

MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE ET
DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE

REPUBLIQUE DE COTE D'IVOIRE

Union – Discipline – Travail

DIRECTION DE LA PEDAGOGIE ET
DE LA FORMATION CONTINUE

SOUS-DIRECTION DE LA FORMATION
PEDAGOGIQUE CONTINUE

COORDINATION NATIONALE
DISCIPLINAIRE D'EPS

FORMATION DES PROFESSEURS DU PRIVE 2019

MODULES DE FORMATION EPS

PROGRAMME

Modules	Jour	Activités	Stratégies / Méthodes de travail
	01	Recenser les besoins en formation des participants (Désigner un rapporteur et un animateur)	Brainstorming
		Analyse et synthèse des besoins des participants	Echanges
MODULE I	02 à 03	Programmes Educatifs 6 ^{ème} /5 ^{ème} /4 ^{ème} /3 ^{ème} /2 ^{ème} /1 ^{ère} /Terminale	Exposé et échanges Atelier
	04	Récapitulatif sur les Programmes éducatifs	Plénières
	05	Guide d'exécution des programmes éducatifs	Exposé et échanges Atelier
	06	Synthèse sur les guides d'exécution des programmes éducatifs	Plénières
MODULE II	07 à 08	Préparation des fiches de leçons (par groupe de travail : classe ouverte) - Animation - Exploitation	Travail de groupe
		Exploitation des cahiers et livrets d'intégration	Exposé et échanges
MODULE III	09	Evaluation et format - Animation - Exploitation	Exposé et échanges
MODULE IV	10	Documents de classe - Cahier de texte - Cahier d'appel - Cahier de notes	Exposé et échanges
MODULE V	11	Technique d'animation/ Déontologie	Echanges
	12	Bilan et perspectives / Proposition de plan suivi	Echanges

MODULE I

Mot de Madame la Ministre de l'Education Nationale et de l'Enseignement Technique

L'école est le lieu où se forment les valeurs humaines indispensables pour le développement harmonieux d'une nation. Elle doit être en effet le cadre privilégié où se cultivent la recherche de la vérité, la rigueur intellectuelle, le respect de soi, d'autrui et de la nation, l'amour pour la nation, l'esprit de solidarité, le sens de l'initiative, de la créativité et de la responsabilité.

La réalisation d'une telle entreprise exige la mise à contribution de tous les facteurs, tant matériels qu'humains. C'est pourquoi, soucieux de garantir la qualité et l'équité de notre enseignement, le Ministère de l'Education Nationale s'est toujours préoccupé de doter l'école d'outils performants et adaptés au niveau de compréhension des différents utilisateurs.

Les programmes éducatifs et leurs guides d'exécution que le Ministère de l'Education Nationale a le bonheur de mettre aujourd'hui à la disposition de l'enseignement de base est le fruit d'un travail de longue haleine, au cours duquel différentes contributions ont été mises à profit en vue de sa réalisation. Ils présentent une entrée dans les apprentissages par les situations en vue de développer des compétences chez l'apprenant en lui offrant la possibilité de construire le sens de ce qu'il apprend.

Nous présentons nos remerciements à tous ceux qui ont apporté leur appui matériel et financier pour la réalisation de ce programme. Nous remercions spécialement Monsieur Philippe JONNAERT, Professeur titulaire de la Chaire UNESCO en Développement Curriculaire de l'Université du Québec à Montréal qui nous a accompagnés dans le recadrage de nos programmes éducatifs.

Nous ne saurions oublier tous les Experts nationaux venus de différents horizons et qui se sont acquittés de leur tâche avec compétence et dévouement.

A tous, nous réitérons la reconnaissance du Ministère de l'Education Nationale.

Nous terminons en souhaitant que tous les milieux éducatifs fassent une utilisation rationnelle de ces programmes éducatifs pour l'amélioration de la qualité de notre enseignement afin de faire de notre pays, la Côte d'Ivoire un pays émergent à l'horizon 2020, selon la vision du Chef de l'Etat, SEM Alassane OUATTARA.

Merci à tous et vive l'Ecole Ivoirienne !



LISTE DES SIGLES

1^{er} CYCLE DU SECONDAIRE GENERAL

A.P :	Arts Plastiques
A.P.C:	Approche par les Compétences
A.P.F.C:	Antenne de la Pédagogie et de la Formation Continue
ALL:	Allemand
Angl :	Anglais
C.M:	Collège Moderne
C.N.F.P.M.D	Centre National de Formation et de Production du Matériel Didactique
C.N.M.S:	Centre National des Matériels Scientifiques
C.N.R.E:	Centre National des Ressources Educatives
C.O.C:	Cadre d'Orientation Curriculaire
D.D.E.N :	Direction Départementale de l'Education Nationale
D.R.E.N:	Direction Régionale de l'Education Nationale
DPFC:	Direction de la Pédagogie et de la Formation Continue
E.D.H.C:	Education aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté
E.P.S :	Education Physique et Sportive
ESPA :	Espagnol
Fr:	Français
Hist- Géo :	Histoire et Géographie
I.G.E.N:	Inspection Générale de l'Education Nationale
L.M:	Lycée Moderne
L.MUN.	Lycée Municipal
M.E.N.	Ministère de l'Education Nationale
Math:	Mathématiques
P.P.O :	Pédagogie Par les Objectifs
S.V.T:	Sciences de la Vie et de la Terre

INTRODUCTION

Dans son souci constant de mettre à la disposition des établissements scolaires des outils pédagogiques de qualité appréciable et accessibles à tous les enseignants, le Ministère de l'Education nationale vient de procéder au toilettage des Programmes d'Enseignement.

Cette mise à jour a été dictée par :

- La lutte contre l'échec scolaire ;
- La nécessité de cadrage pour répondre efficacement aux nouvelles réalités de l'école ivoirienne ;
- Le souci de garantir la qualité scientifique de notre enseignement et son intégration dans l'environnement ;
- L'harmonisation des objectifs et des contenus d'enseignement sur tout le territoire national.

Ce programme éducatif se trouve enrichi des situations. Une situation est un ensemble des circonstances contextualisées dans lesquelles peut se retrouver une personne. Lorsque cette personne a traité avec succès la situation en mobilisant diverses ressources ou habilités, elle a développé des compétences : on dira alors qu'elle est compétente.

La situation n'est donc pas une fin en soi, mais plutôt un moyen qui permet de développer des compétences ; ainsi une personne ne peut être décrétée compétente à priori.

Ce programme définit pour tous les ordres d'enseignement le profil de sortie, la définition du domaine, le régime pédagogique et le corps du programme de chaque discipline.

Le corps du programme est décliné en plusieurs éléments qui sont :

- ***La compétence ;**
- ***Le thème ;**
- ***La leçon ;**
- ***Un exemple de situation ;**
- ***Un tableau à deux colonnes comportant respectivement :**

-**Les habiletés** qui sont les plus petites unités cognitives attendues de l'élève au terme de son apprentissage ;

-**Les contenus d'enseignement** qui sont les notions à faire acquérir aux élèves et autour desquels s'élaborent les résumés.

