STAGE PAF CO LIEN AVEC LE SOCLE COMMUN

	PROGRAMMES COLLEGE BO spécial n°6 du 28 août 2008)
FIN	L'EPS a pour finalité de former un citoyen, cultivé, lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué.
OBJ	-Le développement et la mobilisation des ressources individuelles favorisant l'enrichissement de la motricité -L'éducation à la santé et à la gestion de la vie physique et sociale -L'accès au patrimoine de la culture physique et sportive
CP	-Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée. -Se déplacer en s'adaptant à des environnements variés et incertains. -Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique. -Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif.
CMS	-Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles. -Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités. -Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action -Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement
PROGRA°	Les huit groupes d'activité doivent être programmés. Le niveau 2 de compétence doit être atteint dans au moins une APSA de chacun des huit groupes d'activités à l'issue du collège. Au cycle d'adaptation, le niveau 1 est privilégié. Au cycle central, les deux niveaux peuvent être visés. Au cycle d'orientation, le niveau 2 est visé dans chaque APSA pratiquée. La durée des cycles d'enseignement ne peut être inférieure à 10 heures de pratique effective. Sur l'ensemble des activités programmées dans l'établissement, trois au maximum peuvent être choisies hors de la liste nationale

Adapter ses déplacements à différents types d'environnements

Etre capable de :

- se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre (grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...)
- se déplacer dans des milieux ou sur des engins instables variés (terrain plat, vallonné, boisé, eau calme, neige, bicyclette, roller, voile, kayak...), de plus en plus éloignés et chargés d'incertitude (bois, forêt, rivière, mer,...)
- se déplacer en fournissant des efforts de types variés (marcher longtemps, rouler vite, ...)

Illustration dans l'activité COURSE D'ORIENTATION

Dans un milieu inconnu, courir pour retrouver le plus vite possible un certain nombre de balises avec l'aide d'une carte.	N 1	N 2
- se situer par rapport à 2 ou 3 repères significatifs en précisant les directions et les distances : lien avec la carte		
- choisir un itinéraire plutôt qu'un autre en fonction du temps et non de la distance indiquée par la carte (relief, ...)		
- faire le point régulièrement pour se situer et repérer la balise suivante		
- gérer son effort, adapter le déplacement aux difficultés du terrain		
-respecter les règles de sécurité et l'environnement		

Du point de vue des compétences méthodologiques et sociales

	N1	N2
Agir dans le respect de soi, des autres, et de l'environnement par l'appropriation de règles.		
- choisir des stratégies d'action les plus efficaces, anticiper les actions à réaliser en toute sécurité		
- contrôler ses émotions et leurs effets dans des situations de risque ou de difficulté de plus en plus diversifiées		
- enrichir son répertoire de sensations motrices inhabituelles		
Se connaître, se préparer, se préserver par la régulation et la gestion de ses ressources et de son engagement		
- apprécier, lire des indices de plus en plus nombreux et complexes		
- mettre en relation des notions d'espace et de temps (vitesse, accélération, durée, trajectoire, déplacement)		
- situer son niveau de capacités motrices, ses possibilités de performance pour s'engager dans l'action		
- évaluer, juger ses actions, ses performances et celles des autres ; identifier et décrire différentes actions et leurs effets		
Organiser et assumer des rôles sociaux et des responsabilités.		
- se conduire dans le groupe en fonction de règles que l'on connaît, comprend, respecte et explique		
- coopérer, adopter des attitudes d'écoute, d'aide, de tolérance et de respect des autres pour agir ensemble		
- connaître et assurer plusieurs rôles dans les différentes activités		
Se mettre en projet par l'identification, individuelle ou collective des conditions de l'action		
- formuler, mettre en œuvre un projet d'action ou d'apprentissage individuellement ou collectivement		
- viser une meilleure performance, inventer des formes d'actions diversifiées		
- acquérir des savoirs nouveaux autour de l'activité		

