

La mise en œuvre des programmes 2015 et l'évaluation en EPS

Carole Sève

IGEN, groupe EPS

Brest – 11 octobre

Intervention en deux temps:

- Quelques points clefs des programmes 2015/2008 (et échanges)
- La mise en œuvre des programmes EPS 2015 et leur évaluation dans le cadre de la réforme (et échanges)



1. Quelques points clefs des programmes 2015



Place du socle commun

- Un SCCCC 2015 plus « supra-disciplinaire » que le socle de 2006
- Pas un ancrage a posteriori dans le socle (comme dans les fiches ressources) mais constitutif des programmes pour les disciplines
- Une évaluation du socle par la maîtrise de contenus disciplinaires (et non à côté)

L'architecture des programmes 2015

Pour chaque cycle

- Un volet 1 (présentation générale des enjeux du cycle)
- Un volet 2 (présentation des domaines de formation et contribution des disciplines)
- Un volet 3 (présentation du programme disciplinaire)

Cycle 3: à cheval entre école et collège

Des « nouveautés » terminologiques

- Une finalité qui intègre le « vivre ensemble »
- Cinq compétences générales EPS
 - Déclinaison / transposition des cinq domaines du SCCCC en EPS en insistant sur ses apports spécifiques
- Quatre champs d'apprentissage
 - Formulation proche des compétences propres à l'EPS
 - Non définis de manière explicite dans les programmes (modes d'ordonnement des APSA vs types d'expériences à vivre par les élèves)
 - Compréhension si on replace ce terme au regard d'autres termes: domaines d'action (1990), compétence culturelle (2001), type d'expérience corporelle (2005), compétence propre (2008)
 - Des contextes d'activité dans lesquels les CG EPS sont travaillées en relation avec des expériences à vivre en EPS (Choix des ressources programmes)

Domaine du socle : Des langages pour penser et communiquer

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

CA1 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
CA2 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
CA3 Adapter ses déplacements à des environnements variés	Enrichir le répertoire de formes corporelles et la qualité du mouvement par l'acquisition de techniques spécifiques (rotation, renversement, porter, manipulation d'engins...) pour produire un impact sur des spectateurs ou des juges. Interagir avec ses partenaires, dans le cadre du projet prévu, à l'aide d'une communication non verbale Réaliser des formes corporelles pour communiquer des intentions et des émotions
CA4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Acquérir et stabiliser des techniques et tactiques sportives spécifiques (décalages, démarquages, formes de corps, frappes de balle...) pour faire évoluer un rapport d'opposition en sa faveur S'approprier un système de communication et de contre-communication motrice pour mettre en œuvre des projets stratégiques collectifs ou individuels

Domaine du socle : Les méthodes et outils pour apprendre

Compétence générale EPS : S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

<p>CA1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Analyser seul ou à plusieurs (éventuellement avec l'aide d'outils numériques) une performance à partir de différents indicateurs et repères (sur soi et/ou sur les autres) pour déterminer des axes de transformations et de progrès</p> <p>Comparer différentes observations pour faire des choix et construire un projet (individuel ou collectif) d'apprentissage et de performance</p> <p>Accepter l'effort et la répétition pour développer ses ressources et stabiliser des techniques. Persévérer dans l'effort</p>
<p>CA2 Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Utiliser différents supports (topo, légende d'une carte...) pour construire un projet de déplacement</p> <p>Réguler et corriger son projet d'actions de déplacement, et ses actions tout au long de son déplacement sur un itinéraire</p> <p>Mémoriser les actions réalisées, les repères utilisés, les perceptions ressenties lors de la conduite de son déplacement afin de d'apprécier les adaptations et écarts par rapport au projet initial et envisager un nouveau projet plus pertinent.</p> <p>Identifier les causes expliquant une réussite dans l'itinéraire ou un renoncement</p>
<p>CA3 Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>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</p> <p>S'approprier des règles de composition et choisir les plus pertinentes pour capter l'attention et provoquer une émotion</p> <p>Accepter de répéter une habileté motrice pour la perfectionner</p>
<p>CA4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Prendre en compte ses forces et ses faiblesses et ceux de l'adversaire, pour construire un projet de jeu (individuel ou collectif)</p> <p>Prendre des informations au cours même du jeu pour adapter ses actions, créer/exploiter une situation favorable de marque et réguler son projet</p> <p>Faire des choix pertinents d'action dans des contextes d'opposition, de pression temporelle et de complexité informationnelle (terrain à attaquer et à défendre, corps à la fois cible et arme...)</p> <p>Utiliser différents supports d'observation (dont les outils numériques) pour évaluer l'efficacité d'un projet de jeu et le réajuster</p> <p>Définir et respecter une organisation collective et un partage des rôles dans le cadre d'un projet d'équipe</p>

Domaine du socle : Les représentations du monde et l'activité humaine
Compétence générale EPS : S'approprier une culture physique sportive et artistique pour
construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain

<p align="center">CA1</p> <p align="center">Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée</p>	<p>Eprouver des émotions liées au dépassement de soi et à l'effort physique</p> <p>Connaître et s'approprier des principes d'efficacité de techniques sportives</p> <p>Porter un regard critique sur une performance sportive au regard du potentiel humain</p>	<p align="center">Se dépasser, s'éprouver</p>
<p align="center">CA2</p> <p align="center">Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Eprouver des émotions liées aux déplacements dans des environnements « dangereux »</p> <p>Participer au choix d'un itinéraire (difficulté, longueur, risques personnels) en prenant en compte les enjeux de la sécurité tout au long du déplacement</p> <p>Apprécier l'impact des APPN et plus généralement de l'activité humaine sur le milieu naturel et plus particulièrement les milieux sensibles et adopter des attitudes et comportements individuels et collectifs visant à les préserver</p>	<p align="center">S'aventurer, explorer</p>
<p align="center">CA3</p> <p align="center">Adapter ses déplacements à des environnements variés</p>	<p>Eprouver des émotions liées à la réalisation d'actions acrobatiques (sensations de déséquilibre, vertige...)</p> <p>S'approprier des codes esthétiques des productions gymniques et artistiques</p> <p>Connaître des œuvres de référence</p>	<p align="center">Rencontrer, partager</p>
<p align="center">CA4</p> <p align="center">Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</p>	<p>Eprouver des émotions liées à la confrontation à un (des) adversaire(s)</p> <p>S'approprier une culture de l'affrontement sportif (rituel, cérémonie, « aller chercher sa chance » à l'adversaire...)</p> <p>Regarder une confrontation sportive avec un regard critique</p>	<p align="center">S'affronter, se défier</p>

Des « nouveautés »

- Les attendus de fin de cycle
 - Délimitent les acquisitions
 - Précisent les compétences spécifiques d'expression (le)
 - Peuvent articuler différents

Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle	
- → Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages.	
- → S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif.	
- → Planifier et réaliser une épreuve combinée.	
- → S'échauffer avant un effort.	
- → Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux (juge d'appel et de déroulement, chronométreur, juge de mesure, organisateur, collecteur des résultats, ...)	
Compétences visées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible à une échéance donnée.	- Activités athlétiques (courses, sauts, lancers). - Activité de natation sportive.
Se préparer à l'effort et s'entraîner pour progresser et se dépasser.	Autant que possible, l'élève choisit les épreuves dans lesquelles il souhaite réaliser sa performance optimale. L'engagement moteur reste conséquent afin de mobiliser, en les combinant, toutes les ressources.
Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.	Les élèves prennent en charge (seuls ou collectivement) une partie de la programmation de leur travail.
Maîtriser les rôles d'observateur, de juge et d'organisateur.	
Prendre en compte des mesures relatives à ses performances ou à celles des autres pour ajuster un programme de préparation.	

- Compétences visées (cycle 4) – compétences travaillées (cycles 2 et 3)
 - Statut plus délicat à cerner
 - Contenu un peu hétérogène
 - Formulation moins générale que les attendus de fin de cycle
 - Plutôt des exemples – repères pour l'atteinte des attendus de fin de cycle

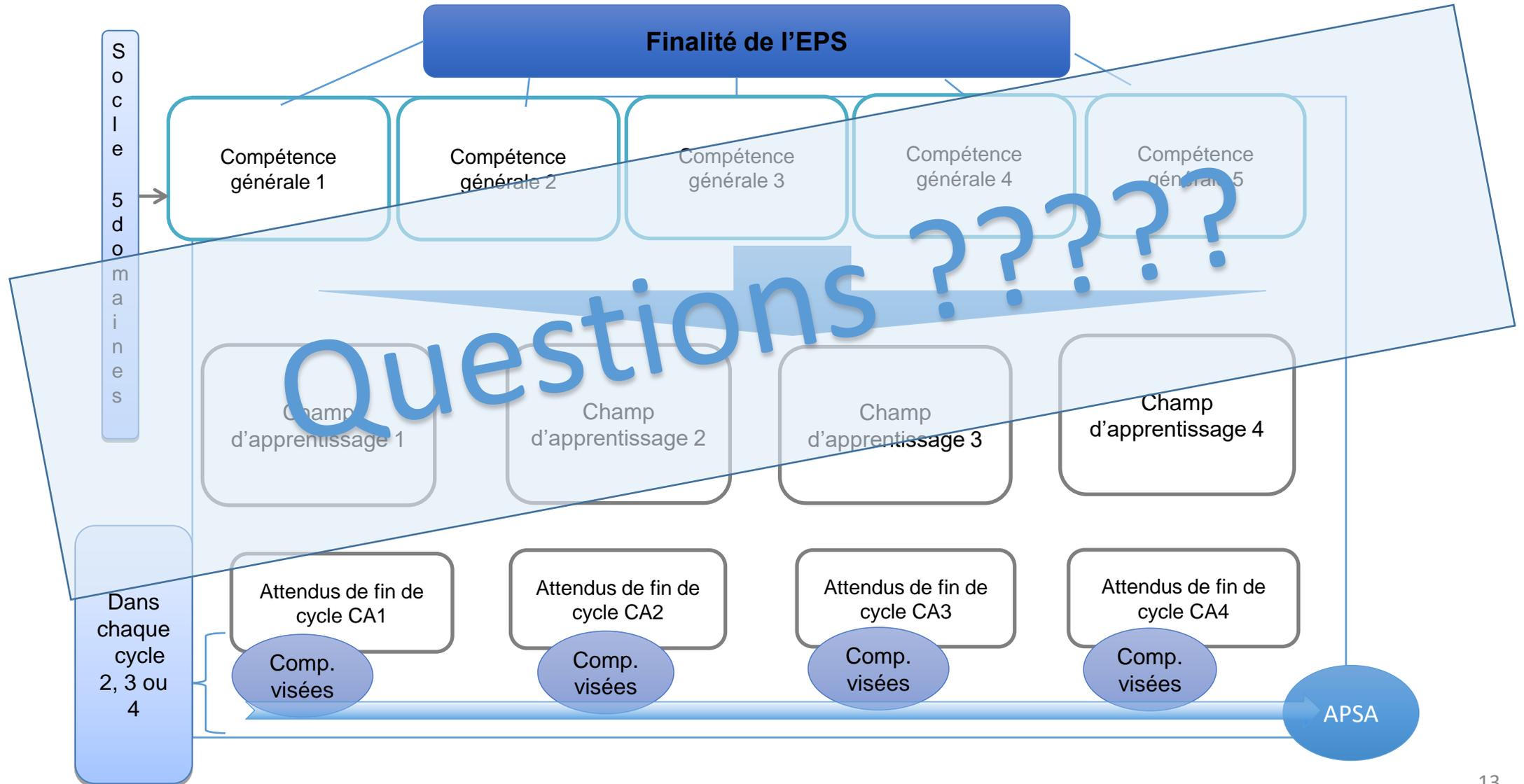
Ce qui disparaît des programmes EPS de 2008

- Les CMS
 - Mais se retrouvent dans les compétences générales EPS (autre logique/2008)
- La liste nationale d'APSA
- Les groupes d'activités et les contraintes de programmation
 - Ouverture à exploiter intelligemment (deux écueils: le zapping, une limitation de l'ouverture culturelle)
- La définition, au niveau national, de compétences attendues par APSA (en deux niveaux)
 - A formuler par les équipes

En conclusion

- Une cohérence assurée plus par un projet global de formation (le SCCCC) que par des contenus précis
- Une marge d'initiative plus importante aux équipes pour une meilleure adaptation au contexte local (pas de « bonnes pratiques » en soi – une « EPS délocalisée »)

