

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE CYCLES 3 et 4

Proposition de quelques « Ressources d'accompagnement des programmes » :

Préciser les contenus et les attendus des programmes à chaque cycle :

1. Les fiches ressources détaillant et illustrant les 4 champs d'apprentissage des cycles 3 et 4 (4 fiches)
2. Les fiches ressources par APSA et leur contribution avec les 5 compétences générales (6 fiches)
3. Les déclinaisons des acquis attendus par APSA et par cycle (12 fiches)
(à construire par les équipes en fonction des APSA programmées et à partir des 6 fiches exemples)

Intégrer les procédures d'évaluation et de validation au curriculum de formation :

4. Les référentiels d'évaluation fin de cycle 4, validation des acquis en EPS, intégrés à la validation du S4C (6 fiches)
(à construire par les équipes en fonction des APSA programmées et à partir des 6 fiches exemples)

Proposition : les bases documentaires 3 et 4 sont à construire sur les 6 activités statistiquement les plus enseignées en collège : demi-fond, natation, escalade, acrosport, badminton, hand-ball, et pour les cycles 3 et 4 (total = 12 fiches)

28 fiches à produire permettant de répondre aux objectifs suivants (préciser, illustrer):

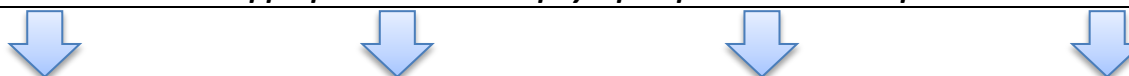
-Permettre aux enseignants de préciser les attendus de fin de chaque cycle des programmes !

-Permettre aux équipes de finaliser le curriculum en intégrant les validations d'acquis dans les ressources d'accompagnement : outiller les enseignants et réaffirmer la présence de l'EPS dans les procédures de validation du socle et du DNB, en proposant 6 fiches de validation sur 6 APSA (les plus enseignées), évitant des référentiels nationaux et une liste nationale, exhaustive et fastidieuse, et laissant aux équipes le soin de construire les fiches des activités qu'elles programment, à partir des 6 exemples !

Cycle 2, Cycle 3, Cycle 4

VOLET 3

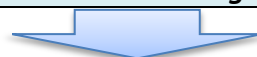
Cinq compétences			
<i>Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</i>			
<i>S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils</i>			
<i>Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités</i>			
<i>Apprendre à entretenir sa santé par une activité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



Quatre champs d'apprentissage			
<i>Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</i>	<i>Adapter ses déplacements à des environnements variés</i>	<i>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</i>	<i>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</i>



<i>Attendus de fin de cycle</i>
<i>Compétences visées pendant le cycle</i>
<i>Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève</i>
<i>Repères de progressivité</i>
<i>Croisements entre enseignements</i>



Ressources d'accompagnement des programmes


«Ress. Acc.»

1. Les fiches ressources des compétences attendues de fin de cycle (cycles 3 et 4)	2. Les fiches ressources par APSA	3. Les déclinaisons des acquis attendus par APSA et par cycle
4 fiches	6 fiches	12 fiches
4. Les référentiels d'évaluation fin de cycle 4, validation des acquis en EPS, intégrés à la validation du S4C / DNB		
6 fiches		

1. Les fiches ressources détaillant et illustrant les 4 champs d'apprentissage des cycles 3 et 4 : champ d'apprentissage N°4