Par ailleurs, les disciplines du programme sont regroupées en cinq domaines qui sont :

- Le **Domaine de langues** qui comprend le Français, l'Anglais, l'Espagnol et l'Allemand,
- Le **Domaine des sciences et technologie** qui regroupent les Mathématiques, les Sciences de la Vie et de la Terre puis la Technologie.
- Le **Domaine de l'univers social** qui comprend l'Histoire et la Géographie, l'Education aux Droits de l'Homme et à la Citoyenneté et la Philosophie,
- Le **Domaine des arts** qui comprend : les Arts Plastiques et l'Education Musicale,
- Le **Domaine du développement éducatif, physique et sportif** qui est représenté par l'Education Physique et Sportive.

Toutes ces disciplines concourent à la réalisation d'un seul objectif final à savoir la formation intégrale de la personnalité de l'enfant. Toute idée de cloisonner les disciplines doit de ce fait être abandonnée.

L'exploitation optimale de ce programme recadré nécessite le recours à une pédagogie fondée sur la participation active de l'élève, le passage du rôle de l'enseignant, de celui de dispensateur des connaissances vers celui d'accompagnement de l'élève dans l'acquisition patiente du savoir et le développement des compétences à travers les situations en prenant en compte le patrimoine national culturel par l'œuvre éducative.

I - PROGRAMME EDUCATIF

1- Profil de sortie :

- Acquis manifesté ou réalisé à la fin du niveau de la certification

Exemple : les profils de sortie en éducation physique et sportive

A la fin du premier cycle du secondaire, l'élève doit avoir acquis des connaissances et construit des compétences lui permettant de :

- connaître les règles de jeu, les règles de sécurité et d'éthique liées à la pratique des APS,
- connaître les bienfaits de la pratique des APS et des règles d'hygiène appropriées à ces activités;
- appliquer et faire appliquer les règles de jeu, de sécurité, d'éthique et d'hygiène.
- planifier et exécuter avec ses pairs des stratégies de coopération et d'opposition dans des activités physiques et sportives collectives;
- réaliser des enchaînements d'actions variées dans des activités physiques et sportives individuelles ou de duel ;
- planifier et traiter avec ses pairs des compétitions d'APS

2- Domaines

- Ensemble des disciplines ayant des affinités

EXEMPLE : LE DOMAINE EN EPS

Appartenant au domaine du développement éducatif, physique et sportif, l'Education Physique et Sportive est cette forme d'éducation qui, au moyen du mouvement, agit sur les dimensions physiologique, psychologique, morale et sociale de l'apprenant. A travers l'enseignement de cette discipline, les élèves développent un ensemble d'outils dont ils auront besoin tout au long de leur vie pour être en bonne santé tant physique que morale et vivre en harmonie avec eux-mêmes et avec les autres.

Domaines et disciplines à l'école primaire en Côte d'Ivoire :

Domaines	Disciplines
Langues	1-Français
Sciences	2-Mathématiques
	3-Sciences et technologies
Univers social	4-Histoire et Géographie
	5-Education au droit de l'homme et à la citoyenneté
Art	6-Activités d'expression et de création
Education physique et sportive	7-Education physique et sportive

Domaines et disciplines au secondaire en Côte d'Ivoire

Domaines	Disciplines
Langues	1-Français 2- Anglais 3 - Allemand 4 - Espagnol
Sciences	5 - Mathématiques 6- Physique 7 - Sciences de la vie et de la terre
Univers social	8 - Histoire et Géographie 9 - au droit de l'homme et à la citoyenneté 10 - Philosophie 11- Technologies de l'information et de la communication
Art	12 - Arts plastiques 13 - Education musicale
Développement Educatif physique et sportif	14 - Education physique et sportive

3- Régime pédagogique

- Volume horaire de la discipline par rapport à l'ensemble des disciplines d'un niveau d'enseignement

Discipline	Nombre d'heures / semaine	Nombre d'heures /année	⁰⁰ du volume horaire de la discipline (par rapport à l'ensemble des disciplines sur l'année)

EXEMPLE : LE REGIME PEDAGOGIQUE EN EPS

En Côte d'Ivoire, nous prévoyons 32 semaines de cours pendant l'année scolaire.

Classe de 6ème

DISCIPLINE	NOMBRE D'HEURE/SEMAINE	NOMBRE HEURE/ANNEE	POURCENTAGE DU VOLUME HORAIRE
EPS	2 heures	64 heures	$64 \times 100 / 672 = 9\%$

4- Corps du programme éducatif

- Informations utiles à la préparation d'une leçon

- Compétence

C'est le résultat du traitement efficace d'une situation par une personne ou un groupe de personnes. Une compétence est toujours en référence à une situation. La compétence évoque un traitement d'une situation et des tâches qui convoquent des éléments de la discipline ou du domaine

- Leçons/ Séances
- Exemple de situation

La situation d'évaluation est un ensemble de circonstances contextualisé qui permet de vérifier les acquis au niveau d'une compétence. C'est une activité d'intégration. Elle est de la même famille que la situation d'apprentissage.

Les composantes de la situation :

- ✓ Le contexte
- ✓ La ou les circonstances
- ✓ Les consignes / les questions / les tâches

- Habiletés /Contenu (Tableau des habiletés et contenus)

Le tableau des habiletés et contenus est une forme de présentation des tâches que l'apprenant a à réaliser pour traiter la situation

Habiletés (action de l'apprenant)	Contenus (description du contenu disciplinaire sur lequel porte l'action)
Définition : Action cognitive posée sur un objet, l'habileté est decontextualisée et est la plus petite unité cognitive. Peut - être qualifiée à l'aide d'une taxonomie Est suffisante pour nommer des actions dans un programme éducatif. L'enseignant devra cependant la contextualiser dans des situations	Définition : Objet sur lequel l'habileté agit. Dans la cadre de programmes éducatifs, les contenus relèvent de catégories appartenant à une ou plusieurs disciplines dans un domaine clairement circonscrit.
Exemple - Prendre - Réaliser	Exemple - Le pouls - Un échauffement

EXEMPLE : LE CORPS DU PROGRAMME EDUCATIF EN EPS

COMPETENCE 1

L'apprenant traite une situation liée au développement des possibilités psychomotrices et organiques en produisant différentes allures en fonction de la durée de l'effort et/ ou de la distance à parcourir.

EXEMPLE DE SITUATION D'APPRENTISSAGE 1

C'est la rentrée des classes au lycée de ta localité, la classe de 6^{ème}3 est à sa 1^{ère} séance de course d'endurance. Les élèves veulent déterminer leur groupe de niveau.

Ils décident d'indiquer les différentes parties du corps à échauffer pour la pratique d'une activité physique de longue durée, produire une course à leur propre rythme à une allure régulière et modérée sur un parcours balisé pendant 20 minutes et justifier leur prise de pouls.