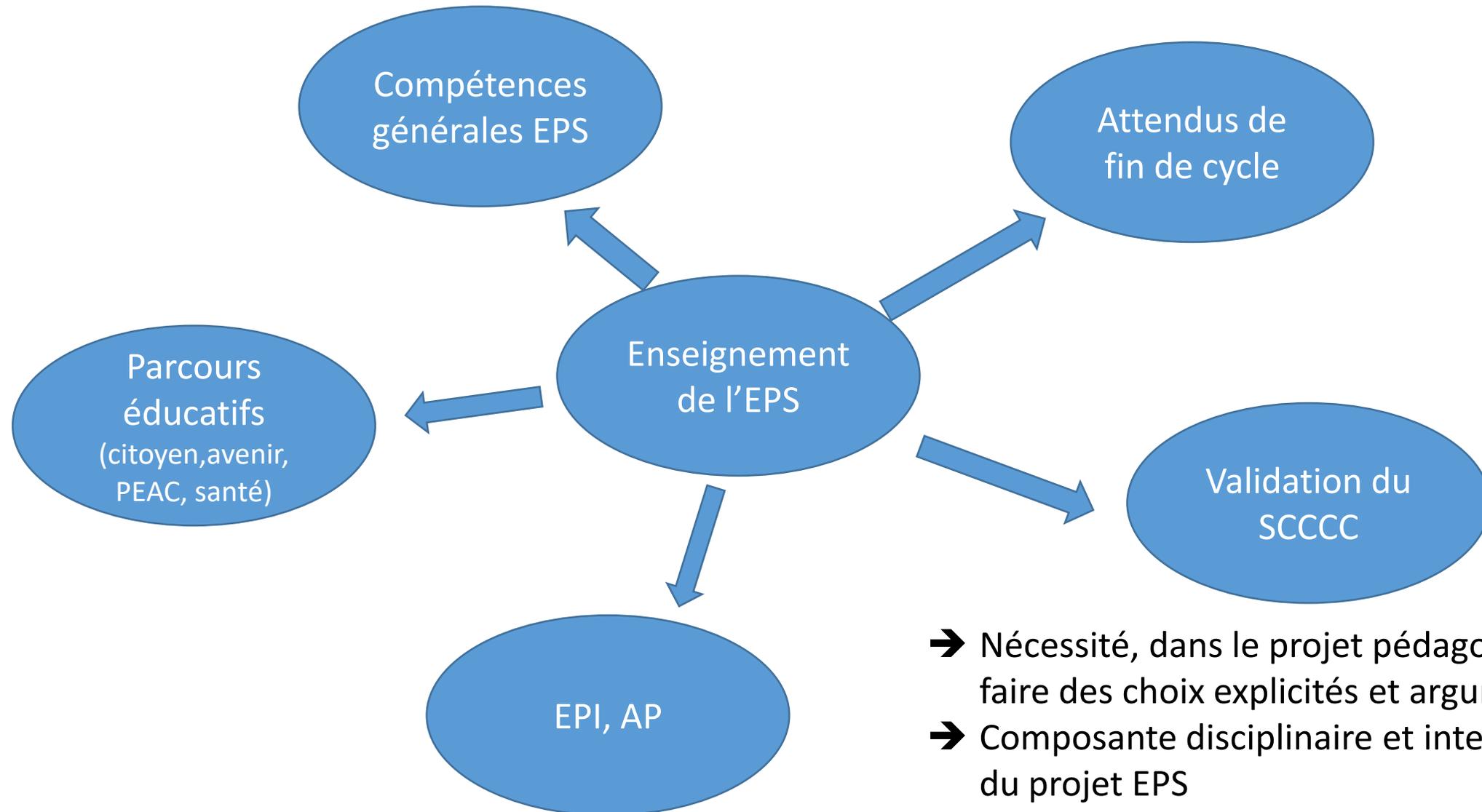
Structure des programmes EPS 2015 « Volet 3 »





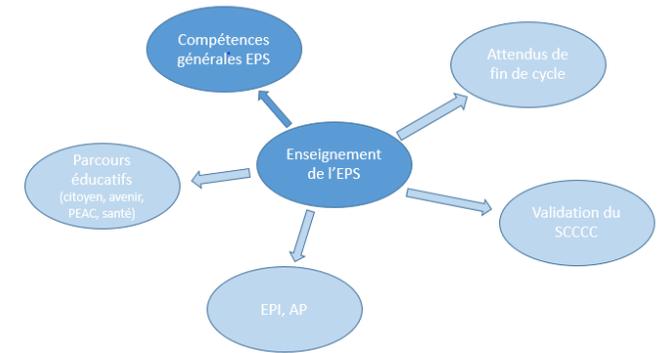
2. La mise en œuvre des programmes et l'évaluation de l'EPS dans le cadre de la réforme du collège

Plusieurs enjeux à articuler



- ➔ Nécessité, dans le projet pédagogique EPS, de faire des choix explicités et argumentés
- ➔ Composante disciplinaire et interdisciplinaire du projet EPS

Les compétences générales



- Ne sont pas évaluables en tant que telles (formulations trop génériques)
- Une structure de travail – les incontournables
- Facilitent le lien projet établissement - projet pédagogique EPS (détermination de « majeures », en termes de CG, dans le projet péda EPS)
- Orientent l'enseignement:
 - Concevoir des dispositifs d'enseignement-apprentissage (contenus, formats de travail, formes de groupement) en cohérence avec ces majeures
 - Formuler les « compétences attendues dans l'APSA » en relation avec ces majeures

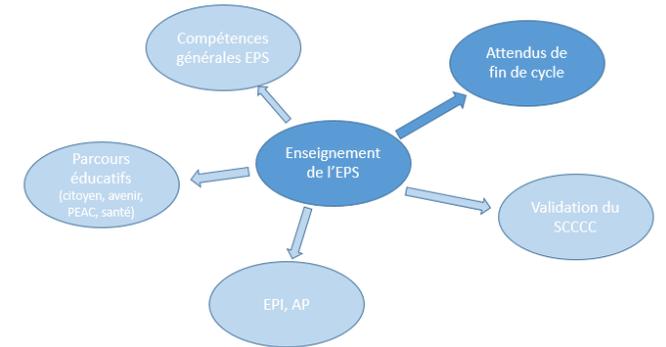
Formuler la « compétence APSA » en relation avec une compétence générale (/à une priorité du projet établissement -socle)