<p>CYCLES 3 et 4</p> <p>CA 4</p> <p>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Caractéristiques de la compétence : Les stratégies tactiques d'affrontement individuelles ou collectives, visent à remporter un duel codifié (systèmes de scores) en faisant évoluer le rapport de force en sa faveur.</p> <p>Ressources que l'élève doit pouvoir mobiliser :</p> <p>Sollicitation de l'activité adaptative de l'élève et de ses ressources : Les déplacements se réalisent en fonction d'un projet de jeu, de la perception d'un rapport de force et de la situation de jeu, pour faire évoluer en sa faveur le rapport de force. Les cibles d'actions (et prises de décision) résultent de la construction d'un espace « représenté » de la zone considérée comme favorable pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur, ou en la faveur de son équipe. S'appropriier un système de communication et de contre-communication pour mettre en œuvre des projets stratégiques collectifs ou individuels.</p> <p>Connaissances et savoir-faire :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les configurations de jeu qui amènent à rechercher la continuité ou la prise de risque -Les stratégies qui peuvent être utilisées en attaque et en défense. -Ses points forts, ses points faibles et ceux des adversaires (donnés après observation, ou perçus en situation d'opposition) <p>Démarches d'apprentissage et méthodes de travail :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyser ses actions et résultats, repérer un point fort et un point faible chez l'adversaire pour élaborer une stratégie tactique (éventuellement en complicité avec des partenaires, et/ou un, ou des observateurs) 				
<p>Contribution aux 5 compétences et aux domaines de formation du socle commun</p>	<p>C1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire un langage du corps efficace en situation de jeu (affrontement individuel ou collectif) pour mettre en œuvre des principes d'efficacité au service des stratégies d'affrontement (faire évoluer le rapport de force en sa faveur) 	<p>C2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter d'entrer dans une démarche d'analyse des résultats pour choisir et utiliser des stratégies d'affrontement adaptées au rapport de force et à son évolution 	<p>C3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les rôles, la règle, les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre. - Débattre, confronter des points de vue différents pour construire un projet de jeu individuel ou collectif 	<p>C4</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans un projet de progrès, contrôler et adapter son engagement dans des situations d'affrontement 	<p>C5</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'approprier une culture de l'affrontement sportif et éprouver des émotions liées à la confrontation individuelle ou collective
<p>Déclinaisons et illustrations</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et mettre en œuvre les schémas tactiques les plus efficaces dans l'APSA, en fonction de son niveau de pratique 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les données des observations dans une confrontation (en fonction de la situation de jeu et du rapport de force) 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les règles et les intégrer à bon escient dans différents rôles spécifiques à l'APSA 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir s'échauffer et construire des projets de jeu adaptés à ses ressources ou à celles de son équipe 	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les rituels, ou systèmes de scores, ou tournois inhérents aux pratiques d'affrontements individuels ou collectifs
<p>Exemple d'indicateurs de compétences</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Efficacité dans la marque au cours de la rencontre (ou affrontements, ou matches) - Efficacité dans la construction des actions de marques (ou contribution individuelle à la performance collective) - Efficacité dans les différents rôles spécifiques : joueur (attaquant/défenseur), observateur, conseiller, arbitre 				
<p>Repères de progressivité inter-cycle</p>	<p>Le parcours de formation de l'élève dans le CA 4 devra lui permettre d'élargir son répertoire technique et son volume de jeu, dans le cadre de situations complexes, plus ou moins aménagées dans un système de contraintes adapté au niveau des élèves et aux cibles d'apprentissages visés. Ce répertoire lui donnera de nouveaux pouvoirs stratégiques en situations de matches (ou proches de celui-ci) dans des constructions tactiques de plus en plus complexes et adaptées à la situation de jeu, au rapport de force, et à l'évolution de celui-ci.</p>				
<p>Gestes professionnels essentiels</p>	<p>Les situations complexes sont basées sur le jeu (éventuellement aménagé), l'enseignant intervenant sur les apprentissages en jouant sur les contraintes pour adapter, différencier et finaliser les apprentissages. Les fiches d'observation simples, le plus souvent basées sur des systèmes de scores soutiennent les différents rôles (observateur, arbitre, coach). Les ressources numériques viennent faciliter les recueils de données et les observations. L'organisation pédagogique à 4 élèves par terrain, souvent de « niveau proche », est privilégiée.</p>				

