

**PARCOURS DE FORMATION**

**CYCLE 3**

**TOURS NORD**

**Ecole Jules Vernes**

**Ecoles Charles Peguy**

**Ecole Alain**

**Collège Jean de La Bruyère**

## LES ENJEUX DU CYCLE 3

- Un cycle de consolidation des apprentissages qui doit proposer un parcours de formation cohérent, équilibré liant le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>nd</sup> degré (si possible avec les 4 champs d'apprentissage parcourus par année, obligatoirement 3) et avec 1 voir 2 activités par champ.
- Permettre une complémentarité, une continuité, une cohérence renforcée des parcours inter-degré.
- Mieux prendre en compte les temporalités d'apprentissage grâce à un cycle plus long (CM1, CM2 et 6<sup>ème</sup> ).

## UN CONTEXTE

- 3 écoles implantées dans le quartier de l'Europe dont une partie est classée quartier prioritaire de la politique de la ville.
- 1 collège non classé REP mais avec un public relevant de l'éducation prioritaire (voir analyse du projet d'établissement).

### AXE 1 DU PROJET ETABLISSEMENT

**FAVORISER LA REUSSITE DES ELEVES ET LA FLUIDITE DES PARCOURS**

## PARCOURS DE FORMATION CYCLE 3

CHAMPS D'APPRENTISSAGE	APSA JEUX SPORTIFS	ECOLE 1	ECOLE 2	ECOLE 3	COLLEGE	ACTIONS PONCTUELLES + JOURNEES DE RENCONTRES + DISPOSITIF	NOMBRE TOTAL D'APSA/CHAMP EN FIN DE CYCLE 3
		2 séances de 50mn/ semaine Entre 10 et 12 séances CM1+CM2	1 séance de 1h/semaine Entre 8 et 10 séances CM1+CM2	1 séance de 1h/semaine Entre 8 et 10 séances CM1+CM2	2X2 h 10 séances		
CA 1 Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	1. Activités athlétiques	Course de haies Saut Lancer	Course Saut Lancer Demi-fond (CM1) +USEPIADES (CM1)	CM2	Multi-athlé		2 APSA pratiquées plusieurs fois
	2. Natation sportive		CM1		Natation longue		
CA 2 Adapter ses déplacements à des environnements variés	1. Savoir nager		CM1		Savoir nager	Accompagnement éducatif « J'apprends à nager »	3 APSA dont 2 pratiquées plusieurs fois
	2. Course d'orientation	CM1		CM2	CO Depuis la rentrée 2017		
	3. Vélo						
CA 3 S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et /ou acrobatique	1. Activités gymniques			Acrosport			3 APSA dont 2 pratiquées plusieurs fois
	2. Arts du cirque		CM2		Arts du cirque		
	3. Expression corporelle						
CA 4 Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	1. Jeux collectifs avec ou sans ballons	Hokey		Basket	Handball Rugby	Interventions d'un enseignant dans les 3 écoles : initiation handball. + Tournoi de handball sur herbe CM1/CM2/6 <sup>ème</sup> + Cross collège (rentée 2018)	4 APSA Aucune pratiquée plusieurs fois
	2. Jeux d'opposition duelle			Badminton	Lutte Jusqu'à la rentrée 2016		
	3. Jeux traditionnels		CM2				
1 APSA DANS CHAQUE CHAMP/ANNEE		OUI	OUI	OUI	OUI		

## DIAGNOSTIC/ANALYSES

### Points négatifs

- Des disparités importantes concernant les programmations entre les différentes écoles.
- Peu de continuité entre la classe de CM1 et CM2 dans certain champ d'apprentissage au sein d'une même école.
- Des cycles avec des durées disparates entre les écoles.
- Des programmations dépendantes des choix des enseignants (compétences individuelles) et des disponibilités des éducateurs de Mairie (variables d'une année sur l'autre).
- Des programmations qui changent chaque année, difficile de permettre de la continuité, de stabiliser et de renforcer les apprentissages.
- **Pas de jeux ou d'activités avec ballons dans 2 écoles sur 3, des difficultés pour les élèves en classes de 6<sup>ème</sup> dans le champ 4 (sports collectifs).**
- Un parcours de formation instable dans le temps ne garantissant pas une cohérence renforcée inter-degré.