Exemples de « compétences APSA » formulées en relation avec la CG « Les méthodes et outils pour apprendre »	
CA 1 : course de demi-fond	S'organiser, seul et à plusieurs, pour fractionner et réaliser un temps total de course de 15 minutes en 3 à 5 périodes séparées de temps de récupération pour franchir la plus grande distance possible compte tenu de son potentiel aérobie (ou VMA)
CA 2 : escalade	En deux tentatives, réaliser une voie inédite proche de son meilleur niveau en moulinette (avec une corde molle) en analysant et régulant son projet de déplacement à l'aide de différents outils (dont les outils numériques).
CA 3 : acrosport	Construire, réaliser et présenter par groupes de 4 à 5, un enchaînement de figures maîtrisées (dont au moins une par empilement et une réalisée en compensation de masse) permettant de rapporter le plus de points en référence à un référentiel co-construit au sein de la classe
CA 4 : tennis de table	Avec l'aide d'un coach, rechercher le gain du match en exploitant des zones ou des coups « bonus », dans un rapport d'opposition équilibré.

Compétence générale « majeure »	Compétence en escalade
Développer sa motricité et construire un langage du corps	Tout au long de la séquence, en moulinette (avec une corde molle), réaliser des voies différentes et de difficultés proches de son meilleur niveau, dans des configurations et/ou volumes variés, en contrôlant son équilibre lors des déplacements, arrêts et désescalades
S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	En deux tentatives, réaliser une voie inédite proche de son meilleur niveau en moulinette (avec une corde molle) en analysant et régulant son projet de déplacement à l'aide de différents outils (dont les outils numériques).
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités	Par cordée de trois, dans le cadre de séquences d'1h30, choisir et gravir six voies différentes en moulinette (avec une corde molle) en gérant son matériel, le temps disponible, la distribution des rôles, et la présence des autres cordées.
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière	Enchaîner trois voies en moulinette (avec une corde molle) de difficultés croissantes (si possible dans le même couloir), entrecoupées d'une minute et trente secondes de récupération, en s'économisant dans ses déplacements et en récupérant lors des arrêts.
S'approprier une culture physique sportive et artistique pour construire progressivement un regard lucide sur le monde contemporain	Réaliser et assurer (avec une corde molle ou en parade pour le bloc) trois ascensions dans trois modalités de pratique différentes en choisissant les niveaux de difficulté : une voie connue et travaillée, une voie « à vue » (non travaillée), et un bloc.

Extrait de « Une EPS du dedans » (à paraître). Revue EPS. Sève et Terré

Les attendus de fin de cycle



- Une « déclinaison » et un agencement des attendus de fin de cycle sur les trois ans
- S'assurer que la programmation des APSA (et les modes d'entrée et de traitement) permettent de couvrir l'ensemble de ces attendus
- Ces attendus (mais pas forcément tous) doivent se retrouver dans les « compétences APSA »
- « Compétence APSA » plus ou moins colorée par ces attendus selon les choix des équipes et les caractéristiques de l'APSA (exemple CA4: attendu « Adapter son engagement moteur en fonction... » plus pertinent pour lutte que TT)
- Identifier des étapes vers la « compétence APSA » - les attendus de fin de cycle

Les attendus de fin de cycle

- Une « déclinaison » et un agencement de ces attendus sur trois ans
- S'assurer que la programmation des APS (et de leur traitement) permettent de couvrir l'ensemble des attendus
- Ces attendus (mais pas forcément tous) doivent être des « compétences APSA »
- « Compétence APSA » plus ou moins caractérisées par des caractéristiques et les choix des équipes (exemple : l'attendu « Adapter son engagement moteur en fonction... » plus pertinent pour lutte que TT)
- Identifier des étapes vers la « compétence APSA » - les attendus de fin de cycle

Modifie la logique de construction de la programmation

(une entrée par les attendus de fin de cycle et non par des niveaux de compétence APSA)

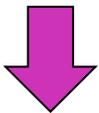
Les attendus de fin de cycle

- Une « déclinaison » et un agencement des attendus sur trois ans
- S'assurer que la programmation des APSA (et les modalités de traitement) permettent de couvrir l'ensemble de ces attendus
- Ces attendus (mais pas forcément tous) doivent se rattacher à des « compétences APSA »
- « Compétence APSA » plus ou moins colorée par les caractéristiques et les choix des équipes (exemple : engagement moteur en fonction... » plus pertinent pour certains attendus
- Identifier des étapes vers la « compétence APSA » à la fin de cycle

Des aides à la mise en place des programmes – les ressources Eduscol (Construction DGESCO-IG, temps contraint)

- Des informations générales (projet pédagogique, spécification des CG selon les CA)
- Des aides par CA (une entrée par les attendus de fin de cycle)

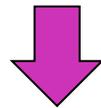
Principes construction ressources: exemple cycle 4



Vue synoptique de ce qui peut être travaillé dans un CA tout en maintenant le lien entre attendus et socle

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 1 "Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée"		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE pour le CA1				
		Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif	Planifier et réaliser une épreuve combinée	S'échauffer avant un effort	Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux
Domaines du Socle	Compétences Générales	Enjeux d'apprentissage				
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Mobiliser ses ressources de manière optimale pour produire la meilleure performance possible	Développer ses ressources pour améliorer ses performances	Réguler ses actions pour réaliser la meilleure performance possible	S'approprier un vocabulaire spécifique à un échauffement	S'approprier un vocabulaire relatif à la motricité
Les méthodes et outils pour apprendre	S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Construire et mettre en œuvre des projets pour réaliser la meilleure performance possible	Déterminer des axes de progrès (pour soi ou les autres), et accepter de répéter pour apprendre et se transformer.	Adapter son activité au regard des exigences de l'épreuve Assurer collectivement l'organisation d'une épreuve	S'approprier les principes d'un échauffement	Analyser les actions et les performances d'autres élèves
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités		Participer à des histoires collectives d'apprentissage	Respecter les autres et les règles de fonctionnement collectif	Conduire un échauffement collectif	Assumer différents rôles (juge, observateur, entraîneur)
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique...		Adapter son activité à partir de diverses connaissances sur soi pour préserver son intégrité physique	Respecter des principes d'hygiène collective et de vie	Reconnaître les bienfaits d'un échauffement	
Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique	S'engager dans un effort maximal pour se dépasser et éprouver ses limites	S'approprier des principes simples d'entraînement	S'approprier le règlement d'une épreuve		

