

## OBSERVER POUR ENSEIGNER ET EVALUER

### *COURSE DE VITESSE : contributions au socle commun*

#### **CYCLE 2**

Compétences générales	Compétences générales travaillées en course de vitesse	Domaine du socle
<b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b>	Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps.	1 les langages pour penser et communiquer
<b>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>	Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. Apprendre à planifier son action avant de la réaliser.	2 les méthodes et outils pour apprendre
<b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</b>	Assumer les rôles spécifiques à la course de vitesse (coureur, coach, chronométreur, juge, organisateur,...)  Respecter et faire respecter règles et règlements.  Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	3 la formation de la personne et du citoyen
<b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>	Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.  Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.	4 les systèmes naturels et les systèmes techniques
<b>S'approprier une culture physique sportive et artistique</b>	Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.	5 les représentations du monde et de l'activité humaine

### CYCLE 3

Compétences générales	Compétences générales travaillées en course de vitesse	Domaine du socle
<b>Développer sa motricité et construire un langage du corps</b>	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.  Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.	1 les langages pour penser et communiquer
<b>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</b>	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.  Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.  Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.	2 les méthodes et outils pour apprendre
<b>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble</b>	Assumer les rôles spécifiques à la course de vitesse et à la classe (coureur, coach, chronométreur, juge, organisateur, tuteur,...)  Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.	3 la formation de la personne et du citoyen
<b>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</b>	Connaître et appliquer les principes d'une bonne hygiène de vie.  Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.  Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.	4 les systèmes naturels et les systèmes techniques
<b>S'approprier une culture physique sportive et artistique</b>	Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.	5 les représentations du monde et de l'activité humaine

**Finalité** : former un citoyen lucide, autonome, physiquement et socialement éduqué, dans le souci du vivre-ensemble.

## **CYCLE 2**

**Champ d'apprentissage 1 : produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.**

Compétences travaillées pendant le cycle	Attendus de fin de cycle	Repères de progressivité
Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices en course de vitesse. Construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale. Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables. Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort. Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur.	Courir à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.  Savoir différencier : courir vite et courir longtemps.  Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.  Remplir quelques rôles spécifiques.	L'enjeu est de confronter les élèves à une performance qu'ils peuvent évaluer.  Ils doivent, tout au long du cycle, en mobilisant toutes leurs ressources, agir sur des éléments de leur motricité spontanée pour en améliorer la performance.

### **Croisements entre enseignements**

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade, pour raconter ce qu'ils ont fait ou vu et pour se faire comprendre des autres.

En lien avec l'enseignement « Questionner le monde », l'éducation physique participe à l'éducation à la santé et à la sécurité. Elle contribue pleinement à l'acquisition des notions relatives à l'espace et au temps introduites en mathématiques et dans l'enseignement « Questionner le monde ». Toujours en mathématiques, les élèves peuvent utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées et de leur évolution (exemple : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour organiser un groupe, respecter les règles et autrui, accepter l'autre avec ses différences, développer l'estime de soi et regarder avec bienveillance la prestation de camarades.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes de jeu ou de travail.

### **CYCLE 3**

**Champ d'apprentissage 1 : produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.**

<b>Compétences travaillées pendant le cycle</b>	<b>Attendus de fin de cycle</b>	<b>Repères de progressivité</b>
<p>Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités de course de vitesse.</p> <p>Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités de course de vitesse.</p> <p>Utiliser sa vitesse pour aller plus loin.</p> <p>Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort.</p> <p>Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance.</p> <p>Respecter les règles des activités.</p> <p>Passer par les différents rôles sociaux.</p>	<p>Réaliser des efforts pour aller plus vite.</p> <p>Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.</p> <p>Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.</p>	<p>Des aménagements sont envisageables pour permettre aux élèves d'exploiter au mieux leurs ressources pour produire une performance maximale, source de plaisir.</p> <p>Privilégier la variété des situations qui permettent d'exploiter différents types de ressources dans un temps d'engagement moteur conséquent.</p> <p>Les retours sur leurs actions permettent aux élèves de progresser.</p>

### **Croisements entre enseignements**

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des notions mathématiques (échelle, distance...). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière...).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation.