

4) Parcours de formation et planification des APSA

Définitions des activités clefs, importantes, complémentaires et satellites lors du cycle 3 et 4 pour développer les programmes d'EPS et les objectifs éducatifs locaux prioritaires du collège Robert Barrière.

Activités clefs

Demi-fond
Course d'orientation
Savoir nager
Danse
Gymnastique
Acrosport
Tennis de table
Badminton
Basket

Activités satellites, de découverte ou complémentaires.

Marge de liberté pédagogique et d'adaptation aux contraintes matérielles, climatiques et liées aux besoins des élèves (ULIS ; SEGPA....).

Toutes les activités athlétiques : combinés athlétiques ; lancers ; sauts ; vitesse-relais.

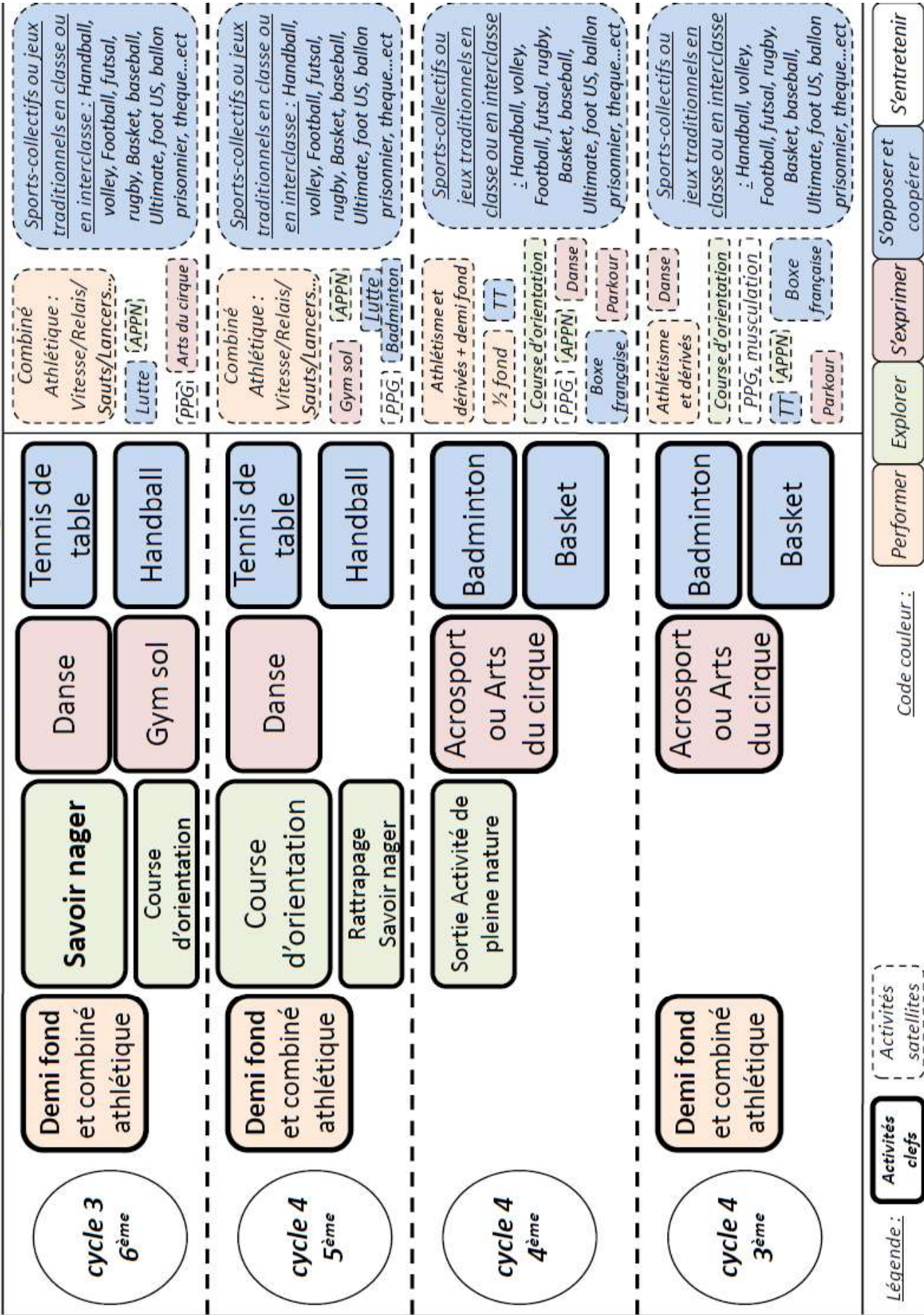
Course d'orientation

Arts du cirque ; gymnastique ; acrosport ; parkour

Tennis de table ; badminton ; lutte ; savate boxe française ; football ; futsal ; rugby ; handball ; foot US ; ultimate ; baseball ; volley ball ; basket ; jeux traditionnels...
Inter-classe.