2. Les fiches ressources par APSA et leur contribution avec les 5 compétences générales (L'exemple du Badminton)

CA 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	<h1 style="margin: 0;">Badminton</h1> 				
Contribution aux 5 compétences	- Connaître et mettre en œuvre les schémas tactiques les plus efficaces à ce niveau : dégagé/amortie, fixer/déborder, accélérer (smash)	- Optimiser points forts/faibles (soi et adversaire) dans une confrontation (en fonction de l'analyse de la situation de jeu et du rapport de force)	- Connaître les règles et les intégrer à bon escient dans différents rôles (joueur, arbitre, coach, observateur)	- Savoir s'échauffer et construire des projets de jeu adaptés à ses ressources et à chaque match	- Maîtriser les systèmes de scores, ou tournois : les exploiter dans un projet de performance individuel
Caractérisations des attendus de fin de cycle	Fin de cycle 3 En simple, rechercher le gain loyal d'une rencontre en choisissant entre renvoi sécuritaire et recherche de rupture sur des volants favorables par l'utilisation de frappes variées en longueur ou en largeur. Assurer le comptage des points et remplir une feuille d'observation.		Fin de cycle 4 Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.		
Exemple d'indicateurs de compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Efficacité dans le gain des points et des matches - Efficacité dans la construction des points et des actions de marques - Efficacité dans les différents rôles spécifiques : joueur, observateur, conseiller, arbitre 				
Exemple de tâche complexe de validation de la compétence : Epreuve	Oppositions duelles un contre un, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre. Les règles essentielles des APSA d'opposition individuelles sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence				
Exemple de tâche d'apprentissage complexe, typique	Alternance du service à chaque point, les points gagnés hors de la zone centrale sont bonifiés (autres bonus possible par rapport à la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires). La valeur des matches est hiérarchisée en fonction de contrats de jeu (marque sur cible hors de la zone centrale tracée).				
Éléments structurants des contenus d'enseignement	Les échauffements spécifiques sont l'occasion de renforcer les automatismes techniques fondamentaux (dégagés, services, amorties, smash, jeu de jambes). Les situations complexes jouent sur les variables spécifiques pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : Alternance du service à chaque point, les points gagnés de façon spécifique et bonifiés (sur la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires), la valeur de matches hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc. ...				
Volumes horaires de référence	Pour permettre à tous les élèves de valider les acquisitions attendues de fin de chaque cycle, le badminton, lorsqu'il est programmé, doit l'être sur au moins 2 années, si possible consécutives, et pour un volume horaire effectif avoisinant les 30 heures (environ 40 h/EDT), dans des conditions de pratiques proches de 4 élèves pour un terrain (réglementaire et tracé).				

3. Les déclinaisons des acquis attendus par APSA et par cycle

Champ d'apprentissage N°4

CYCLE 3

Illustration/déclinaison en **Badminton**



Attendus de fin de cycle 3, en situation d'opposition 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 3, en situations où le rapport de force est équilibré, situations le plus souvent aménagées

-Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples :

Maîtriser dans un rapport de force équilibré, les schémas tactiques simples (continuité et/ou latéralité), efficaces dans le système de score (éventuellement adapté).

-Adapter son jeu et ses actions aux adversaires :

Jouer sur une cible adverse indiquée (zones, coups, alternances).

-Coordonner des actions motrices simples pour construire un répertoire technique de base (coup droit, revers, frappes hautes) :

Construire un répertoire technique personnel permettant de jouer sur toutes les cibles, avec tous les coups, et en produisant des trajectoires variées.

-Se reconnaître attaquant / défenseur :

Développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant.

-Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur :

Connaître le règlement et ses principales adaptations, arbitrer et tenir une fiche d'observation simple (repères quantitatifs et/ou spatiaux).

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

- Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur dans l'échange et dès la mise en jeu.
- Adapter son engagement moteur en fonction de ses ressources et du rapport de force (gérer son projet de jeu en fonction de l'adversaire, et du score).
- Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son adversaire et de l'arbitre, observer et arbitrer.
- Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité (analyser les scores et les relativiser).

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

- Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force (et de l'adversaire) :
Maîtriser dans un rapport de force équilibré, les schémas tactiques simples, efficaces dans le score et adaptés au rapport de force
- Utiliser au mieux ses ressources physiques et motrices pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement :
Réguler son projet de jeu en fonction de l'évolution du match et entre plusieurs matches proposant des contextes de rapports de force différents.
- S'adapter rapidement au changement de statut défenseur / attaquant :
Se repérer en fonction de sa position sur le terrain, de celle de son adversaire et des trajectoires reçues et produites : attaquer, défendre, contre attaquer.
- Arbitrer une séquence de match :
Connaître et faire appliquer un règlement, et/ou un système de contraintes, ou de score, adapté.
- Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions :
Analyser et anticiper les trajectoires de volant en fonction des caractéristiques de la situation de jeu et de la connaissance du jeu adverse.
- Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser :
Intégrer les systèmes de contraintes des tâches complexes, et les différents rôles inhérents à ces tâches (« sparring », pourvoyeur, partenaire, adversaire).
- Prendre conscience des analogies et des différences entre toutes les activités d'opposition ainsi que les spécificités de chacune :
Repérer les analogies dans les stratégies de jeu et/ou d'apprentissage, les classes de problèmes, les démarches et méthodes typiques du champ, les programmes moteurs d'anticipation permettant la facilitation du réinvestissement des acquis.

