

CYCLES 3 et 4 CA 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.	Caractéristiques de la compétence : S'exprimer avec son corps assumé dans et/ou devant un groupe pour transmettre la plus grande émotion et/ou rechercher les meilleures formes corporelles tout en maîtrisant les risques objectif et subjectif.				
	Ressources que l'élève doit pouvoir mobiliser : Sollicitation de l'activité adaptative de l'élève et de ses ressources Connaître ses ressources (et celles de ses partenaires au sein d'un groupe) et chercher à les développer au profit de la création/élaboration de son projet artistique ou acrobatique, dans un cadre de contraintes évolutif en fonction du niveau de compétence. Connaissances et savoir-faire : - connaissance et mise en oeuvre des règles d'élaboration et de création d'un projet artistique ou acrobatique - connaissance et mise en oeuvre des règles de sécurité - connaissance des paramètres du mouvement, des modes et procédés de composition pour "jouer avec" et étoffer son projet - connaissance des éléments de la compétence à maîtriser pour savoir les juger/apprécier/critiquer avec lucidité Démarches d'apprentissage et méthodes de travail : -Démarches de création et de composition: travail coopératif et collaboratif. -Mise en projet collective (groupes fixes) et adaptative (réagir à l'absence d'un membre du groupe). -Utilisation de la vidéo dans un souci de pédagogie inversée (anticiper sur les corrections). -Écoute et prise en compte de la "critique" constructive du spectateur/juge en vue d'une amélioration de sa prestation.				
Contribution aux 5 compétences et aux domaines de formation du socle commun	C1 Acquérir un lexique spécifique et mettre en place des procédures de mémorisation et d'automatisation pour : - communiquer "des sentiments ou des émotions" par les gestes et techniques corporelles, - justifier ses choix et ses intentions.	C2 <u>Utiliser la vidéo</u> afin d'être spectateur de son propre travail et mieux apprécier et/ou juger les prestations. Mettre l'accent sur la <u>concentration</u> dans un souci de plus grande maîtrise. <u>Identifier son niveau</u> de maîtrise dans les différents axes de travail de la compétence pour définir son projet et s'organiser en conséquence.	C3 <u>Assumer</u> différents rôles dans le collectif en prenant en compte les différences. Justifier ses choix en argumentant et en respectant ceux des autres. Gagner en <u>confiance en soi</u> pour être capable de "se présenter" face aux autres.	C4 Réaliser des prestations adaptées à ses capacités et respectant les règles de réalisation pour agir en <u>sécurité</u> <u>Se préparer pour se présenter</u> dans des conditions physiques et mentales optimales.	C5 S'approprier/exploiter des gestes, des techniques issus des activités artistiques et acrobatiques (s'imprégner d'une culture) Développer son esprit critique face à un spectacle sportif ou artistique.
	Déclinaisons et illustrations	- Maîtriser les techniques nécessaires à la réalisation du projet - Exprimer avec clarté et précisions ses idées, ses critiques	- Utiliser les données de l'observation pour progresser (observation faite par ses pairs, ou par soi même au travers de la vidéo)	- Fonctionner en collaboration au sein d'un groupe pour le respect de chacun - Gérer son stress pour présenter une prestation maîtrisée et à la hauteur de ses capacités.	- mettre en oeuvre un échauffement adapté, - connaître et mettre en oeuvre les règles de sécurité lors des différentes réalisations
Exemple d'indicateurs de compétences	- efficacité dans la construction collective d'une représentation tenant compte des contraintes de création/réalisation (montage/démontage...) - efficacité dans la coordination de ses actions par rapport à celles de ses partenaires pour réaliser en sécurité une prestation la plus complexe possible. - efficacité dans sa capacité à s'auto-évaluer/co-évaluer/justifier des choix et des critiques.				
Repères de progressivité inter-cycle	Le parcours de formation de l'élève dans le champ d'apprentissage 3 devra lui permettre d'élargir son répertoire technique (figures statiques et dynamiques) et d'élaborer un projet artistique. Il doit l'amener à mobiliser ses capacités expressives en vue de réaliser une prestation artistique.				
Gestes professionnels essentiels	Confronter le plus rapidement possible l'élève à la situation complexe d'évaluation (s'organiser à plusieurs pour créer/réaliser/présenter + critiquer/apprécier) afin de le mettre en projet suivant des axes de travail clairement identifiables et dont les priorités pourront être différentes en fonction des ressources et efficacité de chaque groupe. Construire et utiliser des outils simples (d'auto et co-évaluation) qui permettront à l'élève de se centrer sur les éléments fondamentaux à travailler en vue de l'acquisition d'un niveau de compétence le plus élevé possible. Permettre à l'élève d'utiliser la vidéo comme moyen efficace de régulation (auto-évaluation de sa prestation, autonomie).				

