

## Scénario pédagogique EPS inclusive et numérique n°1

### Produire une performance optimale, mesurable à échéance donnée

#### Préambule

L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils ;
- partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ;
- apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière ;
- s'approprier une culture physique sportive et artistique.

#### Parmi ces 5 compétences sont ici particulièrement ciblées dans une approche inclusive :

- développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps ;
- s'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils.

#### Champ d'apprentissage en EPS :

- produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

Le travail se conduit dans une séquence ayant pour objet de préparer une rencontre athlétisme. Celle-ci se déroule sous la forme d'ateliers : ateliers apprendre à courir, à sauter, à lancer.

=> action motrice retenue : lancer

**L'usage du numérique (tablette pour se filmer pendant la séance et exploiter le film en contexte) doit permettre aux élèves de visualiser leurs actions et d'interagir pour améliorer la gestuelle, les postures, les actions motrices et progresser.**

#### Compétences générales travaillées et à construire

Compétences travaillées	Moyens mobilisés (expérimentation)	Domaine du socle commun
<b>S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b> - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action ; - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	Dans le cadre des ateliers, essayer, échanger, construire des critères de réalisation (« comment je fais pour lancer... ») ;  Planifier son action, verbaliser, et utiliser des tablettes numériques pour filmer des essais, les comparer, comparer les effets de sa posture, de ses gestes, etc.	2
<b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</b> - Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	Filmer, échanger, prendre en considération les capacités et les conseils des autres.	3

## Attendus de fin de cycle 2 EPS

### Produire une performance optimale, mesurable à échéance donnée

- Courir, sauter, **lancer à des intensités** et des durées **variables** dans des contextes adaptés ;
- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / **lancer loin et lancer précis** / sauter haut et sauter loin ;
- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres ;
- Remplir quelques rôles spécifiques.

Compétences relatives à l'EPS travaillées pendant le cycle	Proposition de situations, d'activités et de ressources pour les élèves
<p><b>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.</b></p> <p>Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.</p> <p>Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.</p> <p>Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort.</p> <p>Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.</p>	<p>Pour travailler les lancers spécifiquement, nous proposons les ressources de l'équipe départementale EPS des Pyrénées atlantiques :</p> <p>voir lien ci-dessous :</p>

#### Module lancers cycle 2 et 3 :

<http://webetab.ac-bordeaux.fr/Primaire/64/EP64/pedagogie/proposition/ATHLETISME%202017/module%20lancers%20cycle%202.pdf>

## Attendus de fin de cycle 3 EPS

### Produire une performance optimale, mesurable à échéance donnée

- Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin ;
  - **Combiner une course** un saut **un lancer** pour faire la meilleure performance cumulée.
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer**, les traduire en représentations graphiques ;
- Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.

Compétences relatives à l'EPS travaillées pendant le cycle	Proposition de situations, d'activités et de ressources pour les élèves
<p>Combiner des actions simples : <b>courir-lancer</b> ; courir-sauter</p> <p><b>Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible</b> dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers)</p> <p><b>Appliquer des principes simples pour améliorer la performance</b> dans des activités athlétiques et/ou nautiques</p> <p>Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort</p> <p>Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance</p> <p>Respecter les règles des activités</p> <p>Passer par les différents rôles sociaux.</p>	<p>Pour travailler les lancers spécifiquement, nous proposons les ressources de l'équipe départementale EPS des Pyrénées atlantiques :</p> <p>Cf lien ci-dessus (Module lancers cycle 2 et 3)</p> <p><b>Remarque :</b> <i>Les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser</i><sup>1</sup></p> <p>⇒ les films réalisés pendant la séance peuvent servir pendant la séance mais également en préparation de la séance ou lors de bilan pour participer à l'évaluation ou l'autoévaluation des élèves).</p>

<sup>1</sup> Repères de progressivité *Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée* Programme EPS Cycle 3 TraAM 1D EPS inclusive et numérique – académie de Nantes – DSDEN de la Mayenne

## Compétences numériques selon les repères pour l'évaluation des compétences numériques (CRCN)

Compétences numériques travaillées pendant le cycle	Proposition de situations, d'activités et de ressources pour les élèves
<p><b>Gérer des données</b></p> <p>Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur (la tablette) utilisé(e) et les retrouver</p>	<p>Filmer et sauvegarder pour analyser sa posture et ses gestes et les améliorer</p>
<p><b>Collaborer</b></p> <p>Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus et de les analyser en situation</p>	<p>Se filmer, filmer les autres, échanger, analyser en contexte</p>
<p><b>Développer des documents visuels et sonores</b></p> <p>Produire ou numériser une image ou un son</p>	<p>Produire des images et les utiliser en contexte d'apprentissage, ici de gestes moteurs spécifiques</p>
<p><b>Évoluer dans un environnement numérique</b></p> <p>Se connecter à un environnement numérique Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique</p>	<p>Allumer les tablettes, utiliser la caméra, lire les films réalisés, les archiver puis les retrouver</p>

**Tableau synoptique des compétences travaillées (socle commun des connaissances, de connaissances et de culture, compétences relatives à l'EPS, compétences numériques).**

Compétences du SCCC	Compétences spécifiques EPS	Compétences numériques (CRCN)
<p><b>S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action ;</li> <li>- Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.</li> </ul> <p><b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.</li> </ul>	<p>Cycle 2 :</p> <p><b>Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer.</b></p> <p>Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale.</p> <p>Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables.</p> <p>Cycle 3 :</p> <p>Combiner des actions simples : <b>courir-lancer ; courir-sauter</b></p> <p><b>Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible</b> dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers)</p> <p><b>Appliquer des principes simples pour améliorer la performance</b> dans des <b>activités athlétiques</b> et/ou nautiques</p>	<p><b>Gérer des données</b></p> <p>Sauvegarder des fichiers dans l'ordinateur (la tablette) utilisé(e) et les retrouver</p> <p><b>Collaborer</b></p> <p>Utiliser un dispositif d'écriture collaborative adapté à un projet afin de partager des idées et de coproduire des contenus et de les analyser en situation</p> <p><b>Développer des documents visuels et sonores</b></p> <p>Produire ou numériser une image ou un son</p> <p><b>Évoluer dans un environnement numérique</b></p> <p>Se connecter à un environnement numérique Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique</p>