LECON : 5 séances de 2 heures chacune

- 1- Fournir un effort de longue durée pour développer ses potentialités cardio-respiratoires

HABILETES	CONTENUS
ACTIVITES DE TYPE ENDURANCE : COURSE-NATATION	
COURSE	
Identifier	-Les différents types d'efforts -Les effets des activités de type endurance sur la fonction cardio- respiratoire -Les caractéristiques des courses de longue durée et leurs règlements
Expliquer	-Un échauffement général et spécifique de la course de longue durée -la prise de pouls
Produire	- une course de 20 minutes - un espace de pratique de course
Respecter	-Les règles de pratique de la course de longue durée -Les règles d'hygiène -Les règles de sécurité
Proposer	-Une situation de course de longue durée

II - GUIDE PEDAGOGIQUE

- Le guide pédagogique décrit en face de chacune des habiletés du programme éducatif ce que l'enseignant met en place pour que les apprenants puissent les réaliser.

Les composantes du guide pédagogique

a- Progression annuelle

- Précise la progression des activités et de leur contenu sur l'ensemble de l'année dans un tableau récapitulatif des éléments du programme éducatif.

Période	N° de la compétence	Leçons	Séances	Volume horaire

EXEMPLE : Progression annuelle 6^{ème}

Période	Enoncé de la Compétence	Titre des leçons	Nombre de Séances	Volume horaire
Du	C1 Traiter une situation liée au développement des possibilités psychomotrices et organiques en produisant différentes allures en fonction de la durée de l'effort et/ ou de la distance à parcourir.	1-Fournir un effort de longue durée pour développer ses potentialités cardio-respiratoires	04	08
		Evaluation/ Remédiation	02	04
Au		2-Fournir un effort de courte durée pour développer sa capacité de réaction	04	08
		Evaluation /Remédiation	02	04
Du	C2 Traiter une situation de coordination motrice, de rythme et d'esthétique en réalisant des enchaînements d'actions variés.	Produire des enchaînements d'actions variées, cohérentes pour développer sa coordination motrice et l'amplitude de ses mouvements	04	08
		Evaluation /Remédiation	02	04
Du	C3 Traiter une situation de coordination motrice, de rythme, de force et de maîtrise de soi en réalisant des enchaînements d'actions variés et adaptés à l'évolution du rapport de force dans une activité de duel.	Exécuter des techniques de projection et de contrôle pour développer sa coordination motrice et sa souplesse	04	08
		Evaluation /Remédiation	02	04
Du	C4 Exécuter des enchaînements d'actions pour développer sa coordination motrice, sa détente, sa force de projection et cultiver en lui le goût de l'effort et le sens de la responsabilité.	1-Réaliser des sauts pour développer ses capacités de détente	04	08
		Evaluation /Remédiation	02	04
Au		2- Exécuter des lancers pour développer sa force de projection	04	08
		Evaluation /Remédiation	02	04
Du	C5 Traiter une situation d'intégration à un groupe par la planification avec ses pairs des stratégies de coopération, par le respect des règles et l'exécution de différents rôles.	1. Jouer un rôle dans la pratique d'un sport collectif de petit terrain pour développer en soi – même le sentiment d'appartenir à un groupe, le sens de la responsabilité et l'esprit de tolérance	04	08
		Evaluation /Remédiation	02	04
Au		2 .Jouer un rôle dans la pratique d'un sport collectif de grand terrain pour développer en soi – même le sentiment d'appartenir à un groupe, le sens de la responsabilité et l'esprit de tolérance	04	08
		Evaluation /Remédiation	02	04

b- Activité

Contenu	Consignes pour conduire les activités	Méthodes et techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques

COMPETENCE 1

L'apprenant traite une situation liée au développement des possibilités psychomotrices et organiques en produisant différentes allures en fonction de la durée de l'effort et/ ou de la distance à parcourir

Activités de type endurance : course endurance

LEÇON 1 : Fournir un effort de longue durée pour développer ses potentialités cardio – respiratoires

Contenus	Consignes pour conduire les activités	Méthodes et techniques pédagogiques	Moyens et supports didactiques
<ul style="list-style-type: none"> -Les différents types d'efforts -Les effets des activités de type endurance sur la fonction cardio – respiratoire -Les caractéristiques des courses de longue durée et leurs règlements -Un échauffement général et spécifique de la course de longue durée - la prise de pouls - 15 à 20 minutes à une allure modérée -Une situation de course de longue durée -les règles de pratique de la course de longue durée 	<ul style="list-style-type: none"> -présenter les différents types d'effort par questionnement -amener les apprenants à s'échauffer en respectant les étapes -constituer des groupes de niveau -initier les apprenants à la prise de pouls -demander aux apprenants de respirer 	<ul style="list-style-type: none"> Travail individuel Travail de groupe 	<ul style="list-style-type: none"> Parcours Plots Javelots Cônes

-les règles d'hygiène -les règles de sécurité	par la bouche -amener les apprenants à assumer des rôles d'officiels et d'organiseurs		Fanions Sifflets Chronomètre
--------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------

c- Evaluation

Discipline	Nature de l'évaluation	Outil pour l'évaluation des apprentissages	Durée
EPS	Evaluation diagnostique	Moyens tests objectifs – tests subjectifs	120 minutes
	Interrogation écrite	Tests objectifs – tests subjectifs	15 minutes
	Exercice d'application	Tests objectifs – tests subjectifs	40 minutes
	Evaluation de fin de leçon	Situation : format d'évaluation Moyens tests objectifs – tests subjectifs	120 minutes

- Tests objectifs (QCM, appariement, test de clôture, etc...)
- Tests subjectifs (questions à réponse courte ou à réponse élaborée, ...)

III. LES GRANDS MOMENTS DIDACTIQUES

1- STRUCTURE DE LA LEÇON D'EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

La leçon comporte 5 séances de deux heures. Elle porte sur une seule activité physique et sportive. Elle se déroule en trois phases: présentation/développement/évaluation.

LA PHASE PRESENTATION « **Observer et apprécier le niveau général de sa classe** »

L'entrée du cours se fera par un exemple de situation. Cet exemple de situation est un prétexte pour amorcer l'apprentissage.

Au cours de cette phase, l'enseignant présente l'activité et ses composantes aux apprenants (es). Il leur fait pratiquer l'activité pour apprécier leurs pré-acquis et leurs faiblesses afin de concevoir une progression correspondant au niveau réel de la classe (Première séance de la leçon).

LA PHASE DE DEVELOPPEMENT «**Proposer des exercices d'apprentissage à sa classe**»

C'est la phase d'acquisition des habiletés.

L'enseignant met en place des exercices d'apprentissage. Cette phase s'étend de la deuxième à la quatrième séance de la leçon. À la fin de chaque séance, il propose aux apprenants (es) des exercices d'application.

LA PHASE D'EVALUATION« **Observer et apprécier les acquis de sa classe** »

La phase d'évaluation des apprentissages est intégrée à la séance/ leçon. Elle doit permettre de vérifier le degré d'installation des contenus.

2- STRUCTURE D'UNE SEANCE D'EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Organiser l'espace d'évolution

Ici, il s'agit d'aménager l'espace d'évolution avec les élèves et de mettre en place le matériel didactique nécessaire à la séance.

Prendre en main sa classe

L'enseignant accueille ses élèves, procède à la vérification des présences, fait faire le rappel des activités de la séance précédente, présente la séance du jour. Il met les apprenants (es) dans les conditions psychologiques favorables à la pratique de l'activité. (Informations relatives à l'activité, et les dispositions sécuritaires liées à la pratique).