CA 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique.	<h1 style="text-align: center;">Acrosport</h1>				
Contribution aux 5 compétences	Se doter de langages corporels communs, mobiliser différentes ressources (biomécanique, psychologique) et acquérir des techniques spécifiques pour agir de manière efficace et communiquer une émotion.	Organiser un travail coopératif et collaboratif en vue de développer sa motricité et améliorer son efficacité. Utiliser des outils numériques pour observer, pour modifier ses actions par la compréhension de ses erreurs.	Réaliser un projet collectif pour permettre d'assumer des rôles et des responsabilités, d'agir avec (respect des différences, sécurité) et pour les autres (développer la confiance en soi). Former au jugement (codes communs).	Mobiliser des connaissances techniques scientifiques pour mieux comprendre les phénomènes qui régissent le mouvement, pour établir des relations et anticiper les effets. Adopter un comportement responsable vis à vis des principes de santé.	Savoir expliquer les principes d'efficacité. Exercer sa créativité par des pratiques collectives.
Caractérisations des attendus de fin de cycle	Fin de cycle 3 Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 4 figures acrobatiques, montées et démontées de façon sécurisée, choisies en référence à un code commun, reliées par des éléments gymniques ou chorégraphiques. Assumer au moins deux des trois rôles : voltigeur, porteur, aide. Observer et apprécier les prestations à partir de critères simples.		Fin de cycle 4 Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.		
Exemple d'indicateurs de compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Hauteur des figures / Difficulté de la situation renversée - Surface de la base / Surface des appuis / Zones d'appui / Nombre d'appuis - Notion d'enchaînement perpétuel - Originalité de la prestation / niveau d'engagement / Nombre de participants - Liaisons gymniques et chorégraphiques. 				
Exemple de tâche complexe de validation de la compétence : Épreuve	Un groupe de 4 à 5 gymnastes élabore et formalise sur une fiche un enchaînement collectif d'une durée de 2 à 4 minutes et le présente devant des juges dans un espace scénique défini. Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges. La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D).				
Exemple de tâche d'apprentissage complexe, typique	Proposer différents contrats pour permettre à chaque groupe de s'insérer dans un projet. Privilégier un mode d'entrée selon le public concerné: entrée par l'artistique, par l'acrobatie, par la création de figures à partir de contraintes données... Changer les groupes pour s'adapter à l'absence d'un ou des élèves lors de l'évaluation.				
Éléments structurants des contenus d'enseignement	Les échauffements spécifiques sont l'occasion de renforcer le gainage, les postures, les placements, les notions de zone d'appui. Les situations complexes jouent sur les variables spécifiques pour faciliter l'évaluation de la compétence: notions de contrat, d'adaptabilité à un groupe nouveau. Les passages devant autrui et l'utilisation du numérique pour améliorer sa prestation.				
Volumes horaires de référence	Pour permettre à tous les élèves de valider les acquisitions attendues de fin de cycle, l'acrosport doit être programmée sur 2 années ou au moins après un cycle de gymnastique et de danse pour nourrir les liaisons de l'enchaînement et pour un volume horaire effectif avoisinant les 30 heures (environ 45 h/EDT), dans des conditions de surface de travail offrant un lieu d'entraînement et un lieu de filage.				

Attendus de fin de cycle 3

- Réaliser en petits groupes deux une séquence à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et émuvoir .
- 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 3

- **Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons: acrobatique, gymnique et artistique:**

Adapter sa motricité en fonction de la situation (le moment de l'enchaînement) en mobilisant des ressources émotionnelles.

= DOMAINE 1

- **Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion:**

Acquérir des techniques et répéter des figures pour rechercher la plus grande difficulté, les stabiliser et les exécuter sans faute (montée/tenue/descente) en mobilisant des ressources biomécaniques.

= DOMAINE 1

- **S'engager dans des actions acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques (et ses émotions).**

Acquérir les techniques de mise en scène pour mettre en valeur la séquence présentée,

= DOMAINE 1

Se filmer pour la modifier en fonction des choix opérés.

= DOMAINE 2

Réaliser des figures adaptées aux ressources de chacun afin d'assurer la sécurité de chacun.