Compétence attendue : Choisir et conduire un déplacement pour trouver des balises, à l'aide d'une carte, en utilisant essentiellement des lignes directrices simples dans un milieu nettement circonscrit. Gérer l'alternance des efforts. Respecter les règles de sécurité et l'environnement		
Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le vocabulaire spécifique (élément de repérage, élément de déplacement, ligne, point d'appui, point de décision, postes, jalons, pince, talons). La légende simplifiée, les couleurs de cartographie. Les échelles différentes utilisées pour représenter le terrain. Les éléments de terrain niveau 1 tels que chemin, sentier, route, construction, mare, espace découvert, couvert de végétation. La technique de base (carte pliée, orientée, pouce qui suit l'itinéraire). Les consignes de sécurité, limites d'espace (zone d'évolution, lignes d'arrêt), limites de temps (heure de retour), procédures pour retrouver le poste du professeur, procédures à suivre en cas de danger (blessures, animaux). La conduite à tenir en cas d'accident. L'Esprit de la CO (respect environnement, pose des postes). <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le fonctionnement du chronomètre, du tableau à double entrée, du carton de contrôle. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier et associer les éléments simples du terrain avec leur représentation graphique sur la carte, (relation terrain-carte). Identifier et associer les lignes simples de la carte avec leurs présences sur le terrain (relation carte-terrain). Reconnaître et progresser dans l'espace délimité par les « lignes d'arrêt » prédéfinies. Choisir et planifier son itinéraire d'un point à un autre en s'appuyant sur des éléments connus (chemins, carrefour, maison, mare, limites de végétation nettes). Orienter la carte à l'aide des éléments situés sur le terrain, la réorienter à chaque changement de direction, se situer sur la carte à chaque arrêt. Suivre avec son pouce sur la carte sa progression sur le terrain. Courir sur les lignes directrices simples (chemins essentiellement) d'un point de décision à l'autre. Mémoriser les éléments marquants (points d'appui) entre deux points de décision, les repérer pendant la course. Récupérer pendant les arrêts (poinçonnage). Reconnaître et contourner les propriétés privées, les cultures. Adapter son allure au cours de l'itinéraire : partir à allure « moyenne » pour contrôler la direction prise ; courir à son allure jusqu'au dernier point sûr avant la balise, ralentir à ce moment voir marcher pour ne pas rater le poste. Adapter son allure en fonction de son partenaire. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Poser et contrôler un poste simple. Ramasser les balises d'un parcours connu. Renseigner et corriger les cartons de contrôle. Noter avec précision temps de départ et temps d'arrivée. Echanger avec son partenaire les informations observées sur la carte et le terrain pour orienter la carte et choisir l'itinéraire. 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Respecter les consignes de sécurité (limite de zone, heure de retour). Respecter l'environnement. Respecter son partenaire, être solidaire, prendre des décisions communes. Respecter le matériel. Maîtriser ses émotions, oser s'engager seul dans un milieu connu, à 2 ou 3 dans un milieu peu connu. <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> Se porter volontaire pour effectuer les tâches d'organisation : chronométrateur, contrôleur poseur. Se montrer responsable des tâches simples confiées.
<p>Liens avec le socle :</p> <p>Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire juste et précis en relation avec les composantes de l'espace naturel lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices et à l'élaboration de l'itinéraire.</p> <p>Compétence 3 : Interpréter une représentation plane d'un objet de l'espace. Evaluer les distances. Comprendre et décrire l'environnement proche, l'influence de l'activité humaine sur l'écosystème. Exploiter des données chiffrées (utilisation d'échelles, rapport temps/distance, temps de départ/ temps d'arrivée). Savoir observer, questionner.</p> <p>Compétence 5 : Lire et utiliser des documents images, représentations cartographiques. Situer dans l'espace un lieu en utilisant une carte.</p> <p>Compétence 6 : Savoir ce qui est interdit et ce qui est permis, respecter les règles de sécurité. Communiquer et travailler en équipe.</p> <p>Compétence 7 : Connaître et respecter les autres pour agir en groupe de façon progressivement autonome.</p>		

Compétence attendue : Choisir et conduire le déplacement le plus rapide pour trouver des balises à l'aide d'une carte en utilisant essentiellement des lignes et des points remarquables, dans un milieu délimité plus ou moins connu. Gérer les efforts en adoptant des allures de course optimales en rapport au milieu et au moment du déplacement. Respecter les règles de sécurité et l'environnement.

