

LES SAVOIRS FONDAMENTAUX EN EPS: DÉMARCHE ET ILLUSTRATION

GROUPE RESSOURCES

MÉLANIE NAGELLEN & VAITIARE PERROY



SOMMAIRE

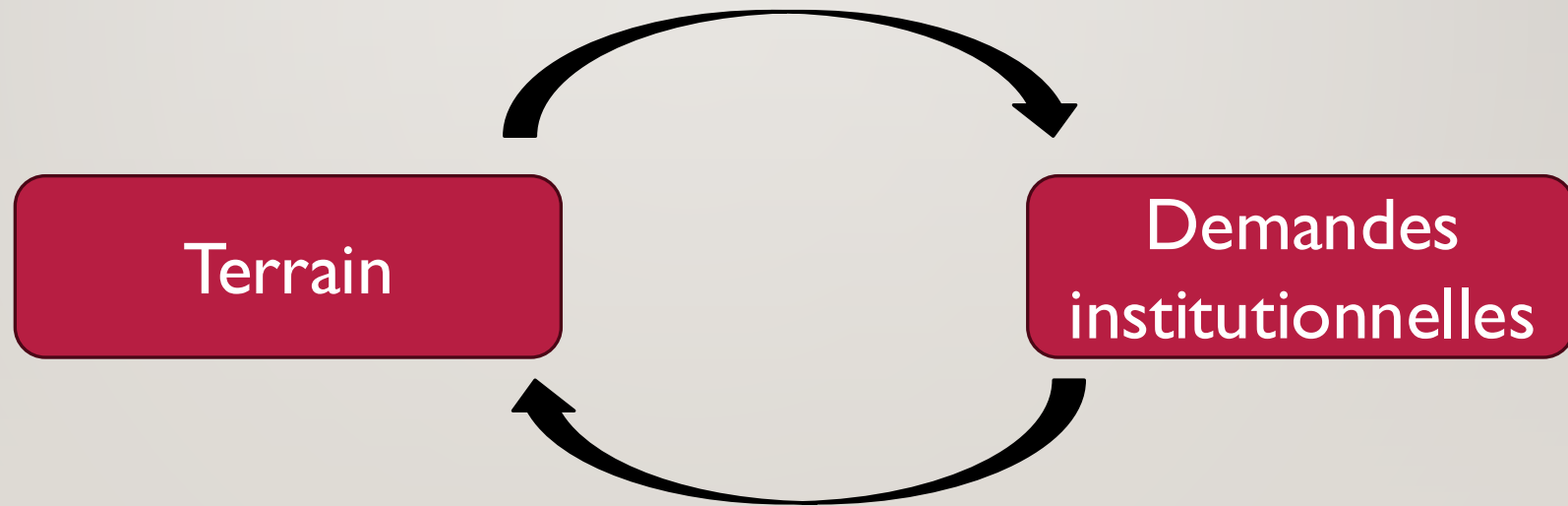
- Problématique professionnelle
- Démarche Etape n°1: Contextualiser
- Démarche Etape n°2: Identifier
- Démarche Etape n°3: Illustrer dans une APSA
- Perspectives

PROBLÉMATIQUE PROFESSIONNELLE

- **Projet d'un nouveau socle commun** amenant de nouvelles priorités éducatives / venant renforcer des enjeux éducatifs sur les savoirs fondamentaux en français et en mathématiques.
- **Motivation première:** favoriser une meilleure articulation entre la commande institutionnelle et les pratiques de terrain afin de limiter l'écart entre les deux

PROBLÉMATIQUE PROFESSIONNELLE

Comment amener les élèves à **mieux maîtriser les savoirs fondamentaux** grâce à l'EPS tout en s'appuyant sur ces savoirs fondamentaux pour **favoriser leur progression motrice** ?



DÉMARCHE ETAPE N° I: CONTEXTUALISER

- **Niveau institutionnel:** Obligation du passage des **évaluations nationales** en français et en mathématiques en classe de 6^{ème} et de 4^{ème}
- **Niveau terrain:** Récolter les résultats et les analyser à l'échelle de son établissement

DÉMARCHE ETAPE N° I: CONTEXTUALISER

	MATHEMATIQUES				
	Test spécifique en automatismes Mobiliser directement des procédures et des connaissances	Test spécifique en résolution de problèmes Résoudre des problèmes en utilisant des nombres et des grandeurs	Espaces et géométrie Connaître et utiliser des notions de géométrie	Grandeurs et mesures Connaître des grandeurs et utiliser des unités de mesure	Nombres et calculs Connaître les nombres et les utiliser dans des calculs
<i>pas de restitution</i>	0 %	0 %	9 %	0 %	0 %
à besoins	9,1 %	27,3 %	85,0 %	45,5 %	45,5 %
fragile	54,5 %	54,5 %	15,0 %	31,8 %	36,4 %
satisfaisant	36,4 %	18,2 %	0,0 %	22,7 %	18,2 %

