

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Les ressources pour construire l'enseignement

Champ d'apprentissage « S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique »

Gymnastique

Éléments de construction d'une séquence d'enseignement

		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE		
		<p>AFC 1 : Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée ; <i>une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir*</i>.</p> <p>* la partie en italique est sans objet pour cette activité.</p>	<p>AFC 2 : Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.</p>	<p>AFC 3 : Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.</p>
COMPÉTENCES À CONSTRUIRE	<p>Exploiter ou enrichir sa motricité codifiée, collectivement ou individuellement, pour produire ou reproduire des formes corporelles. Élaborer une prestation acrobatique et artistique organisée par un code en maîtrisant les risques pris. Communiquer, interagir, oser produire, oser dire. Analyser et apprécier dans un but d'enrichissement, de structuration, d'optimisation.</p>			
CE QU'IL Y A À APPRENDRE	<p>D 1 : Les langages pour penser et communiquer CG 1 : Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps</p> <p>S'exprimer à l'oral – Comprendre des énoncés oraux – Lire et comprendre l'écrit – Écrire (lien avec D 1.1). S'exprimer par des activités physiques, sportives ou artistiques (lien avec D 1.4).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrire quoi faire, comment le faire, argumenter, justifier des choix ou une procédure. • Communiquer aux autres des impressions, des sensations, des perceptions. • Évoluer sur différents espaces et se situer (suspension, suspension mi-renversée, appui, vol, etc.). • S'investir dans des expériences diverses en utilisant son corps, des agrès, des organisations matérielles variées. • Adopter une posture de corps appropriée (groupée, carpée, tendue, concave avant, concave arrière) et gainée. 			

ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

CE QU'IL Y A À APPRENDRE

D 2 : Les méthodes et outils pour apprendre**CG 2 : S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils**

Se constituer des outils de travail personnel et mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre.

Coopérer et réaliser des projets.

Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer (liens avec D 2).

- Faire des choix de formes corporelles (ou éléments) adaptés à ses capacités.
- Réaliser, refaire, mémoriser.
- Mener un projet simple à son terme.
- Respecter les consignes de travail.
- Coopérer, donner des indications pour progresser.
- Utiliser les outils numériques pour expérimenter, observer, refaire, ajuster, transformer (photo, film, son).

D 3 : La formation de la personne et du citoyen**CG 3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités**

Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres.

Comprendre la règle et le droit.

Exercer son esprit critique, faire preuve de réflexion et de discernement (liens avec D 3).

- Se préparer mentalement à la prestation : se concentrer, transformer ses émotions négatives en émotions positives pour produire. Prendre confiance en soi.
- Participer à un projet individuel et collectif.
- Prendre en compte des remarques pour progresser. Accepter les idées de l'autre, respecter les prises de paroles, les temps de travail.
- Respecter les codes de la représentation devant autrui (silence, respect, écoute, etc.).
- Respecter les règles de sécurité active (échauffement, protection de soi, etc.) et passive (tapis ajustés, respect des consignes liés au fonctionnement des ateliers et à la particularité de la figure) liées à la pratique gymnique acrobatique.
- Regarder tout type de production sans discrimination de genre ou de culture.

D 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques**CG 4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière**

Mener une démarche scientifique ou technologique, résoudre des problèmes simples (lien avec D 4).

- Se mettre en activité selon les consignes proposées.
- Intégrer des connaissances sur soi, sur le corps.
- Identifier ses besoins.
- Établir des liens de causes à effet (si..., alors...). Utiliser la démarche d'investigation pour produire.

D 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine**CG 5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique**

Situer et se situer dans le temps et l'espace.

Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde.

Raisonner, imaginer, élaborer, produire (liens avec D 5).

- Expérimenter diverses mises en situation gymnique (situations aménagées au sol et aux agrès, situation de réalisation globale, production d'éléments isolés ou enchaînés, situation en suspension ou en appui, etc.).
- Repérer des éléments simples dans une prestation (identifier les éléments réalisés ou un critère de réalisation simple).
- S'exprimer avec des mots simples mais spécifiques sur la prestation.

