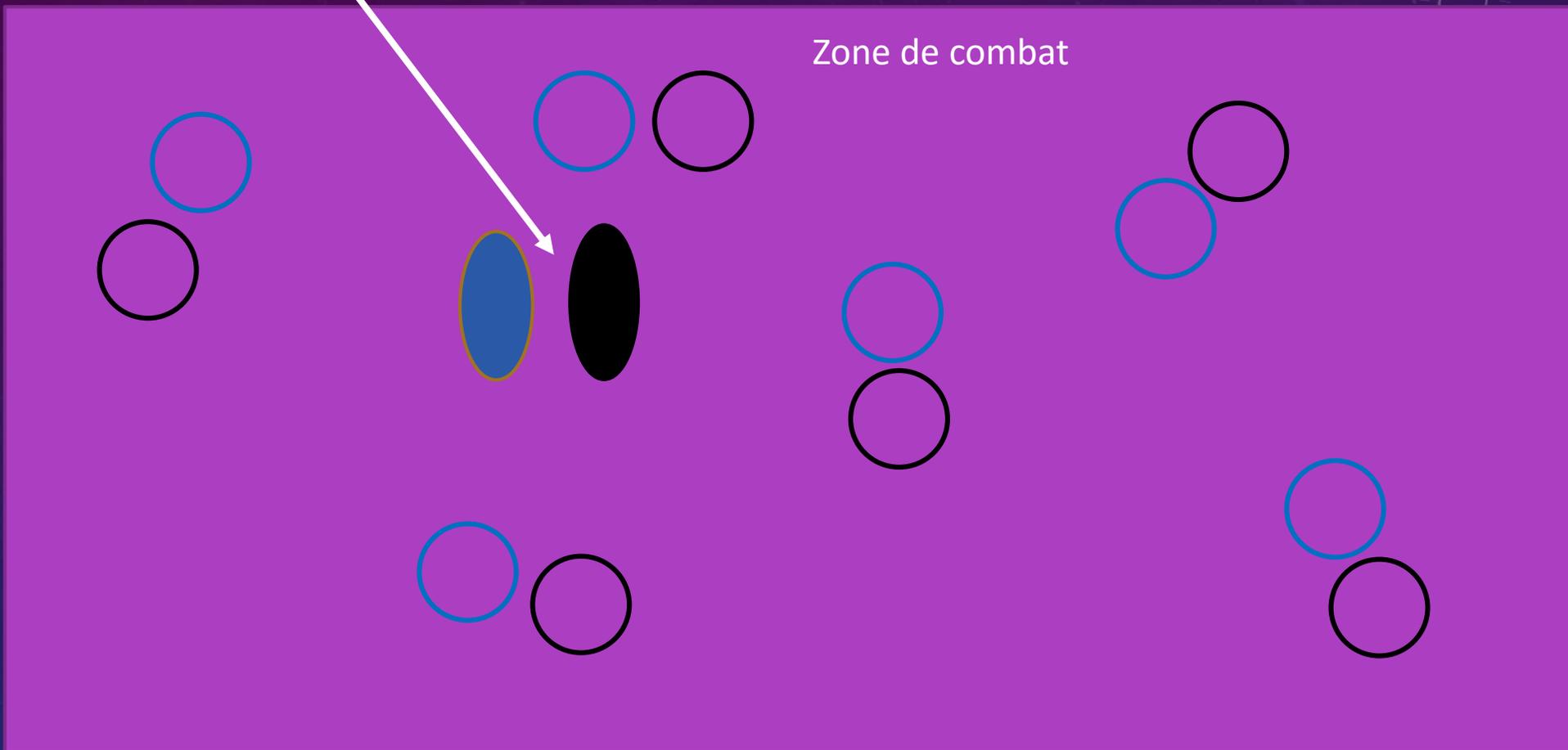
**MA PROPOSITION DE FORME DE
PRATIQUE SCOLAIRE POUR LA
VALIDATION DU DOMAINE DU SOCLE**

LE CHAMPS DE MINES

Par poules de 5 élèves:

- 2 combattants
- 2 observateurs (1 par combattant)
- 1 arbitre

Combattants



Zone de combat

Les autres élèves pratiquent également sur cet espace, les cerceaux sont partagés entre tous les binômes. Les espaces ne sont pas délimités.

Les zones sont définies par des cerceaux plats ou à la craie

Zone de combat



Zone de combat

Je peux marquer:

10 points en faisant chuter mon partenaire à l'extérieur de tout cerceau

Zone de combat

Je peux marquer:

**100 points en faisant chuter mon
partenaire dans un cerceau de ma
couleur**

A chaque projection réussie, l'observateur et son combattant se concertent et remplissent ensemble une FICHE DE VALIDATION TECHNIQUE, dans laquelle doivent être clairement renseignés:

- Le contexte de l'action (Exemple: « Il m'a attaqué, je l'ai contré »)
- La direction de la chute (Avant ou Arrière,...)
- La façon dont le partenaire est saisi (Où mes mains sont elles posées.)
- Une description de l'action (Ce que j'ai fait pour faire chuter)

LA FICHE D'OBSERVATION

The background is a dark blue gradient with a subtle pattern of white stars. Overlaid on this are several technical diagrams in a lighter blue color. In the top right, there is a large circular gauge with concentric rings and numerical markings from 80 to 210. In the bottom right, there is a diagram with concentric circles and arrows indicating a clockwise direction. In the bottom left, there is a partial diagram with concentric circles and an arrow pointing left. In the top left, there is a small circular diagram with a curved arrow.

