

Le projet pédagogique EPS

La composante du parcours de formation disciplinaire des élèves est constituée :

- * Chaque élève du collège Val Gelon expérimente, durant un cycle, l'ensemble des champs d'apprentissages définis dans les programmes.
- * Un ordonnancement qui garantit le travail des cinq compétences générales de l'EPS (et ainsi des cinq domaines du socle)
- * Des choix d'acquisitions prioritaires pour chacun des attendus des quatre champs d'apprentissage, effectués par les enseignants de l'équipe pédagogique, tout en veillant à maintenir le lien entre les acquisitions définies et les compétences générales de l'EPS
- * De « fiches APSA » précisant ce qu'il y a à apprendre dans l'APSA, la compétence attendue dans cette APSA, les étapes de progression au regard de cette compétence et les modalités d'évaluation
- * De la définition des modalités d'évaluation retenues pour la validation en EPS des compétences du socle en fin de cycle 4
- * De la manière dont sont mises en œuvre et travaillées en EPS, les priorités du projet établissement.

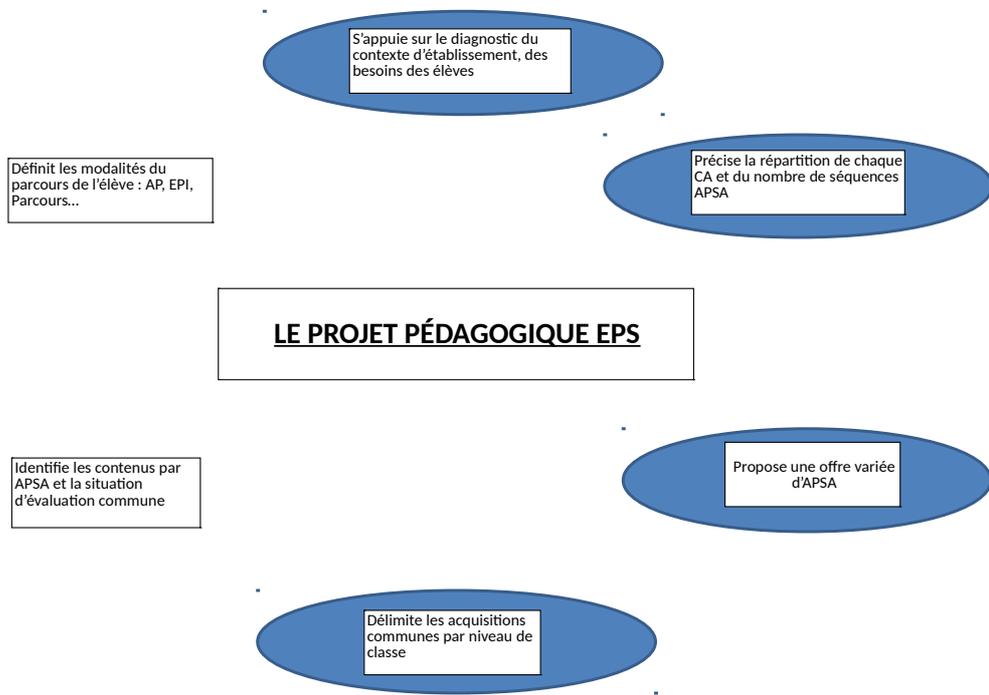
La composante du parcours de formation interdisciplinaire qui lie le projet pédagogique et le projet de l'établissement, est constituée :

- * De l'identification des projets interdisciplinaires dans lesquels l'EPS s'engage aux différents niveaux de classe du cycle 4
 - EPI 5ième : SVT et EPS : Etre bien dans son corps
 - 3ième Projet danse ou parcours danse avec le français et l'art plastique
 - 5ième Projet plein air
 - 6ième liaison CM2 ° 6ième Natation, escalade et courseton
 - journée multi activités Anglais § Eps
- * des choix de thématiques, parmi les huit thématiques des EPI, travaillées en EPS ;
- * de la description de la contribution de l'EPS à l'accompagnement personnalisé et aux parcours éducatifs ;
- * de la manière dont sont mises en œuvre et travaillées conjointement, en EPS et dans d'autres disciplines, les priorités du projet établissement
- * de la définition des modalités d'évaluation retenues pour la validation en EPS des compétences du socle en fin de cycle 4 dans le cadre de l'obtention du DNB.

Apprécier la pertinence de son projet pédagogique

L'EPS PROPOSÉE DANS L'ÉTABLISSEMENT :

S'ancre dans :	Le projet d'établissement
Contribue aux :	5 domaines du socle
Permet de travailler les :	5 compétences générales de l'EPS
Permet à tous les élèves de traverser les :	4 champs d'apprentissage en s'appuyant sur des APSA diversifiées
Permet la construction de :	Compétences intégrant différentes dimensions (méthodologique, sociale, motrice)
Permet à chaque élève d'atteindre :	Les attendus de fin de cycle
Propose des situations visant à :	La validation des attendus de fin de cycle dans le cadre de l'attestation de maîtrise du socle
S'inscrit dans le parcours de formation globale de l'élève par sa :	Contribution aux EPI et à l'AP



Domaines du socle	Compétences générales EPS
D 1 : Les langages pour penser et communiquer	CG 1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps
D 2 : Les méthodes et outils pour apprendre	CG 2 : S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
D 3 : La formation de la personne et du citoyen	CG 3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
D 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques	CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
D 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine	CG 5 : S'approprier une culture physique, sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

»

Natation longue / Natation Vitesse / Relais en natation / Parcours aquatiques / Relais en athlétisme / Demi-fond
Triathlon athlétique / Course de haies / Multibonds / Multilancers

»

Escalade / Course d'orientation / Canoë-kayak / Natation sauvetage / VTT / Surf / Voile-planche à voile
Ski de fond, alpin-snowboard / randonnée pédestre

»

Danse, gymnastique, acrosport, arts du cirque, gymnastique rythmique

»

Activités de coopération et d'opposition : les jeux et sport collectifs (handball, ultimate, basket-ball, volley-ball, etc)
Activités d'opposition duelle : les sports et jeux de raquettes (badminton)
Activités de combat : lutte, judo, boxe, etc

Contribution des champs d'apprentissage (4) aux compétences générales de l'EPS (5)

en lien avec les 5 Domaines du socle

Domaine du socle : « Des langages pour penser et communiquer »

Compétence générale de l'EPS : « Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps »

CA 1 PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURABLE À UNE ÉCHÉANCE DONNÉE	Développer ses ressources physiologiques, acquérir des coordinations motrices complexes et des techniques sportives spécifiques pour améliorer et stabiliser des performances mesurées dans le temps ou l'espace, dans un milieu terrestre ou aquatique normé. S'approprier un vocabulaire adapté pour décrire la motricité d'autrui et la sienne.
CA 2 ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS	Construire une motricité adaptée aux spécificités du milieu pour assurer une continuité dans le déplacement S'approprier un système de communication adapté aux caractéristiques du milieu pour communiquer avec ses partenaires.
CA 3 S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET / OU ACROBATIQUE	Utiliser différents supports d'observation (dont les outils numériques) pour analyser ses actions, identifier les effets des actions sur les spectateurs/juges et faire évoluer ses projets. S'approprier des règles de composition et choisir les plus pertinentes pour capter l'attention et provoquer une émotion. Accepter de répéter une habileté motrice pour la perfectionner.
CA 4 CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL	Assumer les responsabilités liées à différents rôles (joueur, arbitre, observateur...) Connaître et respecter les règles du jeu Débattre, confronter des points de vue différents pour construire un projet de jeu collectif. Accepter le résultat d'un affrontement loyal Contrôler et adapter son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger Coopérer avec les autres élèves pour favoriser leurs progrès. S'impliquer dans la mise en place d'une rencontre sportive.

Contribution des champs d'apprentissage (4) aux compétences générales de l'EPS (5)

en lien avec les 5 Domaines du socle

Domaine du socle : « Les systèmes naturels et les systèmes techniques »

Compétence générale de l'EPS : « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière »

CA 1 PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURABLE À UNE ÉCHÉANCE DONNÉE	<p>Se préparer et s'engager de manière adaptée dans différents types d'efforts, savoir récupérer</p> <p>Utiliser des connaissances, des repères externes et internes, pour caractériser un effort et apprécier son état de forme ou de santé.</p> <p>S'engager dans un programme d'entraînement pour développer ses ressources.</p> <p>Construire des attitudes et comportements visant à préserver son intégrité physique.</p>
CA 2 ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS	<p>Choisir son matériel et adapter son effort tout au long du déplacement en fonction des conditions et caractéristiques du milieu et de la difficulté de l'itinéraire envisagé.</p> <p>Identifier les moments critiques ou délicats du point de vue de la « sécurité » et construire des repères, des automatismes d'habiletés de sécurité tout en restant vigilant et disponible.</p>
CA 3 S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET / OU ACROBATIQUE	<p>Adapter sa pratique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger</p> <p>Prendre des risques maîtrisés en exploitant ses capacités de manière optimale.</p>
CA 4 CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL	<p>Contrôler et adapter son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas se mettre en danger</p> <p>S'engager dans un programme d'entraînement pour développer ses ressources.</p>

Contribution des champs d'apprentissage (4) aux compétences générales de l'EPS (5)

en lien avec les 5 Domaines du socle

Domaine du socle : « La formation de la personne et du citoyen »

Compétence générale de l'EPS : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités »

CA 1 PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURABLE À UNE ÉCHÉANCE DONNÉE	<p>Assumer les responsabilités liées à différents rôles spécifiques (pratiquant, juge, organisateur, observateur...).</p> <p>Respecter les autres et les règles de fonctionnement collectif.</p> <p>Coopérer avec les autres élèves pour favoriser leur progrès.</p> <p>S'impliquer dans la mise en place d'une rencontre sportive.</p>
CA 2 ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS	<p>Assumer les responsabilités liées à différents rôles spécifiques (pratiquant, juge, organisateur, observateur...).</p> <p>Respecter les règles de sécurité et de fonctionnement collectif.</p> <p>Être attentif aux autres élèves pour anticiper et réagir rapidement à des situations de danger</p> <p>Coopérer avec les autres élèves pour favoriser leur progrès.</p> <p>S'impliquer dans la mise en place d'une « sortie plein air ».</p>
CA 3 S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET / OU ACROBATIQUE	<p>Assumer les responsabilités liées à différents rôles . (interprète, gymnaste, compositeur, pareur, observateur, juge, spectateur...)</p> <p>Débattre, respecter et accepter les différences (éviter les discriminations et/ou stéréotypes) pour construire un projet collectif exploitant les particularités de chacun.</p> <p>Accepter des codes culturels différents de ceux de sa propre culture.</p> <p>Coopérer avec les autres élèves pour favoriser leurs progrès.</p> <p>S'impliquer dans la mise en place d'un événement artistique.</p>
CA 4 CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL	<p>Assumer les responsabilités liées à différents rôles (joueur, arbitre, observateur...)</p> <p>Connaître et respecter les règles du jeu.</p> <p>Débattre, confronter des points de vue différents pour construire un projet de jeu collectif.</p> <p>Accepter le résultat d'un affrontement loyal.</p> <p>Contrôler et adapter son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas mettre l'adversaire en danger.</p> <p>Coopérer avec les autres élèves pour favoriser leurs progrès.</p> <p>S'impliquer dans la mise en place d'une rencontre sportive.</p>

Contribution des champs d'apprentissage (4) aux compétences générales de l'EPS (5)
en lien avec les 5 Domaines du socle

Domaine du socle : « Les systèmes naturels et les systèmes techniques »

Compétence générale de l'EPS : « Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière »

<p>CA 1</p> <p>PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURABLE À UNE ÉCHÉANCE DONNÉE</p>	<p>Se préparer et s'engager de manière adaptée dans différents types d'efforts, savoir récupérer. Utiliser des connaissances, des repères externes et internes, pour caractériser un effort et apprécier son état de forme ou de santé. S'engager dans un programme d'entraînement pour développer ses ressources. Construire des attitudes et comportements visant à préserver son intégrité physique.</p>
<p>CA 2</p> <p>ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS</p>	<p>Éprouver des émotions liées aux déplacements dans des environnements inhabituels Participer au choix d'un itinéraire (difficulté, longueur, risques perçus...) en assumant la sécurité Apprécier l'impact des APPN et plus généralement de l'activité humaine sur le milieu naturel en particulier sur les milieux sensibles, et adopter des attitudes et comportements individuels et collectifs visant à les préserver.</p>
<p>CA 3</p> <p>S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET / OU ACROBATIQUE</p>	<p>Adapter sa pratique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. Prendre des risques maîtrisés en exploitant ses capacités de manière optimale.</p>
<p>CA 4</p> <p>CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL</p>	<p>Contrôler et adapter son engagement dans des situations d'affrontement pour ne pas se mettre en danger. S'engager dans un programme d'entraînement pour développer ses ressources.</p>

Contribution des champs d'apprentissage (4) aux compétences générales de l'EPS (5)
en lien avec les 5 Domaines du socle

Domaine du socle : « Les représentations du monde et l'activité humaine »

Compétence générale de l'EPS : « S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain »

<p>CA 1</p> <p>PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURABLE À UNE ÉCHÉANCE DONNÉE</p>	<p>Éprouver des émotions liées au dépassement de soi et à l'effort librement consenti. Connaître et s'approprier des principes d'efficacité de techniques sportives. Porter un regard critique sur une performance sportive au regard du potentiel humain.</p>
<p>CA 2</p> <p>ADAPTER SES DÉPLACEMENTS À DES ENVIRONNEMENTS VARIÉS</p>	<p>Éprouver des émotions liées aux déplacements dans des environnements inhabituels en particulier sur les milieux sensibles, et perçus comme « dangereux ». Participer au choix d'un itinéraire (difficulté, longueur, risques perçus...) en assumant la sécurité Apprécier l'impact des APPN et plus généralement de l'activité humaine sur le milieu naturel, et adopter des attitudes et comportements individuels et collectifs visant à les préserver.</p>
<p>CA 3</p> <p>S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET / OU ACROBATIQUE</p>	<p>S'approprier des codes esthétiques des productions gymniques et artistiques. Connaître des œuvres de référence. Éprouver des émotions liées à la réalisation d'actions acrobatiques modifiant les repères habituels (sensations de déséquilibre, vertige...).</p>
<p>CA 4</p> <p>CONDUIRE ET MAÎTRISER UN AFFRONTMENT COLLECTIF OU INTERINDIVIDUEL</p>	<p>Éprouver des émotions liées à la confrontation à un (des) adversaire(s). S'approprier une culture de l'affrontement sportif (rituel, cérémonial codifié, respecter et « redonner sa chance » à l'adversaire...) . Regarder une confrontation sportive avec un regard critique.</p>

« Socler » son projet EPS. Une démarche en 4 étapes