PPG ; renforcement musculaire ; fitness ; préparation au cross

PROGRAMMATION APSA en EPS collège ROBERT BARRIERE



Légende :

Activités clefs

Activités satellites

Code couleur :

Performer

Explorer

S'exprimer

S'opposer et coopérer

S'entretenir

5) Evaluation des compétences, contribution au socle commun des connaissances, compétences et culture.

REPERES DE PROGRESSIVITE :



transversalité dans la programmation des APSA, Epreuves progressives, liaison cycle 3 et 4, et « tableau cible » (ci après) des acquisitions par activité.

Compétences APSA et 5 domaines du socle commun

Afin de lier les compétences disciplinaires précises et les compétences du socle commun plus larges, nous choisissons un cadre commun de traitement des évaluations en EPS en 5 facettes associées aux 5 domaines du socle : La facette motrice, la facette méthodologique, la facette citoyenne et sociale, la facette santé, la facette culture et performance.

Chaque activité sportive sera présenté aux élèves avec un tableau cible (repère de progressivité) permettant aux élèves de se repérer dans les acquisitions visées.

Cette modalisation en 5 facettes permet davantage de clarté vis-à-vis des enjeux de l'EPS auprès des élèves, des parents d'élèves et des collègues des autres disciplines.

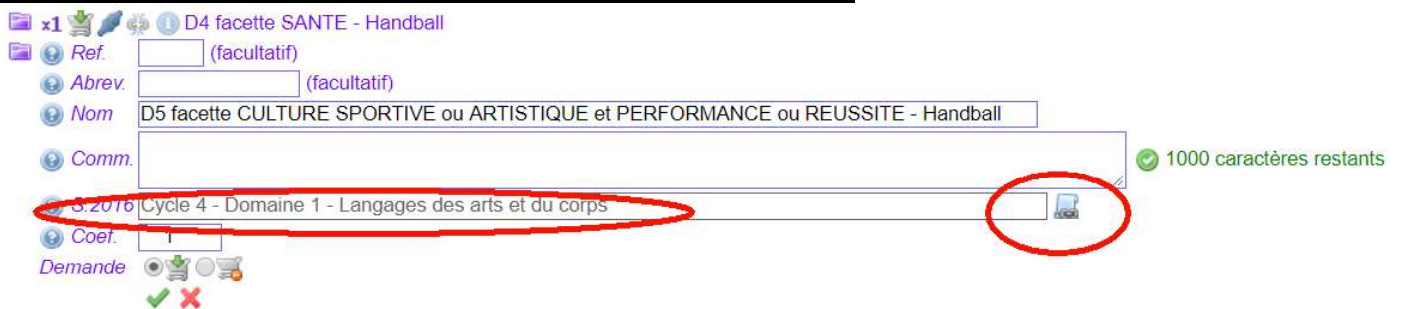
Niveau de validation →	RR	R	V	VV
APSA déclinée en 5 facettes (compétences)				
La facette « MAITRISE MOTRICE » 				
la facette « METHODES POUR APPRENDRE » 				
la facette « CITOYENNE ET SOCIALE » 				
la facette « SANTE » 				
la facette « CULTURE SPORTIVE ou ARTISTIQUE ET PERFORMANCE ou REUSSITE » 				

Affichage et communication avec les élèves sur le logiciel sacchoche :



- Déclinaison en 4 niveaux de classe : 6^{ème}, 5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème}.
- Déclinaison en 4 champs d'apprentissage sous forme de mots clefs : Performer, Explorer, S'exprimer, Coopérer et s'opposer.
- Déclinaison de l'APSA support.
- Déclinaison en 5 facettes (réécrire l'APSA pour l'affichage en bilan de cycle sur sacchoche).

Relier au socle en cycle 3 (6eme) et cycle 4 (5eme à la 3eme) :



DOC : Contenu des composantes du socle.



FICHES EVALUATIONS COMMUNES PAR APSA

FICHE-CADRE AVEC UNE ENTREE PAR LES COMPETENCES GENERALES ASSOCIEES AU SOCLE COMMUN et AVEC CIBLES (attendus de fin de cycle, contenus d'enseignement)

Les fiches seront affichées pour les élèves dans le gymnase afin de permettre aux élèves de visualiser les repères de progressivité, les attentes, rendant une auto-évaluation possible.

Deux exemples en badminton 4eme et 3eme sont présentés dans le projet EPS.






Les autres fiches seront en annexes et évolutives.

BADMINTON 4^{ème}

Transfert du Tennis de table en 6^{ème}, 5^{ème} : faire un match 1 contre 1, décompte des points.

Priorité : produire des trajectoires dangereuses : dégagés, amortis, smash... Varier les coups techniques efficaces.