Principes construction ressources: exemple cycle 4



Expliciter les attendus de fin de cycle en termes de contenus possibles (/enjeux d'apprentissage)
Contenus à choisir /spécifier par les équipes

CHAMPS D'APPRENTISSAGE 1 "Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée"	ATTENDUS DE FIN DE CYCLE pour le CA1				
	Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins de deux styles de nages	S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif	Planifier et réaliser une épreuve combinée	S'échauffer avant un effort	Aider ses camarades et assumer différents rôles sociaux

Domaines du Socle	Compétences Générales	Enjeux d'apprentissage			
Des langages pour penser et communiquer	Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps	Mobiliser ses ressources de manière optimale pour produire la meilleure performance possible	Développer son autonomie	Expliciter des attendus de fin de cycle en relation avec les enjeux d'apprentissage	Participer à des histoires collectives d'apprentissage
Les méthodes et outils pour apprendre	S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre	Construire et mettre en œuvre des projets pour réaliser la meilleure performance possible	Développer son autonomie (pour soi ou les autres), et accepter de répéter pour apprendre et se transformer.	Regarder les exigences de l'épreuve Assurer collectivement l'organisation d'une épreuve	S'approprier les principes d'un échauffement Analyser les actions et les performances d'autres élèves
La formation de la personne et du citoyen	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités		Participer à des histoires collectives d'apprentissage	Respecter les autres et les règles de fonctionnement collectif	Conduire un échauffement collectif Assumer différents rôles (juge, observateur, entraîneur)
Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique...		Adapter son activité à partir de diverses connaissances sur soi pour préserver son intégrité physique	Respecter des principes d'hygiène collective et de vie	Reconnaître les bienfaits d'un échauffement
Les représentations du monde et l'activité humaine	S'approprier une culture physique sportive et artistique	S'engager dans un effort maximal pour se dépasser et éprouver ses limites	S'approprier des principes simples d'entraînement	S'approprier le règlement d'une épreuve	

Attendu de fin de cycle 4 (CA1) :
Gérer son effort, faire des choix pour réaliser la meilleure performance dans au moins deux familles athlétiques et/ou au moins deux styles de nages

Explicitation de l'attendu	Précisions sur les liens avec les CG et les domaines du socle	Repères de progressivité
<p>Aider l'élève à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser et stabiliser une performance mesurée dans le temps ou l'espace en exploitant au mieux son potentiel sur le plan physique, physiologique et psychologique, et en utilisant différentes techniques sportives - construire et utiliser des repères externes et internes pour contrôler ses mouvements, l'allure de son effort, sa respiration - gérer l'intensité de son engagement - savoir récupérer pendant et après l'effort. <p>Liens avec les « compétences visées » des programmes :</p> <p>Mobiliser, en les optimisant, ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible à une échéance donnée.</p> <p>Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort</p>	<p>D1 / CG1 : « Les langages pour penser et communiquer / Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps » Il s'agit pour l'élève d'exploiter ses ressources (d'ordre physiologique, psychologique, moteur) de manière optimale au regard des contraintes de réalisation des épreuves</p> <p>D2/CG2 « Des méthodes et outils pour apprendre » Il s'agit pour l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de mettre en relation ses ressources et les contraintes de l'épreuve - de construire et mettre en œuvre des projets (individuels ou collectifs) pour réaliser la meilleure performance possible - d'analyser ses performances à partir de différents indicateurs et à l'aide de différentes outils en prenant en compte l'évolution des résultats obtenus. Ces indicateurs peuvent être relatifs au temps, à la distance, à des rapports amplitude/fréquence, à des aspects techniques... Ils peuvent concerner sa propre performance ou à celle d'autres élèves - de réguler les projets en fonction de l'analyse des performances <p>D5/CG5 « Les représentations du monde et de l'activité humaine / Des éléments de la culture sportive » Il s'agit pour l'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de connaître des performances sportives de référence - de situer ses propres performances au regard de ces performances - d'éprouver les émotions liées à la réalisation d'une performance sportive et au dépassement de soi 	<p>Gestion de l'effort D'une dépense d'énergie inadaptée à une efficacité des actions par la mobilisation optimale de ses ressources</p> <p>Choix réalisés De choix aléatoires à des choix pertinents et justifiés</p> <p>Contrôle du mouvement De l'utilisation de repères externes pour réguler ses actions et ses efforts à une régulation sur la base de repères internes et de ressentis</p> <p>Engagement dans l'effort Vers un engagement dans un effort maximal pour se dépasser et aller au bout de ses limites</p>

Attendu de fin de cycle 4 (CA1) : S'engager dans un programme de préparation individuel ou collectif