### Points positifs

- Des rencontres fréquentes entre les enseignants du 1<sup>er</sup> et du second degré depuis plusieurs années (avant la réforme du collège) permettant de rapprocher 2 cultures professionnelles différentes et d'instaurer un climat de confiance.
- Une programmation du savoir nager et de la natation en CM1 et CM2 depuis peu dans toutes les écoles, en cohérence et en continuité avec la programmation de la classe de 6<sup>ème</sup> (activités programmées pendant très longtemps seulement en CE1 et CE2 ).
- La présence d'une section sportive scolaire handball dans l'établissement et donc d'un partenariat au service de la liaison école-collège (comité départemental de handball).

### Continuité et renforcement des acquisitions au sein du cycle

- Programmer en classe de 6<sup>ème</sup> 2 APSA par champ pour répondre à la diversité des élèves et à leur vécu.
- Construire une continuité des apprentissages au travers de compétences communes au cours du cycle 3.
- **Une volonté d'adaptation** : le 1<sup>er</sup> degré indique ce qu'il fait, le collège fait des choix pour compléter la formation et atteindre les attendus de fin de cycle.
- **Exemple** : pas de jeux d'opposition duelle en CM1/CM2 puis lutte en 6<sup>ème</sup> et déjà 3 activités dans le champ 4 collège.
- **Conséquence** : abandon de la lutte, programmation de la CO en plus du savoir nager (2 APSA/champ).
- **Une volonté de concertation** : des choix communs sont fait au regard du contexte local.
- **Exemple** : des difficultés importantes concernant la validation du savoir nager en 6<sup>ème</sup>. Manque de continuité des acquisitions : savoir nager programmé en CE1 et CE2 puis en 6<sup>ème</sup>.
- **Conséquences** : consensus pour changer la programmation des écoles et obtenir un continuum CM1/CM2/6<sup>ème</sup> (travail du conseil école-collège).

### Projet éducatif Journées de rencontres

- **Constats** : pas de jeux ou activités avec ballons en CM1 et CM2.
- **Conséquences** : interventions d'un enseignant d'EPS en partenariat avec le Comité Départemental de handball dans les 3 écoles primaires depuis l'année scolaire 2013.2014 (toutes les classes de CM2 la première année puis désormais celles de CM1 et CM2).
- Un tournoi de handball sur herbe en fin d'année CM1/CM2/6<sup>ème</sup> (environ 300 élèves).
- **Rentrée 2018** : invitation des élèves des écoles au cross du collège (partenariat avec le club d'athlétisme de Saint-Cyr-sur-Loire).

### Dispositif de renforcement d'une compétence

- **Une priorité commune** : le savoir nager
- 1 créneau de 2h supplémentaire toute l'année dans le cadre du dispositif « j'apprends à nager » (partenariat avec le club Tours nage avec palmes).

## ARTICULATION SOCLE(DESCRIPTEURS)/CG /CHOIX DES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE 3

DOMAINES/COMPETENCES GENERALES EPS	Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée	Adapter ses déplacements à des environnements variés	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et /ou acrobatique	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	Association sportive
Descripteurs	Multi-athlé/natation	Savoir nager/co	Arts du cirque	Handball/rugby	
<p><b>D1.4/CG1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps</b></p> <p style="background-color: #fff9c4;"><b>S'exprimer par des activités physiques sportives ou artistiques</b></p>	Réaliser des efforts et enchaîner plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus vite, plus longtemps, plus haut, plus loin	Réaliser seuls ou à plusieurs un parcours dans plusieurs environnements inhabituels	Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir	S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu	
<p><b>D2/CG2 : S'approprier à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b></p> <p style="background-color: #fff9c4;"><b>Travailler en équipe, partager des tâches</b></p>	Mesurer et quantifier en équipe les performances, les comparer, les classer	Réaliser à plusieurs un parcours de CO	S'organiser et partager des tâches pour travailler en groupe	S'organiser collectivement pour gagner le duel	
<p style="background-color: #fff9c4;"><b>Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer</b></p>			Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer	Utiliser des outils numériques pour relever des informations	
<p><b>D3/CG3 : Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</b></p> <p style="background-color: #fff9c4;"><b>Comprendre et respecter les règles communes</b></p>	Assumer les rôles de chronométreur d'observateur, de juge	Assumer le rôle d'observateur (savoir nager) Respecter les règles de sécurité	Respecter les prestations des autres, les opinions des autres (ds les autres gpes et ds son propre gpe) Assumer le rôle d'observateur, de spectateur, juge	Respecter ses partenaires ses adversaires, l'arbitre Accepter des rôles sociaux : joueur, observateur et co-arbitre Accepter le résultat d'une rencontre	
<p><b>D4/CG4 : Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b></p> <p style="background-color: #fff9c4;"><b>Connaitre l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé</b></p>	Adopter un comportement respectueux vis-vis de sa santé en appliquant les règles de l'échauffement	Appliquer de manière autonome les règles de sécurité et de respect de l'environnement	Appliquer les règles de sécurité	Appliquer les règles de sécurité	
<p><b>D5/CG5 : S'approprier une culture physique sportive et artistique</b></p> <p style="background-color: #fff9c4;"><b>Dans le cadre d'activités et de projets collectifs prendre sa place sans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer ou s'affronter dans un cadre règlementé</b></p>			Réaliser en petits groupes 2 séquences : 1 à visée acrobatique destinée à être vu et jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres		