4. L'évaluation des acquis attendus de fin de cycle

CYCLE 3 :

-Validation des acquis attendus dans, au moins 4 APSA, des 4 champs d'apprentissage et en référence aux 5 compétences (générales)

-Validation ASSN

CYCLE 4 :


-Validation des acquis attendus dans, au moins 4 APSA, des 4 champs d'apprentissage et en référence aux 5 compétences (générales)




-Evaluation intégrée à la validation du socle dans le DNB (contrôles continus sur 400 points), selon les 4 niveaux de l'échelle de maîtrise des domaines de formation du socle :

Maîtrise insuffisante	10	Maîtrise fragile	25	Maîtrise satisfaisante	40	Très bonne maîtrise	50
------------------------------	-----------	-------------------------	-----------	-------------------------------	-----------	----------------------------	-----------

-Plus des évaluations intégrées aux évaluations des EPI et du PEAC

Cadre référentiel de validation des acquis attendus de fin de cycle

EPREUVE :	Efficacité et efficence dans la mobilisation de ses ressources Conduite et maîtrise du projet d'épreuve			
	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante	Très bonne maîtrise
Langue française à l'oral et à l'écrit ; Langues étrangères et régionales C1 Langages mathématiques, scientifiques et informatiques ; Langages des arts et du corps Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps (construire un langage du corps)				
	40	100	160	200
Méthodes et outils pour apprendre C2 (Savoir organiser son travail, accéder à l'information, à la documentation et aux medias, utiliser les outils numériques, conduire des projets) S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils	10	25	40	50
Formation de la personne et du citoyen C3 (Savoir formuler ses opinions et respecter celles d'autrui, avoir conscience de la justice et du droit, connaître les valeurs de la République) Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités	10	25	40	50
Systèmes naturels et systèmes techniques C4 (Savoir pratiquer les démarches scientifiques et techniques, découvrir la nature et ses phénomènes, réaliser des observations et des expériences) Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	10	25	40	50
Représentations du monde et activité humaine C5 S'approprier une culture physique sportive et artistique	10	25	40	50
	40	100	160	200
	80		à	400
SYNTHESE	260 (barre de validation) 			