Explicitation de l'attendu	Précisions sur les liens avec les CG et les domaines du socle	Repères de progressivité
<p>Aider l'élève à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître ses ressources et s'appropriier des principes d'entraînement simples pour mettre en œuvre un programme d'entraînement adapté à ses ressources et ses aspirations - concevoir des séquences d'entraînement adaptées aux épreuves et à ses ressources - persévérer, accepter l'effort et se dépasser pour développer ses ressources <p>Liens avec les « compétences visées » des programmes : Se préparer à l'effort et s'entraîner pour progresser et se dépasser. Utiliser des repères extérieurs et des indicateurs physiques pour contrôler son déplacement et l'allure de son effort.</p> <p>Prendre en compte des mesures relatives à ses performances ou à celles des autres pour ajuster un programme de préparation</p>	<p>D1 / CG1 : « Les langages / Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer avec son corps » Il s'agit pour l'élève de développer des ressources pour répondre aux contraintes des différentes épreuves physiques et améliorer son efficacité et son efficacité. Ces ressources sont d'ordre physiologique, psychologique et moteur (habiletés techniques spécifiques)</p> <p>D2/CG2 « Des méthodes et outils pour apprendre » : Il s'agit pour l'élève : - d'établir un projet d'apprentissage (seul ou collectivement) comprenant des axes de transformation et de progrès - d'utiliser des outils variés (dont des outils numériques) pour analyser (et réguler) ses actions (ou celles d'autres élèves) et réguler les projets - de préparer-planifier, se représenter une action avant de la réaliser - d'accepter de répéter un geste sportif pour le stabiliser et le rendre plus efficace</p> <p>D3 / CG3 « La formation de la personne / Partager des règles et assumer des responsabilités » Il s'agit pour les élèves de s'engager dans des histoires collectives d'apprentissage, dans lesquelles ils partagent une orientation commune et développent des sentiments de responsabilité réciproque et d'entraide</p> <p>D4 / CG4 « Les systèmes naturels et techniques / apprendre à entretenir sa santé » Il s'agit pour l'élève : - de connaître et utiliser des indicateurs objectifs pour caractériser un effort physique (fréquence cardiaque, vitesse maximale aérobie, durée d'effort, allure de course, nombre d'appuis, fréquence des appuis, fréquence respiratoire, ...) - d'adapter l'intensité de son engagement physique, ses formes de récupération, ses actions... à ses ressources et ressentis pour préserver son intégrité physique dans des phases de préparation, réalisation et récupération de l'effort - de s'alimenter et de s'hydrater de manière adaptée avant, pendant et après l'effort</p> <p>D5/CG5 « Des éléments de la culture sportive » Il s'agit pour l'élève de : - connaître, expliquer et s'appropriier les principes simples d'efficacité de différentes techniques sportives (prise d'élan, résistance à l'avancement, appuis...) - connaître et s'appropriier des principes simples d'entraînement (détermination d'une charge de travail, les différentes formes de récupération...) - d'éprouver les émotions liées à l'engagement dans des efforts librement consentis</p>	<p>Maitrise technique D'une motricité usuelle à la stabilisation d'habiletés techniques adaptées aux contraintes des épreuves sportives</p> <p>Prise en charge d'un projet d'entraînement De l'application d'un programme d'entraînement pensé par l'enseignant à une prise en charge par l'élève (seul ou en groupe)</p> <p>Analyse des performances D'une analyse succincte à une analyse plus fine des performances à l'aide de différents outils</p> <p>Gestion de l'effort D'efforts non maîtrisés à une régulation des efforts à l'aide de différents indicateurs (externes et internes)</p> <p>Engagement dans l'effort D'un effort subi et imposé vers un effort volontaire</p> <p>Appropriation de techniques sportives Vers l'analyse de ses performances par le recours à des « principes techniques »</p>

Principes construction ressources: exemple cycle 4



Cadre pour construire une « fiche APSA »

- Les acquisitions attendues
- Repères de progression
- Principes de formulation d'une compétence attendue dans l'APSA
- Principes de construction des situations d'évaluation

APSA retenues :

Il s'agit d'effectuer un choix parmi les APSA qui paraissent les plus appropriées pour construire, chez les élèves, les attendus de fin du cycle 4 du champ d'apprentissage 1

Exemple pour le CA1 : Natation longue / Natation Vitesse / Relais en natation / Parcours Aquatiques / Relais en athlétisme / Demi-fond / Triathlon athlétique / Course de haies / Multibonds / Multilancers

Ce qu'il y a à apprendre :

Il s'agit de déterminer des « acquisitions prioritaires » permettant de construire les différents attendus du cycle 4 dans le champ d'apprentissage, et qui sont envisageables pour une première (ou une deuxième) séquence d'apprentissage d'un temps effectif de pratique de 12h minimum pour les élèves dans une APSA donnée

Les acquisitions prioritaires sont choisies, en relation avec le projet pédagogique, les caractéristiques des élèves et les tableaux « Enjeux d'apprentissage » et « Attendus de fin de cycle », en les spécifiant au regard de l'APSA support. Elles peuvent être complétées par d'autres acquisitions référées au socle, selon les priorités du projet d'établissement (par exemple : une priorité sur la maîtrise de la langue française, sur le respect des règles de la vie collective, sur la coopération...)

Etapas et repères de progression :

Il s'agit d'identifier, à travers des indicateurs qualitatifs ou quantitatifs, la progression en 4 étapes des élèves au regard des acquisitions prioritaires précédemment citées (« ce qu'il y a à apprendre ») et en référence aux repères de progressivité des attendus de fin de cycle. Ces quatre étapes, formulées à l'identique de celles du livret scolaire, visent à faciliter la validation des compétences du socle commun.

Etape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints (maîtrise insuffisante)

Etape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints (maîtrise fragile)

Etape 3 : objectifs d'apprentissage atteints (maîtrise satisfaisante)

Etape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés (maîtrise très satisfaisante)

Principes de construction d'une compétence attendue en CA1 (à décliner dans l'APSA support)

Il s'agit de rédiger une compétence dans l'APSA au sein du collège intégrant les trois dimensions : motrice, méthodologique et sociale, et répondant aux acquisitions prioritaires choisies en relation avec les différents attendus du cycle 4 pour le champ d'apprentissage. Il importe de spécifier les principales caractéristiques du contexte dans lequel est mobilisée cette compétence.

Cette compétence peut mettre en avant un élément du socle (en relation avec des priorités du projet établissement et des choix des équipes)

A travers les APSA du CA1, il s'agit de permettre aux élèves de développer et mobiliser leurs ressources, de leur apprendre à se préparer en vue de la réalisation d'une performance maximale, à analyser leur prestation et celle des autres élèves, à confronter leurs observations pour ajuster leur programme de préparation.

La compétence attendue intègre la formulation, par les élèves, d'un projet de performance au regard de leurs propres ressources de manière à les exploiter de manière optimale pour performer à une échéance donnée.

Règles constitutives des modalités d'évaluation pour le CA1 (à spécifier dans l'APSA support choisie) :

L'évaluation des élèves dans les activités du CA 1 se fonde sur une épreuve mesurée en relation avec un temps et/ou une distance et sur les rôles associés (observateur et/ou juge). Elle exige des élèves la formulation d'un projet (individuellement ou collectivement).

La situation d'évaluation doit permettre de rendre explicites les acquisitions prioritaires, notamment :

- par des indicateurs observables et quantifiables comme le temps, la distance, l'amplitude, la fréquence...