DÉMARCHE ETAPE N° I: CONTEXTUALISER

- **Programmation EPS:**

	6ème
CA1	DF
	Combiné Athlé
CA2	Savoir nager
	CO
CA3	Ori Tahiti
CA4	Bad
	Foot / Futsal
	Rugby

DÉMARCHE ETAPE N°2: IDENTIFIER

- **Niveau institutionnel:** projet de nouveau socle commun publié le 10 avril 2025 par le Conseil Supérieur des Programmes.
- **Apprentissages fondamentaux en mathématiques:**
 - Savoir mettre en relation des distances et des temps pour prévoir un déplacement ou apprécier une vitesse de déplacement.
 - Expérimenter différentes solutions dans un contexte sécurisé pour déterminer les conditions de l'efficacité.
 - Organiser et exploiter des données (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte explicitement et objectivement des résultats de ses actions motrices et se situer par rapport à des attendus.

DÉMARCHE ETAPE N°3: ILLUSTRER EN BADMINTON

But: Gagner avec le plus grand écart possible de points avec l'adversaire.

Critère de réussite : Avoir au moins 402 points.

Organisation : Poule de 4 de niveau homogène. 2 joueurs, 2 arbitres.

Consignes : Matches de 15 volants, tout le monde s'affronte. A et B jouent, C et D arbitrent et comptabilisent le score.

Lors du match, le joueur peut annoncer « BINGO » sur un volant qu'il estime favorable pour marquer le point. S'il marque directement après avoir annoncé « BINGO », il obtient 100 points.

Lorsque l'élève marque sur tout autre type de volant, il ne remporte qu'un seul point.
Chaque joueur dispose d'un seul « BINGO » par volant joué.

Les arbitres disposent d'une fiche de score pour chaque élève. A la fin de chaque volant, ils annoncent à voix haute le nombre de points obtenus par l'élève (100 ou 1) et complètent le tableau. Après un rappel du score total du match, l'arbitre autorise la reprise du match.

DÉMARCHE ETAPE N°3: ILLUSTRER

Critères de réalisation Joueur :

- Connaître la notion de situation favorable de marque et l'identifier : trajectoire haute qui me donne le temps de me déplacer et placer.
- Penser à annoncer « BINGO » lorsque la situation favorable est repérée
- Se placer sous le volant si je veux dégager au fond du terrain
- Se placer légèrement derrière le volant si je veux smasher : trajectoire descendante accélérée
- Être placé et équilibré au moment de la frappe

Simplification: Commencer par de la **continuité avant de chercher la rupture** pour favoriser l'apparition de volants favorables : 5 échanges obligatoires avant de pouvoir marquer.

Installation d'un surfilet pour favoriser l'identification de volants favorables : le volant qui passe au-dessus du surfilet va me donner plus de temps pour me déplacer et me placer.

Critères de réalisation Arbitre :

- Etre attentif tout le long du match
- Annoncer à voix haute le nombre de points obtenus
- Compléter le tableau à chaque volant
- Prendre le temps d'additionner les points au fur et à mesure.

Complexification : Marquer le point BINGO sur **un volant qui touche directement le sol** et non sur une faute de l'adversaire.

DÉMARCHE ETAPE N°3: ILLUSTRER

Savoirs fondamentaux	Compétences EPS
« Savoir mettre en relation des distances et des temps pour prévoir un déplacement ou apprécier une vitesse de déplacement. »	- Identifier et exploiter les déséquilibres adverses pour rechercher une action décisive (6°-5°) - Une trajectoire haute me laisse plus de temps pour agir, je peux donc parcourir plus de distance pour me placer et déplacer - Une trajectoire descendante me laisse moins de temps, je dois réagir vite car je peux parcourir moins de distance
- <u>Organiser et exploiter des données</u> (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte explicitement et objectivement des résultats de ses actions motrices et se situer par rapport à des attendus. - <u>Représenter, traiter et interpréter les données.</u> <i>« L'interprétation des résultats obtenus dans les calculs permet aux élèves de formuler des conclusions pertinentes et de répondre à des questions concrètes de tous ordres ou de tester la validité d'un modèle. »</i>	- <u>Additionner</u> des chiffres et nombres de grandeurs différentes - Les <u>classer</u> dans un tableau - <u>Les exploiter pour tirer des conclusions sur l'efficacité de mes actions</u> : si je possède une fois ou plusieurs fois 100 points, je suis capable d'identifier et exploiter une situation favorable. Si je ne possède que des unités ou dizaines, soit je ne sais pas repérer la situation favorable, soit je ne sais pas l'exploiter.

PERSPECTIVES

1. **Mettre en place les situations** pour se rendre compte des comportements concrets des élèves. Appui sur le professeur de mathématiques pour travailler les chiffres et les graphiques.
2. **Pour travailler la compétence « Représenter, traiter et interpréter les données »**, mise en place possible d'un nomogramme ou de graphiques à réutiliser dans les cours de mathématiques.
3. **A l'échelle de l'équipe EPS:** réunion pour agir sur la programmation et sélectionner les APSA qui pourraient apparaître comme les plus pertinentes.