Préparer sa classe à l'effort

L'enseignant prépare les apprenants (es) à l'effort en leur faisant faire des exercices d'échauffement général, des étirements des assouplissements et des exercices d'échauffement spécifique préparatoire à la séance du jour.

Faire pratiquer l'activité par les apprenants (es)

Il s'agit à cette étape soit :

- De proposer un exercice problème pour observer et apprécier les pré-acquis et les lacunes des apprenants (es) en vue de mettre en place un plan de formation.
- De mettre en place des exercices d'apprentissage qui permettront de combler les manques apparus précédemment, de découvrir de nouveaux savoir-faire, de développer la maîtrise du geste et les facteurs d'exécution (force, vitesse, agilité, souplesse, résistance) afin d'élargir les capacités d'actions et d'adaptation de l'apprenant (e). Pour le réaliser, l'enseignant utilise des stratégies en fonction de l'activité telles que la mise en place et

- l'évolution des groupes de travail etc.
- De mettre en place une activité d'application pour évaluer les progrès réalisés par les apprenants (es)

Amener sa classe à récupérer de l'effort

L'enseignant (e) regroupe les apprenants (es) :

- Leur fait faire des exercices de récupération,
- Fait le bilan de la séance et stabilise la trace écrite avec eux,
- Indique les exercices à faire dans le cahier d'intégration,
- Donne des indications sur l'utilisation de l'eau,
- Fait ranger le matériel.

3- Canevas de la fiche de cours ou séance

Elle se présente en deux parties :

- Une en-tête (titre de la leçon, durée, moyens, tableau des habiletés et contenus, pré requis).

Nom du prof.....		Etablissement.....	
Classe	Effectif : ...	Nombre de groupes.	Date:
Leçon :.....		N° de séance :.....	
		Durée :	
Titre de la séance:			
Installations		Matériel	

TABLEAU DES HABILETES ET CONTENUS

Habilités	Contenus

Un tableau de 4 ou 5 colonnes qui présente le déroulement de la séance.

DEVELOPPEMENT

Plan	Activités du Professeur	Activités Apprenant(E)	Organisation /Evolution	Durée
Prendre en main sa classe	Contrôle des présences Motivation			5 à 10 minutes
Préparer sa classe à l'effort	-Echauffement général -Echauffement spécifique			10 à 15 minutes
Faire pratiquer l'activité	Mise en place des situations d'apprentissages			1 heure 20
APPLICATION	Exercice d'application			
Amener sa classe à récupérer de l'effort	Exercices d'étirements et relaxations			10 à 15 minutes
	I-Bilan			
	II-Trace écrite			

CANEVAS DE FICHE DE LEÇON

Exemple de leçon

Discipline: Education Physique et Sportive

Classe (s) : 6^{ème}

Activité : Course d'endurance

Titre de la leçon: -Fournir un effort de longue durée pour développer ses potentialités cardio-respiratoires

Séances : 6

Durée : 12 heures

Tableau des habiletés et des contenus

HABILETES	CONTENUS
Identifier	-Effets de la pratique de la course d'endurance sur l'organisme -Les zones de prise de pouls - Son pouls et /ou celui de son camarade
Expliquer	-Un échauffement général et spécifique de la course d'endurance -la prise de pouls
Produire	-une course en groupe -une course à une allure modérée et régulière de 15 à 20 minutes -un parcours balisé
Respecter	-Les règles de pratique de la course d'endurance
Proposer	-Une situation de course de longue durée

Situation d'apprentissage

C'est la rentrée des classes au lycée de ta localité, la classe de 6^{ème}3 est à sa 1^{ère} séance de course d'endurance. Les élèves veulent déterminer leur groupe de niveau.

Ils décident d' indiquer les différentes parties du corps à échauffer pour la pratique d'une activité physique de longue durée, produire une course à leur propre rythme à une allure régulière et modérée sur un parcours balisé pendant 20 minutes et justifier leur prise de pouls.

SUPPORTS DIDACTIQUES :

Parcours, des plots, des javelots, des cônes, des fanions, un sifflet, un chronomètre

BIBLIOGRAPHIE :

FICHE DE DEROULEMENT DE LA LEÇON

Moments didactiques/Durée	Activités de l'enseignant	Activités des élèves	Stratégies pédagogiques	Trace écrite
<p>Présentation : 2 h</p> <p>Mettre en place une situation pour observer et apprécier le niveau des apprenants</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Présenter la course d'endurance par questionnement -Initier les apprenants à la prise de pouls -Constituer des groupes d'élèves pour la course -Demander aux apprenants de courir à une allure modérée et à leur propre rythme pendant 20 minutes 	<ul style="list-style-type: none"> -Participer aux échanges avec le professeur -Prendre son pouls ou celui d'un camarade - proposer la situation d'entrée : une course de 20 minutes 	<p>Travail individuel</p>	
<p>Développement : 8 h</p> <p>Mettre en place des situations d'apprentissage</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Déterminer un parcours permettant la pratique la course d'endurance -Mettre en place des groupes de travail -Utiliser une stratégie qui permet une même quantité de travail entre les groupes de niveau -Faire courir les apprenants par niveau -Amener les apprenants à prendre le pouls leur pouls et celui de leur camarade -Associer au repère visuel un repère sonore pour réguler la course des apprenants 	<ul style="list-style-type: none"> -Courir une fois 12 minutes à une allure régulière -Courir une fois 15 minutes à une allure régulière -Courir une fois 20 minutes à une allure régulière 	<p>Travail de groupe</p> <p>Travail par pair</p>	<p>Courir longtemps à une allure modérée sans se fatiguer</p>

<p>Evaluation : 2 h</p> <p>Mettre en place une situation pour apprécier les acquis</p>	<p>Situation d'évaluation :</p> <p>C'est la fin du 1^{er} trimestre au lycée de ta localité, la classe de 6^{ème}3 est à la fin de la leçon de course d'endurance.</p> <p>Tu es désigné(é) par tes camarades pour les aider à réaliser les meilleures performances.</p> <p>1) Identifie les différents types de courses et leurs caractéristiques.....05pts</p> <p>2) Détermine le parcours04 pts</p> <p>3) Produis une course de 20 minutes08 pts</p> <p>4) Assume le rôle d'officiel03 pts</p>
<p>Remediation : 2h</p>	

Exemple de séance

Nom du prof :		Etablissement : Lycee Moderne	
Classe : 6 ^{ème} 3	Effectif : 70	Nombre de groupes.	Date: 12/08/19
Leçon : Course d'endurance		N° de séance : 3/6	
		Durée : 2 heures	
Titre de la séance : Prendre le pouls et courir à une allure modérée pendant 15 minutes sur un parcours balisé			
Installations : Parcours balisé		Matériel : des plots, des javelots, des cônes, des fanions, un sifflet, un chronomètre	

TABLEAU DES HABLETES ET CONTENUS

HABILETES	CONTENUS
Identifier	-son pouls et /ou celui de son camarade
Produire	- une course à une allure modérée et régulière de 15 minutes - un parcours balisé

Un tableau de 4 ou 5 colonnes qui présente le déroulement de la séance.