- par l'analyse de sa prestation et celle des autres à partir de critères d'observation et d'outils d'appréciation, externes et internes

L'évaluation prend en compte à la fois la performance brute, la performance maîtrisée (rapportée au projet annoncé de l'élève) et la performance relative (rapportée aux ressources de l'élève)

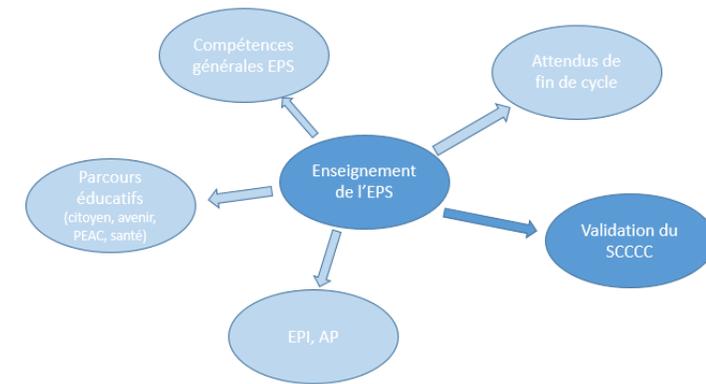
Principes construction ressources: exemple cycle 4



Déclinaison cadre méthodo dans des APSA
Exemples de mises en œuvre pour travailler les attendus de fin de cycle (déclinés dans l'APSA au sein d'une compétence attendue) et « étapes de progression » en quatre niveaux

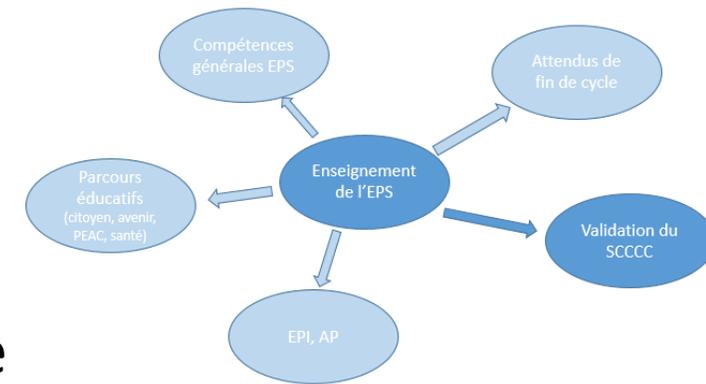
[Exemple Natation](#)

Validation du socle et DNB



- « L'EPS n'est plus dans les épreuves terminales du DNB »: elle n'y était pas... (rappel DNB précédent: épreuves terminales = 8 coeff, contrôle continu = 10 coeff, EPS = 1 coeff dans le CC)
 - Source d'étonnement – d'inquiétude
 - Mais quelle pertinence d'une épreuve terminale en EPS?
 - en termes d'ouverture culturelle
 - en termes d'équité entre les élèves
 - en termes d'une « EPS ouverte vers le futur » (ancrer la pratique physique dans le quotidien des élèves)
 - en termes « évaluation-classement » vs « évaluation-progrès »
- ➔ Une discipline pilotée par l'évaluation ou ses enjeux de formation???

Validation du socle et DNB



- Par contre l'EPS à toute sa place dans l'évaluation du socle
- Travail des professeurs d'EPS pour être présents dans l'évaluation du socle (ne pas se cantonner au domaine 1.4: les langages du corps, mais sans excès)
- Des arguments solides, des actions crédibles
 - préciser les connaissances et compétences des différents domaines dont le niveau de maîtrise peut être apprécié en EPS,
 - les relier à des attendus et/ou des items des compétences générales EPS
 - préciser les contextes APSA dans lesquels seront travaillés et évalués ces attendus et/ou ces compétences générales EPS,
 - concevoir des situations supports de ces évaluations,
 - définir des outils pour positionner les élèves sur un niveau de maîtrise

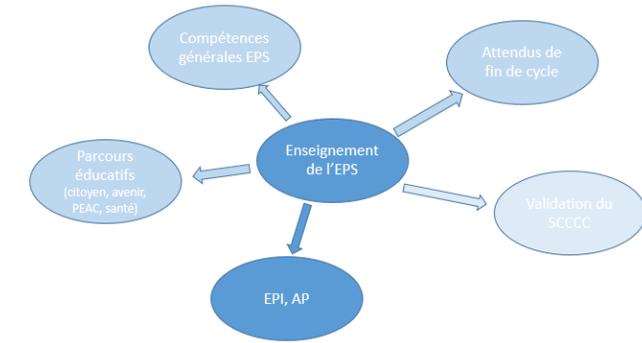
Validation du socle et D

- Engagement des professeurs d'EPS pour l'évaluation du socle (se pas se cantonner)
 - Des arguments solides, des actions créatives
 - préciser les connaissances et compétences de maîtrise peut être apprécié en EPS,
 - les relier à des attendus et/ou des items
 - préciser les contextes APSA dans lesquels et/ou ces compétences générales EPS,
 - concevoir des situations supports de ces évaluations
 - définir des outils pour positionner les élèves sur un niveau de maîtrise.
- Des ressources éducol (travail en cours)
- [Document d'aide à l'évaluation du socle](#) (les éléments signifiants par domaine)
 - Des exemples par discipline