Connaissances	Capacités	Attitudes
<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Le vocabulaire spécifique (ligne d'arrêt, point d'attaque, point remarquable).</i> · <i>La légende approfondie, couleurs, nivellement.</i> · <i>La distinction en lecture de carte d'une ligne facile d'une ligne difficile.</i> · <i>La notion d'allure, de vitesse et d'effort en rapport à sa VMA et au milieu.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Le calcul du temps.</i> · <i>Le fonctionnement des outils utilisés.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Associer les informations relatives au terrain (planimétrie, hydrographie, relief, végétation) à des efforts physiques et des motricités particulières.</i> · <i>Elaborer un projet de déplacement, sélectionner et anticiper les éléments à suivre et adapter son allure en fonction de ses capacités et des particularités du terrain pour gagner en efficacité : courir vite sur des segments d'itinéraire faciles ; ralentir et récupérer aux points de décision et à l'attaque d'un poste.</i> · <i>Solliciter et mobiliser ses ressources « aérobies » pour réaliser le déplacement le plus rapide possible.</i> · <i>Mémoriser son itinéraire d'un poste à l'autre.</i> · <i>Choisir et suivre des lignes complexes pour se rendre au poste.</i> · <i>Elaborer une ligne d'arrêt, un point d'attaque de poste.</i> · <i>Attaquer et sortir d'un poste placé à proximité de lignes directrices.</i> · <i>Reconnaître la qualité du terrain pour adapter sa motricité, sa foulée, la qualité des appuis.</i> · <i>Contourner un obstacle (étang, forêt dense) sans perdre sa direction.</i> · <i>Réaliser quelques « sauts » entre des lignes proches.</i> · <i>Vérifier régulièrement son itinéraire en utilisant des points d'appui et se recalculer si nécessaire.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Poser et contrôler un poste</i> · <i>Renseigner l'ensemble du carton de contrôle</i> · <i>Retracer son itinéraire effectif sur la carte</i> · <i>Calculer et analyser le temps réalisé à partir d'une heure de départ et d'une heure d'arrivée, les temps des circuits entre les balises en fonction de ses choix et de sa vitesse de course</i> · <i>Commenter et analyser son itinéraire avec les autres.</i> 	<p>Du pratiquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Oser s'engager dans un milieu délimité et moins connu.</i> · <i>Anticiper la prise d'information afin de mieux réussir.</i> · <i>Accepter l'effort et l'adapter aux capacités de son partenaire.</i> · <i>Maintenir un effort soutenu.</i> · <i>Prévenir, alerter et secourir autrui en milieu peu connu.</i> · <i>Rester lucide dans la réalisation de son projet au regard du temps et de l'espace.</i> <p>Liées aux autres rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>S'investir avec la même motivation quelles que soient les tâches.</i> · <i>Se montrer rigoureux dans les tâches confiées.</i>

Liens avec le socle :

Compétence 1 : Maîtriser la langue, utiliser un vocabulaire juste et précis lors d'échanges liés aux prélèvements d'indices, à l'élaboration de l'itinéraire et à l'analyse des itinéraires.

Compétence 3 : Exploiter et analyser des données chiffrées dans le calcul des temps de course, des temps entre les balises.

Compétence 4 : Utiliser des logiciels de cartographie ou de dessin pour représenter un espace, un tableur pour exploiter les résultats.

Compétence 5 : Lire et utiliser des documents images, représentations cartographiques. Situer dans l'espace un lieu en utilisant des cartes à différentes échelles.

Compétence 6 : Respecter les consignes de sécurité, connaître les gestes de premier secours. Etre performant dans un travail en équipe.

Compétence 7 : Etre capable de raisonner avec logique et rigueur. Développer sa persévérance. Affiner sa connaissance de soi et réaliser un projet de groupe dans un effort aérobique.

Du point de vue des compétences du socle commun

1	La maîtrise de la langue française	<ul style="list-style-type: none"> -Reformuler ses propres propos ou les propos d'un autre pour les rendre plus compréhensible(vocabulaire adapté) -Rendre compte d'un travail collectif ou individuel et le présenter tout en étant capable de répondre à des demandes de précision, d'explication -Etre capable de dire de mémoire, de façon intelligible et expressive, les règles qui régissent le jeu, la sécurité, la vie collective, le règlement intérieur, ...
2	La pratique d'une langue vivante étrangère	
3	Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique	<p><u>Les principaux éléments de mathématiques</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Grandeurs, effectuer des conversions d'unités relatives aux grandeurs étudiées (<i>utiliser les dimensions de terrains, de parcours à pied, de longueurs de bassin, passer d'une distance en centimètre sur un plan à une distance en mètres sur le terrain, secondes en minutes, ...</i>)
4	La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication	<p><u>Adopter une attitude responsable</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Je mets mes compétences informatiques au service d'une production collective (reporters de l'AS) : certaines productions d'élèves sont très intéressantes !!! <u>S'informer, se documenter</u> -Rechercher des références de documents par des logiciels de navigation (google earth, géoportail).
5	La culture humaniste	<p><u>Comprendre l'unité et la complexité du monde</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Identifier les enjeux du développement durable
6	Les compétences sociales et civiques	<p><u>Avoir un comportement responsable</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Connaître et respecter les règles de la vie collective -Connaître l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences -Connaître les comportements favorables à sa santé et sa sécurité
7	L'autonomie et l'initiative => par la mise en place de projets engageant activement les élèves	<ul style="list-style-type: none"> -S'appuyer sur des méthodes de travail, respecter des consignes -Développer sa persévérance -Organiser son travail, le planifier, anticiper, rechercher et sélectionner des informations pertinentes, chercher et utiliser des conseils (<i>travail avec fiches, travail en binôme ou plus</i>) -Avoir une bonne maîtrise de son corps. -La motivation, la confiance en soi, le désir de réussite et de progresser sont des attitudes à développer -Passer des idées aux actes (<i>définir une démarche adaptée au projet, consulter des personnes ressources, prendre l'avis des autres, échanger, communiquer, prendre des risques, déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités, ...</i>)