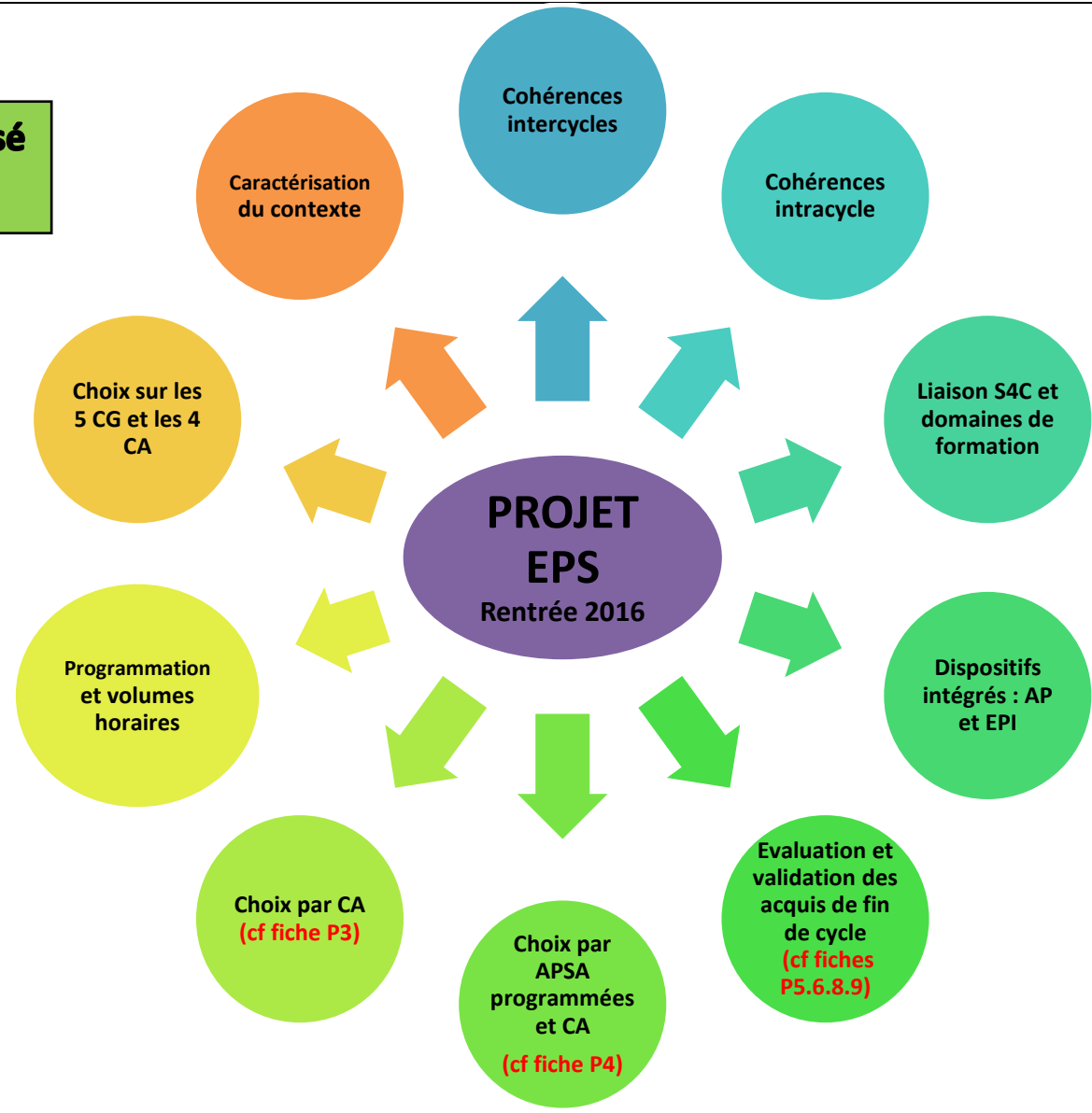
Champ d'apprentissage : N° 4	Activité (APSA) :  BADMINTON	ACQUISITIONS ATTENDUES EN FIN DE CYCLE 4 : Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu du volant et en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.			
EPREUVE : Matches en simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre. Les règles essentielles du badminton sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : Alternance du service à chaque point, les points gagnés de façon spécifique et bonifiés (sur la continuité, l'efficacité du service, ou la variété des coups et trajectoires), la valeur de matches hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc. ...		Efficacité et efficacité dans la mobilisation de ses ressources Conduite et maîtrise du projet d'épreuve			
Langue française à l'oral et à l'écrit ; Langages mathématiques, scientifiques et informatiques ; Langages des arts et du corps Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps Construire un langage du corps en observant et en recueillant des données produites (trajets, trajectoires). Connaître des algorithmes de choix simples et leurs principes d'efficacité au service des projets stratégiques.		C1 Jeu subi. Marque sur fautes adverses	Joueur de renvoi. Marque sur renvois sécuritaires	Joueur constructeur du point. Marque sur ruptures par frappes variées	Joueur constructeur de points variés. Marque adaptée à la situation de jeu
		40	100	160	200
Méthodes et outils pour apprendre S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et outils Accepter d'entrer dans une démarche d'analyse des résultats pour choisir et utiliser des stratégies d'affrontement adaptées au rapport de force et à son évolution.		C2 Méthodes inadaptées, outils mal compris	Méthodes partiellement adaptées, outils compris	Méthodes adaptées, outils maîtrisés	Méthodes efficaces, outils exploités
Formation de la personne et du citoyen Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités Respecter les rôles, la règle, les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre. Accepter des résultats et relativiser leur aspect hiérarchisant.		C3 Rôles insuffisamment assurés	Rôles partiellement assurés	Rôles assumés	Rôles multiples assurés
Systèmes naturels et systèmes techniques Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière Comprendre l'impact des choix individuels et du projet de jeu sur son efficacité		C4 Nécessité de s'échauffer non perçue. Pas de projet de jeu	Echauffement subi et projet unique de jeu	Echauffement adapté et projets de jeu multiples	Echauffement autonome et projets de jeu adaptés (à soi et aux adversaires)
Représentations du monde et activité humaine S'approprier une culture physique sportive et artistique Démontrer l'efficacité des actions individuelles et du projet tactique choisi pour les interpréter et le faire évoluer. Maîtriser les rituels, ou systèmes de scores, ou tournois inhérents aux pratiques d'affrontements individuels.		C5 Forme de pratique suivie, scores mal maîtrisés	Tournois et systèmes de scores connus	Tournois et systèmes de scores maîtrisés	Tournois et systèmes de scores gérés et optimisés
		40	100	160	200
		80	à  400		
SYNTHESE		260 (barre de validation) 			

PROJETS d'EPS par cycle (cycles 3 et 4)

La « marguerite » à 10 pétales

PROJET contractualisé de l'établissement

PROJET de validation des acquis : S4C et DNB



RESSOURCES locales

PROJET d'AS