

LE PROJET PEDAGOGIQUE EPS : DEMARCHE DE CONSTRUCTION AU COLLEGE SIMONE SIGNORET DE BRUAY LA BUISSIERE

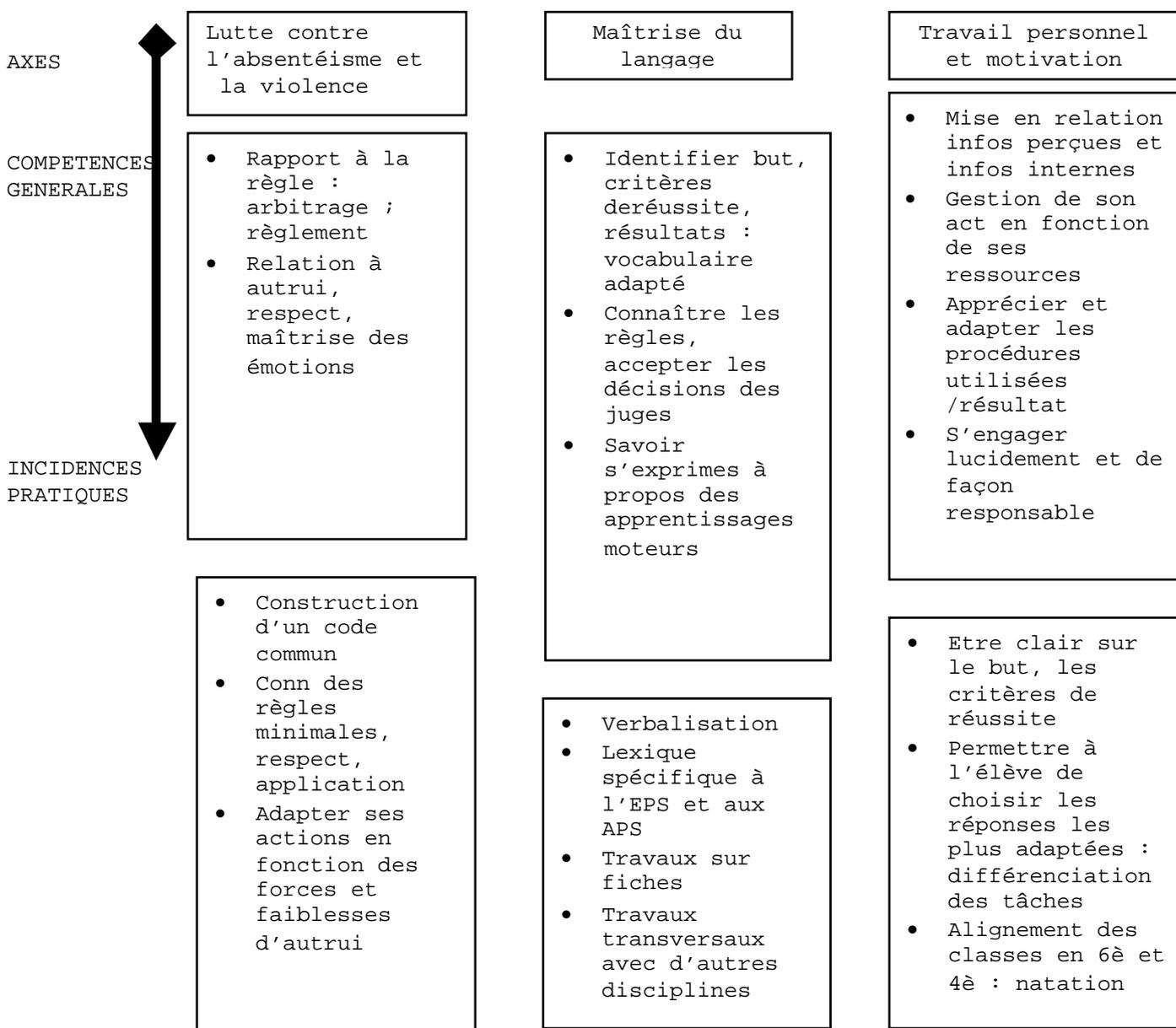
CONTEXTE

Le manque d'horaires en commun, un projet incomplet, un nouveau projet d'établissement ont amené l'équipe pédagogique à faire la demande d'un GFE.

Des journées encadrées par mlle Philipps, ont posées les étapes de la démarche de construction et l'adéquation avec les options académiques actuelles. D'autres plages horaires en commun ont permis l'avancée du projet proprement dit..