## COMPETENCES TRAVAILLEES AU CYCLE 3

<b>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</b>	<b>CM1</b>	<b>CM2</b>	<b>6ème</b>
<b>Attendus de fin de cycle</b>			
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.			
<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>			
Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter.			
Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers).			
Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ou nautiques.			
Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut.			
Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau.			
Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort			
Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance			
Respecter les règles des activités.			
Passer par les différents rôles sociaux.			
<b>Repères de progressivité</b>			
Des aménagements sont envisageables pour permettre aux élèves d'exploiter au mieux leurs ressources pour produire une performance maximale, source de plaisir Privilégier la variété des situations qui permettent d'exploiter différents types de ressources dans un temps d'engagement moteur conséquent. Les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser.			
<b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b>	<b>CM1</b>	<b>CM2</b>	<b>6ème</b>
<b>Attendus de fin de cycle</b>			
Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé ou artificiel. Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement Identifier la personne responsable à alerter ou la procédure en cas de problème Valider l'attestation scolaire du savoir nager (ASSN), conformément à l'arrêté du 9 juillet 2015			
<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>			
Conduire un déplacement sans appréhension et en toute sécurité.			
Adapter son déplacement aux différents milieux.			
Tenir compte du milieu et de ses évolutions (vent, eau, végétation etc.).			
Gérer son effort pour pouvoir revenir au point de départ.			
Aider l'autre.			
<b>Repères de progressivité</b>			
La natation fera l'objet, dans la mesure du possible, d'un enseignement sur chaque année du cycle Les activités d'orientation peuvent être programmées, quel que soit le lieu d'implantation de l'établissement. Les autres activités physiques de pleine nature seront abordées si les ressources locales ou l'organisation d'un séjour avec nuitées le permettent.			

<b>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</b>	<b>CM1</b>	<b>CM2</b>	<b>6ème</b>
<b>Attendus de fin de cycle</b>			
<p>Réaliser en petits groupes 2 séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir</p> <p>Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer</p> <p>Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres</p>			
<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>			
Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.			
Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.			
S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.			
Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.			
<b>Repères de progressivité</b>			
Les activités artistiques et acrobatiques peuvent être organisées sur chacune des 3 années du cycle, en exploitant les ressources et les manifestations sportives locales			
<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>	<b>CM1</b>	<b>CM2</b>	<b>6ème</b>
<b>Attendus de fin de cycle</b>			
<p>S'organiser tactiquement pour gagner le duel ou le match en identifiant les situations favorables de marque.</p> <p>Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps de jeu prévu.</p> <p>Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre</p> <p>Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe.</p> <p>Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.</p>			
<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>			
Rechercher le gain de l'affrontement par des choix tactiques simples			
Adapter son jeu et ses actions aux adversaires et à ses partenaires			
Coordonner des actions motrices simples.			
Se reconnaître attaquant / défenseur.			
Coopérer pour attaquer et défendre			
Accepter de tenir des rôles simples d'arbitre et d'observateur.			
S'informer pour agir.			
<b>Repères de progressivité</b>			
<p>Tout au long du cycle, la pratique d'activités collectives doit amener l'élève à se reconnaître comme attaquant ou défenseur, développer des stratégies, identifier et remplir des rôles et des statuts différents dans les jeux vécus et respecter les règles. Au cours du cycle, les élèves affrontent seuls un adversaire afin d'obtenir le gain du jeu, de développer des stratégies comme attaquant ou comme défenseur et de comprendre qu'il faut attaquer tout en se défendant (réversibilité des situations vécues).</p>			