= DOMAINE 4

- **Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.**

Assumer le rôle de concepteur, faire des choix (s'engager),

= DOMAINE 3

Se nourrir des apports des autres activités abordées: gymnastique, danse, arts du cirque (s'approprier une culture).

= DOMAINE 5

Attendus de fin de cycle 4, en situation d'opposition réelle et équilibrée

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

Compétences visées pendant le cycle 4, en situations où le rapport de force est équilibré, nécessitant une organisation individuelle complexe

- **Élaborer et réaliser, seul ou à plusieurs, un projet artistique et/ou acrobatique pour provoquer une émotion intention du public.**

Faire des choix donc assumer des responsabilités, des prises de position pour enrichir la prestation en vue de communiquer des intentions et des émotions

= DOMAINE 3

- **Utiliser des procédés simples de composition, et d'interprétation.**

S'approprier une culture pour valoriser la production (procédés de composition, paramètres du mouvement, espace scénique...)

= DOMAINE 5

- **S'engager : maîtriser les risques, dominer ses appréhensions.**

Se représenter une action, en expliquer les principes d'efficacité pour améliorer son efficacité et ainsi s'engager en optimisant le rapport prise de risque/maîtrise.

= DOMAINE 4

Verbaliser les sensations ressenties pour mieux dominer ses appréhensions.

Mémoriser sa prestation et coordonner ses actions avec celles des autres.

= DOMAINE 1

- **Construire un regard critique sur ses prestations et celles des autres, en utilisant le numérique.**

Utiliser un vocabulaire adapté pour décrire la motricité (lois essentielles de l'équilibre statique et dynamique, les principes de complexification...).

= DOMAINE 1

Utiliser la vidéo pour analyser sa prestation.

= DOMAINE 2

NB: Recherche de situations nécessitant un engagement de plus en plus important des élèves dans des processus de composition (création), individuellement ou en groupe.

Construire et mettre en oeuvre un projet original.

= DOMAINE 2

Champ d'apprentissage : N3	Activité (APSA) : DNB EPS ACROSPORT	ACQUISITIONS ATTENDUES EN FIN DE CYCLE 4 DNB EPS Concevoir et présenter un enchaînement maîtrisé d'au moins 5 figures acrobatiques statiques et dynamiques, montées et démontées de façon active et sécurisée, où le voltigeur sera au moins une fois en situation de verticale renversée. Juger les prestations à partir d'un code construit en commun.			
ÉPREUVE : Un groupe de 4 à 5 gymnastes élabore et formalise sur une fiche un enchaînement collectif d'une durée de 2 à 4 minutes et le présente devant des juges dans un espace scénique défini. Chaque groupe dispose de deux essais. La seconde prestation prend en compte les observations des juges. La cotation des éléments s'appuie sur un code construit au cours des cycles d'apprentissages (4 niveaux A, B, C, D).		Efficacité et efficience dans la mobilisation de ses ressources Conduite et maîtrise du projet d'épreuve			
Langue française à l'oral et à l'écrit ; Langages des arts et du corps Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps (construire un langage du corps) : Conception d'un enchaînement précis et fluide Et réalisation de figures tenant compte des principes de complexification		Non-respect des exigences de l'épreuve.	Enchaînement saccadé et stéréotypé.	enchaînement fluide et de réalisations optimales..	enchaînement fluide et de réalisations complexes.
		40	80	140	200
Représentations du monde et activité humaine S'approprier une culture physique sportive et artistique Implication et efficacité dans l'élaboration du code commun	C5	Pas d'implication	Implication aléatoire	Implication régulière	Implication active
Systemes naturels et systemes techniques Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Maîtrise des principes de sécurité dans les placements	C4	Fautes importantes de placement	Placements sécuritaires mais alignements partiels	Placement dorsal et alignements segmentaires efficaces (statique)	Placement et alignement maîtrisés en stat. et en dynamique
Formation de la personne et du citoyen Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités Rôles de porteur/voltigeur/aide, de chorégraphe, de spectateur averti et critique Respect de ses partenaires dans la "vie" du groupe	C3	Rôles insuffisamment assurés	Rôles partiellement assurés	Rôles assumés	Rôles multiples assurés
Méthodes et outils pour apprendre S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils Entrer dans une démarche d'analyse des résultats issus d'outils variés (fiche et/ou vidéo) pour faire progresser sa prestation.	C2	Méthodes inadaptées, outils mal compris	Méthodes partiellement adaptées, outils compris	Méthodes adaptées, outils maîtrisés	Méthodes efficaces, outils exploités
		40	100	160	200
		80 à 400			
SYNTHÈSE		260 (barre de validation)			