Epreuves : match en auto-arbitrage. Observateur sur les trajectoires qui marquent les coups techniques gagnants : Amortis, Dégagés, Smash. Analyse en fin du match du « Score brut du match » et « score compétence : amorti, dégagé, smash »




Niveau de validation →	RR	R	V	VV
APSA déclinée en 5 facettes				
<p>La facette « MAITRISE MOTRICE »</p> 	Joueur positionné toujours de face. Trajectoire très souvent cloche, cadeau.	Une trajectoire maîtrisée en match (amorti, smash, dégagé)	Maitrise les 3 coups lors d'un match. Mais efficacité variable selon le rapport de force.	Maitrise et combine les 3 coups.
<p>la facette « METHODES POUR APPRENDRE »</p> 	N'assume pas son rôle d'observateur des 3 trajectoires lors des matchs. « l'observateur de passage »	Essaye de remplir son rôle. Mais produit des erreurs d'appréciations des trajectoires.	Fiche d'observation exploitable avec rares erreurs.	Relevé précis et juste.
<p>la facette « citoyenne et sociale »</p>  <p>arbitrage</p> <p>Comportement en match :</p>	Se perd dans le score. Joue sans faire attention. / « triche, s'énerve, crie... »	Annonce le score entre chaque point. Quelques erreurs de règlement par méconnaissance (lignes, service). ~	Arbitre correct. Erreur de positionnement au service : score paire à droite, impaire à gauche. Joue des volants largement faux. ~	Arbitrage maîtrisé. / « esprit sportif respectueux »
<p>la facette « SANTE »</p> 	Ne s'échauffe pas sérieusement Désorganisation dans les étapes de l'échauffement.	Echauffement global sans grand dynamisme.	Autonomie dans un échauffement en groupe efficace.	Autonomie, efficacité, sérieux, intensité...
<p>la facette « CULTURE SPORTIVE ou ARTISTIQUE ET PERFORMANCE ou REUSSITE »</p> 	Logique d'échange. ne compte réellement pas les points.	Logique de survie. Renvoyer comme on peut pour ne pas perdre.	Logique de gain du match. Logique compétitive quand le rapport de force est équilibré.	Logique perfectionniste.

BADMINTON 3^{ème}

Priorité : Repérer des situations favorables, exploiter la situation pour rompre l'échange et faire un coup gagnant.

Epreuves : Match avec le bonus « banco ». Si j'annonce « banco » avant de jouer le volant et si je gagne directement (ace dans le jeu) ou si je provoque une faute directe de l'adversaire (remet dans le filet ou faute) mon point vaut triple. Un banco gratuit par manche. Chaque autre banco (le 2^{ème}, 3^{ème} ...etc.) dans la manche coûte -1pt sur son score s'il n'est pas gagnant.

Proposition de jouer en DUO score rattrapé, avec le partenaire coach qui conseille sur l'utilisation des bancos et aide à compter les scores avec banco x 3 et -1.

Niveau de validation → <small>APSA déclinée en 5 facettes</small>	RR	R	V	VV
<u>La facette « maîtrise motrice »</u>	Une trajectoire maîtrisée en match (amorti, smash, dégagé)	Maitrise les 3 coups lors d'un match. Mais efficacité variable selon le rapport de force.	Maitrise et combine les 3 coups.	Adapte les coups techniques au jeu de son adversaire.
<u>la facette « méthodes pour apprendre »</u>	Lors de l'entraînement, détourne les exercices vers du jeu et des matchs. Pas de projet de progrès.	Se contente du minimum.	Accepte de répéter les exercices. Se concentre, met de l'intensité pour pouvoir progresser.	« assoiffé de progrès » redouble d'effort lors des entraînements. Idées pertinentes.
<u>la facette « citoyenne et sociale »</u>  Arbitrage : Comportement en match :	Se perd dans le score. Joue sans faire attention. / « triche, s'énerve, crie... »	Arbitre correct. Erreur de positionnement au service : score paire à droite, impaire à gauche. Joue des volants largement faux. ~	Arbitrage correct. Manque d'assurance ou d'autorité. ~	Arbitrage maîtrisé. Fais preuve de maturité en cas de doute. / « esprit sportif respectueux »
<u>la facette « SANTE »</u> 	Ne s'échauffe pas sérieusement Désorganisation dans les étapes de l'échauffement.	Echauffement global sans grand dynamisme. Mauvaise gestion du temps.	Autonomie dans un échauffement en groupe efficace.	Autonomie, efficacité, sérieux, intensité... + prise d'initiative + de variété Exploite le temps en entier.
<u>la facette « CULTURE SPORTIVE ou ARTISTIQUE ET PERFORMANCE ou REUSSITE »</u> 	Logique de survie. Renvoyer comme on peut pour ne pas perdre.	Logique de gain du match. Logique compétitive quand le rapport de force est équilibré.	Logique perfectionniste même lors d'un match déséquilibré.	« l'assoiffé de compétition » et toujours dans un bon esprit lors d'un match.