Éléments signifiants des domaines: illustration en EPS

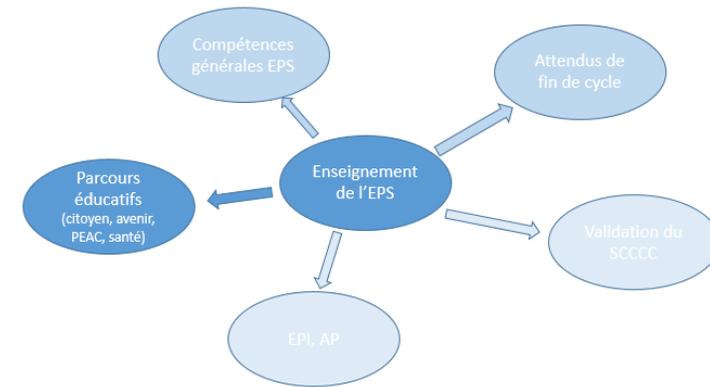
	Éléments signifiants	CA1 : Natation de vitesse	CA2 : Course d'orientation	CA3 : Danse	CA4 : Badminton	Association sportive (Parcours et socle)
1. Les langages pour penser et communiquer	Pratiquer des APSA	Concevoir et réaliser un projet de performance optimale	Concevoir et conduire un déplacement dans un milieu inhabituel.	Concevoir, présenter et apprécier une prestation corporelle gymnique et/ou artistique	S'inscrire dans un projet de jeu pour rechercher le gain du match	Pratiquer des activités physiques sportives et artistiques
2. Les méthodes et outils pour apprendre	Organiser son travail personnel	Planifier les étapes et les tâches pour la réalisation d'une production	Planifier les étapes et les tâches pour la réalisation d'une production.			
	Coopérer et réaliser des projets			Définir et respecter une organisation et un partage des tâches dans le cadre d'un travail de groupe		Inscrire son action dans un projet associatif en lien avec le sport, la santé, la culture, l'Ecole et les partenaires
	Mobiliser des outils numériques pour apprendre			Utiliser des outils numériques pour analyser une production artistique	Utiliser des outils numériques pour analyser une production motrice	Organiser et gérer des événements sportifs, artistiques et dans un objectif de santé en s'appuyant sur des outils numériques et de communication
3. La formation de la personne et du citoyen	Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres			Distinguer la perception subjective de l'analyse objective		
	Faire preuve de responsabilité, respecter les règles de la vie collective, s'engager et prendre des initiatives	Assumer des responsabilités et prendre des initiatives dans l'établissement et/ou dans la classe			Assumer des responsabilités et prendre des initiatives dans l'établissement et/ou dans la classe	S'engager dans la vie associative de manière volontaire pour servir l'intérêt général. Prendre des responsabilités pour assumer des rôles Participer aux activités de manière éthique et solidaire
4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Identifier des règles et des principes de responsabilité individuelle et collective dans les domaines de la santé, de la sécurité, de l'environnement		Appliquer systématiquement et de manière autonome les règles de sécurité et de respect de l'environnement.			Organiser des événements sportifs, artistiques en privilégiant des objectifs relatifs à la préservation de soi, des autres (santé, sécurité) et/ou de l'environnement
5. Les représentations du monde et l'activité humaine	Situer et se situer dans le temps et l'espace		Se repérer et repérer des lieux dans l'espace en utilisant des plans, des cartes, et des outils de géolocalisation			

Les EPI et AP



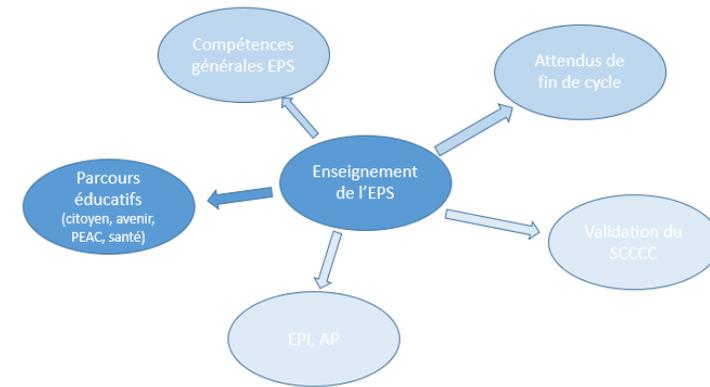
- EPI: source de multiples controverses (une « dilution » des disciplines, une baisse des exigences disciplinaires, un « asservissement » de l'EPS...)
- Et pourtant...
 - La reconnaissance du rôle de l'expérience pratique et de la mise en projet dans les apprentissages
 - Un accent sur la coopération (entre élèves et entre enseignants)
 - Une opportunité de plus-value pour les élèves (prolonger les expériences vécues en EPS dans d'autres disciplines, meilleure compréhension de son activité) et les enseignants d'EPS (partage de compétences)
- EPI et AP des leviers:
 - pour diversifier les pratiques pédagogiques
 - pour évaluer certaines compétences du socle (exemples fiches eduscol)

Les parcours éducatifs



- Parcours citoyen, avenir, éducatif et de santé, PEAC
- Articuler différentes acquisitions des élèves (scolaires et extra-scolaires) autour de fils conducteurs
- Ouverture de l'école sur son environnement (des partenaires extérieurs)
- Pas d'horaires dédiés mais contribution des disciplines

Les parcours éducatifs



- Réfléchir la place de l'EPS dans ces parcours → voir en quoi les projets d'EPS mis en place dans l'établissement peuvent contribuer à ces parcours / créer des « connexions » - « surfaces de contact »
- Exemple sur le site académique Rennes
 - le cross du collège, la classe de neige, formation PSC1 → parcours citoyen à travers les différents rôles des élèves, la vie en collectivité
 - Le séjour classe de mer de 6ème → parcours santé (alimentation, hygiène, sommeil)

En conclusion

- Des programmes beaucoup plus ouverts (sur l'EPS mais aussi sur les autres disciplines) → beaucoup plus exigeants en termes de conception
- Exemple / à la notion de compétence APSA
 - Programmes EPS 2008: Apprendre à agencer des tâches (en fct diagnostic des crcs des élèves) pour avancer vers un niveau de compétence attendue (défini) dans des APSA dont évaluation cadrée par un référentiel national donné

En conclusion

- Programmes EPS 2015:
 - Formuler une compétence APSA en relation avec différents éléments (CG, attendus de fin de cycle, les éléments structurants des APSA, l'expérience à vivre pour les élèves)
 - Une compétence plus intégrée et moins juxtaposée (ex TT fin de cycle 3: « Dans une forme de pratique « jeu tout en CD », avec l'aide d'un coach, rechercher le gain de matchs en reconnaissant et exploitant des situations favorables pour rompre l'échange le plus souvent possible avec un coup bonus (placé ou smashé) dans des rapports d'opposition équilibrés »)
 - Penser les modalités d'évaluation de la compétence APSA
 - / aux composantes de la compétence (les attendus de fin de cycle)
 - / à des classes de situation
 - / aux modes de relations entre les différentes composantes de la compétence

En conclusion

- Programmes EPS 2015 et la réforme de collège
 - Un certain nombre de modifications
 - Mise en œuvre progressive
 - Mais importance d'amorcer le changement

Questions et échanges???