DEVELOPPEMENT

Plan	Activités Du Professeur	Activités Apprenant(E)	Organisation /Evolution	Durée
Prendre en main sa classe	<p><i>-Le professeur demande aux chefs d'équipe de faire l'appel et de contrôler les tenues</i></p> <p><i>Motivation</i> <i>Il annonce la séance : la semaine dernière vous avez couru pendant 12 minutes, aujourd'hui vous le ferez pendant 15 minutes sur ce parcours ; aussi vous allez prendre votre pouls et celui de votre camarade avant et après la course</i></p>	<p>Les chefs d'équipe font l'appel et contrôlent les tenues</p> <p>Les élèves sont assis et écoutent les consignes du professeur</p>	Par équipe	5 à 10 minutes
Préparer sa classe à l'effort	<p>-Echauffement général Par équipe courez autour d'un espace, faites des étirements et assouplissements.</p> <p>-Echauffement spécifique Par équipe courez à une allure modérée pendant 6 minutes</p>	Les élèves s'échauffent autour d'un espace sous la direction de chef d'équipe	Par équipe	10 à 15 minutes
Faire pratiquer l'activité	<p>Mise en place des situations d'apprentissages</p> <p>1-Courez pendant 10 minutes prenez votre pouls et celui de votre camarade</p> <p>2-Courez pendant 12 minutes prenez votre pouls et celui de votre camarade</p> <p>3-Courez pendant 15 minutes prenez votre pouls et celui de votre camarade</p>	<p>Les élèves courent pendant 10, 12 et 15 minutes et prennent le pouls de leur camarade</p> <p>Les élèves courent pendant 15 minutes</p>	Par équipe Par groupe	1 heure 20
APPLICATION	<p>Exercice d'application -Courez par équipe pendant 15 minutes</p>			
Amener sa classe à récupérer de l'effort	<p>Exercices d'étirements et relaxations -Par équipe, faites des étirements et des exercices de relaxation</p> <p>I-Bilan -Pourquoi certains n'ont pas terminé la course ?</p> <p>II-Trace écrite -Courir pendant 15 minutes à une allure modérée et régulière sans s'arrêter, ni marcher</p>	<p>Les élèves font des exercices de relaxation et d'étirement</p> <p>Les élèves font le bilan et font le résumé de la séance</p>	Par équipe	10 à 15 minutes

MODULE II

PREPARATION DE LA FICHE DE LECON

Prendre en compte :

- La compétence
- La situation
- la programmation de l'activité dans l'établissement
- les infrastructures sportives
- le matériel et support didactique
- le manuel, le cahier ou le livret d'intégration
- les NTIC

Exemple de leçon

Discipline : Education Physique et Sportive

Classe (s) : 6 ^{ème}
Activité : Course d'endurance
Titre de la leçon: -Fournir un effort de longue durée pour développer ses potentialités cardio-respiratoires
Séances : 6
Durée : 12 heures

Tableau des habiletés et des contenus

HABILETES	CONTENUS
ACTIVITES DE TYPE ENDURANCE : COURSE-NATATION	
COURSE	
Identifier	-Les différents types d'efforts -Les effets des activités de type endurance sur la fonction cardio- respiratoire -Les caractéristiques des courses de longue durée et leurs règlements
Expliquer	-Un échauffement général et spécifique de la course de longue durée -la prise de pouls
Produire	- une course de 20 minutes - un espace de pratique de course
Respecter	-Les règles de pratique de la course de longue durée -Les règles d'hygiène -Les règles de sécurité
Proposer	-Une situation de course de longue durée

Situation d'apprentissage : C'est la rentrée des classes au lycée de ta localité, la classe de 6^{ème}3 est à sa 1^{ère} séance de course d'endurance. Les élèves veulent déterminer leur groupe de niveau.

Ils décident d'indiquer les différentes parties du corps à échauffer pour la pratique d'une activité physique de longue durée, produire une course à leur propre rythme à une allure régulière et modérée sur un parcours balisé pendant 20 minutes et justifier leur prise de pouls

Faire ressortir les caractéristiques de la situation

-**Contexte** : C'est la rentrée des classes au lycée de ta localité, la classe de 6^{ème}3 est à sa 1^{ère} séance de course d'endurance.

-**Circonstance** : Les élèves veulent déterminer leur groupe de niveau

- **Tâche** : Ils décident d'indiquer les différentes parties du corps à échauffer pour la pratique d'une activité physique de longue durée, produire une course à leur propre rythme à une allure régulière et modérée sur un parcours balisé pendant 20 minutes et justifier leur prise de pouls

SUPPORTS DIDACTIQUES :

Parcours, des plots, des javelots, des cônes, des fanions, un sifflet, un chronomètre

BIBLIOGRAPHIE :

Manuel, cahier d'intégration, NTIC

FICHE DE DEROULEMENT DE LA LEÇON

Moments didactiques/Durée	Activités de l'enseignant	Activités des élèves	Stratégies pédagogiques	Trace écrite
<p>Présentation : 2 h</p> <p>Mettre en place une situation pour observer et apprécier le niveau des apprenants</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Présenter la course d'endurance par questionnement -Initier les apprenants à la prise de pouls -Constituer des groupes d'élèves pour la course -Demander aux apprenants de courir à une allure modérée et à leur propre rythme pendant 20 minutes 	<ul style="list-style-type: none"> -Participer aux échanges avec le professeur -Prendre son pouls ou celui d'un camarade -Traiter la situation d'entrée : une course de 20minutes 	<p>Travail individuel</p>	
<p>Développement : 8 h</p> <p>Mettre en place des situations d'apprentissage</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Déterminer un parcours permettant la pratique la course d'endurance -Mettre en place des groupes de travail -Utiliser une stratégie qui permet une même quantité de travail entre les groupes de niveau -Faire courir les apprenants par niveau -Amener les apprenants à prendre le pouls leur pouls et celui de leur camarade -Associer au repère visuel un repère sonore pour réguler la course des apprenants 	<ul style="list-style-type: none"> -Courir une fois 12 minutes à une allure régulière -Courir une fois 15 minutes à une allure régulière -Courir une fois 20 minutes à une allure régulière 	<p>Travail de groupe</p> <p>Travail par pair</p>	<p>Courir longtemps à une allure modérée sans se fatiguer</p>

<p>Evaluation: 2 h Mettre en place une situation pour apprécier les acquis</p>	<p>Situation d'évaluation : C'est la fin du 1^{er} trimestre au lycée de ta localité, la classe de 6^{ème}3 est à la fin de la leçon de course d'endurance. Tu es désigné(é) par tes camarades pour les aider à réaliser les meilleures performances.</p> <p>1) Identifie les différents types de courses et leurs caractéristiques.....05pts 2) Détermine le parcours04 pts 3) Produis une course de 20 minutes08 pts 4) Assume le rôle d'officiel03 pts</p> <p>Faire ressortir les caractéristiques de la situation d'évaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contexte - Circonstances - Consignes
<p>Remediation : 2h</p>	

OBSERVATIONS :

Exemple de séance

Nom du prof :Mr		Etablissement : L M	
Classe : 6 ^{ème} 3	Effectif : 70	Nombre de groupes.	Date: 12/10/19
Leçon : Course d'endurance		N° de séance : 3/6	
		Durée : 2heures	
Titre de la séance : Prendre le poulx et courir à une allure modérée pendant 15 minutes sur un parcours balisé			
Installations : Parcours balisé	Matériel : des plots, des javelots, des cônes, des fanions, un sifflet, un chronomètre		

TABLEAU DES HABLETES ET CONTENUS

HABLETES	CONTENUS
Prendre	-Le poulx et /ou de son camarade
Courir	-A une allure modérée et régulière de 15 minutes -Sur un parcours balisé

Un tableau de 4 ou 5 colonnes qui présente le déroulement de la séance.