POUR CHAQUE COMBAT, L'OBSERVATEUR REMPLIT CE TABLEAU:

COMBAT 1		Adversaire							Nb Valeurs
Gagné	Perdu		Valeur 1	Valeur 2	Valeur 3	Valeur 4	Valeur 5		
		Cerceaux	1 point						
		Projection "simple"	10 points						Nb Points
		Projection "Bonus"	100 points						

Une valeur est un terme « Judo » pour décrire un point.

Exemple: Un « ippon » est une valeur, un « Yuko » est une valeur

PAR EXEMPLE, SI LOUIS MET PAUL DANS UN CERCEAU:

COMBAT 1		Adversaire	Paul						Nb Valeurs
Gagné	Perdu			Valeur 1	Valeur 2	Valeur 3	Valeur 4	Valeur 5	
		Cerceaux	1 point	✖					
		Projection "simple"	10 points						Nb Points
		Projection "Bonus"	100 points						

PUIS, SI LOUIS FAIT PROJETTE PAUL HORS CERCEAU. IL PRÉCISE SI L'ATTAQUE EST « VERS L'AVANT » OU « VERS L'ARRIÈRE »:

COMBAT 1		Adversaire	Paul						Nb Valeurs
Gagné	Perdu			Valeur 1	Valeur 2	Valeur 3	Valeur 4	Valeur 5	
		Cerceaux	1 point	✘					
		Projection "simple"	10 points		AR				Nb Points
		Projection "Bonus"	100 points						

ET AINSI DE SUITE:

COMBAT 1		Adversaire	Paul						Nb Valeurs
Gagné	Perdu			Valeur 1	Valeur 2	Valeur 3	Valeur 4	Valeur 5	
		Cerceaux	1 point	X		X			
		Projection "simple"	10 points		AR			AR	Nb Points
		Projection "Bonus"	100 points				AR		

POUR ENFIN, COMPTER VALEURS:

COMBAT 1		Adversaire	Paul						Nb Valeurs
Gagné	Perdu			Valeur 1	Valeur 2	Valeur 3	Valeur 4	Valeur 5	
X		Cerceaux	1 point	X		X			5
		Projection "simple"	10 points		AR			AR	
		Projection "Bonus"	100 points				AR		

ET POINTS:

COMBAT 1		Adversaire	Paul						Nb Valeurs
Gagné	Perdu			Valeur 1	Valeur 2	Valeur 3	Valeur 4	Valeur 5	
X		Cerceaux	1 point	X		X			5
		Projection "simple"	10 points		AR			AR	Nb Points
		Projection "Bonus"	100 points				AR		122

4 CRITÈRES SONT À OBSERVER POUR VALIDER OU NON LA COMPÉTENCE

Score parlant:

Le rapport 100 points / 10 points / 1 point

**Uniquement des Points
marqués sur cerceaux
(Tous les scores inférieurs à 5)**

LE CRITERE 1 EST ROUGE

**Une majorité de projections
« simples »
(Tous les scores entre 10 et 50)**

LE CRITERE 1 EST ORANGE

**Au moins une projection
« bonus » par combat
(Scores supérieurs à 100)**

LE CRITERE 1 EST VERT

4 CRITÈRES SONT À OBSERVER POUR VALIDER OU NON LA COMPÉTENCE

La variété des attaques produites

Pas de projections

LE CRITERE 1 EST ROUGE

Une grand majorité d'attaques
vers l'arrière

LE CRITERE 1 EST ORANGE

Des attaques dans les 2 sens de
projections

LE CRITERE 1 EST VERT

4 CRITÈRES SONT À OBSERVER POUR VALIDER OU NON LA COMPÉTENCE

Les compétences sociales dans les différents rôles

N'est pas concerné par le travail
dans les différents rôles
(arbitre, observateurs, coach)

LE CRITERE 3 EST ROUGE

Joue son rôle de manière
concernée mais quelques
erreurs sont faites et
nécessitent discussions

LE CRITERE 3 EST ORANGE

Aucune discussion n'est
engendrée par le travail des
arbitres et observateurs

LE CRITERE 3 EST VERT

4 CRITÈRES SONT À OBSERVER POUR VALIDER OU NON LA COMPÉTENCE

L'exactitude de la fiche de validation

Les principaux critères de précision sont absents (Mots absents: Droite, Gauche, Avant, Arrière)
OU
Certaines cases ne sont pas renseignées

Quelques critères sont manquants ou inappropriés
LA TECHNIQUE NE PEUT PAS ÊTRE REPRODUITE A L'IDENTIQUE

Toutes les cases sont remplies avec précision,
En utilisant un vocabulaire précis et spécifique
L'écriture et la syntaxe respectent les attentes
LA TECHNIQUE PEUT ÊTRE REPRODUITE

4 CRITÈRES SONT À OBSERVER POUR VALIDER OU NON LA COMPÉTENCE

La compétence

Est « **NON ACQUISE** »

Si au moins 2 critères sont
rouges

Ou

Si Aucun critère n'est vert

Est « **EN COURS D'ACQUISITION** »

Dans tous les autres cas

Est « **ACQUISE** »

Si au moins 2 critères sont Verts

Et

Aucun rouge