DEMARCHE : A partir du projet d'établissement(PE)

1. Les compétences générales puis les incidences pratiques ont été dégagées des 3 axes du PE



2. chaque axe a été repris en fonction des niveaux de classe : ex en 6è

AXE 3 : MAITRISE DES LANGAGES

LECTURE ECRITURE	EDUCATION A L' IMAGE	APPRENTISSAGE DE L' ORAL
1. Expliciter des actions par écrit avec une phrase claire Ex : » j'ai gagné parce que » 2. Lire les fiches explicatives des situations et les mettre en application avec l'aide de l'enseignant 3. /projet ultimate en 6è : réécriture en cours de français du règlement à l'intention des CM2 4. en 6è, travail de mime à partir d'un texte : travail en interdisc avec les cours de français 6è : vocabulaire de base	1. activités destinées à être vues et jugées 2. développer le sens de l'observation 6è : obs de critères simples	1. verbalisation 2. rappel des consignes par les élèves 3. échauffement conduit par un élève : de plus en plus autonome de la 6è à la 3è

AXES 1 ET 2

VIOLENCE ET ABSENTEISME sont traités ensemble en fonction :
 des constats ; des types de motivation ; des rapports à la règle ; des règles de discipline
 MOTIVATION ET TRAVAIL PERSONNEL

6è ET ABSENTEISME				VIOLENCE
CONSTATS	MOTIVATION	GROUPEMENTS	RAPPORT A LA REGLE	REGLES DE DISCIPLINE
/ VIOLENCE Violences verbales courantes : 2, 3 élèves par classe Peu de violence physique	/ VIOLENCE Elèves perturbateurs souvent centrés sur la performance. <ul style="list-style-type: none"> Situations avec critères de réussite énoncés clairement et très concrets (ex : 8x/10 toucher la cible) Valorisation de la compétition les uns / aux autres : dans le sens mise en valeur des élèves à problèmes en tenant compte bien sûr des obj de maîtrise 	/ VIOLENCE <ul style="list-style-type: none"> Perturbateurs ensembles Ou <ul style="list-style-type: none"> 1 perturbateur par groupe (rôles préétablis avec fiches) 	<ul style="list-style-type: none"> Donner du sens à la règle Construire la règle avec les élèves Critères clairs et précis Formation de l'élève arbitre Accepter la décision de l'arbitre Explication Verbalisation Observation Développement du sens critique	Comportements déviants <ul style="list-style-type: none"> Pénalité dans la note de participation mise en place avec les élèves Punition grille de sanction

MOTIVATION ET TRAVAIL PERSONNEL

CONSTATS	MOTIVATION	GROUPEMENTS	TACHES
Motivation générale pour agir mais difficultés à définir le problème posé et à y chercher une solution précise	Groupes de niveau homogène afin de définir des exercices de difficulté optimale permettant à chacun de progresser tout en le mettant le plus possible en condition de réussite	Groupes déterminés par l'enseignant (qui essaie de tenir compte des affinités) mais ensuite les élèves fonctionnent le plus possible en autonomie, à l'aide de fiches de travail où les rôles de chacun sont prédéterminés : responsabilité au sein du groupe	définir précisément le problème posé et les critères de réussite afin d'aider le groupe à travailler le plus possible en autonomie élèves mis en situations de réussite

3 Les compétences générales et/ou visées éducatives ont été déterminées puis déclinées par APS

6è Compétences générales et/ou Visées éducatives	Rapport à la règle : donner du sens à la règle	Maîtrise des émotions Dosage de l'effort	Identification des buts, résultats, critères de réussite	Relation à autrui	relation avec les autres disciplines	Verbalisation Explicitation des actions Lire des fiches explicatives Sens de l'obs
Sport de combat APS support : combat 14 h	•	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter le contact • Accepter les déséquilibre, les chutes Accepter la défaite	Dans toutes APS	<ul style="list-style-type: none"> • Volonté de vaincre dans le respect de l'adversaire • Accepter l'arbitrage • Perdre, gagner loyalement 		Dans toutes APS

Tout groupement d'APS est détaillé de la même façon

Incidences et choix pratiques : détail

Rapport à la règle : donner du sens

Règles sur la sécurité

- Ne pas faire mal : prises interdites, gérer sa force
- Accompagner retenir l'autre dans la chute
- Bien se positionner sur le tapis si l'on est pas combattant pour ne pas gêner ni risquer de se faire tomber dessus
- Ne pas combattre entre les moments réservés

Règlement des combats

- En fonction de l'option choisie, appliquer le règlement ex : sumo : faire tomber ou pousser l'autre hors de la zone en toute sécurité
- Prise au dessus de la taille en combat debout (pas de risque de se faire mal au dos)

- Ne pas parler pendant le combat
- + règles de sécurité

Arbitrage

- Etre efficace : faire respecter le règlement en s'impliquant physiquement : debout et attentif
- Connaître le protocole : se saluer avant, après etc...
- Autre rôle : chrono, observateur, tenir une fiche

Maîtrise des émotions, dosage de l'effort

- Accepter le contact
- Accepter de perdre
- Accepter d'avoir une pression et de prendre le temps de la décision
- Accepter de combattre avec tout le monde

Relation à autrui

- combattre avec tous
- Respecter l'adversaire
- Arbitrage : accepter les décisions de l'arbitre
Arbitre : prendre des décisions impartiales

Verbalisation, expliciter ses actions, lire les fiches explicatives

- Connaître les règles, du vocabulaire de l'arbitrage et du vocabulaire spécifique au combat : pousser, tirer, s'effacer, saisir, chuter, immobiliser etc...
- Expliquer ses choix : ex : « j'ai feinté car il est plus fort que moi et poussait »

4 Les compétences à atteindre dans chaque APS sont déterminées