		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE			
		Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints	Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints	Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints	Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés
ÉTAPES ET REPÈRES DE PROGRESSION	Le gymnaste	<p>Passer d'une motricité habituelle de terrien...</p> <p>Passer de formes imprécises et de gestes « parasites »...</p> <p>Passer d'une juxtaposition d'éléments avec des réorganisations perturbantes...</p>	<p>... à une motricité intégrant la rotation, le vol et le renversement partiel en situations aménagées...</p> <p>... à une production globale sans respect des critères de réalisation...</p> <p>... à une succession d'actions organisées entre elles avec quelques arrêts...</p>	<p>... à une motricité intégrant le renversement en situations aménagées, la rotation et le vol en situation contraignante (renforcement des actions segmentaires)...</p> <p>... à des formes simples reconnaissables et maîtrisées...</p> <p>... à une succession de plusieurs actions enchaînées (3 ou plus)...</p>	<p>... à une motricité intégrant le vol, la rotation et le renversement en situations variées (sur des agrès différents ou des dispositifs matériels différents).</p> <p>... à des formes codifiées et reconnaissables.</p> <p>... à une séquence fluide.</p>
	L'aide	<p>Passer d'une aide passive, en retard...</p>	<p>... à une aide centrée sur le maintien de l'organisation des dispositifs matériels...</p>	<p>... à une aide physique et globale sur une seule action.</p>	
	L'observateur-juge (l'observateur, le vidéaste)	<p>Passer d'un avis binaire générique (« bien/pas bien »)...</p> <p>Passer d'une utilisation incertaine ou aléatoire de l'outil numérique...</p>	<p>... à un avis donné à partir d'un seul critère...</p> <p>... à une manipulation exploitable (l'élève filme depuis un point fixe sans bouger) servant la visualisation globale de la prestation...</p>	<p>... à un avis donné à partir de critères simples...</p> <p>... à une manipulation organisée autour de repères simples donnés/construits avec l'enseignant. L'élève affine la manipulation (démarré au moment voulu, coupe dès la fin, peut revenir en arrière pour visionner...)...</p>	<p>... à un avis donné à partir de critères simples et servant l'amélioration de la prestation.</p> <p>... à une utilisation autonome par les élèves à partir de critères simples de réalisation (alignement, continuité, etc.). L'élève se place selon un point de vue en fonction de l'observation choisie (il peut manipuler le zoom, changer de point de vue, couper, reprendre, etc.).</p>

		ATTENDUS DE FIN DE CYCLE				
		Étape 1 : objectifs d'apprentissage non atteints	Étape 2 : objectifs d'apprentissage partiellement atteints	Étape 3 : objectifs d'apprentissage atteints	Étape 4 : objectifs d'apprentissage dépassés	
REPÈRES POUR ÉVALUER	Le gymnaste	Nature de l'engagement moteur (lien avec D 1.2 - D 1.4)	L'élève s'engage mais ne produit pas d'éléments identifiables.	L'élève produit des éléments partiellement renversés ou des éléments tournés en situations aménagées sur différents agrès.	L'élève produit un élément renversé ou un élément tourné et enchaîné avec un élément simple (par exemple, saut extension).	L'élève produit un élément se référant à chaque action motrice et les combine dans un enchaînement simple.
		Maîtrise et précision des formes produites (lien avec D 1.2 - D 1.4)	L'élément est réalisé sans phases préparatoires et finales.	Les phases préparatoires et d'action sont visibles. La phase finale reste imprécise.	Les formes corporelles produites présentent une phase préparatoire, une phase d'action et une phase finale.	Les formes corporelles produites respectent les 3 phases et les critères de réalisation associés.
		Succession des actions motrices (lien avec D 2 - D 5)	L'enchaînement se compose d'éléments isolés. Les déséquilibres sont nombreux.	L'enchaînement présente souvent des arrêts.	L'enchaînement des éléments s'effectue 2 à 2 : 2 éléments au moins s'enchaînent.	L'élève enchaîne 3 éléments de façon fluide et coordonnée.
	L'aide	Nature de l'aide (lien avec D 2)	L'élève est passif.	L'élève remet le matériel en place suite à son passage.	L'élève accompagne physiquement mais de façon désorganisée et globale la prestation d'un camarade sur un élément simple.	L'élève accompagne sur une action précise la prestation d'un camarade.
		L'observateur-juge	Observateur (lien avec D 1.1 - D 2 - D 4)	L'élève apprécie de façon globale (« bien », « pas bien ») son camarade.	L'élève décrit la prestation de son camarade à partir d'un critère de réussite prédominant.	L'élève décrit la prestation de son camarade à partir d'un critère de réussite et d'un critère de réalisation.
	Vidéaste (lien avec D 1.2 - D 2 - D 5)		L'élève est en difficulté pour manipuler l'outil.	L'élève filme, sans bouger, depuis un point fixe pas forcément adapté à la prestation filmée.	L'élève filme, sans bouger, depuis un point fixe choisi et affine la manipulation (démarré au moment voulu, coupe dès la fin, peut revenir en arrière pour visionner 1 point clé).	L'élève filme en se déplaçant, et peut manipuler le zoom, changer de point de vue, sélectionner 2 points clés de la prestation de son camarade.