DEVELOPPEMENT

Plan	Activités du Professeur	Activités Apprenant(E)	Organisation /Evolution	Durée
Prendre en main sa classe	<p><i>-Le professeur demande aux chefs d'équipe de faire l'appel et de contrôler les tenues</i></p> <p><i>Motivation</i> <i>Il annonce la séance : la semaine dernière vous avez couru pendant 12 minutes, aujourd'hui vous le ferez pendant 15 minutes sur ce parcours ; aussi vous allez prendre votre poulx et celui de votre camarade avant et après la course</i></p>	<p>Les chefs d'équipe font l'appel et contrôlent les tenues</p> <p>Les élèves sont assis et écoutent les consignes du professeur</p>	Par équipe	5 à 10 minutes
Préparer sa classe à l'effort	<p>-Echauffement général Par équipe courez autour d'un espace et faites des étirements</p> <p>-Echauffement spécifique Par équipe courez à une allure modérée pendant 6 minutes</p>	Les élèves s'échauffent autour d'un espace sous la direction de chef d'équipe	Par équipe	10 à 15 minutes
Faire pratiquer l'activité	<p>Mise en place des situations d'apprentissages</p> <p>1-Courez pendant 10 minutes prenez votre poulx et celui de votre camarade</p> <p>2-Courez pendant 12 minutes prenez votre poulx et celui de votre camarade</p> <p>3-Courez pendant 15 minutes prenez votre poulx et celui de votre camarade</p>	<p>Les élèves courent pendant 10, 12 et 15 minutes et prennent le poulx de leur camarade</p> <p>Les élèves courent pendant 15 minutes</p>	<p>Par équipe</p> <p>Par groupe</p>	1 heure 20
APPLICATION	<p>Exercice d'application -Courez par équipe pendant 15 minutes</p>			
Amener sa classe à récupérer de l'effort	<p>Exercices d'étirements et relaxations -Par équipe, faites des étirements et des exercices de relaxation</p> <p>I-Bilan -Pourquoi certains n'ont pas terminé la course ?</p> <p>II-Trace écrite -Courir pendant 15 minutes à une allure modérée et régulière sans s'arrêter, ni marcher</p>	<p>Les élèves font des exercices de relaxation et d'étirement</p> <p>Les élèves font le bilan et font le résumé de la séance</p>	Par équipe	10 à 15 minutes

Catégories harmonisées d'une taxonomie selon PH. JONNAERT

<i>Habilité</i>		<i>Description de l'habilité</i>	<i>Caractéristiques du résultat de l'action</i>
CONNAITRE ou manifester sa connaissance	<i>Arranger, Associer, Décrire, Définir, Enumérer, Etiqueter Identifier, Indiquer, Lister, Localiser, Mémoriser, Nommer, Ordonner</i>	<u>Connaître</u> : restituer une connaissance ou reconnaître un élément connu	La réponse à la question posée est un élément d'une terminologie, un fait, un élément d'une convention, une classification, une procédure, une méthode, etc. cette réponse est produite sans que la personne ne doive effectuer une opération.
COMPRENDRE ou exprimer sa compréhension	<i>Citer, Classer, Comparer, Convertir, Démonttrer, Différencier, Dire en ses propres mots, Discuter, Donner des Exemples, Expliquer, Exprimer, Reconnaître</i>	<u>Comprendre</u> : reformuler ou expliquer une proposition ou un ensemble de propositions formulées dans la question.	La réponse à la question posée est une reformulation des propositions dans un autre langage, par exemple un schéma, un graphique, un dessin, les propres mots de la personne, la réponse peut aussi se présenter sous la forme d'un complément d'informations que la personne apporte pour achever un texte lacunaire ou une proposition incomplète.
APPLIQUER ou utiliser un langage approprié	<i>Appliquer, Calculer, Classer, Découvrir, Dessiner, Déterminer, Employer, Établir, Formuler, Fournir Inclure, Informer, Jouer, Manipuler, Pratiquer, Modifier, Montrer, Produire, Résoudre, Utiliser</i>	<u>Appliquer</u> : utiliser adéquatement un code de langage dans des situations d'application, d'adaptation et de transfert	Dans sa réponse à la question, la personne utilise un code approprié à la situation. La réponse peut aussi être l'adaptation d'un code à un autre code, le passage d'un schéma à un texte et vice versa, etc.
TRAITER UNE SITUATION	<i>Analyser, Choisir, Comparer, Déduire, Différencier, Disséquer, Distinguer, Examiner, Expérimenter, Illustrer, Noter, Organiser Reconnaître, Séparer, Tester, Adapter, Arranger Assembler, Collecter Communiquer, Composer Concevoir, Construire, Créer, Désigner, Discuter Écrire, Exposer, Formuler Intégrer, Organiser, Préparer, Proposer, Schématiser, Substituer, Argumenter, Choisir, Conclure, Évaluer, Justifier, Prédire, Traiter</i>	<u>Traiter une situation</u> : comprendre une situation, l'analyser, connaître et appliquer les ressources utiles à son traitement, résoudre les tâches problématiques, organiser le traitement de la situation, la traiter et en porter jugement critique sur les résultats.	La réponse à la question témoigne d'un traitement réussi de la situation. La réponse peut aussi être un jugement critique porté sur les résultats d'un traitement d'une situation
		La personne est amenée à analyser une situation, à y rechercher des éléments pertinents, à opérer un traitement et poser un jugement sur la production issue du traitement de la situation.	

MODULE III

EVALUATION

L'évaluation est l'une des principales composantes de l'APC. Elle est intimement liée à l'apprentissage.

Evaluer c'est :

- recueillir un ensemble d'informations suffisamment pertinentes ;
- examiner le degré d'adéquation entre cet ensemble d'information et un ensemble de critères liés aux objectifs fixés au départ ou ajustés en cours de route en vue de prendre une décision ;
- orienter l'apprentissage : en début de leçon avant même de commencer de nouveaux apprentissages, l'on évalue des compétences qui devraient être acquises l'année précédente afin de diagnostiquer les difficultés et d'y remédier ;
- réguler l'apprentissage : en cours de leçon on mène des évaluations qui ont pour fonction d'améliorer les apprentissages et les enseignements.
 - Activités d'application à la fin de chaque séance
 - Activités d'intégration à la fin de la leçon ;
- certifier l'apprentissage : en fin de cycle on évalue pour déterminer si l'élève a acquis les compétences minimales.

Les moments de l'évaluation :

- Avant, pendant, à la fin de l'apprentissage / formation

DIRECTION DES EXAMENS ET
CONCOURS

Union- Discipline –Travail

EPREUVES D'EPS–BEPC SESSION 2014 GARÇON

DRENET / DDENET :										Coller ici une photo d'identité récente
CENTRE :										
ETABLISSEMENT FREQUENTE :										
NOM :										
PRENOMS :										
DATE ET LIEU DE NAISSANCE : AGE :ANS										
MATRICULE										N° DE TABLE
Nom, Prénoms, Signature et Cachet du Médecin des services médicaux scolaires et sociaux					Avis du Médecin		Chef d'établissement ou DRENET/DDENET (Nom et prénoms, Cachet, signature)			
					Apte*					
					Dispensé*					

Le bout du bas à coller ici.....le bout du bas à coller ici.....le bout du bas à coller.....

ACTIVITES		PERFORMANCES			POINTS	TOTAL	NOTES
COURSES (au choix)**	60m 56m haies					/8
	Natation						
LANCERS / SAUTS (faire le choix d'une épreuve)**	Poids / Disque /	Essai 1	Essai 2	Essai 3			
	Javelot						
	Longueur / Triple - saut						
	Hauteur						
EXAMINATEURS Nom, prénoms, contacts Etablissement et signature	1						
	2						

Activités		NIVEAUX D'APPROPRIATION TECHNIQUE			Essai 1	Essai 2	Essai 3	Notes		
L A N C E R S	POIDS (Lancer de profil)	Tenue vestimentaire			$0 < N \leq 1$				/1	/4
		N1	Exécution de la forme globale du lancer Mise en action continue Projection vers l'avant et vers le haut	$1 < N \leq 2$					/3	
	N2	Liaison élan – projection contrôlée Poussée complète Grandissement final	$2 < N \leq 3$							
	S A U T S	HAUTEUR (Rouleau ventral)	N1	Course d'élan régulière et moyenne Respect de l'Exécution de la forme globale du saut	$1 < N \leq 2$					
(Ciseaux) LONGUEUR TRIPLE- SAUT		N2	Course d'élan progressivement accélérée Liaison course d'élan – impulsion dynamique	$2 < N \leq 3$						
EXAMINATEURS Nom, prénoms, contacts Etablissement et signature		Lancer	1							
		Saut	2							

					Notes	Notes
GYMNASTIQUE AU SOL (tirage au sort des éléments de l'enchaînement libre) N° DU PAILLON :	Tenue vestimentaire			$0 < N \leq 1$.../8
	N1	Exécution et combinaison d'un enchaînement de 04 éléments liés et cohérents		$1 < N \leq 4$		
	N2	Exécution et combinaison d'un enchaînement de 04 éléments rythmé avec une bonne amplitude des mouvements avec un alignement segmentaire		$4 < N \leq 7$		
EXAMINATEURS Nom, prénoms, contacts Etablissement, Signature		1				
		2				
NOTE DEFINITIVE	 / 20				

*Cocher la case qui convient

**entourer l'épreuve choisie

EXAMINATEURS

CORRECTEUR	CHEF DE SECRETARIAT
Nom, prénoms et contact.....	Nom, prénoms et contact.....
Etablissement d'origine.....
Signature.....	Etablissement d'origine.....
Fait à le.....2019	Signature
	Fait à le.....2019

HARMONISATEUR
Nom, Prénoms et Contacts :.....
Etablissement d'origine :.....
Signature :.....
Fait à, le2019

CONSIGNES POUR L'ORGANISATION ET L'EVALUATION AUX EPREUVES D'EPS DU BEPC

Activités / Courses

Personnes ressources : Au moins deux examinateurs

- Déclencher le chrono dès qu'un athlète se met en action
- Pour les performances individuelles, prendre la performance supérieure

Activités / Sauts

1- Hauteur

Personnes ressources : au moins deux examinateurs

Mesurer de 5cm en 5cm

Hauteur de départ : Fille : 0,75m et Garçon : 0,80m

- Toute technique autre que le rouleau ventral et le ciseau équivaut au niveau 1 (niveau d'appropriation)
- Tout candidat au Bepc utilisant une autre technique que le Rouleau ventral et le ciseau n'est pas autorisé à continuer l'épreuve.

Technique retenue: Rouleau ventral et ciseau

2- Longueur

- La planche est mise à 1 m de la fosse
- La longueur de la piste est d'au moins 20 m

3- Triple – saut

- Distance planche / fosse : Fille: 7m et Garçon: 8m
- longueur de la piste: 20m
- la mesure est faite à partir du bord de la planche proche de la fosse.

LANCERS

Poids :

Lancer de profil à pas chassés

Filles : 3 kgs

Garçons : 4 kgs

Personnes ressources : Au moins deux (2) examinateurs

- Chaque candidat a droit à trois essais
- Retenir le meilleur lancer au niveau d'appropriation comme en performance
- Mesurer à partir du butoir
- Prendre la performance supérieure

GYMNASTIQUE AU SOL

- Atelier : Au moins deux examinateurs par jury
- Le choix des éléments gymniques se fait par tirage au sort par le candidat
- Le temps de préparation de chaque candidat est de 10 minutes

NB : La Tenue et la présentation sont à prendre en compte au niveau d'appropriation et en gymnastique au sol

MODULE IV

TENUE DU CAHIER DE TEXTE

Présentation

- 1- Inscrire le nom et le prénom du professeur sur la première page du cahier de texte
- 2- Coller à la page EPS la programmation des activités annuelles de la classe en précisant les périodes d'exécution
- 3- Coller la progression correspondant au niveau réel de la classe suite à la première séance

Remplissage du cahier de texte

- Séance 1

Date et heure	Date Prochain cours	Contenu	Emargement
		<ul style="list-style-type: none">- Compétence n° (énoncé)- Leçon n° (énoncé)- Situation d'apprentissage- Activité- Séance 1 : observer et apprécier le niveau de sa classe- Tableau des habiletés et contenus- Exercices proposés-Trace écrite	

Séances 2, 3, 4

Date et heure	Date Prochain cours	Contenu	Emargement
		<ul style="list-style-type: none">- Compétence n°- Activité- Séance n° (énoncé)- Tableau des habiletés et contenus- Exercices proposés-Trace écrite	

Séance 5

Date et heure	Date Prochain cours	Contenu	Emargement
		<ul style="list-style-type: none">- Compétence n°- Situation d'évaluation- Activité- Séance 5 : observer et Apprécier les acquis des apprenants (le libellé et les questions)- Critères d'évaluation ; barème	

- **Séance 6**

Date et heure	Date Prochain cours	Contenu	Emargement
		<ul style="list-style-type: none">- Compétence n°- Activité- Séance 6 (remédiation) : Apporter des solutions aux fautes récurrentes détectées pendant l'évaluation- Exercices proposés	

Séances normales (2, 3, 4) avec une activité d'application

Date et heure	Date Prochain cours	Contenu	Emargement
		<ul style="list-style-type: none"> - Compétence n° - Activité - Séance n° (énoncé) - Tableau des habiletés et contenus - Exercices proposés <p>Exemple :</p> <p>1- Evaluation n° (activité d'application)</p> <p>Questionnaires ou exercices pratiques</p> <p>Critères et barèmes</p> <p>2-Exercices d'apprentissage proposés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trace écrite 	

NB : une séance dure deux heures et porte sur une seule activité.

TENUE DU CAHIER D'APPEL

- Mettre à jour le cahier d'appel ;
- inscrire la date ;
- faire l'appel avant la séance ;
- contrôler les effectifs pendant et à la fin de la séance ;
- inscrire dans la ligne le numéro correspondant de l'élève absent ;
- signer à la fin de la colonne correspondant à l'heure du contrôle.

TENUE DU CAHIER DE NOTES

- Indiquer la nature de l'évaluation ;
- reporter les notes après chaque évaluation ;
- éviter les ratures ;
- reporter les moyennes et rangs ;
- signer à la fin de la colonne.

FICHE DE LECON

- Elaborer une fiche pour chaque activité après le constat du niveau de la classe ;
- coller la progression dans le cahier de texte avant le déroulé de la séance 2.

FICHE DE SEANCE

- Elaborer une grille d'observation pour la séance diagnostique ;
- élaborer une fiche d'observation pour chaque séance ;
- élaborer une grille d'évaluation pour chaque séance.

MODULE V

ANIMATIONS DE CLASSE

- Travail de groupe,
- discussion dirigée,
- travail individuel,
- présentation ou exposé.

La participation effective des élèves à l'apprentissage

- ✓ Procéder par questionnement pour susciter les réponses
- ✓ amener les élèves à se prendre en charge,
- ✓ donner les consignes et attendre les réponses,
- ✓ responsabiliser les élèves pendant l'exécution des tâches,
- ✓ susciter le travail par pair, en groupe, en équipe.

Classe ouverte

- ✓ Animation d'une séance,
- ✓ exploitation de la séance.

TECHNIQUES D'ANIMATION

Le tour de table : on pose une question ou un problème simple et chaque apprenant à tour de rôle donne son avis ou sa réponse.

La durée peut être très différente d'un groupe à l'autre.

La discussion en panel : 3 ou 4 apprenants ayant travaillé le sujet font face à un groupe et exposent un sujet choisi à l'avance, de sport, scientifique ou non.

Ils exposent brièvement une synthèse et répondent en alternance aux questions de la salle.

Cela s'apparente à une soutenance orale et la plupart des sujets de sport peuvent être discutés en panel.

On peut également prendre des sujets d'organisation au cours de rencontres sportives, de vie quotidienne, de santé etc..

Le brainstorming

Est essentiellement créatif.

Son objectif est de faire produire des idées nouvelles et originales.

En effet un groupe est souvent plus productif que l'addition de ses membres isolés.

Il faut : un animateur (le professeur, le chef de groupe), 8 à 15 participants (élèves aptes) et 2 à 3 observateurs (élèves dispensés)

Le problème à poser doit être simple

L'animateur le présente brièvement, de manière claire et en apportant toutes les précisions souhaitables pour que ce soit bien compris.

Ensuite il laisse la parole au groupe pendant 20 à 45 minutes selon les principes suivants:

- Chacun peut prendre la parole et soumettre n'importe quelle idée, même la plus saugrenue
- Chacun s'efforce de communiquer toutes les idées qui lui viennent sans sélection
- Aucune critique ou discussion sur les idées n'est autorisée : on émet ses propres idées et on écoute celles des autres, c'est tout
- L'animateur se contente de donner la parole à tous, dans l'ordre ou on la lui demande, sans réagir aux idées émises.

Il reformule les idées confuses ou mal comprises ; fait des synthèses partielles, des regroupements convergents ; il relance l'émission des idées, encourage chacun à parler et recentre le groupe sur le problème

- Les observateurs notent toutes les idées émises sans sélection
- Dans un 2^{ème} temps, par groupes de 3 à 6 personnes les participants reprennent toutes les idées notées par les observateurs, les classent en 4 à 5 catégories et éventuellement sélectionnent celles qui leur paraissent les plus intéressantes à retenir pour les appliquer.

Chaque petit groupe expose son classement à l'ensemble du groupe et propose les idées qui lui paraissent les meilleures.

A la fin, l'animateur essaie de faire une synthèse et de concrétiser quelques solutions pour l'avenir.

L'étude de cas : un cas est une situation concrète problématique.

C'est l'exposé d'une situation observée dans la vie quotidienne ou professionnelle et qui réclame une résolution ou une décision (un problème de santé liée à la sédentarité etc.)

Il peut être relaté par un document ou tiré de l'expérience du groupe lui-même Le cas est soumis à chaque participant qui l'étudie.

Ensuite, en groupe de 3 à 6 personnes, il s'agira

- De préciser les différents aspects du problème
- De proposer des solutions
- D'examiner et de confronter les diverses solutions
- D'en retenir une et de la formuler clairement

Ensuite chaque groupe expose une synthèse à l'ensemble du groupe et on essaie de dégager les solutions à mettre en œuvre par ordre d'efficacité.

Les jeux de rôle : consistent à faire jouer à quelques participants d'un groupe devant les autres des rôles inhabituels, de façon à leur faire prendre conscience des motivations et modes de pensée différents et développer leurs facultés de compréhension et d'adaptation (l'apprenant fait le contrôle des effectifs, dirige l'échauffement, dirige les ateliers de travail etc...)

Pour organiser un jeu de rôle il faut :

- déterminer les éléments principaux de la situation de départ : lieu, époque, personnages et rôles
- laisser les membres du groupe se désigner volontairement pour les rôles à tenir
- laisser place à l'improvisation

Après l'improvisation, l'animateur interroge les acteurs et les spectateurs sur leur ressenti, Il est intéressant de faire jouer aux étudiants des rôles de professeur qui essaie de faire passer une idée ou explication, d'animateur de projet qui explique sa méthode, de chercheur qui expose ses résultats, de gestionnaire qui donne ses objectifs, de secrétaire qui essaie de cerner et répondre aux étudiants, de journaliste qui interviewe un chercheur etc.. afin qu'ils prennent conscience des difficultés de communication, des tâches des autres personnes et se responsabilisent.

Les questions - réponses : l'animateur propose un sujet général.

Les participants par groupes de 2 à 5 écrivent toutes les questions qui leur paraissent intéressantes sur le sujet puis en sélectionnent 2 ou 3 qu'ils écrivent sur un bout de papier. Tous les papiers sont recueillis dans une boîte.

Dans un 2ème temps, les groupes (re mélangés ou non) tirent au sort un papier dans la boîte, et travaillent à trouver des réponses et des solutions aux questions.

Dans un 3ème temps, une personne par groupe expose à l'ensemble les questions tirées et les résultats de son groupe.

Synthèse et conclusion de l'animateur

Groupe de discussion (focus group) : Petit groupe de personnes invitées ou recrutées pour discuter d'un thème ou d'une proposition. Il offre un aperçu de leurs réactions, leurs valeurs, leurs préoccupations et leurs perspectives, et une indication de la façon dont la dynamique de groupe peut influencer sur les décisions.